

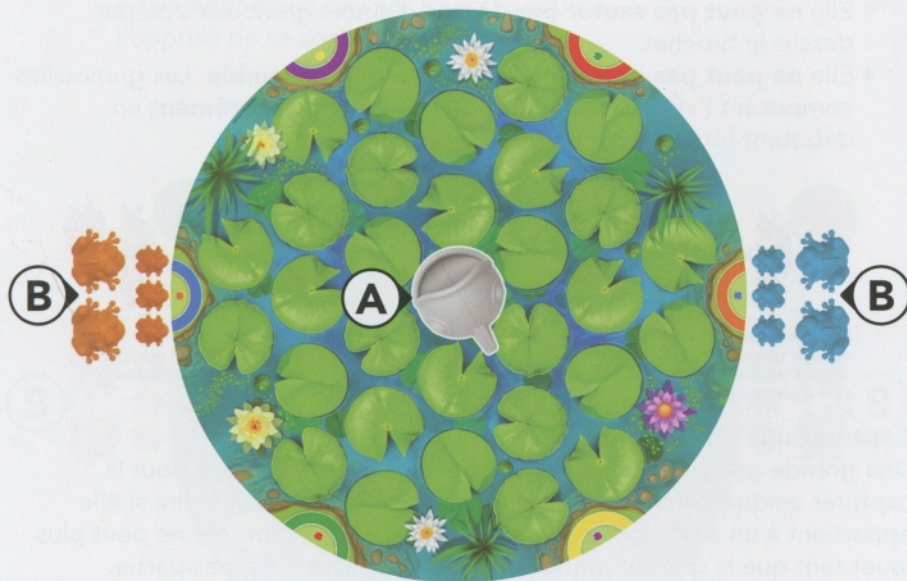
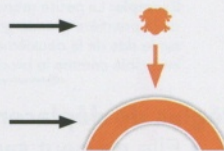
Inhoud

- 1 vijver (spelbord) met daarin 31 leliebladeren en 6 start- en finish-oevers.
- 1 vis
- 6 kikkerfamilies in verschillende kleuren, elke kikkerfamilie bestaat uit 2 grote kikkers en 3 kleine kikkers.

Voorbereiding

- Plaats de vijver in het midden van de tafel;
- Plaats de vis (A) in het midden van de vijver;
- Plaats de deelnemende kikkerfamilies (B), één voor elke speler, aan de kant van de vijver naast hun start-oevers:

- Elke kikkerfamilie heeft een specifieke **start-oever**, aangeduid met een kikkericoon in de eigen kleur.
- De start-oever staat altijd recht tegenover de **finish-oever**, aangeduid door een halve cirkel in de eigen kleur.



Opmerking: Afhankelijk van het aantal spelers ziet de startopstelling er anders uit.

**Doel van het spel**

De eerste speler die zijn hele kikkerfamilie over de finish-oever aan de andere kant van de vijver krijgt, wint het spel. Maar kijk uit voor de vis!

Het spel kan worden gespeeld op 2 verschillende moeilijkheidslevels - **JUNIOR** of **EXPERT** - afhankelijk van de ervaring of de leeftijd van de spelers.

JUNIOR SPELREGELS**Het spel spelen**

De jongste speler begint. Spelers moeten, om beurten en in wijzerzin, 1 kikker van hun eigen kleur verplaatsen. Ze kunnen spelen met een kikker aan hun start-oever of een kikker die zich al in de vijver bevindt. Zodra een kikker zijn start-oever heeft verlaten, kan deze de vijver alleen over de finish-oever verlaten, behalve wanneer de kikker door de vis wordt teruggezonden naar zijn start-oever (zie 'De vis verplaatsen'). Wanneer de kikker de vijver verlaat over zijn finish-oever kan deze niet meer terug.

Kikkers verplaatsen

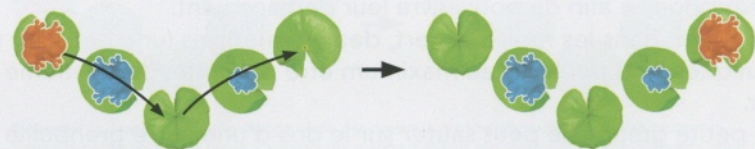
Kikkers verplaatsen zich door middel van sprongen naar lege leliebladeren.

