

SmartGames – Froggit (SGM 501)

Vek: od 6 rokov

Počet hráčov: 2 – 6

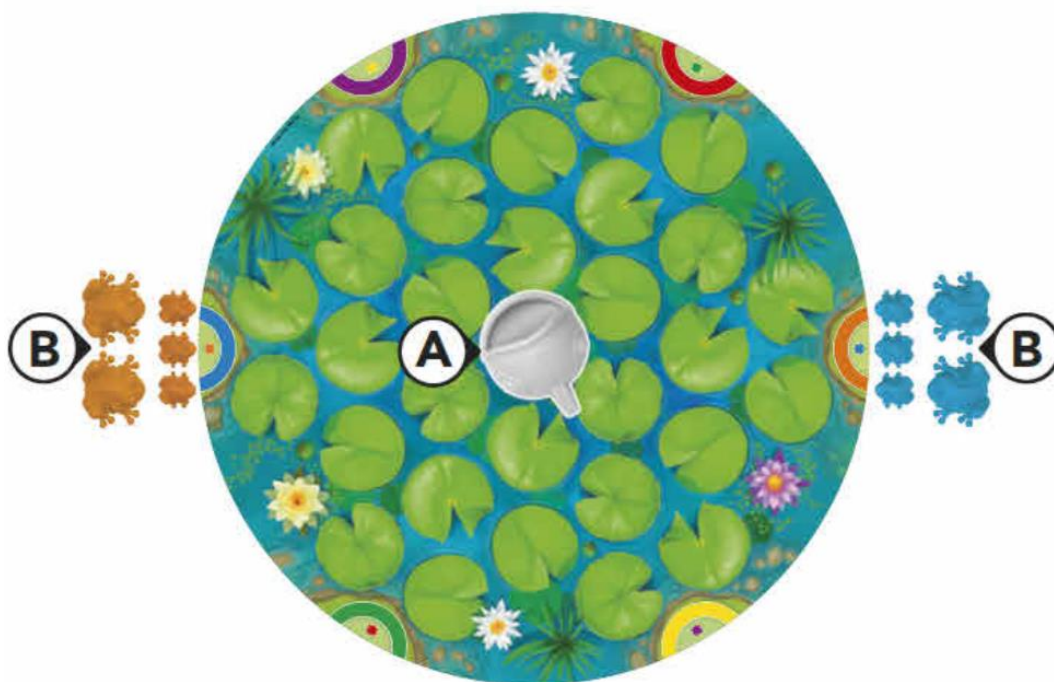
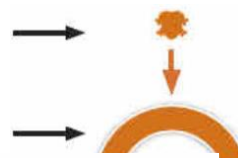
Dĺžka hry: cca 20 min.

Obsah hry

- 1 rybník (herná doska), na ktorom je zobrazených 31 lekien a 6 štartovacích a cieľových políčok na jeho okraji.
- 1 ryba
- 6 žabích rodiniek v rôznych farbách, každá rodinka sa skladá z 2 veľkých žiab a 3 malých žiab.

Príprava hry

- Položte rybník doprostred stola;
- Položte rybu (A) doprostred rybníka;
- Žabie rodinky (B), s ktorými budete v hre hrať (jednu za každého hráča), položte vedľa rybníka ku štartovacím políčkam:
 - Každá žabia rodinka má svoje konkrétne **štartovacie políčko**, označené ikonkou žaby svojej farby.
 - Toto štartovacie políčko je vždy naproti **cieľovému políčku**, ktoré je označené polkruhom vo svojej farbe.



Poznámka: Príprava herného plánu sa líši podľa toho, koľko hráčov hru hrá.



2 hráči



3 hráči



4 hráči



5 hráčov



6 hráčov

Cieľ hry

Prvý hráč, ktorý dostane celú svoju žabiú rodinku cez rybník do svojho cieľového políčka, vyhráva hru. Ale pozor na ryby!

Hra Froggit sa môže hrať v dvoch úrovniach obťažnosti – JUNIOR alebo EXPERT – podľa skúseností a veku hráčov.

Pravidlá hry – verzia JUNIOR

Priebeh hry

Hrať začína najmladší hráč a hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Hráči pohybujú žabami svojej farby. Môžu hrať so svojou žabou, ktorá je na štartovacom políčku, alebo so žabou, ktorá je už v rybníku. Hneď ako žaba opustila svoje štartovacie políčko, môže opustiť rybník iba cez svoje cieľové políčko, s výnimkou, keď ju ryba pošle späť na štartovacie políčko (viď Pohyb rybou). Hneď ako žaba opustí rybník cieľovým políčkom, nemôže sa už do rybníka vrátiť.

