

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
- 32 Frösche aus Plastik (je 8x pink, blau, gelb, orange)
- 4 Hüpf-Stäbchen aus Holz
- 4 Seerosenblätter
- 36 Mücken-Karten
- 32 Rundenziel-Karten (8 pro Person)
- 4 Wertungs-Plättchen
- 8 Marienkäfer-Chips

Vorbereitung

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

- 1 Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte und legt den Wiesenspielplan oben auf den Einsatz.
- 2 Wählt jeder eine Farbe und setzt euch vor die entsprechende Schachtelseite. Nehmt euch alle Frösche in eurer Farbe und das dazugehörige Seerosenblatt.
- 3 Jeder von euch hat vor sich seinen eigenen Bereich, von dem aus er seine Frösche hüpfen lässt. Legt das Seerosenblatt in euren Bereich und setzt eure Frösche daneben. Wer möchte, nimmt sich 1 Hüpf-Stäbchen.
- 4 Mischt alle Mücken-Karten und legt sie als verdeckten Stapel an den Tischrand. Platziert die verdeckten Wertungs-Plättchen sowie die Marienkäfer-Chips daneben.
- 5 Sortiert die Rundenziel-Karten entsprechend ihrer Rückseiten. Bildet 8 Stapel und legt diese in beliebiger Reihenfolge am Tischrand bereit.



Spielverlauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Es gibt **normale Runden** und **Temporunden**.

Rundenbeginn: Nehmt euch jeder 1 Rundenziel in eurer Spielerfarbe vom 1. Stapel. Pro Runde verfolgt ihr also alle das gleiche Ziel. Legt das Rundenziel so vor euch, dass der Pfeil in Richtung Schachtel zeigt.

Auf das Startsignal „Happy Hopping!“ lasst ihr alle gleichzeitig eure Frösche **von eurer Seerose hüpfen**. Ihr dürft eure Seerose innerhalb eures Bereichs verschieben. Wer möchte, verwendet das Hüpf-Stäbchen. Mit etwas Glück, hüpfert der Frosch an den richtigen Ort und hilft, das Rundenziel zu erreichen! Landet euer Frosch in eurem eigenen Bereich, dürft ihr ihn erneut hüpfen lassen.

Achtung: Es ist nicht erlaubt **fremde Frösche** hüpfen zu lassen. Sobald eure eigenen Frösche **aus eurem Bereich hinausgehüpft** sind, dürft ihr auch eure eigenen Frösche in dieser Runde nicht mehr hüpfen lassen.



Normale Runde

Lasst eure Frösche hüpfen. Wer von euch zuerst keinen Frosch mehr vor sich hat, ruft laut „Quak!“.

Alle anderen spielen weiter, bis alle Frösche gehüpft sind. Dann endet die Runde.

Wer „Quak!“ gerufen hat, bekommt 1 .



Temporunde

Lasst eure Frösche hüpfen. Wer von euch das Rundenziel zuerst erfüllt, ruft laut „Stopp!“.

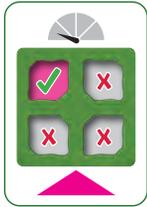
Damit endet die Runde für alle **sofort**. Wer „Stopp!“ gerufen und das Rundenziel korrekt erfüllt hat, bekommt 1 .

Der Gewinner bzw. die Gewinnerin, nimmt sich **2 Mücken-Karten** und alle anderen nehmen sich je 1 Mücken-Karte. Legt die Mücken-Karten dann verdeckt vor euch ab. Bei Gleichstand nehmen sich alle am Gleichstand Beteiligten je 1 Mücken-Karte. Alle anderen bekommen in diesem Fall keine Karte.

Holt am Ende der Runde eure Frösche aus den Tümpeln (oder wo auch immer sie gelandet sind) und setzt sie neben euer Seerosenblatt. Legt das gespielte Rundenziel beiseite und nehmt alle euer neues Rundenziel vom nächsten Stapel.

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! Das Spiel endet nach 7 Runden.

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



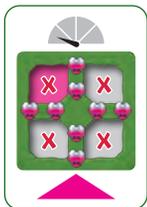
Lass deine Frösche **in beliebige Tümpel** hüpfen. Zähle am Ende der Runde deine Frösche in allen Tümpeln. Frösche auf der Wiese zählen nicht. Wer die **meisten** Frösche in den Tümpeln hat, gewinnt die Runde.

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



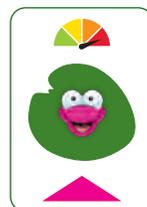
Lass deine Frösche so hüpfen, dass **mindestens 1 Frosch in jedem Tümpel** landet. Sobald sich in jedem Tümpel mindestens 1 deiner Frösche befindet, rufe laut „Stopp!“. Wer zuerst „Stopp!“ ruft und das Rundenziel korrekt erfüllt hat, gewinnt die Runde.

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 und das Rundenziel korrekt erfüllt hat, 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 und das Rundenziel korrekt erfüllt hat, gewinnt die Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der 8. Runde bzw. im Spiel zu dritt nach der 7. Runde. Deckt dann zufällig 1 Wertungs-Plättchen auf. Seht nun alle auf euren Mücken-Karten nach, wie viele Mücken ihr in dieser Farbe gesammelt habt.



Beispiel: Wertungs-Plättchen
„Rote Mücke“



Auf den Mücken-Karten 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!



Es gibt noch mehr Auszeichnungen!

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

Frosch-Champion!



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

Turbofröschen!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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