

КВАРОЛЬ ЛЯГУШЕК

(НЕ) БУДЬ ЛЯГУШКОЙ,
ВПЕРЕД ЗА КОРОНОЙ



Компоненты:

- 4 лягушки
- 20 карт комаров с числами (по 5 каждого цвета)
- 12 жетонов с листьями кувшинок (по 3 каждого цвета)
- 3 особых жетона (2 жетона с цветком и 1 жетон с водой)
- 1 корона для квароля лягушек (первой лягушки)
- Правила игры

Настольная игра для 3-4 игроков от 7 лет.

Продолжительность игры: 15 минут.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

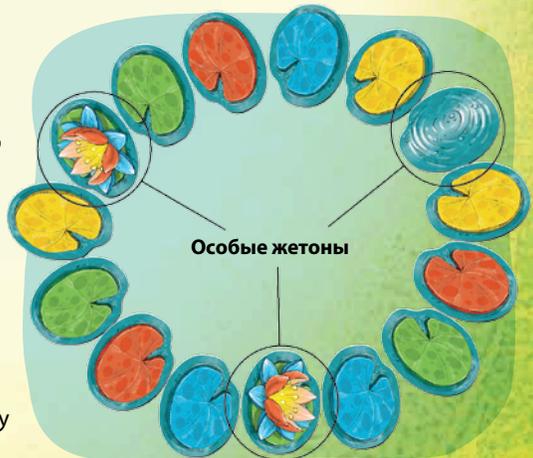
Цель игры — стать последним игроком, чья лягушка останется на игровом поле. Для этого нужно играть карты комаров так, чтобы они возвращались обратно в руку. Игрок, оставшийся без карт комаров, выбывает из игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

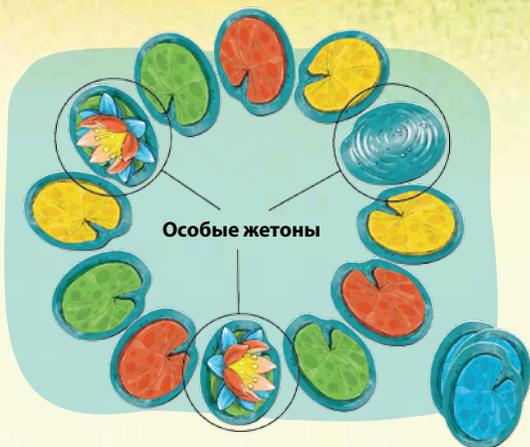
Каждый игрок выбирает лягушку и берёт карты комаров соответствующего цвета. Если вы играете втроём, уберите в коробку четвёртую лягушку, жетоны с листьями кувшинок её цвета и соответствующие карты комаров — они вам не понадобятся.

Теперь постройте игровое поле, выложив все жетоны в круг в центре стола: между особыми жетонами должно лежать строго по одному жетону каждого цвета (4 жетона разных цветов для 4 игроков и 3 для 3 игроков).



Пример подготовки к игре с 4 участниками

Пример подготовки к игре с 3 участниками
(между особыми жетонами 3 жетона разных цветов для 3 игроков)



ПО МЕСТАМ!

Перед началом игры участники выбирают стартовые жетоны для своих лягушек следующим образом:

- Самый младший игрок первым ставит свою лягушку **на любой жетон** (в том числе и на особый).
- Участник слева от первого игрока может поставить свою лягушку на соседний жетон: либо **перед** лягушкой первого игрока, либо **сразу за** ней.
- Остальные игроки по часовой стрелке ставят своих лягушек на соседние свободные жетоны (**впереди** либо **позади** сложившегося ряда). Таким образом, лягушки выстраиваются в непрерывный ряд.
- Положите корону на первую лягушку в ряду.



ХОД ИГРЫ

Игра разделена на раунды. Каждый раунд состоит из 3 этапов: **планирование, движение, карта комара**.

