

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Quak

Nr. 4362



HABA®

Coâ

(Un jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans
Durée de la partie: 5 à 20 mn.

Tous les soirs, les grenouilles se retrouvent à l'étang sur les nénuphars pour y coasser en concert. Ensuite, elles quittent une à une la scène en se jetant à l'eau.

Contenu:

1 support de jeu
48 petites grenouilles
1 dé de couleur

But du jeu:

Chacun des joueurs tente de faire disparaître au plus vite ses grenouilles dans l'étang.

Au préalable:

Chaque joueur obtient 8 grenouilles. Pour les plus âgés ou quand on ne joue qu'à deux, chacun obtient 12 grenouilles. On laisse le support dans le carton.

Déroulement de la partie:

Celui qui réussit le saut le plus long commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Au premier tour, chacun lance une seule fois le dé.

Lorsque la couleur indiquée par le dé est encore libre (C) : l'étang, on peut placer une, voire deux grenouilles sur le nénuphar correspondant.

jaune: poser une grenouille sur chacun des nénuphars jaunes (2 au total)
rouge: poser une grenouille sur chacun des nénuphars rouges (2 au total)
violet: poser 1 grenouille sur le nénuphar violet
orange: poser 1 grenouille sur le nénuphar orange

**1er tour:
lancer une fois
le dé**

**Placer les
grenouilles**

Grenouille plonge

Prendre les grenouilles

A partir du 2ème tour: lancer le dé plusieurs fois

vert: poser 1 grenouille sur la grande feuille de nénuphar
bleu: 1 grenouille plonge à l'eau (trou dans le support) et disparaît.

Si la couleur indiquée par le dé est déjà occupée, le joueur doit prendre les grenouilles qui s'y trouvent (sauf, bien sûr, s'il s'agit du bleu).

Aux tours suivants, un joueur peut lancer le dé autant de fois qu'il veut. Il ne doit s'arrêter que lorsqu'il est obligé de récupérer une grenouille sur l'étang.

Fin de la partie:

Le premier à avoir fait disparaître toutes ses grenouilles dans l'étang remporte la partie.

Quak

Ein Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: 5-20 Minuten

Spielautor: Bruno Dolch

Grafik: Doris Matthäus

Ein Abend am Seerosenteich: Viele kleine Frösche versammeln sich im Teich und veranstalten ihr tägliches Quak-Konzert. Doch nach und nach verabschieden sich die Frösche und hüpfen ins Wasser.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 48 kleine Frösche
- 1 Farbwürfel

Spielziel:

Jeder Spieler muß so schnell wie möglich seine Frösche im Seerosenteich verteilen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 8 Frösche.
Bei älteren Kindern und wenn man zu zweit spielt, bekommt jeder 12 Frösche.
Der Spielplan bleibt im Kartonunterteil liegen.

Spielablauf:

Wer am weitesten hüpfen kann, darf beginnen. Es wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt.

1. Runde: 1 x würfeln

Ist die gewürfelte Farbe auf dem Seerosenteich noch nicht besetzt, darf man hier einen bzw. zwei Frösche hinsetzen:

Frösche in den Teich setzen

gelb: auf jede gelbe Seerose einen Frosch setzen

(insgesamt 2)

rot: auf jede rote Seerose einen Frosch setzen
(insgesamt 2)

violett: 1 Frosch auf die violette Seerose setzen

orange: 1 Frosch auf die orange Seerose setzen

grün: 1 Frosch auf das große Seerosenblatt setzen

blau: 1 Frosch hüpf ins Wasser (Loch im Spielplan)

Frosch hüpf ins Wasser

Frösche vom Teich wegnehmen

Ist die gewürfelte Farbe aber schon besetzt, muß man die jeweiligen Frösche an sich nehmen.

Dies gilt jedoch nicht für blau, im Wasser können beliebig viele Frösche untertauchen.

ab 2. Runde: beliebig oft würfeln

In der ersten Runde darf jeder nur einmal würfeln. In allen weiteren Runden kann man beliebig oft würfeln, aber höchstens, bis man einen Frosch vom Teich nehmen muß.

Spielende:

Wer zuerst keine Frösche mehr vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariante für Jüngere:

(Idee = Spielgruppe „Kleine Wolke“ in Marl)

Wird eine schon „besetzte“ Farbe gewürfelt, darf der dort sitzende Frosch (bei Rot und Gelb beide Frösche) ins Wasser hüpfen, und die Farbe wird auf diese Weise wieder frei für neue Frösche.