

FR

EN

DE

ES

IT

MOUSTI FROG

5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

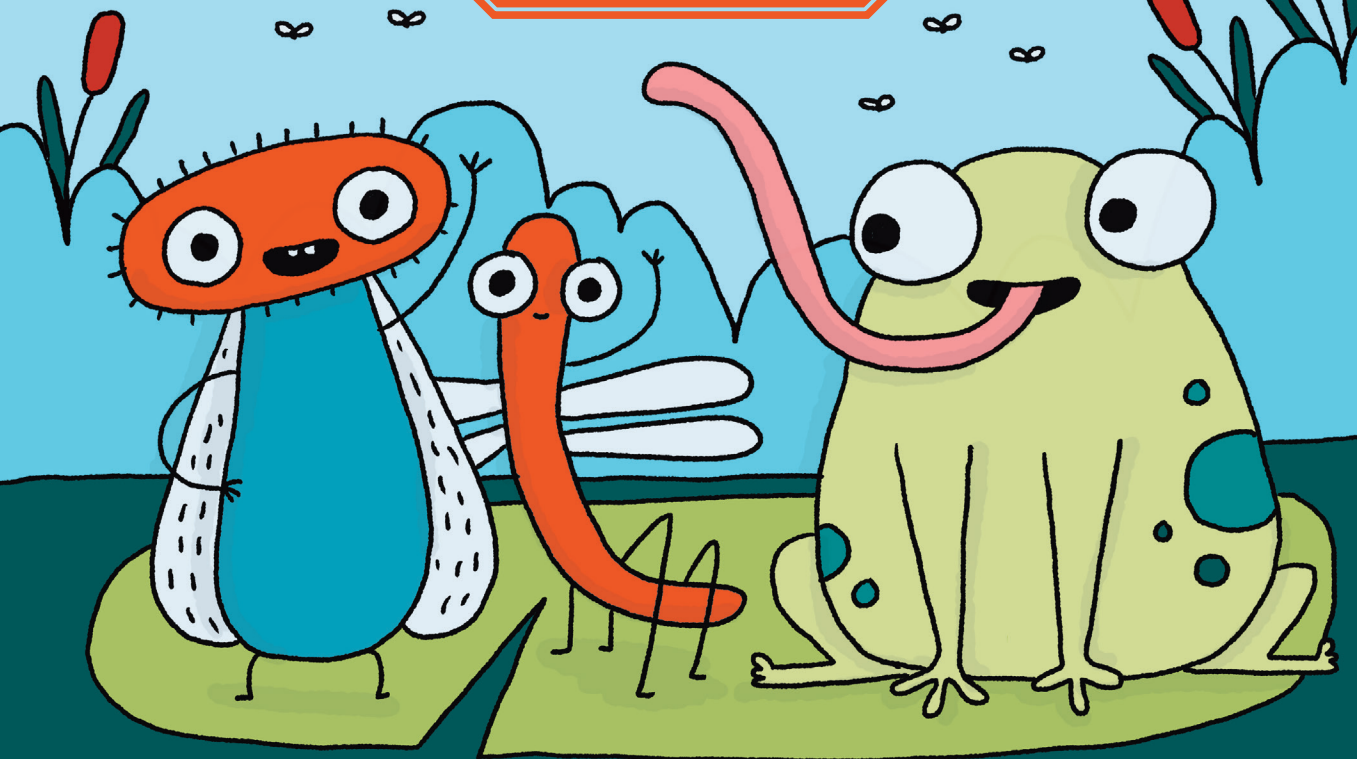
PT

NL

SE

DA

RU



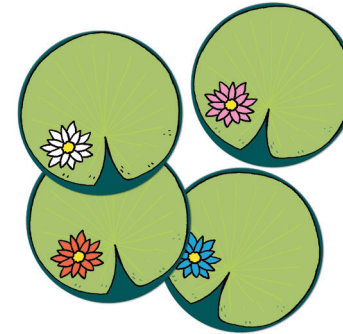
MOUSTI FROG

FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

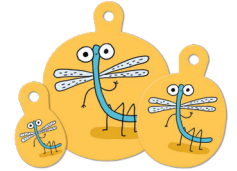
PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x 18



x 4



x 3



x 1



x 5



x 1



But du jeu : Avoir le plus de mouches sur son nénuphar à la fin de la partie.

