

Happy Hopping

Was für ein Chaos! Die Frösche springen kreuz und quer durch die Tümpel! Alle sind auf der Jagd nach den bunten Mücken. Welche Frösche fangen dabei die meisten Mücken?

Spielmaterial:



- 1 Wiesenspielplan
- 40 Frösche aus Plastik (je 10× pink, blau, gelb, orange)
- 4 Hüpf-Stäbchen aus Holz
- 4 Seerosenblätter
- 36 Mücken-Chips
- 32 Rundenziele (8 pro Person)
- 4 Wertungs-Plättchen
- 8 Marienkäfer-Chips
- 4 Tümpelreinleger

Vorbereitung

- 1 Stellt das Schachtelunterteil mit dem Einsatz in die Tischmitte. Legt die Tümpelreinleger, wie rechts abgebildet, in die Fächer des Einsatzes.
- 2 Legt dann den Wiesenspielplan oben auf den Einsatz. Achtet darauf, dass die Blumen in den Ecken zur Farbe des Tümpel passen.
- 3 Wählt jeder eine Froschfarbe und setzt euch vor die entsprechende Seite des Spielplans. Nehmt euch alle Frösche und das dazugehörige Seerosenblatt in eurer Farbe.
- 4 Legt euer Seerosenblatt mit etwas Abstand vor die Schachtel und platziert eure 10 Frösche daneben. Wer möchte, nimmt sich 1 Hüpfstäbchen.
- 5 Platziert die Mücken-Chips und die Wertungs-Plättchen, verdeckt an den Tischrand. Legt die Marienkäfer-Chips als Vorrat daneben.
- 6 Sortiert die Rundenziele entsprechend ihrer Rückseiten. Bildet 8 Stapel und legt diese in beliebiger Reihenfolge verdeckt am Tischrand bereit.



Spielverlauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Das Spiel geht über 8 Runden.
Es gibt **normale Runden**  und **Temporunden** .
Ihr erkennt sie an dem Symbol am oberen Rand des Rundenziels.

Zu Beginn einer jeden Runde nehmt ihr euch jeder 1 Rundenziel von 1 Stapel. Somit hat jeder von euch das gleiche Rundenziel. Achtet darauf, dass der Pfeil auf dem Rundenziel immer eurer Spielerfarbe entspricht. Auf das Startsignal „Happy Hopping!“ lasst ihr alle gleichzeitig eure Frösche, einen nach dem anderen, von eurer Seerose hüpfen. Um einen Frosch hüpfen zu lassen, drückt mit einem Finger auf den Rücken des Frosches und lasst ihn los hüpfen. Wer möchte, verwendet dafür das Hüpf-Stäbchen. Zielt ihr gut, wird der Frosch an den richtigen Ort hüpfen und euch helfen, das Rundenziel zu erreichen!

Achtung: Ihr dürft eure Frösche ausschließlich von **eurer** Seerose hüpfen lassen. Ein Frosch ist gehüpft, sobald er die Seerose verlassen hat. Ihr dürft ihn in dieser Runde nicht erneut hüpfen lassen.



Normale Runde

Wer zuerst keinen Frosch mehr hüpfen lassen kann, ruft laut „Quak!“.

Alle anderen spielen weiter, bis alle Frösche gehüpft sind. Erst dann endet die Runde. Wertet nun das Rundenziel (Details siehe nächste Seite) und ermittelt, wer die Runde gewonnen hat.

Der Gewinner bzw. die Gewinnerin darf sich **2 Mücken-Chips** nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Bei Gleichstand dürfen sich alle am Gleichstand Beteiligten je 2 Mücken-Chips nehmen.

Alle anderen dürfen sich je 1 Mücken-Chip nehmen.

Wer „Quak“ gerufen hat, darf sich außerdem 1 Marienkäfer-Chip nehmen.



Temporunde

Wer zuerst das Rundenziel erfüllt hat, ruft laut „Stopp!“.

Damit endet die Runde für alle **sofort**. Wer zuerst „Stopp“ ruft und das Rundenziel korrekt erfüllt hat, gewinnt die Runde. Er bzw. sie darf sich **2 Mücken-Chips** und **zusätzlich 1 Marienkäfer-Chip** nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

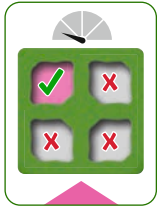
Alle anderen dürfen sich je 1 Mücken-Chip nehmen.

Kann niemand von euch das Rundenziel erfüllen, endet die Runde sobald alle Frösche gehüpft sind. Alle dürfen sich je 1 Mücken-Chip nehmen. Es gibt in dieser Runde aber keinen Marienkäfer-Chip.

Nehmt am Ende der Runde eure Frösche aus den Tümpeln (oder wo auch immer sie gelandet sind) und platziert sie wieder neben eurem Seerosenblatt. Legt das gespielte Rundenziel in den Deckel der Schachtel und nehmt alle 1 neues Rundenziel vom nächsten Stapel.

