

w pudełku, czas
wykrzyknąć żywiołowe
„RADE, RADE!”.

Ten sygnał natychmiast zatrzymuje grę.
Teraz każdy z graczy może wyciągnąć wszystkie
swoje żabki z pudełka i ustawić ponownie obok
katapulty.

Naturalnie zdobyte do tej pory pyłki pozostają przed graczami.
Za chwilę, na umówiony sygnał, strzelanina rozpocznie się na
nowo i będzie można wzajemnie odbierać sobie utrafioną zdobycz.

Jeśli ponownie trafisz w to samo pole, a zdobyłeś już wcześniej
pyłek w tym kolorze, nic się nie dzieje. Weź kolejną żabkę i próbuj
dalej.

W chwili, kiedy jednocześnie znajdują się przed tobą 4 pyłki (lub
3 w przypadku rozgrywki na 5–6 osób), oznajmij to przeciwnikom
triumfalnym „RERE KUM KUM!”.

I koniec! Możecie zebrać wszystkie wystrzelone żabki, ustawić
pyłki w pobliżu planszy i zacząć grę od nowa.

UWAGA:

Jeśli gracze z młodszymi dziećmi lub w ciasnych
warunkach możecie umówić się, że „RADE,
RADE!” przerywa grę nie tylko, gdy
wszystkie twoje żabki trafiły do
pudełka, ale również wtedy,
gdy spadły ze stołu.

KONIEC GRY

W rozgrywce na 2–4 graczy
zwycięzcą zostaje pierwszy gracz,
który zbierze (postawi przed sobą)
4 pyłki. W grze na 5–6 osób wystarczy zebrać
3 pyłki.

ROZGRYWKA Z ZAMIANĄ MIEJSC

Jeśli macie odpowiednie warunki w mieszkaniu, możecie do
rozgrywki wprowadzić dodatkowy element ruchowy. W momen-
cie, w którym zabierasz komuś ostatni stojący przed nim pyłek,
musicie oboje zamienić się miejscami. Od tej pory zaczynacie
strzelać przejętym właśnie kolorem żabek.

UWAGA:

Przesiadając się,
zabierz ze sobą
dotychczas zdobyte
pyłki!

Wyprodukowano przez:

Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19
80–209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75
www.alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce

OSTRZEŻENIA

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zakrztuszenia
małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowa-
nie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.
Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu z dala od źródeł
ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać
zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka
mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku
poniżej 3 lat.



PINK
FRÖG

RERE
KUM KUM

2727



Wiek: 5+
Liczba graczy: 2-6

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt e-mail: help@pinkfrog.pl

Autor gry:
Martin Nedergaard Andersen

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA: CEL GRY

- Kolorowe żabki – 48 szt. (6 zestawów x 8 żabek)
- Pyłki dmuchawca – 6 szt.
 - Katapulty – 6 szt.
 - Plansza (wbudowana w pudełko)
 - Żabie oczka - zestaw naklejek
 - Instrukcja

Jak najszybciej zbierz pyłki dmuchawca, trafiając swoimi żabkami w odpowiednie części planszy. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze 3 lub 4 pyłki (w zależności od liczby graczy).



Aby wasze pionki wyglądały bardziej "żabio", przystrojcie je dołączonymi do zestawu naklejkami. Najlepiej niech każdy wybierze sobie kolor, którym chce grać i naklei oczka na swoje pionki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Plansza do gry została wbudowana w dolną część pudełka. Nie wyciągaj jej, tylko w całości połóż na środku stołu.
- Obok pudełka ustaw wszystkie pyłki (6 sztuk), tak by były w zasięgu ręki każdego z graczy.
- Następnie każdy gracz otrzymuje katapultę oraz osiem pionków żabek w wybranym przez siebie kolorze.
- Katapultę i pionki ustawiamy przed sobą w dowolnej odległości od pudełka. Wkrótce przekonacie się, że „bliżej” niekoniecznie będzie oznaczać „łatwiej”.
- Jeśli jest was mniej niż sześć osób, odłóżcie katapulty i żabki w kolorach, których nikt nie wybrał, do górnej części pudełka. Nie będą brały udziału w grze.
 - Wszystko gotowe. Można zaczynać!



Przykładowy zestaw dla trzech graczy:

PRZEBIEG GRY

W grze nie ma rund ani niepotrzebnych przestojów. Na umówiony sygnał wszyscy gracze starają się przy pomocy katapult jak najszybciej wstrzelić swoje pionki w wybrane pola na planszy, a kiedy to się uda, muszą oznajmić to

innym graczom, wypowiadając głośne „KUM!”.

Natychmiast po swoim „KUM!” sięgnij po pyłek w kolorze komory, w której wylądowała wystrzelona przez siebie żabka, i postaw go przed sobą.

UWAGA:

Jako właściwe liczy się pole, w którym ostatecznie leży pionek – nie to, w którym odbił się od planszy po raz pierwszy.

Ponieważ wszyscy strzelacie równocześnie, prawdopodobnie za chwilę ktoś inny trafi swoją żabką w to samo pole i po wykrzyknięciu „KUM!” zabierze ci pyłek sprzed nosa, ale będziesz mógł go odzyskać po ponownym trafieniu w ten sam kolor.

W ten sposób gracze na przemian zabierają sobie wzajemnie pyłki, a wokół stołu roznosi się radosne „KUM!”, „KUM!”, „KUM!”, „KUM!”.

W momencie, w którym wystrzelisz ostatnią żabkę, musisz jak najszybciej zebrać te, które wylądowały na stole lub na podłodze, aby móc kontynuować dalsze próby. Nie wolno jednak zabierać żabek z pudełka. Natomiast jeśli strzelałeś celnie i wszystkie osiem żabek znalazło się