Préparation du jeu :

- Sortir tout le matériel et placer le plateau de jeu dans la boîte.
- Insérer les roseaux dans les trous prévus sur le plateau, en mettant le plus grand au centre.
- Disposer les mouches et les moustiques sur les roseaux de manière aléatoire.
- Chaque joueur prend une feuille de nénuphar et la pose devant lui.
- Le premier joueur prend la grenouille.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif prend la grenouille et la fait sauter :

- Soit vers les roseaux pour faire tomber un maximum de mouches/moustiques,
- Soit vers la feuille de nénuphar d'un adversaire pour faire tomber ses mouches/moustiques.

Dans les deux cas, le joueur récupère les mouches/moustiques qu'il a fait tomber pour les placer sur sa feuille de nénuphar.



1 ou 2 saut(s) de grenouille ?

Lors de son tour, le joueur actif a le droit de faire bondir la grenouille une ou deux fois selon le nombre de mouches présentes sur son nénuphar :

- 1 bond, si le nombre de mouches est égal ou supérieur aux autres joueurs
- 2 bonds, si le nombre de mouches est inférieur aux autres joueurs

Fin de partie

La partie se termine lorsque trois roseaux sont complètement vidés de leurs mouches et moustiques.

Décompte des points

Chaque moustique élimine une mouche de taille identique.

Le joueur avec le plus de mouches sur sa feuille de nénuphar remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de petites mouches qui gagne.

Un jeu d'Antoine Rabreau

Aim of the game: Have the most flies on your lily pad at the end of the game.

Game set-up:

- Remove all the game pieces and then place the gameboard in the box.
- Place the reeds in the holes on the board, by placing the largest in the center.
- Randomly place the flies and mosquitos on the reeds.
- Each player takes a lily pad and places it in front of themselves.
- The first player takes the frog.

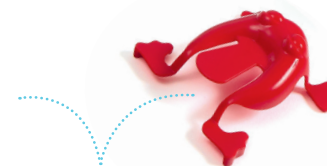
How to play:

Players take turns to play clockwise.

During their turn, the active player takes the frog and makes it jump:

- either towards the reeds to knock off as many flies/mosquitos as they can,
- or towards an opponent's lily pad to knock off their flies/mosquitos.

In both cases, the player takes the flies/mosquitos they knocked off and puts them on their lily pad.



Can the frog jump once or twice?

During their turn, the active player can make the frog jump either once or twice, depending on the number of flies on their lily pad:

- 1 jump, if they have the same amount as or more flies than the other players,
- 2 jumps, if they have fewer flies than the other players.

End of the game

The game ends when there are no more flies or mosquitos in the three reeds.

Counting the scores

Each mosquito eliminates a fly of the same size.

The player whose lily pad has the most flies on it wins the game.

When there is a draw, the player who has the smallest flies wins.

A game by Antoine Rabreau



Ziel des Spiels: Du gewinnst, wenn du beim Spielende am meisten Fliegen auf deinem Seerosenblatt hast.

Spielvorbereitung:

- Nimm alle Spielteile aus der Schachtel und lege den Spielplan in die Schachtel.
- Stecke die Schilfrohre in die Löcher des Spielplans, indem man den größten in die Mitte stellt.
- Platziere alle Fliegen und Mücken beliebig auf den Schilfrohren.
- Jede Person nimmt sich ein Seerosenblatt und legt es vor sich.
- Die erste Person nimmt sich den Frosch.

Spielablauf:

Ihr seid nacheinander einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

In deinem Zug nimmst du den Frosch und lässt ihn springen:

- entweder in Richtung der Schilfrohre, um so viele Fliegen/Mücken wie möglich herunterzuholen, oder
- in Richtung der Seerosenblätter der anderen Personen, um deren Fliegen/Mücken von den Seerosenblättern zu schubsen.

In beiden Fällen nimmst du die heruntergefallenen Fliegen und Mücken und legst sie auf dein Seerosenblatt.

Springt der Frosch einmal oder zweimal?

