



КВАА!

і н с т р у к ц і я

GRANNA®



КВАА!



Сімейна гра для 2-4 гравців віком від 7 до 99 років

Дизайнер: Адам Калуза

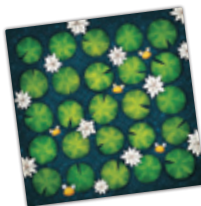
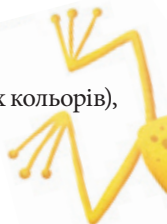
Ілюстрації та графіка: Пьотр Соха



Плиг! Скок! Плиг! Скок! Жабки стрибають з листочка на листочок! Вони хочуть якнайшвидше дістатися до будиночків своїх сусідів. Після кожного стрибка місток, що з'єднує два листки зникає, і через це іншим жабкам стає складніше стрибати. Гравець, який перемістить всіх своїх жабок на листочки-будинки своїх сусідів – переможець! Стрибай, жабко! Нехай всім буде весело!

Вміст коробки:

Двостороннє гральне поле, 50 містків, 12 пластикових жабок (по три жабки чотирьох кольорів), 4 стартові листочки-будинки, 16 спеціальних карток з діями, інструкція.



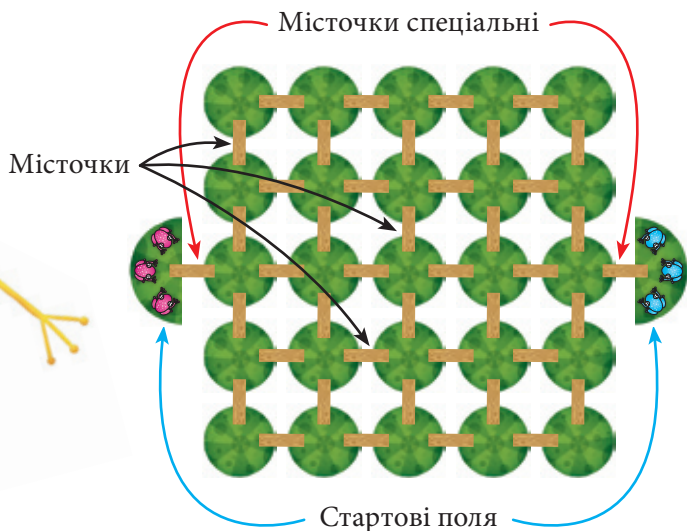
ЦІЛЬ ГРИ

Гравці намагаються перемістити своїх жабок з власних хатинок до хатинок суперників. Якщо грають **чотири гравця** – їм потрібно перемістити по одній своїй жабці у будиночки кожного з інших гравців. Якщо грають **трьох гравців**, одна жабка повинна потрапити до будинку одного гравця, а дві інші – до будинку другого. Коли грає всього **два гравця**, то всіх трьох жабок потрібно перемістити до будинку суперника.

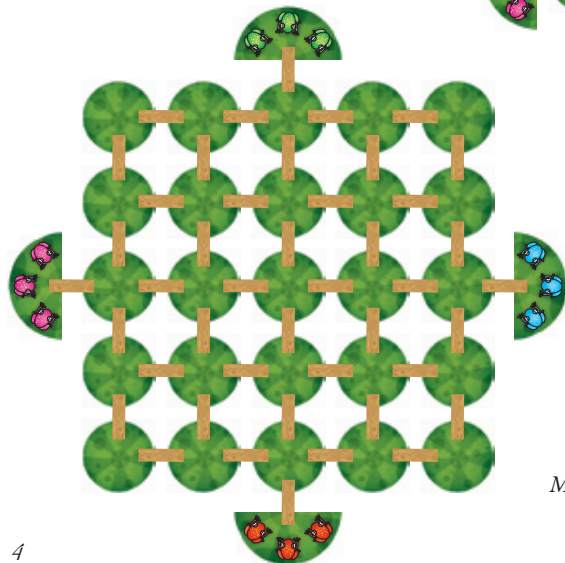
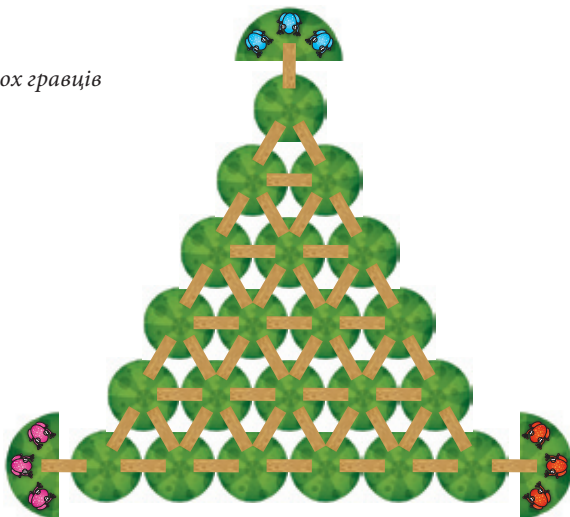
ПІДГОТОВКА ДЛЯ ГРИ

