

# I



Da 4 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 1 tabellone, 1 dado, 4 pedine di legno, 4 gettoni di cartone.



Scopo del gioco: essere la prima rana a raggiungere lo stagno.



Regola del gioco:

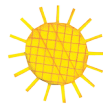
Ogni giocatore sceglie una pedina rana e si mette davanti un gettone corrispondente alla rana prescelta. Così potrà ricordarsi per tutta la partita qual è il colore della sua pedina, anche se sarà "coperta". Tutti i giocatori iniziano il percorso mettendo la pedina lato rana visibile.



Il giocatore più giovane inizia, lancia il dado e sposta la sua rana del numero di caselle indicato, agendo al tempo stesso in funzione dell'immagine presente su quella casella:



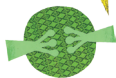
- Se un giocatore finisce su una casella "pioggia", gira la pedina dal lato ombrello, e continua a giocare fino a quando non si fermerà su una casella "sole". Ogni giocatore in questa situazione deve memorizzare la posizione del suo gettone il cui colore è nascosto.



- Quando un giocatore finisce su questa casella, sia con la pedina dal lato rana, e non succede nulla, sia con la pedina dal lato ombrello, la gira per far riapparire la rana.



- Arrivando su una casella "temporale", la rana va direttamente alla casella il cui numero è indicato sul fulmine.



- La finestra "scambio" costringe la rana che arriva su questa casella a cambiare posto con la pedina di sua scelta, davanti o dietro, in posizione rana o ombrello.

Durante il gioco, quando le rane sono nascoste sotto il loro ombrello, può accadere che i giocatori si sbagliano e facciano avanzare una pedina che appartiene a un altro giocatore. In questo caso, il gioco continua normalmente, e nessun giocatore deve opporsi.

Il vincitore è il giocatore la cui rana arriva prima allo stagno. Può succedere che sia un altro giocatore a farlo vincere senza volere!