Du darfst den Frosch in deinem Zug je nach der Anzahl an Fliegen auf deinem Seerosenblatt einmal oder zweimal springen lassen:

- Ein Sprung, wenn du gleich viele oder mehr Fliegen als die anderen Personen hast.
- Zwei Sprünge, wenn du weniger Fliegen als die anderen Personen hast.

Spielende

Das Spiel endet, sobald an drei der fünf Schilfrohre keine Fliegen und Mücken mehr sind.

Punktezahlung

Jede Mücke „löscht“ eine Fliege in der derselben Größe.

Die Person mit den meisten Fliegen auf ihrem Seerosenblatt gewinnt.

Bei einem Unentschieden gewinnt die Person, die meisten kleinen Fliegen hat.

Ein Spiel von Antoine Rabreau

Objetivo del juego: tener el mayor número de moscas en tu nenúfar cuando termina la partida.

Preparación del juego:

- Sacar todo el material y colocar el tablero de juego en la caja.
- Insertar los juncos en los agujeros del tablero, colocando el más grande en el centro.
- Disponer las moscas y los mosquitos en los juncos de manera aleatoria.
- Cada jugador coge una hoja de nenúfar y se la coloca delante.
- El primer jugador coge la rana.

Desarrollo del juego:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, el jugador activo coge la rana y la hace saltar:

- bien contra los juncos, para que caiga el mayor número de moscas o mosquitos,
- bien contra la hoja de nenúfar de un rival para que se caigan de ella sus moscas o mosquitos.

En ambos casos, el jugador recoge las moscas o los mosquitos que se han caído y los coloca encima de su hoja de nenúfar.

¿1 o 2 salto(s) de rana?

Durante su turno, el jugador activo tiene derecho a hacer saltar la rana una o dos veces según el número de moscas que haya en su nenúfar:

- 1 salto, si el número de moscas es igual o superior al de los otros jugadores;
- 2 saltos, si el número de moscas es inferior al de los otros jugadores.

Fin de la partida

La partida termina cuando tres de los juncos se quedan completamente vacíos de moscas y mosquitos.

Recuento de puntos

Cada mosquito elimina una mosca de tamaño idéntico.

El jugador que tenga más moscas en su hoja de nenúfar gana la partida.

En caso de empate, el que tenga más moscas pequeñas es el que gana.

Un juego de Antoine Rabreau



Scopo del gioco: avere il maggior numero di mosche sulla propria ninfea alla fine del gioco.

Preparazione del gioco:

- Tirare fuori tutto il materiale e posizionare il tabellone di gioco nella scatola.
- Inserire le canne negli appositi fori sul tabellone, mettendo il più grande al centro.
- Disporre le mosche e le zanzare sulle canne in modo casuale.
- Ogni giocatore prende una foglia di ninfea che poggia davanti a sé.
- Il primo giocatore prende la rana.

Svolgimento del gioco:

i giocatori giocano ciascuno durante il proprio turno in senso orario.

Durante il proprio turno, il giocatore attivo prende la rana e la fa saltare:

- o verso le canne per far cadere più mosche/zanzare possibile;
- o verso la foglia di ninfea di un avversario per far cadere le sue mosche/zanzare.

In entrambi i casi, il giocatore recupera le mosche/zanzare che ha fatto cadere e le posiziona sulla propria foglia di ninfea.



La rana salta 1 o 2 volte?

Durante il proprio turno, il giocatore attivo è autorizzato a far balzare la rana una o due volte a seconda del numero di mosche presenti sulla sua ninfea:

- 1 balzo, se il numero di mosche è uguale o superiore agli altri giocatori
- 2 balzi, se il numero di mosche è inferiore agli altri giocatori

Fine del gioco

Il gioco termina quando tre canne non contengono più nessuna mosca né zanzara.

Conteggio dei punti

Ogni zanzara elimina una mosca delle stesse dimensioni.

Il giocatore con più mosche sulla propria foglia di ninfea vince il gioco.

In caso di pareggio, vince chi ha più mosche piccole.

Un gioco di Antoine Rabreau

Objetivo do jogo: ter o maior número de moscas no seu nenúfar no final da partida.