Розташуйте деталі гри на ігровому полі так, як показано на малюнках (1-3).

Мал. 1 Так виглядає поле перед початком гри для двох гравців



Мал. 2 Так має виглядати поле для трьох гравців



Мал. 3 Стартова позиція для чотирьох гравців

Місточки розташуйте так, щоб сусідні листки були з'єднані між собою.
Починає наймолодший гравець, а далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.



ВАШ ХІД

Під час свого ходу гравець може зробити одну з двох наступних дій:

- Перемістити свою жабку з одного листка на інший
- Поставити місток

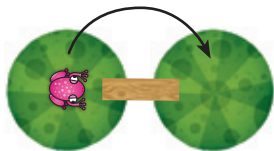
СТРИБОК ЖАБКИ

Жабка може стрибнути на сусідній листочок тільки якщо їх з'єднає місток.

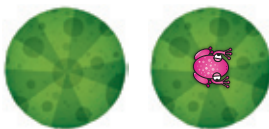
Після стрибку місток між листками прибирається.

ВИКЛЮЧЕННЯ! Містки, які з'єднують хатинки з найближчими до них листками ніколи не прибирають.

Мал. 4 Стрибок можливий:
місточок з'єднує два листка



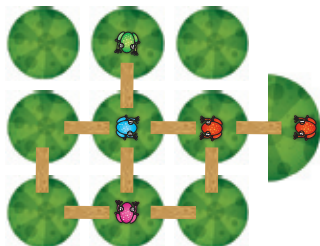
Мал. 5 Після стрибку ми
прибираємо місток



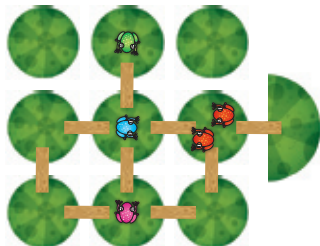
Мал. 6 Жабка не може
стрибнути, спочатку
поставте місток



Якщо жабка стрибає на листок, на якому вже сидить інша жабка (що належить супернику), тоді й вона також має перестрибнути на інший листок, до якого прокладений місточок. Після кожного стрибка містки прибирають. Якщо на наступному листку також є жабка, то і вона стрибає на сусідній листок. Тобто перший стрибок однієї жабки може спричинити цілу серію стрибків жабок інших гравців. Той, чия черга, вирішує, куди стрибнуть всі жабки, яких потрібно перемістити. Якщо якусь одну з жабок неможливо перемістити – відповідно і сам хід у цей раз неможливий. Серії стрибків показані нижче.

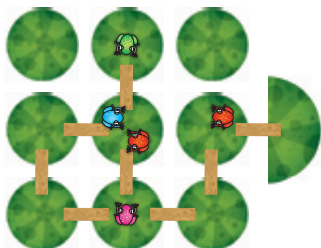


Мал. 7 Початкова позиція



Мал. 8 Гравець стрибає червоною жабкою з хатинки на сусідній листочок. Після цього стрибка тут вже 2 червоних жабки. Та, що була на листку до цього ходу повинна стрибнути на інший листок, до якого прокладено міст.

