



FLIPPING FROGS



GOTTA2



Autor: Okabe Takuya
Entwicklung: Yanagawa Kazutaka
Illustrator: Matthieu Beaulieu
Dt. Übersetzung + Redaktion HUCHI!: Silvia Herzog
© 2018 Gottani co., Ltd.
Ursprünglich in Japan veröffentlicht unter „Flip Over Frog“.
Alle Rechte vorbehalten.
Dank an Rory O'Connor und HUB GAMES.

© 2021, 2024 Granna
© 2025 HUCHI!

www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

HUCHI!

FLIPPING FROGS

INHALT:

- 36 Plättchen (quadratisch)
- 4 Froschmarker (rund)
- Spielplan
- Anleitung



SPIELZIEL:

Hilf deinen farbenfrohen Fröschen, einen Teil des Regenwaldes zu beherrschen! Platziere geschickt Frösche, um benachbarte Plättchen zu flippen, also umzudrehen. So versteckst du Frösche und deckst andere wieder auf. Versuche, mit deiner Froschart am Ende die Mehrheit zu haben. Plane gut, achte auf Schlangen und flipp dich zum Sieg!

SPIELVORBEREITUNG:

Platziert den *Spielplan* für alle erreichbar. Dreht die *Froschmarker* um und mischt sie. Jede Person nimmt sich davon einen und schaut geheim, welche Froschfarbe sie hat. Übrige Marker kommen aus dem Spiel. Halte deinen Froschmarker stets verborgen. Du gewinnst, wenn am Ende die meisten Frösche deiner Farbe auf dem Spielplan offen liegen.

Mischt die *Plättchen*, bildet einen verdeckten Stapel. Jede Person zieht 3 Plättchen geheim. Wer die buntesten Kleider trägt, beginnt.

SPIELABLAUF:

Dein Spielzug läuft wie folgt ab:

- 1 Du spielst ein Plättchen.
- 2 Du wendest den Effekt des Plättchens an.
- 3 Du ziehst ein neues Plättchen vom Stapel nach und füllst wieder auf 3 auf.

PLÄTTCHEN-EFFEKTE:

Es gibt 2 Arten von Plättchen – Frösche und Schlangen.

Ein *Froschplättchen* kannst du beliebig auf ein freies Feld oder ein verdecktes Plättchen auf dem Plan legen. Danach flippst du alle angrenzenden Plättchen, auf die einer der 4 Pfeile zeigt. Liegt ein Plättchen auf einem anderen, flippst du **beide** zusammen um. Nur das neu platzierte Plättchen bewirkt, dass andere Plättchen geflippt werden!

Ein *Schlagenplättchen* entfernt ein Froschplättchen aus dem Spiel. Du darfst es nur auf ein aufgedecktes Froschplättchen legen. Frosch- und Schlagenplättchen kommen **beide** aus dem Spiel. Legst du ein Schlagenplättchen auf einen 2er-Stapel, entfernt es nur das obere, offene Froschplättchen!

SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn:

- ihr alle Plättchen, einschließlich der Plättchen auf der Hand, gespielt habt oder
- der Plan voll ist, 16 offene Froschplättchen.

Dann decken alle ihren Froschmarker auf. Wer die meisten aufgedeckten Plättchen in seiner Froschfarbe auf dem Plan hat, gewinnt.

BEISPIEL:

Frida spielt ein rotes Froschplättchen auf ein leeres Feld. Es werden keine Plättchen geflippt.

Fabian spielt ein blaues Froschplättchen.

Der Pfeil ▲ zeigt auf das rote Plättchen: Es wird geflippt!

Flora legt ein grünes Froschplättchen auf das verdeckte Plättchen. Alle Pfeile zeigen auf leere Felder, nichts wird geflippt.

Felix spielt ein gelbes Froschplättchen.

Wegen der Pfeile wird das blaue Froschplättchen sowie der 2er-Stapel geflippt. Das rote Plättchen erscheint wieder.

Frida legt ein Schlagenplättchen auf das rote Plättchen. Beide Plättchen kommen aus dem Spiel.