

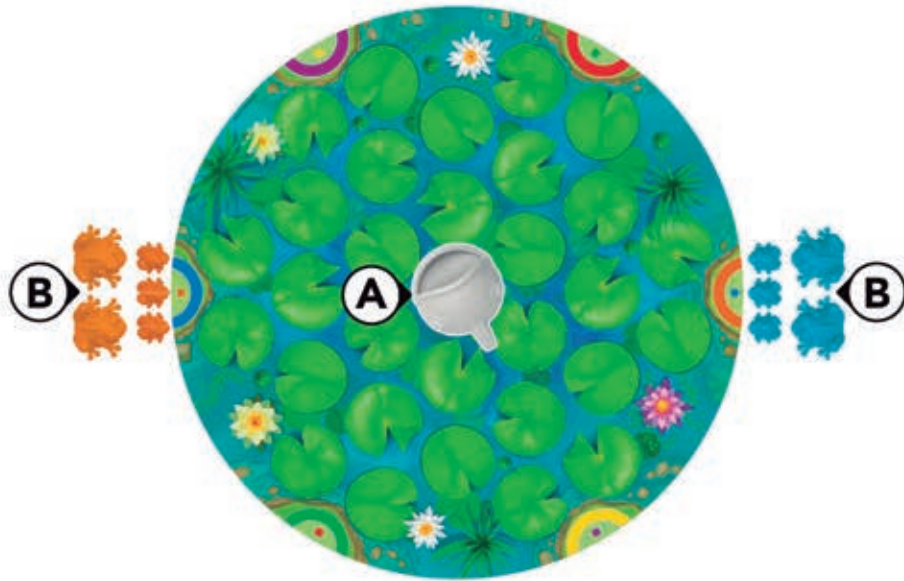
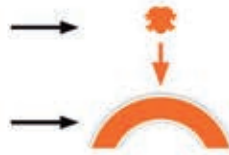
Contenido

- 1 estanque (tablero de juego) en el que hay 31 nenúfares, 6 puntos de salida/línea de meta en el borde exterior.
- 1 pez
- 6 familias de ranas de diferentes colores, cada familia de ranas consta de 2 ranas grandes y 3 ranas pequeñas.

Configuración

- Colocar el estanque en el centro de la mesa;
- Colocar el pez (A) en el centro del estanque;
- Colocar las familias de ranas participantes (B), una por cada jugador, en el borde del estanque al lado de sus puntos de salida:

- Cada familia de ranas tiene un punto de **salida específico**, indicado por un icono de rana de su color.
- Este punto de **salida siempre** está justo enfrente de su línea de meta, indicada por una línea curva de su color.



Nota: Dependiendo del número de jugadores, la configuración de salida será diferente:

**Objetivo del juego**

El primer jugador que consiga que toda su familia de ranas atraviese el estanque hasta la línea de meta gana el juego. ¡Pero cuidado con el pez!

Se puede jugar a Froggy en 2 niveles diferentes de dificultad, **JUNIOR** o **EXPERT**, según la experiencia y/o edad de los jugadores.

REGLAS DEL JUEGO NIVEL JUNIOR**Cómo jugar**

Empieza el jugador más joven y, en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores se turnan para mover una rana de su color. Pueden jugar con una rana de su punto de salida o una rana que ya está en el estanque. Una vez que la rana ha salido de su punto de salida, solo puede salir del estanque por su línea de meta, excepto cuando el pez la devuelve a su punto de salida (consulta 'Mover el pez'). Una vez que la rana ha salido del estanque por su línea de meta, no puede volver a entrar.

Mover las ranas

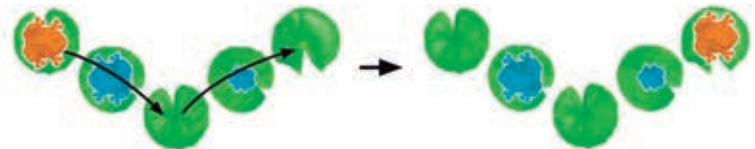
Las ranas se mueven saltando a los nenúfares vacíos.

El número de saltos que puede dar una rana depende del tamaño de la rana:

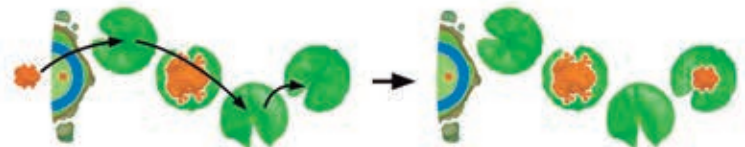
- La rana grande puede **saltar 1 o 2 veces**.
- La rana pequeña puede **saltar 1, 2 o 3 veces**.

Existen diferentes **tipos de saltos** que se pueden combinar hasta alcanzar el número máximo de saltos.

- La rana puede **saltar directamente** sobre cualquier nenúfar contiguo que esté vacío;
- La rana puede **saltar por encima** de una rana contigua, cualquiera que sea su tamaño o color, al nenúfar vacío justo detrás de ella en la misma línea de dirección. La rana nunca puede saltar por encima del pez (ver 'Mover el pez').



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul y salta otra vez por encima de la rana pequeña azul. Aquí la rana grande naranja tiene que detenerse porque ha alcanzado su número máximo de 2 saltos.

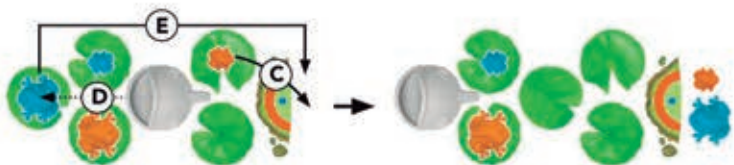


Ejemplo: La rana pequeña naranja entra en el estanque saltando desde su punto de salida hasta un nenúfar vacío, luego salta por encima de la rana grande naranja y da 1 último salto directo. Aquí la rana pequeña naranja tiene que detenerse porque ha alcanzado su número máximo de 3 saltos.