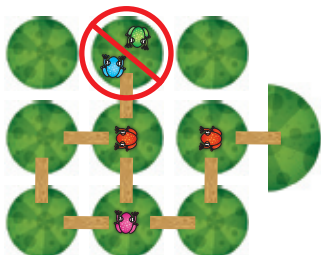




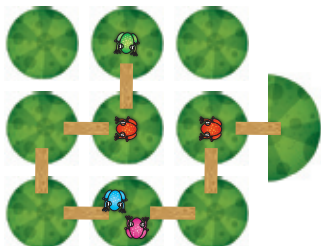
Мал. 9 Червона жабка стрибає ліворуч, туди, де вже сидить блакитна. Ми прибираємо місток. Блакитна жабка має зробити один з трьох можливих стрибків:

- вгору до зеленої жабки
- наліво на пустий листочок
- вниз до рожевої жабки

Але один з цих варіантів заборонений. Це доведено на наступному малюнку.

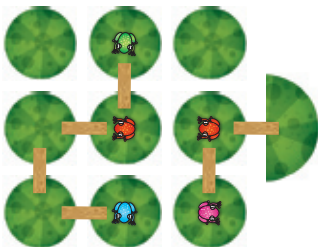


Мал. 10 Після стрибка на листочку вже дві жабки, але зеленій стрибнути нікуди. Отже, цей хід робити заборонено.



Мал. 11 Гравець вирішує перемістити блакитну жабку вниз до рожевої. Після стрибка він прибирає місток.





Мал. 12 Останній стрибок з цієї серії – гравець переміщає рожеву жабку вправо.



Якщо жабка потрапила до листочку-будинку суперника, вона залишається там. Тепер вона не може переміщатися, а також не може витіснити інших жабок, які вже там сидять.

ЯК ПОСТАВИТИ МІСТОК

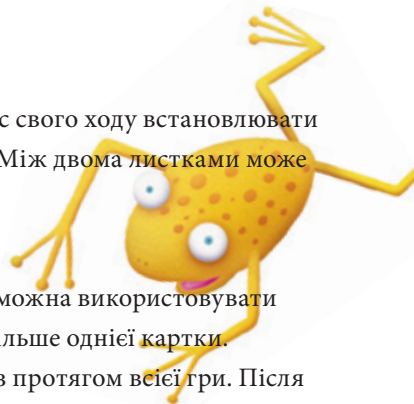
Окрім переміщення своїх жабок, гравець може під час свого ходу встановлювати місток між листочками, які в цей момент не з'єднані. Між двома листками може бути тільки один місток!

КАРТКИ З ДІЯМИ

У кожного з гравців є 4 спеціальні картки з діями. Їх можна використовувати завжди, коли настане Ваша черга, але за один хід не більше однієї картки.

Кожна картка може бути використана тільки один раз протягом всієї гри. Після використання картки, гравець відкладає її убік, щоб було видно, що нею більше не можна грати. На початку гри гравці отримують по 4 картки (мал. 13-16).

Кожен набір позначений кольоровим кружечком з короною. Цей колір співпадає з кольором жабки гравця.





Мал. 13 Додатковий стрибок

Гравець може стрибнути жабкою двічі.
Обидва стрибки повинна робити одна жабка.
Перший стрибок – на пустий листок, а вдруге
можна стрибнути і на зайнятий, далі як завжди
відбувається переміщення (серія стрибків).



Мал. 14 Парашут

Замість звичайного стрибка – на листочок через
місточок – гравець може перемістити жабку на
сусідній листок, до якого містку немає. Цей листок
може бути зайнятий іншою жабкою, отже, далі
відбувається серія стрибків.



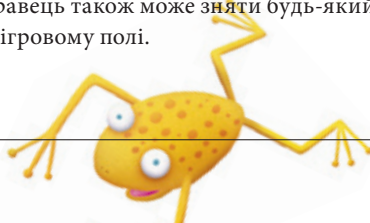
Мал. 15 Додати ще один місток

Гравець має можливість встановити не один,
а два містки за один хід (з'єднати дві різних пари
листків).



