



# Army of Frogs<sup>®</sup>

Army of frogs is een spel voor 2 tot 4 spelers dat gebruik maakt van verschillend gekleurde hexagonale kikkerstenen, die aan elkaar gelegd een eiland vormen.

De vorm en afmeting van het eiland verandert voortdurend wanneer spelers nieuwe stenen aanleggen en reeds aanwezige stenen verplaatsen in een poging om alle stenen in de eigen kleur aan elkaar te leggen

## Doel van het spel

het doel van het spel is om alle stenen in je eigen kleur aan elkaar te leggen die deel zijn van het eiland in wat voor patroon dan ook, met een minimum van 7 om te winnen, aan elkaar te leggen. Heb je er 8,9 of 10 van je eigen kleur aan het eiland liggen, dan moeten die ook aan elkaar liggen een je eigen kleur om het spel te winnen.



Elke speler kiest een kleur, en legt de ronde markeer steen in die kleur duidelijk zichtbaar voor zich neer, zodat het gedurende het spel duidelijk blijft wie welke kleur heeft. Vervolgens neemt elke speler de 10 stenen in de eigen kleur en stopt deze in de bijgeleverde zak. Mochten er stenen overblijven, dan worden die opgeborgen, er wordt niet mee gespeeld.

Hierna worden de stenen in de zak gemengd.

Er wordt een beginspeler gekozen, en daarna in de richting van de klok gespeeld. Elke speler haalt 2 stenen uit de zak en legt deze duidelijk zichtbaar naast de markeersteen neer. Het spel begint dan bij de uitgekozen speler.

**Acties:** bewegen, toevoegen, pakken.

Elke beurt bestaat uit drie acties die indien mogelijk alle drie uitgevoerd moeten worden in deze volgorde:

1 **bewegen:** beweeg met een steen in je eigen kleur die al onderdeel is van het eiland, verplaats deze naar een andere positie.



Je mag alleen verplaatsen met je eigen kleur steen door te springen over tenminste 1 andere steen, niet diagonaal maar in een rechte lijn naar de eerstvolgende beschikbare ruimte. Je mag meerder sprongen maken om op deze plek uit te komen, maar je mag niet op de plek uitkomen waar je begonnen bent. Als je om wat voor reden dan ook niet kan verplaatsen ga je door naar de volgende Aktie



**2 toevoegen:** (aanleggen) leg een steen aan het eiland aan tenminste 1 andere steen en als het niet de reeks-regel breekt. (zie reeks-regel) de eerste speler begint de constructie van het eiland door een steen aan te leggen in het midden van de tafel. De stenen van de andere spelers mag je overal aanleggen, maar de stenen in je eigen kleur mag je alleen op een plek aanleggen waar ze niet in direct contact staan met reeds liggende stenen in je eigen kleur.

Als je om wat voor reden dan ook niet kunt aanleggen ga je door met de volgende Aktie. Als alle stenen uit de zak in het spel zijn speel je door zonder stenen toe te voegen.

**3 pakken** neem een willekeurige steen uit de zak. Deze steen vervangt de steen die je net aan het eiland hebt aangelegd. Elke speler heeft maximaal 2 kikkerstenen in de hand tijdens het spel. Als je er al 2 hebt, mag je er niet nog 1 bij pakken. Als er geen kikkers meer in de zak zitten speel je verder zonder nieuwe stenen te pakken.

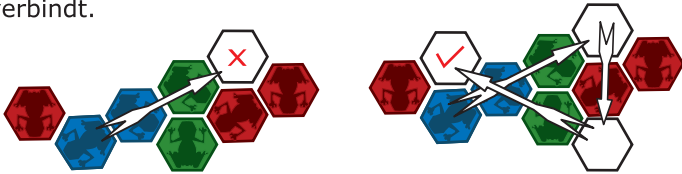


## Speciale regels

De structuur van het eiland is gedurende het spel en voor het spel erg belangrijk, omdat het steeds van vorm verandert en van afmeting verandert. Daarom zijn er 2 speciale regels die de structuur controleren en spelverloop vloeiend houden. Namelijk de 1 eiland regel en de reeks-regel

### 1 eiland regel

je mag een steen niet naar een positie verplaatsen als de steen er dan voor zorgt dat er dan meer dan 1 eiland ontstaat. Als de steen de verbindende steen is tussen 2 of meer delen van het eiland mag deze steen niet verplaatst worden tenzij hij het eiland herverbindt.



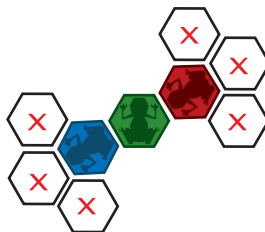
## Reeks-regel

Je mag geen steen toevoegen of weghalen van of naar een positie waar hij een reeks van 3 of meer enkele verbindingen maakt met een open eind aan de reeks. Met een open eind wordt bedoeld dat de laatste steen geen andere stenen aangelegd heeft behalve de vorige steen.

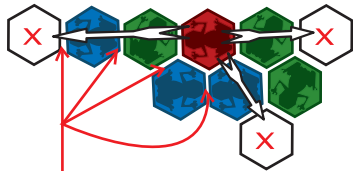


## Voorbeelden van de reeksregel

a. een steen toevoegen bij alle posities die met een X gemarkeerd zijn, zou de reeksregel breken.



b. de rode steen verplaatsen naar alle posities die met een X gemarkeerd zijn zou de reeksregel breken.



Omdat het drie of meer enkele verbindingen maakt, zou het een open eind maken.



31 Auckland Road  
Potter Bar  
Hertfordshire  
EN6 3EY  
UK

[www.gen42.com](http://www.gen42.com)

© 2008 All right reserved, no part of this game may be reproduced in any form without written consent from the copyright owner.