

Croassimo



5-10
ans years
anos Jahre



Croassimo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenido
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X4



X4



X30



X8



X10



5-10 Jahre

Für 2 bis
4 Spieler

15 Minuten

Ziel des Spiels:

Die meisten Mücken fressen.

Inhalt:

1 Spielbrett, 4 Froschfiguren, 1 Hüpfhrosch, 48 Karten (30 Mücken, 8 Fische und 10 Aktionskarten), 4 Seerosenkarten

Vorbereitung des Spiels:

Die Schachtel wird in die Tischmitte gestellt.

Die Karten werden gemischt und zu einem verdeckten Stoß zusammengelegt.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt die dazu passende Figur und die entsprechende Seerosenkarte.

Alle Figuren werden auf das Seerosenfeld am Start des Parcours gestellt und jeder Spieler platziert seine „Sprungbrettkarte“ in einer von allen Spielern vereinbarten Entfernung vor sich.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, stellt er den Hüpfhrosch auf seine „Sprungbrettkarte“ und versucht, ihn in die Schachtel hüpfen zu lassen.

Wenn der Frosch auf einem der 4 Felder landet: Die in diesem Feld stehende Zahl zeigt die Anzahl Sprünge an, die die Froschfigur des jeweiligen Spielers auf dem Parcours machen darf. Landet der Frosch auf der Zahl 3, rückt der Spieler seine Figur 3 Seerosenfelder vor. Die Figuren werden im Uhrzeigersinn fortbewegt.

Anmerkung: Auf einer Seerose darf nur eine einzige Figur stehen. Eine besetzte Seerose wird nicht berücksichtigt. Der Frosch überspringt dieses Feld, ohne es mitzuzählen.

Wenn sich auf der Seerose, auf der die Figur stehen bleibt, 1, 2 oder 3 Blumen befinden, muss der Spieler die entsprechende Anzahl Karten (1, 2 oder 3) ziehen.

- Wenn er Mücken oder Fische zieht, bewahrt er diese Karten verdeckt vor sich auf.
- Wenn er eine oder mehrere Aktionskarten zieht, kann der Spieler entweder jetzt eine Karte spielen oder die Karte(n) verdeckt aufbewahren, um eine davon im nächsten Spieldurchgang zu benutzen. (**Achtung:** Der Spieler kann in jedem Spieldurchgang nur eine Aktionskarte spielen).

Anmerkung: Eine Aktionskarte wird erst gespielt, wenn man den Frosch hat hüpfen lassen. Auch wenn sein Hüpfrosch nicht auf einem der 4 Felder gelandet ist, steht es dem Spieler frei, eine Aktionskarte zu spielen.

Bedeutung der Aktionskarten:



Der Spieler stiehlt einem seiner Gegner eine Karte



Der Spieler tauscht den Platz seiner Figur mit dem einer anderen Figur



Der Spieler geht 3 Felder zurück



Der Spieler spielt noch einmal



Der Spieler kann eine Fischkarte abwerfen, wenn er eine vor sich liegen hat.

Anmerkung: Wenn ein Spieler eine Karte spielt, bei der er seine Figur bewegt (Beispiel: „3 Felder zurückgehen“ oder „Platztausch mit einem anderen Spieler“), führt er die Aktion des Feldes aus, auf dem er landet. Kommt er zum Beispiel auf ein Feld mit 3 Blumen, zieht er 3 Karten.

Falls er seinen Platz mit einem Spieler tauscht, führt der andere Spieler keine zusätzliche Aktion aus.

Wenn der Frosch außerhalb der 4 Felder landet, ist für den betreffenden Spieler der Spieldurchgang beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe, den Frosch hüpfen zu lassen.

Anmerkung: Der Frosch gilt als in einem der 4 Felder gelandet, wenn ein Teil des Frosches den Boden dieses Feldes berührt.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist beendet, wenn die Figur eines Spielers den Parcours geschafft hat und wieder auf der Start-Seerose angekommen ist. Dann spielen die anderen Spieler noch ein letztes Mal, bevor jeder seine Punkte zählt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

(Anmerkung: Sobald eine Froschfigur angekommen ist, dürfen die anderen Spieler keine Aktionskarte mehr gegen sie verwenden).

Punkte zählen:

- Da die Fische die Mücken fressen, verliert der Spieler für jede Fischkarte in seinem Besitz eine seiner Mückenkarten.
- Die verbliebenen Mückenkarten zählen jeweils einen Punkt.
- Der zuerst angekommene Spieler gewinnt 2 Extrapunkte.

Anmerkung: Die Spieler können im gegenseitigen Einvernehmen das „Froschhüpfen“ vor Beginn einer Partie üben.