

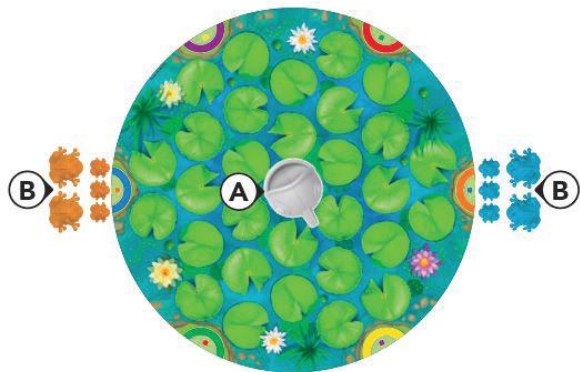
PRAVILA IGRE

Sadržaj

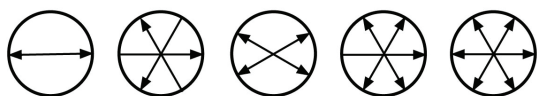
• 1 bara (odnosno, tabla za igru) na kojoj se nalazi 31 list lokvanja i posebno označenih 6 startnih i završnih pozicija duž ivice. • 1 riba • 6 porodica žaba u raznim bojama; svaka porodica žaba se sastoji od 2 velike i 3 male žabe.

Postavljanje igre

• Postavite tablu za igru na sredinu stola; • Postavite ribu (A) na lokvanj u sredinu bare; • Postavite porodice žaba koje učestvuju u igri (B), po jednu za svakog igrača, pored bare, odnosno pored njihove startne pozicije; • Svaka porodica žaba ima sopstvenu **startnu poziciju**, prikazanu putem slike žabe u njihovoj boji. • Startna pozicija se uvek nalazi nasuprot njihove **ciljne pozicije (finiša)**, koja je obeležena ivicom u njihovoj boji.



Beleška: Zavisno od broja igrača, položaji startnih pozicija izgledaju ovako:



2 igrača 3 igrača 4 igrača 5 igrača 6 igrača

CILJ IGRE

Prvi igrač koji uspe da prevede celu porodicu žaba preko bare, do njihove ciljne pozicije, je pobednik. Ali obratite pažnju na ribu!

„Froggit“ mogu da se igraju na 2 nivoa težine – **JUNIOR** ili **EKSPERT** – u skladu sa iskustvom i/ili godinama starosti igrača.

PRAVILA IGRE ZA JUNIOR NIVO

Kako se igra

Počevši od najmlađeg igrača i krećući se u pravcu kazaljke na satu, igrači se smenjuju pomerajući po jednu žabu u boji koju su izabrali. Igrači mogu da pomere žabu sa startne pozicije ili žabu koja se već nalazi u bari. Kada žaba napusti svoju startnu poziciju, ona može da napusti baru samo preko svoje ciljne pozicije, osim kada se desi da je riba pošalje nazad na startnu poziciju (pročitajte pod „Kako se kreće riba“). Kada žaba napusti baru preko sopstvenog finiša, ona više ne može da bude vraćena u igru.

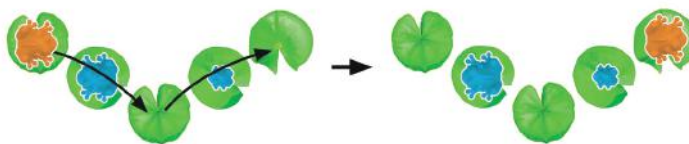
Kako se kreću žabe

Žabe se kreću tako što skaču na prazne listove lokvanja. **Broj skokova koji žaba može da načini zavisi od veličine žabe:**

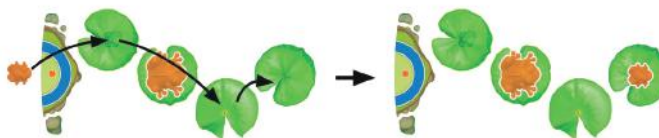
• Velika žaba može da skače **1 ili 2 puta**. • Mala žaba može da skače **1, 2 ili 3 puta**.

Postoje različite vrste skokova koje se mogu kombinovati dok se ne dostigne maksimalni broj skokova:

• Žaba može da **skoči direktno** na bilo koji prazan list lokvanja u neposrednoj blizini; • ili, žaba može da **preskoči** jednu žabu u neposrednoj blizini, bilo koje veličine ili boje da je ta žaba, i da doskoči na prazan list lokvanja direktno iza nje u istom pravcu pomeranja. Žaba nikad ne može da preskoči ribu (pročitajte pod „Kako se kreće riba“).