Afhankelijk van de grootte van de kikker zijn het **aantal sprongen** als volgt:

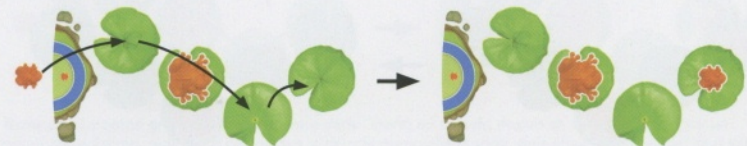
- grote kikkers kunnen **1 of 2** sprongen maken;
- kleine kikkers kunnen **1, 2 of 3** sprongen maken.

Er zijn verschillende **soorten sprongen** die kunnen worden gecombineerd tot het maximale aantal sprongen is bereikt.

- Een kikker kan **rechtsreeks** naar elk leeg aangrenzend lelieblad **springen**;
- Of een kikker kan in een rechte lijn **over** slechts één aangrenzende kikker **springen**, ongeacht zijn grootte of kleur, naar het lege lelieblad er direct achter. Een kikker kan nooit over de vis springen (zie 'De vis verplaatsen').



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker en springt nogmaals over de kleine blauwe kikker. Hier moet de grote oranje kikker stoppen omdat hij zijn maximaal aantal van 2 sprongen heeft bereikt.

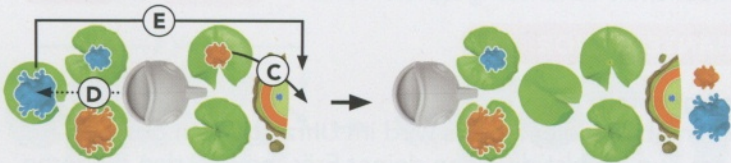


Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt van zijn start-oever naar een leeg lelieblad, springt dan over de grote oranje kikker en maakt 1 laatste rechtstreekse sprong. Hier moet de kleine oranje kikker stoppen omdat hij zijn maximaal aantal van 3 sprongen heeft bereikt.

Opmerking: Als een speler tijdens zijn beurt geen van zijn kikkers kan verplaatsen, moet hij de vis verplaatsen (zie 'De vis verplaatsen').

De vis verplaatsen

Op het moment dat een speler met één van zijn kikkers over zijn finish-oever springt (C) moet hij de vis **1 of 2 leliebladeren van zijn huidige locatie** verplaatsen. Als de vis wordt verplaatst naar een lelieblad met een kikker (D), stopt de vis zijn verplaatsing en moet die kikker terugkeren naar zijn start-oever (E).



Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over zijn finish-oever in 1 sprong. In dezelfde beurt verplaatst de oranje speler de vis naar het lelieblad met daarop de grote blauwe kikker. De grote blauwe kikker wordt teruggestuurd naar zijn start-oever.

Opmerking: Wanneer de vis naar een lelieblad wordt verplaatst, doet hij dit onderwater. Dit heeft dan ook geen invloed op kikkers die zich tussen de vis en het gewenste lelieblad bevinden.

Als een speler tijdens zijn beurt geen van zijn kikkers kan verplaatsen, moet hij de vis verplaatsen naar een lelieblad met een kikker die hem blokkeert. Als de vis zelf in de weg staat, verplaatst de vis dan naar een willekeurig lelieblad in de vijver. Verplaatst de vis om in je volgende beurt een zet mogelijk te maken.

Einde van het spel

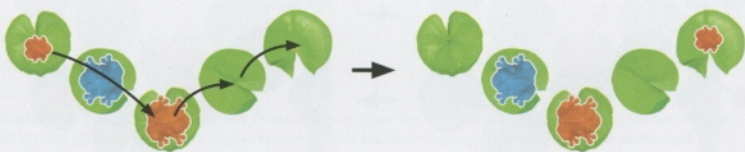
De eerste speler die zijn hele kikkerfamilie over zijn finish-oever krijgt, wint het spel. Hiermee wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

EXPERT SPELREGELS

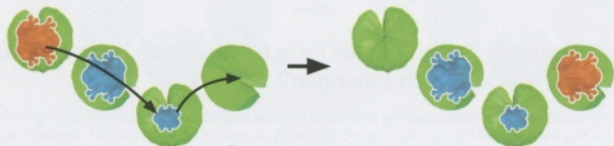
De **EXPERT** spelregels zijn identiek aan de **JUNIOR** spelregels, behalve dat een kikker niet enkel naar een leeg lelieblad moet springen maar in bepaalde gevallen ook naar een lelieblad mag springen waarop zich al één andere kikker bevindt.