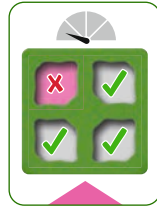
Lege das Rundenziel immer so vor dich hin, dass der Pfeil in Richtung der Schachtel zeigt.
Ein Frosch zählt für das Rundenziel, wenn er sich am Rundenende mindestens zur Hälfte am richtigen Ort befindet. Auch auf dem Rücken gelandete Frösche zählen.

Alle Frösche in deinem Tümpel



Lass deine Frösche **in deinen Tümpel** hüpfen. Zähle am Ende der Runde **alle Frösche** in deinem Tümpel. Frösche auf der Wiese zählen nicht. Wer die **meisten** Frösche in seinem Tümpel hat, gewinnt die Runde.
Achtung: Spielt ihr zu dritt, verwendet ihr dieses Rundenziel nicht!

Die wenigsten Frösche in deinem Tümpel



Lass deine Frösche **nur in fremde Tümpel** hüpfen. Zähle am Ende der Runde **alle Frösche** in deinem Tümpel zusammen. Frösche auf der Wiese zählen nicht. Wer die **wenigsten** Frösche in seinem Tümpel hat, gewinnt die Runde.

Die meisten Frösche in allen Tümpeln



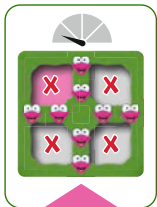
Lass deine Frösche **in beliebige Tümpel** hüpfen. Zähle am Ende der Runde deine Frösche in allen Tümpeln. Frösche auf der Wiese zählen nicht. Wer die **meisten** Frösche in den Tümpeln hat, gewinnt die Runde.

Augen zu! Die meisten Frösche in allen Tümpeln



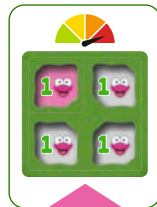
Halte beim Loshüpfen deine Augen fest geschlossen. Lass' deine Frösche **in Richtung Tümpel** hüpfen. Zähle am Ende der Runde **deine Frösche** in allen Tümpeln. Frösche auf der Wiese zählen nicht. Wer die **meisten** Frösche in den Tümpeln hat, gewinnt die Runde.

Die meisten Frösche auf der Wiese



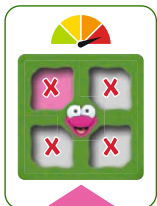
Lass deine Frösche so hüpfen, dass sie **auf der Wiese** landen. Zähle am Ende der Runde deine Frösche auf der Wiese. Frösche in den Tümpeln zählen nicht. Wer die **meisten** Frösche auf der Wiese hat, gewinnt die Runde.

In jedem Tümpel 1 Frosch



Lass deine Frösche so hüpfen, dass **mindestens 1 Frosch in jedem Tümpel** landet. Sobald sich in jedem Tümpel mindestens 1 deiner Frösche befindet, rufe laut „Stopp!“. Wer zuerst „Stopp!“ ruft, gewinnt die Runde.

Erster Frosch in der Wiesenmitte



Ziele mit deinen Fröschen auf die Wiesenmitte. Sobald einer deiner Frösche in der Mitte landet, rufe laut „Stopp!“. Wer zuerst „Stopp!“ ruft, gewinnt die Runde.

Erster Frosch auf einer fremden Seerose



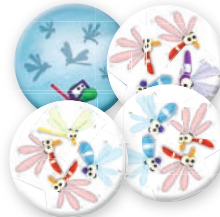
Lass deine Frösche so hüpfen, dass sie **auf einem fremden Seerosenblatt** landen. Sobald einer deiner Frösche auf einer fremden Seerose landet, rufe laut „Stopp!“. Wer zuerst „Stopp!“ ruft, gewinnt die Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Deckt nun zufällig 1 Wertungs-Plättchen auf. Deckt dann alle eure Mücken-Chips auf und zählt die Mücken in der Wertungs-Farbe. Gewonnen hat, wer die meisten Mücken der aufgedeckten Farbe gesammelt hat.



Beispiel: Wertungs-Plättchen
„Rote Mücke“



Auf den 3 Mücken-Chips befinden
sich 6 rote Mücken

Wer die meisten Mücken in der Farbe
des Wertungs-Plättchens gesammelt
hat, gewinnt das Spiel und trägt von
jetzt an den Titel

Meister-Mücken-Schnappfrosch!



Wer die meisten Mücken-Chips
gesammelt hat, ist nun ein offizieller

Frosch-Champion!



Wer die meisten Marienkäfer-Chips
gesammelt hat, zählt nun zu den

Turbofröschen!

Regeln für das Spiel zu dritt

Spielt ihr zu dritt, dann lasst das Rundenziel „Alle Frösche in deinem Tümpel“ weg.
Das Spiel endet nach 7 Runden.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)