Primer: Velika narandžasta žaba preskače veliku plavu žabu, a zatim preskače i malu plavu žabu. Velika narandžasta žaba mora ovde da se zaustavi zato što je iskoristila svoj maksimalni broj skokova (2 skoka).



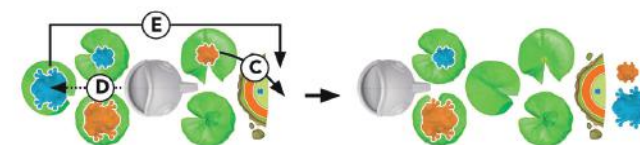
Primer: Mala narandžasta žaba ulazi u baru skačući sa svoje startne pozicije na prazan list lokvanja, zatim preskače veliku narandžastu žabu i skače još jednom. Ona mora ovde da se

zaustavi zato što je iskoristila svoj maksimalni broj skokova (3 skoka).

Beleška: Ukoliko igrač ne može da pomera žabe kada dođe red na njega da igra, on onda mora da pomeri ribu (pročitajte pod „Kako se kreće riba“).

Kako se kreće riba

Kada igrač prebaci jednu od svojih žaba preko finiša (C), on mora da pomeri ribu za 1 ili 2 lista lokvanja od mesta gde se trenutno nalazi. Ukoliko se riba postavi na list lokvanja na kom se već nalazi žaba (D), onda riba završava sa kretanjem, a ta žaba mora da se vrati na svoju startnu poziciju (E).



Primer: Mala narandžasta žaba prelazi finiš liniju u jednom skoku. Igrač koji igra sa narandžastim figurama onda pomera ribu pod vodom do lista lokvanja na kom je velika plava žaba. Velika plava žaba se onda vraća nazad na svoju startnu poziciju.

Beleška: Kada se riba kreće do željenog lista lokvanja, ona se kreće pod vodom, te stoga listovi lokvanja na kojima se nalaze žabe ne ometaju kretanje ribe.

Ukoliko igrač ne može da pomeri ni jednu od svojih žaba onda kada na njega dođe red, on mora da pomeri ribu na list lokvanja na kom se nalazi žaba koja blokira njegov naredni potez. Ukoliko sama riba blokira taj naredni potez, pomerite ribu na bilo koji list lokvanja u bari u okviru 2 najbliža lista lokvanja, kao što je i uobičajeno. Pomerajte ribu da bi ste sebi obezbedili naredni potez.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji uspe da prebaci celu porodicu žaba preko bare i finiša (ciljne pozicije) je pobednik. Ovim se igra završava.

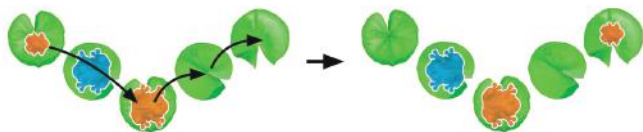
PRAVILA IGRE ZA EKSPERT NIVO

Pravila igre za **EKSPERT** nivo su ista kao i za **JUNIOR** nivo, osim što žaba može u nekim slučajevima ne samo da skoči na prazan list lokvanja, već može i da skoči na list na kom se već nalazi 1 žaba.

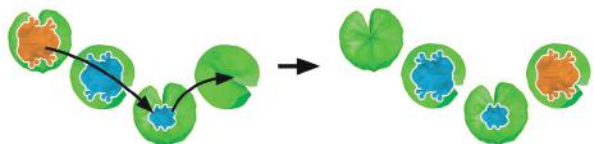
Na istom listu lokvanja mogu da se nađu najviše 2 žabe (1 mala i 1 velika žaba).

- Mala žaba može da skoči na leđa velike žabe **iste boje**.
- Velika žaba može da skoči na malu žabu **u drugoj boji**.

Primer: Mala narandžasta žaba preskače veliku plavu žabu i skače na leđa velike narandžaste žabe. Zatim, skače još dva puta direktno na prazne listove lokvanja.



Primer: Velika narandžasta žaba preskače veliku plavu žabu i skače na malu plavu žabu. Zatim, skače još jednom direktno na list lokvanja.



Kako se pravi tim

Kada mala žaba naskoči na leđa velike žabe u istoj boji, one onda čine tim. Riba u tom slučaju ne može da vrati taj tim na startnu poziciju sve dok se mala žaba ne skloni sa leđa velike žabe.