Pohyb žabou

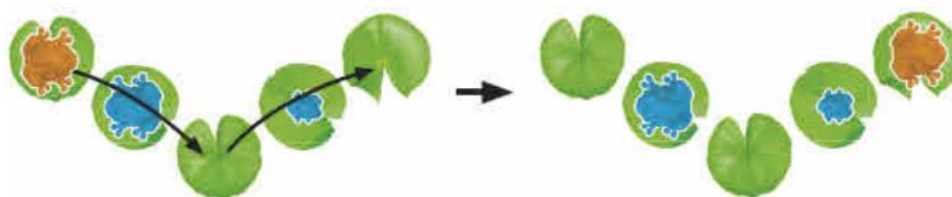
Žaby sa pohybujú skákaním na prázdne lekná.

Počet skokov, ktoré môže žaba urobiť, závisí na veľkosti žaby:

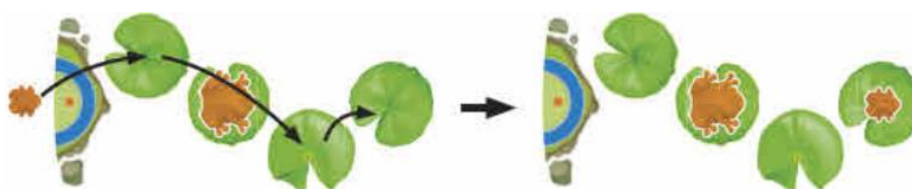
- Veľká žaba môže **skočiť 1x alebo 2x**.
- Malá žaba môže **skočiť 1x, 2x alebo 3x**.

Môžu sa kombinovať rôzne **typy skokov**, dokiaľ sa nedosiahne maximálny počet skokov.

- Žaba môže **skočiť priamo** na prázdne susedné leknó;
- Alebo môže **preskočiť** jednu susednú žabu, bez ohľadu na jej veľkosť alebo farbu, a skočiť na prázdne políčko s leknom priamo za ňou v rovnakom smere. Žaba nikdy nemôže preskočiť rybu (viď Pohyb rybou).



Príklad: Veľká oranžová žaba preskočí veľkú modrú žabu a skočí ešte raz cez malú modrú žabu. Tu sa musí veľká oranžová žaba zastaviť, pretože dosiahla maximálny počet 2 skokov.

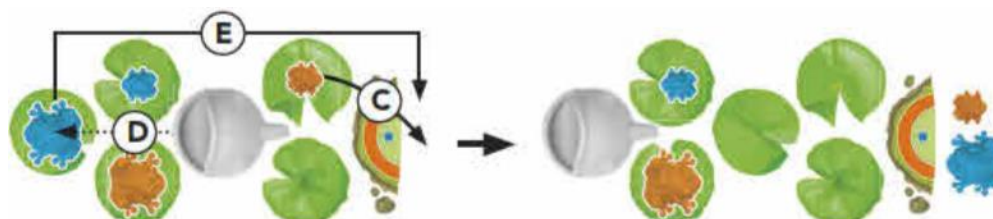


Príklad: Malá oranžová žaba skočí do rybníka tak, že skočí zo svojho štartovacieho políčka na prázdne políčko s leknom, potom preskočí veľkú oranžovú žabu a urobí ešte 1 posledný skok. Tu musí malá oranžová žaba zastaviť, pretože dosiahla maximum 3 skokov.

Poznámka: Pokiaľ hráč na svojom ťahu nemôže pohnúť žabou, musí pohnúť rybou (viď. Pohyb rybou).

Pohyb rybou

Vo chvíli, keď hráč dôjde do svojho cieľového políčka (C), musí pohnúť rybou **zo svojho miesta o 1 alebo 2 políčka s leknom**. Pokiaľ sa ryba posunie na políčko s leknom, na ktorom je žaba (D), ryba končí svoj ťah a táto žaba sa musí vrátiť na svoje štartovacie políčko (E).



Príklad: Malá oranžová žaba sa 1 skokom presunie na svoje cieľové políčko. V rovnakom ťahu oranžový hráč posunie pod vodou rybu k políčku s leknom, na ktorom je veľká modrá žaba. Veľká modrá žaba sa musí vrátiť na svoje štartovacie políčko.

Poznámka: Keď sa ryba pohybuje na požadované políčko s leknom, pohybuje sa pod vodou. Preto políčka s leknom, na ktorých sú žaby, neblokujú pohyb ryby.

Pokiaľ hráč počas svojho ťahu nemôže pohnúť žiadnou zo svojich žiab, musí posunúť rybu na políčko s leknom, na ktorom je žaba, ktorá blokuje jeho ďalší pohyb. Pokiaľ taký pohyb blokuje sama ryba, posuňte rybu na akékoľvek políčko s leknom v rybníku, bez ohľadu na limit 2 políčok s leknom, ako je inak bežné. Posuňte rybu, aby ste mohli uskutočniť budúci ťah.