Preparação do jogo:

- Retirar todo o material e colocar o tabuleiro do jogo dentro da caixa.
- Inserir os juncos nos orifícios do tabuleiro, colocando o maior no centro.
- Colocar as moscas e os mosquitos nos juncos de forma aleatória.
- Cada jogador pega numa folha de nenúfar e coloca-a à sua frente.
- O primeiro jogador pega na rã.

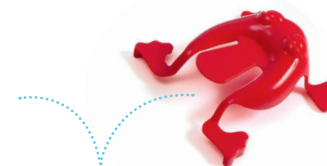
Como jogar:

Os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros de um relógio.

Na sua vez, o jogador ativo pega na rã e fá-la saltar:

- Ou em direção aos juncos para derrubar o maior número possível de moscas/mosquitos,
- Ou em direção à folha de nenúfar de um adversário para derrubar as suas moscas/mosquitos.

Nos dois casos, o jogador recolhe as moscas/mosquitos derrubados e coloca-os na sua folha de nenúfar.



1 ou 2 saltos de rã?

Na sua vez, o jogador ativo tem o direito de fazer saltar a rã uma ou duas vezes, em função do número de moscas que se encontram no seu nenúfar:

- 1 salto, se o número de moscas for igual ou superior ao dos outros jogadores
- 2 saltos, se o número de moscas for inferior ao dos outros jogadores

Fim da partida

A partida acaba quando três juncos já não tiverem nenhum mosquito ou mosca.

Contagem dos pontos

Cada mosquito elimina uma mosca do mesmo tamanho.

O jogador que tiver mais moscas no seu nenúfar ganha a partida.

Em caso de empate, o jogador que tiver mais moscas pequenas ganha.

Um jogo de Antoine Rabreau



Doel van het spel: Aan het einde van het spel de meeste vliegen op je waterlelie hebben.

Vorbereiding van het spel:

- Haal alle onderdelen uit de doos en leg het speelbord in de doos.
- Steek de rietstengels in de gaten op het bord, door de grootste in het midden te plaatsen.
- Hang de vliegen en muggen willekeurig aan de rietstengels.
- Elke speler pakt een waterlelieblad en legt het voor zich neer.
- De eerste speler pakt de kikker.

Spelverloop:

De spelers spelen om de beurt met de klok mee. Tijdens zijn beurt pakt de actieve speler de kikker en laat hem springen:

- of in de richting van de rietstengels om zoveel mogelijk vliegen/muggen te laten vallen,
 - of in de richting van het waterlelieblad van een tegenstander om diens vliegen/muggen te laten vallen.
- In beide gevallen pakt de speler de vliegen/muggen die hij heeft laten vallen en legt ze op zijn waterlelieblad.



1 of 2 kikkersprong(en)?

Tijdens zijn beurt mag de actieve speler de kikker één of twee keer laten springen, afhankelijk van het aantal vliegen op zijn waterlelieblad:

- 1 sprong, als het aantal vliegen gelijk is aan of groter dan dat van de andere spelers
- 2 sprongen, als het aantal vliegen kleiner is dan dat van de andere spelers

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer drie rietstengels helemaal vrij zijn van vliegen en muggen.

Punten tellen

Voor elke mug moet je een vlieg van dezelfde grootte weghalen.

De speler met de meeste vliegen op zijn waterlelieblad wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste kleine vliegen.

Een spel van Antoine Rabreau



Spelets mål: Att ha flest flugor på sitt näckrosblad när spelet är slut.

Spelförberedelse:

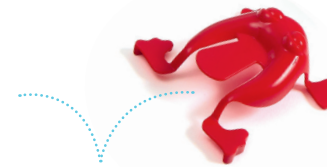
- Plocka ut allt material från lådan och lägg spelplanen i lådan.
- För in vassrören i hålen på spelplanen, genom att placera den största i mitten.
- Placera slumpvis ut flugorna och myggorna på vassrören.
- Varje spelare tar ett näckrosblad och lägger det framför sig.
- Den första spelaren tar grodan.

Spelets gång:

Spelarna spelar i tur och ordning åt klockans håll. När det är en spelares tur tar hen grodan och får den att hoppa:

- antingen mot vassrören för att få så många flugor/myggor att trilla ned som möjligt
- antingen mot en motståndares näckrosblad för att få dennes flugor/myggor att trilla av.