Er kunnen zich maximaal 2 kikkers (1 kleine en 1 grote) op hetzelfde lelieblad bevinden.

- Een kleine kikker kan op de rug van een grote kikker van **zijn eigen kleur** springen.
- Een grote kikker kan bovenop een kleine kikker van **een andere kleur** springen.



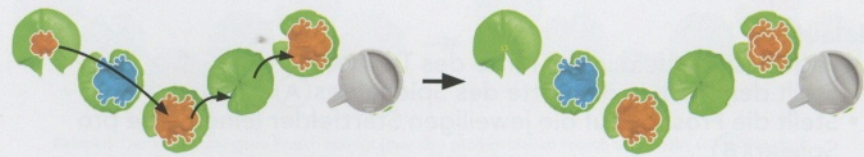
Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op de rug van een grote oranje kikker. Dan maakt hij 2 rechtstreekse sprongen op een leeg lelieblad.



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op een kleine blauwe kikker. Hij maakt nog 1 rechtstreekse sprong op een leeg lelieblad.

Een team vormen

Wanneer een kleine kikker zijn beurt eindigt op de rug van een grote kikker van zijn eigen kleur, vormen zij een team. Een team kan niet door de vis worden teruggestuurd naar hun start-oever totdat de kleine kikker wordt verplaatst.



Voorbeeld: De kleine oranje kikker springt over de grote blauwe kikker op de rug van een grote oranje kikker. Dan maakt hij 2 rechtstreekse sprongen tot op de rug van de andere grote oranje kikker. Samen vormen ze een team en kunnen niet door de vis worden teruggestuurd naar hun start-oever.

Een team verplaatsen

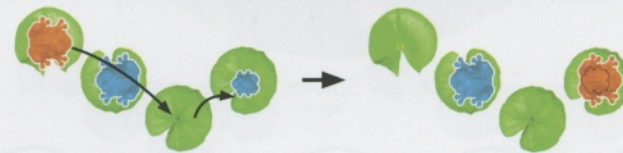
- Een team kan **1 rechtstreekse sprong** naar elk leeg aangrenzend lelieblad maken. Het kan **niet over of op** andere kikkers of de vis springen.
- Een team kan de vijver **niet samen binnenkomen of verlaten**. De kikkers moeten dit apart doen.
- Bij het **scheiden van een team** wordt de kleine kikker eerst verplaatst, de grote kikker blijft achter.



Voorbeeld: Het oranje team kan de vijver niet samen verlaten. De kikkers moeten dit apart doen. De kleine oranje kikker springt eerst over zijn finish-oever. De volgende beurt kan de grote oranje kikker ook over zijn finish-oever springen.

Een kleine kikker vangen

Wanneer een grote kikker zijn beurt eindigt bovenop een kleine kikker van een andere kleur, is de kleine kikker gevangen. Een gevangen kleine kikker kan niet worden verplaatst totdat de grote kikker wordt verplaatst.



Voorbeeld: De grote oranje kikker springt over de grote blauwe kikker. Hij maakt nog 1 rechtstreekse sprong bovenop de kleine blauwe kikker. De kleine blauwe kikker is nu gevangen en kan niet meer bewegen.

Als de vis wordt verplaatst naar een lelieblad met daarop een grote kikker die een kleine kikker gevangen houdt, worden beide teruggestuurd naar hun respectieve start-oever.

SNEL SPEL

De **SNEL SPEL**-spelregels zijn identiek aan de spelregels van **JUNIOR** en **EXPERT**, behalve dat elke kikersfamilie nu bestaat uit 1 grote kikker en 2 kleine kikkers.