Primer: Mala narandžasta žaba preskače preko velike plave žabe i skače na leđa velike narandžaste žabe. Zatim pravi još 2 direktna skoka i naskače na leđa druge velike narandžaste žabe, te time pravi tim. Riba ne može da vrati ovaj tim nazad na startnu poziciju.

Kako se kreće tim

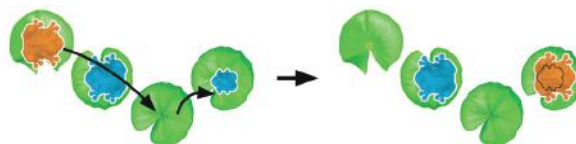
- Tim može **da skoči samo jednom direktno** na susjedni prazan list lokvanja; tim **ne može da preskače preko ili na** druge žabe ili ribu.
- Tim **ne može da napusti baru zajedno**. Žabe moraju da se razdvoje da bi prešle finiše.
- Kada se **razdvaja tim**, mala žaba mora da se pomeri prva i da ostavi veliku žabu iza sebe.



Primer: Narandžasti tim ne može da napusti baru zajedno. Ove dve žabe moraju svaka za sebe da pređu finiše. U ovom primeru, mala narandžasta žaba prva prelazi preko finiša. Kada opet dođe red na igrača, onda velika narandžasta žaba može takođe da napusti baru.

Blokiranje žabe

U slučaju kada velika žaba skoči na malu žabu druge boje, onda je mala žaba zarobljena. Blokirana mala žaba ne može da se pomeri sve dok se velika žaba ne skloni.



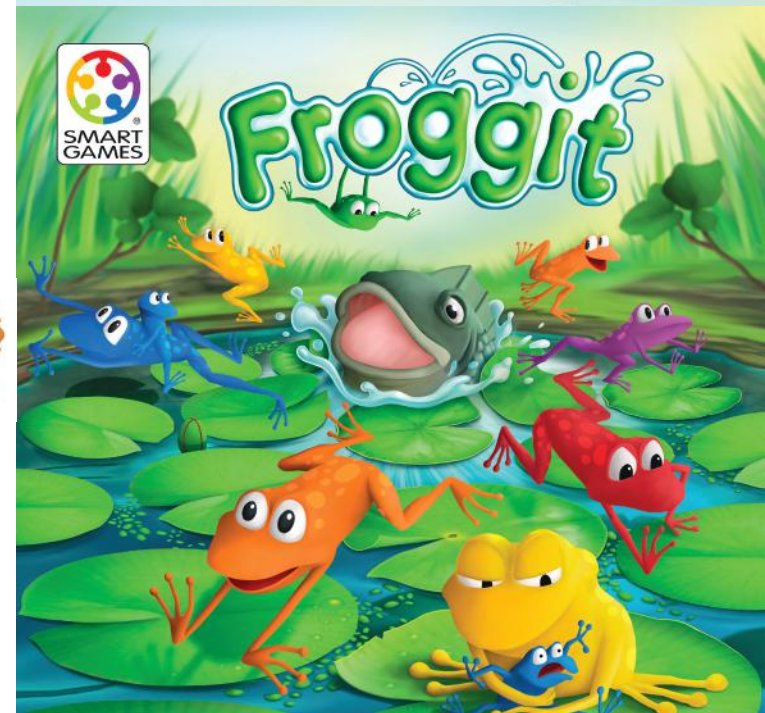
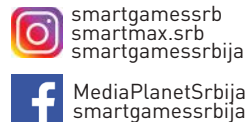
Primer: Velika narandžasta žaba je preskočila veliku plavu žabu i skočila na prazan list lokvanja. Ona zatim skače još jednom i skače direktno na malu plavu žabu i time je blokira. Mala plava žaba u ovom slučaju ne može da se pomeri.

Ukoliko se riba pomeri na list lokvanja na kom se nalazi velika žaba koja je blokirala malu žabu, obe žabe se vraćaju na svoje startne pozicije.

BRZA IGRA

Pravila za BRZU IGRU su ista kao za **JUNIOR** i **EKSPERT** nivoe, osim što se u ovom slučaju porodica žaba sastoji od 1 velike i 2 male žabe.

Uvoznik i distributer
media planet
www.mediaplanet.rs
www.smartgames.rs



PRAVILA IGRE