1) Планирование: *На какое расстояние мне было бы выгодно прыгнуть?*

Все игроки **одновременно** думают, как их лягушка может попасть на жетон с листом кувшинки своего цвета или особый жетон с цветком. Как только игрок принял решение, он должен выложить перед собой рубашкой вверх (не показывая остальным!) **одну карту комара**. Число на карте комара означает количество жетонов (любых), которые лягушка игрока может пропрыгать **вперёд**. Назад лягушки прыгать не могут.

Когда все готовы, игроки одновременно вскрывают выложенные карты. Менять решение после того, как карта была перевернута, нельзя!

Когда все готовы, игроки **одновременно** вскрывают выложенные карты. Менять решение после того, как карта была перевернута, нельзя!

2) Движение: Ну же, допрыгай до этого жетона!

Лягушки прыгают по очереди, по часовой стрелке, от жетона к жетону, в соответствии с номером на выложенной карте комара по следующим правилам:

1. Лягушка с наименьшим номером на карте комара прыгает первой, независимо от позиции в общем ряду.

Важно! На одном жетоне одновременно может стоять только одна лягушка. Если один или несколько жетонов перед прыгающей лягушкой уже заняты, то она перепрыгивает их и приземляется на первый свободный жетон. Считаются только те жетоны, где лягушке удалось приземлиться.

2. Если два игрока (или больше) выбрали карту с одинаковым номером, то первой прыгает лягушка, находящаяся дальше от коронованной лягушки.

3. После того как все лягушки закончили прыгать, игроки проверяют, какая лягушка стоит первой в ряду: она получает корону. Таким образом, игроки всегда сразу видят, какая из лягушек первая и последняя в ряду.

3) Карта комара: Что делать с использованной картой комара?

Если лягушка игрока приземляется на лист кувшинки своего цвета или на цветок кувшинки, то игрок возвращает в руку использованную в этом раунде карту комара. Таким образом, этот игрок сможет оставаться в игре дольше остальных.

Если лягушка игрока приземляется на лист кувшинки другого цвета или на жетон с водой, то игрок теряет карту комара и сбрасывает её в центр круга.

Игрок, у которого не осталось карт комаров, автоматически выбывает из игры, и его лягушка убирается с игрового поля.

Если это была лягушка с короной, корона переходит к следующей лягушке в ряду. Остальные игроки играют до тех пор, пока не определится победитель.



Пример раунда для 4 игроков



Планирование:

Красная лягушка запланировала 1 прыжок

Зелёная лягушка запланировала 2 прыжка

Жёлтая лягушка запланировала 1 прыжок

Синяя лягушка запланировала 3 прыжка

Движение:

Жёлтая лягушка прыгает первой (наименьший номер и дальняя в ряду). Она перепрыгивает через зелёную и красную.

Красная лягушка прыгает второй. Она перепрыгивает через жёлтую.

Зелёная лягушка прыгает дважды и перепрыгивает через жёлтую и красную.

Синяя лягушка прыгает трижды по свободным жетонам. Она не перепрыгивает через других лягушек.

Карта комара:

Зелёная лягушка единственная попала на жетон с листком своего цвета, поэтому игрок забирает использованную карту комара себе в руку. Кроме этого, его лягушка становится первой в ряду и получает **корону**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Есть 3 способа победить (и закончить игру):

- Игра заканчивается, когда в игре остаётся один участник. Этот участник объявляется победителем и становится кворолём лягушек!
- Если 2 оставшихся игрока одновременно выбывают из игры, побеждает тот, чья лягушка была первой в начале раунда.
- Игрок, чья коронованная в раунде лягушка догнала последнюю лягушку в ряду, побеждает (без завершения текущего раунда) и объявляется кворолём лягушек!



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ, Республика Беларусь и Казахстан:
ООО «Настольные игры – Стиль Жизни».
Импортер: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни», Россия, 121087 г. Москва, Береговой пр., д.7, корп.1, оф.1
Тел.: +7 495 510 0539, mail@lifestyletd.ru
www.lifestyletd.ru

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

LOGIS™

SAVAS TAKAS IR KO, UAB
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius
Tel./Fax +370 5 231 37 43
info@logis.lt, www.logis.lt