I båda fallen tar spelaren de flugor/myggor som trillade ned och placerar dem på sitt näckrosblad.



1 eller 2 hopp med grodan?

När det är en spelares tur ska hen få grodan att hoppa en eller två gånger beroende på hur många flugor hen har på sitt näckrosblad:

- 1 hopp, om antalet flugor är lika med eller fler än vad de andra spelarna har
- 2 hopp, om antalet flugor är lägre än vad de andra spelarna har.

Spelets slut

Spelet är över när tre vassrör inte längre har några flugor eller myggor.

Poängräkning

Varje mygga slår ut en fluga av samma storlek.

Spelaren med flest flugor på sitt näckrosblad vinner spelet.

Om flera spelare har samma antal, vinner den spelare som har flest små flugor.

Ett spel av Antoine Rabreau



Spillelets formål: At have flest fluer på sit åkandeblad, når spillet slutter.

Forberedelse af spillet:

- Tag alt materialet ud og læg spillepladen i æsken.
- Sæt sivene ned i de dertil beregnede huller på pladen, ved at placere den største i midten.
- Fordel fluerne og myggene tilfældigt på sivene.
- Hver spiller tager et åkandeblad og lægger det foran sig.
- Den første spiller tager frøen.

Sådan foregår spillet:

Spillerne skiftes til at spille, og der spilles i urets retning. Når det er en spillers tur, tager han eller hun frøen og får den til at hoppe:

- Enten mod sivene for at slå så mange fluer/myg af som muligt,
- Eller mod en modstanders åkandeblad for at slå modstanderens fluer/myg af.

I begge tilfælde tager spilleren de fluer/myg, som han eller hun har slået af, og lægger dem på sit eget åkandeblad.

1 eller 2 frøhop?

Når det er en spillers tur, skal han eller hun få frøen til at hoppe en eller to gange, afhængigt af hvor mange fluer spilleren har på sit åkandeblad:

- 1 hop, hvis antallet af fluer er lig med eller større end de andre spilleres antal
- 2 hop, hvis antallet af fluer er mindre end de andre spilleres antal

Spillelets slutning

Spillet slutter, når der ikke længere er nogen fluer eller myg tilbage på de tre siv.

Optælling af point

Hver myg eliminerer en flue af samme størrelse.

Spilleren med flest fluer på sit åkandeblad har vundet spillet.

Hvis det står lige, vinder den spiller, der har flest små fluer.

Et spil af Antoine Rabreau



Цель игры: собрать как можно больше мух на своей кувшинке к концу партии.

Подготовка к игре:

- Достаньте все предметы и положите игровое поле в коробку.
- Вставьте камыши в отверстия на поле, поместив самый большой в центр.
- Прикрепите мух и комаров на камыши в произвольном порядке.
- Каждый игрок берет лист кувшинки и кладет его перед собой.
- Первый игрок берет лягушку.

Ход игры:

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Во время своего хода активный игрок берет лягушку и запускает ее, чтобы она прыгнула:

- либо в сторону камышей, чтобы сбить как можно больше мух/комаров,
- либо на кувшинку соперника, чтобы сбить его мух/комаров.

В обоих случаях игрок собирает сбитых мух/комаров и кладет их на свой лист кувшинки.

1 или 2 прыжка?

Во время своего хода активный игрок может запустить лягушку один или два раза, в зависимости от количества мух на его кувшинке:

- 1 прыжок, если количество мух равно или больше, чем у других игроков
- 2 прыжка, если количество мух меньше, чем у других игроков

Конец игры

Партия завершается, когда на три камышах не остается ни мух, ни комаров.

Подсчет очков

Каждый комар уничтожает муху такого же размера.

Побеждает игрок, который собрал больше всего мух на своей кувшинке.

Если игроки набирают одинаковое количество очков, побеждает игрок с наибольшим количеством маленьких мух.

Автор игры: Антуан Рабро

CATALOGUE EN LIGNE

ONLINE CATALOG



+ 150 JEUX / GAMES

2-99 ANS / YEARS

JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES



DJ08593



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com