



ŽABJI PRINC 4906

za 2-4 igralce od 4-99 let

Vsebina :

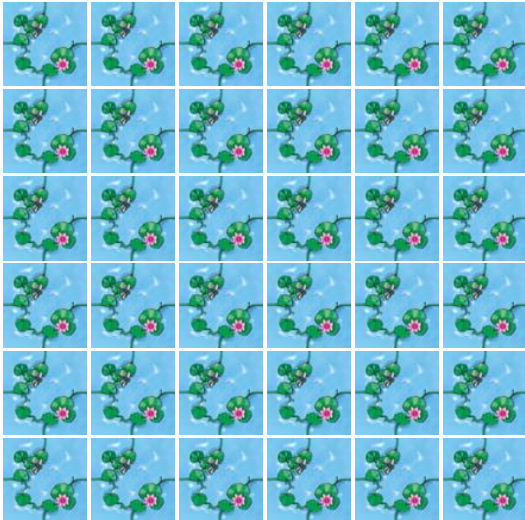
- 1 žabji kralj
- 1 karta princese
- 36 kartic mlake
- 1 navodila



Žabjemu kralju je všeč princesa Frida, na njo želi narediti dober vtis.

Na dnu mlake bi naj ležal zaklad. Žabji kralj želi imeti čim več zlatih krogel in z njimi omrežiti princeso. V ta namen se nenehno potaplja in išče zaklad. Vendar vsak potop ni uspešen in zraven tega ima žabji kralj še konkurenco, kateri želijo prav tako omrežiti lepo princeso. Kdor zbere največ zlatih krogel, preden se žabji kralj ponovno sreča s princeso je zmagovalec.

Namen igre: Žabji kralj na različnih mestih v mlaki, išče zlate krogle. V kolikor je našel kroglo je ta njegova oz. reskira naslednje potope. V tem primeru mora kroglo poiskati ali ostane brez vsega. Cilje je imeti čim več zlatih krogel.



Priprava igre :

- Karte mlake se premešajo in zložijo na igralno površino. Naredimo šest stolpcev, po šest kart. Vzemite princeso in jo položite pred eno poljubno vrstico. Žabjega princa postavite na to karto in tukaj se igra prične. Prične igralec, kateri pozna zgodbo žabji kralj.
- Odkrite karto mlake, pred katero stoji žabji princ.

Kaj je na njej narisano?

Potapljajoča žaba? Škoda! Tvoj potop je bil neuspešen. Ponovno zakri karto.

Žaba z zlato kroglo? Super! Našel si zaklad!

Sedaj se lahko odločiš ali...

....kartico vzameš in si zagotoviš zlato kroglo

Ali

....želiš iskati za drugimi krogli. Iskati jih moraš v isti vrsti. Poizkušaš lahko do šestkrat.

Pozor: tvoja poteza je končana takoj, v kolikor odkriješ karto brez zlate krogle. V tem primeru moraš zapreti vse že odprte karte. Soigralci pazijo in si želijo čim bolj zapomniti, kje so bile zlate krogle.

Žabji princ se premakne za eno vrsto in na vrsti je naslednji igralec. Prazne vrste se preskočijo.

Konec igre: Igre je konec, ko žabji princ ponovno prispe do princese. Kdor je zbral največ kartic z zlatimi krogli, je zmagovalec!

Čestitamo in veliko zabave!