Nota: Si un jugador no puede mover una rana durante su turno, debe mover el pez (ver 'Mover el pez').

Mover el pez

Cuando un jugador consigue que una de sus ranas cruce la línea de meta (C), debe mover el pez 1 o 2 nenúfares desde su ubicación actual. Si el pez se mueve a un nenúfar que contiene una rana (D), el pez termina su movimiento y esa rana debe volver a su punto de salida (E).



Ejemplo: La rana pequeña naranja cruza su línea de meta con 1 salto. En el mismo turno, el jugador naranja mueve el pez bajo el agua hasta el nenúfar que contiene la rana grande azul. La rana grande azul regresa a su respectivo punto de salida.

Nota: Cuando el pez se mueve al nenúfar deseado, lo hace bajo el agua, por lo tanto, los nenúfares ocupados por las ranas no bloquean los movimientos del pez.

Si un jugador no puede mover ninguna de sus ranas durante su turno, debe mover el pez a un nenúfar que contenga una rana que esté bloqueando su próximo movimiento. Si es el pez el que bloquea tal movimiento, muévelo a cualquier otro nenúfar del estanque sin el límite habitual de 2 nenúfares. Mueve el pez a un nenúfar que te posibilite hacer un movimiento en el próximo turno.

Final del juego

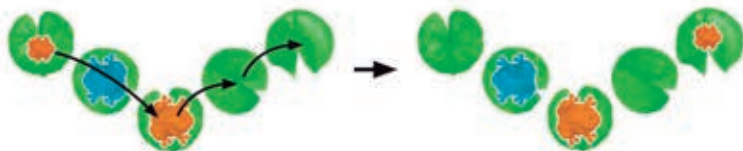
El primer jugador que consiga que toda su familia de ranas atraviese el estanque hasta la línea de meta gana el juego. Cuando esto ocurre, el juego termina.

REGLAS DEL JUEGO NIVEL EXPERTO

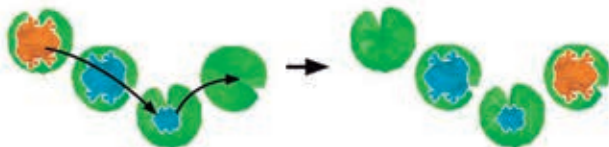
Las reglas del juego **EXPERT** son idénticas a las reglas del juego **JUNIOR**, excepto que la rana puede, en determinadas condiciones, no solo saltar a un nenúfar vacío sino también a un nenúfar que ya contiene otra rana.

Puede haber un máximo de 2 ranas (1 rana pequeña y 1 rana grande) en el mismo nenúfar.

- La rana pequeña puede saltar sobre el lomo de una rana grande de **su mismo color**.
- La rana grande puede saltar sobre una rana pequeña **de otro color**.



Ejemplo: La rana pequeña naranja salta por encima de la rana grande azul en el lomo de una rana grande naranja. Luego realiza 2 saltos directos sobre nenúfares vacíos.



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul sobre la rana pequeña azul. Luego realiza 1 salto directo más sobre un nenúfar vacío.

Formar un equipo

Cuando la rana pequeña finaliza su movimiento en el lomo de una rana grande de su mismo color, forman un equipo. El pez no puede enviar a un equipo a su punto de salida hasta que la pequeña rana se vaya.



Ejemplo: La rana pequeña naranja salta por encima de la rana grande azul sobre el lomo de una rana grande naranja. Luego da 2 saltos directos en el lomo de la otra rana grande naranja, finalizando su movimiento y formando un equipo. El pez no puede enviar al equipo de regreso a su punto de salida.

Mover un equipo

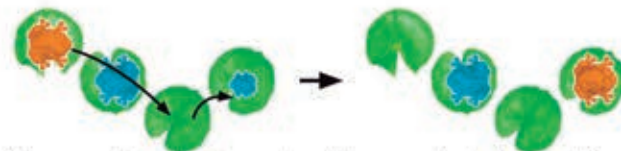
- El equipo **solo puede saltar 1 vez directamente** sobre cualquier nenúfar contiguo vacío; **No puede saltar por encima o sobre** otras ranas o peces.
- El equipo **no puede entrar o salir del estanque juntos**. Las ranas deben hacerlo por separado.
- Al **separar el equipo**, la rana pequeña tiene que moverse primero y deja atrás a la rana grande.



Ejemplo: El equipo naranja no puede salir del estanque juntos. Las dos ranas deben cruzar la línea de meta por separado. En este ejemplo, la rana pequeña naranja cruza su línea de meta primero. El siguiente turno, la rana grande naranja también podrá cruzar la línea de meta.

Atrapar una rana

Cuando una rana grande termina su movimiento sobre una rana pequeña de otro color, la rana pequeña queda atrapada. La rana pequeña atrapada no puede moverse hasta que la rana grande se vaya.



Ejemplo: La rana grande naranja salta por encima de la rana grande azul sobre un nenúfar vacío. Da 1 salto directo más sobre otra rana pequeña azul, finalizando su movimiento y atrapando a la rana pequeña azul. La rana pequeña azul ya no puede moverse.

Si el pez se mueve a un nenúfar que contiene una rana grande que tiene atrapada a una rana pequeña, ambas son enviadas a sus respectivas líneas de salida.

JUEGO RÁPIDO

Las reglas del JUEGO RÁPIDO son idénticas a las reglas del juego **JUNIOR** y **EXPERT**, excepto que cada familia de ranas consta ahora de 1 rana grande y 2 ranas pequeñas.