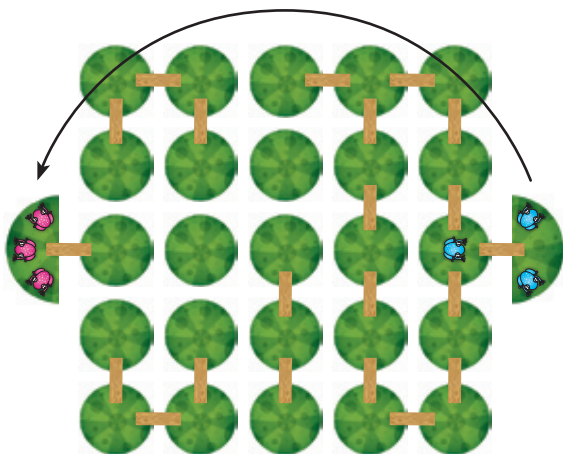
Мал. 16 Прибрати один місток

Після свого ходу (стрибка жабкою або встановлення
містку), гравець також може зняти будь-який
місток на ігровому полі.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

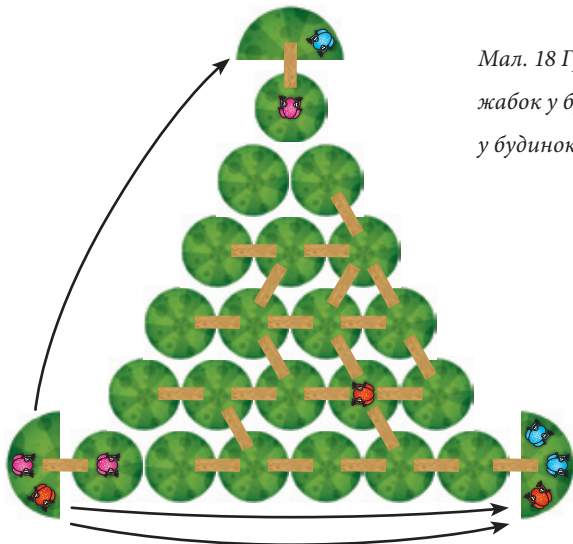
Виграє той, хто першим приведе всіх трьох жабок до будиночків суперника.
Наступні малюнки показують фінальні позиції ігор з 2, 3 та 4 гравцями.



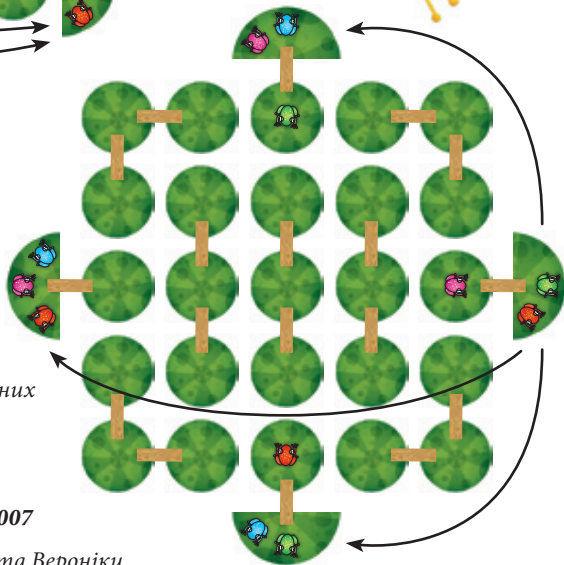
*Мал. 17 Гравець перемістив три своїх рожевих жабки у хатинку сусіда і виграв.
Гравець, що грав блакитними жабками позаду на один хід.*



Мал. 18 Гравець перемістив двох своїх блакитних жабок у будинок суперника справа, а третю – у будинок, що вгорі.



Мал. 19 Гравець перемістив своїх блакитних жабок до різних будиночків.



Веселих стрибків! Адам (folko) Калуза 2007

Я вигадав цю гру для своїх доньок Клаудії та Вероніки.

Шановний покупцю!

Наші ігри комплектуємо з особливою старанністю. Однак, якщо трапляється деякий брак (за що заздалегідь просимо Вашого пробачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть за адресою: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Місце покупки:

Дата покупки:

Яких деталей немає:

Прізвище та адреса:

КВААА!

08099/3