Koniec hry

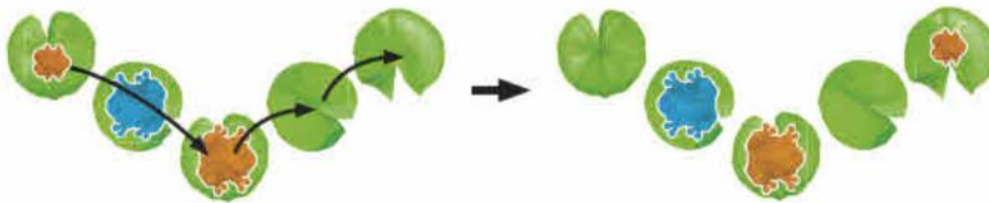
Hráč, ktorý ako prvý dostal svoju celú žabiú rodinku cez rybník do cieľového políčka sa stáva víťazom hry. Hra v túto chvíľu končí.

Pravidlá hry – verzia EXPERT

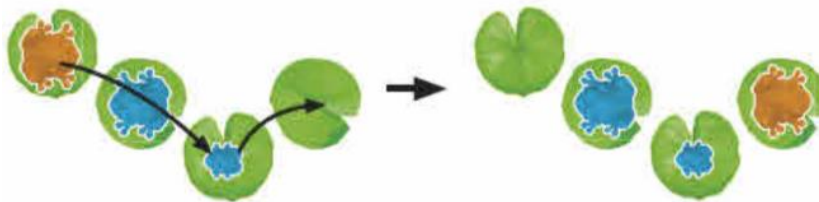
Pravidlá hry verzie EXPERT sú rovnaké, ako pri verzii JUNIOR, okrem toho, že žaba môže, za určitých podmienok, nielen skákať na prázdne políčka s leknom, ale tiež na políčka s leknom, na ktorých sa nachádza 1 ďalšia žaba.

Na jednom políčku s leknom môžu byť maximálne 2 žaby (1 malá žaba a 1 veľká žaba).

- Malá žaba môže skočiť na chrbát veľkej žaby **rovnamej farby**.
- Veľká žaba môže skočiť na žabu **inej farby**.



Príklad: Malá oranžová žaba preskočí veľkú modrú žabu a skočí na chrbát veľkej oranžovej žaby. Potom urobí 2 priame skoky na prázdne políčka s leknom.



Príklad: Veľká oranžová žaba preskočí veľkú modrú žabu a skočí na malú modrú žabu. Potom urobí ďalší 1 skok na prázdne políčko s leknom.

Utvorenie tímu

Vo chvíli, keď malá žaba končí svoj ťah na chrbte veľkej žaby svojej farby, tvoria tieto žaby tím. Ryba nemôže poslať tím dvoch žiab späť na štartovacie políčko, dokiaľ malá žaba neodskočí.



Príklad: Malá oranžová žaba skáče cez veľkú modrú žabu na chrbát veľkej oranžovej žaby. Potom urobí 2 priame skoky na chrbát inej veľkej oranžovej žaby a skončí svoj ťah tak, že utvorí s touto žabou tím. Tento tím nemôže ryba poslať na štartovacie políčko.

Pohyb tímu

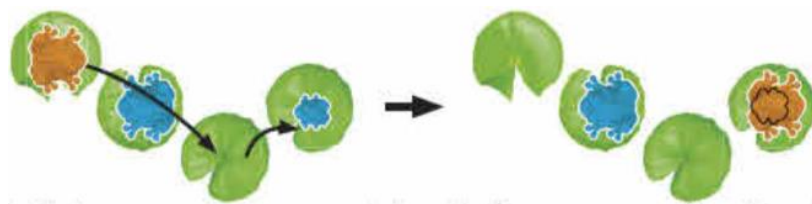
- Tím môže **skákať iba 1x priamo** na prázdne susedné políčko s leknom; **nemôže skočiť cez alebo na** inú žabu alebo rybu.
- Tím **nemôže vstúpiť alebo opustiť rybník spoločne**, ale oddelene.
- **Keď sa tím rozdeľuje**, malá žaba sa musí pohnúť ako prvá a necháva veľkú žabu za sebou.



Príklad: Oranžový tím nemôže opustiť rybník spoločne. Dve žaby musia vstúpiť na cieľové políčko oddelene. V tomto prípade sa na cieľové políčko dostane najprv malá oranžová žaba. V ďalšom ťahu sa na cieľové políčko môže dostať aj veľká oranžová žaba.

Uväznenie žaby

Keď veľká žaba končí svoj ťah na malej žabe inej farby, malá žaba je uväznená. Malá žaba sa nemôže pohnúť, dokiaľ veľká žaba neodskočí.



Príklad: Veľká oranžová žaba skáče cez veľkú modrú žabu na prázdne políčko s leknom. Urobí ďalší 1 priamy skok na malú modrú žabu a skončí svoj ťah tak, že malú modrú žabu uväzní. Malá modrá žaba sa nemôže ďalej pohnúť.

Pokiaľ sa ryba posunie na políčko s leknom, na ktorom je veľká žaba, ktorá uväznila malú žabu, obe žaby sú poslané späť na svoje štartovacie políčka.

RÝCHLA HRA

Pravidlá pre rýchlu hru sú rovnaké ako vo verzii JUNIOR a EXPERT, okrem toho, že teraz sa každá žabia rodinka skladá z 1 veľkej a 2 malých žiab.