

LILLY FROG

A GAME OF STRATEGY FOR 2 PLAYERS FROM 4 YEARS

In the tree frog pool, it's time to raise the frog chorus to bring on the rains, so vital for cool skins. But these little tree frogs don't have very loud voices! So they have to get together into groups of 4 so that the clouds can hear their calling.

A game of strategy which involves aligning 4 frogs of your colour so that they can start their chorus.

① STARTING POSITION

The board is placed between the two players.

The green and purple frogs are arranged alternately on the first row, as shown on the diagram on the front page. Each player chooses his frog colour, and can only move this colour. The lilies and lotus flowers are the 'squares'.

② MOVEMENT OF THE PIECES

The pieces can land on any of the squares, regardless of their colour.

At each turn, the player can move one of his frogs by one square, in any direction: horizontally, vertically or diagonally.

③ CONDUCT OF THE GAME

The youngest player starts first and moves one of his frogs by one square: he can move any on the first two rows.

The second player does the same thing and they continue in this way, taking turns until one of the two players succeeds in lining up his 4 frogs.

④ END OF THE GAME

The game is over when one of the two players has succeeded in lining up 4 of his or her frogs: either vertically, horizontally or diagonally.

⑤ EXAMPLES

VARIATION: In a more difficult version, the frogs can 'leapfrog' one another, as in draughts, in order to advance more quickly.

LILLY FROG

UN JUEGO DE ESTRATEGIA PARA 2 JUGADORES A PARTIR DE 4 AÑOS

En la charca de las ranas, es hora de ir a cantar para hacer que caiga la lluvia, tan indispensable para conseguir un cutis fresco.

Pero estas ranitas tienen una voz que casi no se oye. Así que tienen que reunirse en grupos de 4 para que las nubes puedan escuchar sus deseos.

Un juego de estrategia que consiste en alinear lo más rápidamente posible 4 ranas de su color, para que se pongan a cantar.

① POSICIÓN DE SALIDA

El tablero se coloca entre los dos jugadores.

Se disponen alternativamente las ranas verdes y las violetas en la primera fila, como en el esquema de la primera página.

Cada jugador elige el color de la rana, siendo las de este color las únicas que podrá desplazar. Los nenúfares y las flores de loto se utilizan como casillas.

② DESPLAZAMIENTOS DE LAS PIEZAS

Los peones pueden desplazarse por todas las casillas, independientemente del color que tengan.

Cada uno a su turno, el jugador puede desplazar una de sus ranas de una casilla, en la dirección que desee: horizontal, vertical o diagonalmente.

③ REGLAS DEL JUEGO

Empieza el juego el jugador más joven, desplazando una de sus ranas de una casilla y sabiendo que puede desplazar indistintamente las que están en las dos filas iniciales.

El segundo jugador hace lo mismo, y así cada uno a su turno, hasta que uno de los dos jugadores consiga alinear 4 de sus ranas.

④ FIN DEL JUEGO

La partida se termina cuando uno de los dos jugadores haya logrado alinear 4 de sus ranas ya sea vertical, horizontal o diagonalmente.

⑤ EJEMPLOS

VARIANTE: En una versión más difícil, se podrán hacer saltar las ranas unas por encima de las otras, como en el juego de damas, con el fin de avanzar más rápido.

1225

Lilly Frog

UN JEU DE STRATÉGIE POUR 2 JOUEURS À PARTIR DE 4 ANS

Pour survivre il faut que la pluie tombe sur la petite peau fragile des grenouilles. Aussi doivent-elles se mettre en rang par quatre pour chanter et implorer les nuages de leur envoyer cette eau si précieuse...

Un premier jeu de stratégie pour tout-petits qui consiste à aligner 4 grenouilles de la même couleur.

CONTENU

- 12 grenouilles, en bois massif, peintes à la main
- 1 plateau de jeu en bois
- 1 règle du jeu multilingue

①

POSITION DE DÉPART

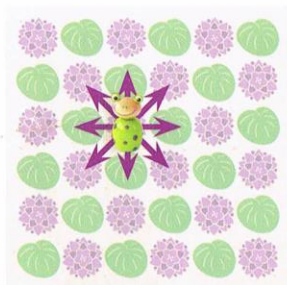
Le plateau se place entre les deux joueurs.

On dispose en alternance les grenouilles vertes et les violettes sur la première rangée, comme sur le schéma ci-contre.

Chaque joueur choisit sa couleur de grenouille et ne pourra déplacer que celle-ci.

Les nenúphars et les fleurs de lotus font office de cases.





② DÉPLACEMENTS DES PIÈCES

Les pions peuvent se déplacer sur toutes les cases, quelles que soient leurs couleurs.

À chaque tour, le joueur peut déplacer une de ses grenouilles d'une case, dans la direction qu'il souhaite : horizontalement, verticalement ou en diagonale.



③ DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence et déplace une de ses grenouilles d'une case, sachant qu'il peut déplacer indifféremment celles qui sont sur les deux rangées initiales.

Le deuxième joueur fait de même et ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs arrive à aligner 4 de ses grenouilles.

④ FIN DU JEU

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs a réussi à aligner 4 de ses grenouilles : soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale.

⑤ EXEMPLES



VARIANTE : Dans une version plus difficile, on pourra faire sauter les grenouilles par-dessus les autres, comme au jeu de dame, afin d'avancer plus vite.

Pour toutes réclamations ou informations, écrire à :
Création Véronique Debroise : 59 bld du Général Valin, 75015 PARIS- FRANCE.
www.sentosphere.fr

LILLY FROG

EEN STRATEGISCH SPEL VOOR 2 SPELERS VANAF 4 JAAR

In de kikkerpoel is het tijd om te zingen voor de regen, want regen is noodzakelijk voor een frisse gelaatskleur. Maar deze kleine kikvorsen (kikkers) kunnen niet zingen. Bovendien moeten ze zich per 4 groeperen alvorens de wolken hun wens vervullen. Een strategisch spel waarbij u zo snel mogelijk 4 kikkers van dezelfde kleur op een rij moet plaatsen zodat ze kunnen zingen.

① VERTREKPOSITIE

Plaats het bord tussen beide spelers.

Plaats de groene en paarse kikkers afwisselend op de eerste rij, zoals op het schema op de eerste pagina wordt getoond.

Elke speler kiest zijn kleur van kikker en zal alleen deze kunnen verplaatsen. De waterlelies en lotusbloemen doen dienst als vakjes.

② VERPLAATSING VAN DE STUKKEN

De pionnen kunnen naar alle vakjes verplaatst worden, ongeacht hun kleuren. Bij elke beurt mag de speler die aan zet is, één van zijn kikkers één vakje verplaatsen in de richting van zijn keuze: horizontaal, verticaal of diagonaal.

③ VERLOOP VAN HET SPEL

De jongste speler begint en verplaatst één van zijn kikkers één vakje, wetende dat hij eender welke kikker van één van beide beginrijen mag verplaatsen. De tweede speler doet hetzelfde en zo verplaatsen beide spelers om beurten hun kikkers, totdat één van hen erin slaagt om 4 kikkers op een rij te krijgen.

④ EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen, wanneer één van beide spelers erin geslaagd is om 4 kikkers op een rij te krijgen: ofwel verticaal, ofwel horizontaal, ofwel diagonaal.

⑤ VOORBEELDEN

VARIANT: Om het allemaal wat moeilijker te maken, kunnen de spelers er ook voor opteren om de kikkers over andere kikkers heen te laten springen, zoals bij een damspel, om sneller vooruit te komen.

LILLY FROG

EIN STRATEGISCHESPIEL FÜR ZWEI SPIELER AB VIER JAHREN

Im Fröschtümpel ist es an der Zeit, den Regen herbeizusingen, der so dringend notwendig ist für eine frische Gesichtsfarbe. Aber da diese kleinen Frösche sehr leise Stimmen haben, müssen sie sich zu viert zusamm tun, damit die Wolken ihren Wunsch erhören.

Ein Strategiespiel, bei dem es darum geht, so schnell wie möglich vier Frösche seiner Farbe aneinanderzureihen, damit sie zusammen singen können.

① AUSGANGSPOSITION

Das Spielbrett wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Die grünen und violetten Frösche werden abwechselnd in der ersten Reihe aufgestellt, wie auf dem Schema auf der ersten Seite gezeigt. Jeder Spieler wählt seine Farbe und kann nur Frösche dieser Farbe versetzen.

Die Seerosen und Lotusblumen dienen als Felder.

② BEWEGUNG DER SPIELFIGUREN

Die Spielfiguren können auf alle Felder gesetzt werden, egal welche Farben sie haben. In jeder Runde kann der Spieler einen seiner Frösche ein Feld weitersetzen, und zwar in die von ihm gewünschte Richtung: horizontal, vertikal oder diagonal.

③ SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und setzt einen seiner Frösche ein Feld weiter, wobei er einen beliebigen Frosch aus denjenigen in den beiden Anfangsreihen wählen kann. Der zweite Spieler tut dasselbe und so geht es abwechselnd weiter, bis es einem der beiden Spieler gelingt, vier seiner Frösche in eine Reihe zu stellen.

④ ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist vorbei, wenn es einem der beiden Spieler gelungen ist, vier seiner Frösche vertikal, horizontal oder diagonal in eine Reihe zu stellen.

⑤ BEISPIELE

VARIANTE: Für eine schwierigere Variante kann man die Frösche wie beim Damespiel übereinander springen lassen, um dem Spiel mehr Tempo zu verleihen.