



DJ08433 青蛙向前跳

建議年齡：5 歲以上
遊戲人數：2-4 人
遊戲建議時間：15 分鐘

學習目標：

1. 培養邏輯與方向概念。
2. 訓練手部肌肉的運用。
3. 提升專注力及挫折忍受度。

遊戲簡介：

吃掉最多蚊子，你就是贏家！

內容物：

1 個遊戲板、4 個青蛙棋子、1 隻跳動青蛙玩具、48 張卡片(30 張蚊子、8 張魚、10 張動作卡)、4 張荷葉卡。

遊戲規則：

1. 將遊戲盒放在中央，洗牌後將卡片牌面朝下疊成一疊。每個玩家各選一種顏色的青蛙棋跟荷葉，棋子放在遊戲盒起點的荷葉上。玩家將自己的荷葉卡放在面前，卡片跟遊戲盒的距離須經過所有玩家一致同意決定，每個玩家的距離都要相同。
2. 從年紀最小的玩家開始，以順時鐘方向輪流將跳動的青蛙放在自己的荷葉卡上，試著讓青蛙跳上盒子。
3. 如果青蛙玩偶落在 4 個空格中：依照空格中的數字決定玩家的青蛙棋可以順時鐘方向前進幾片荷葉。例如青蛙玩偶落到了空格 3，棋子就可以前進 3 片荷葉。

- 注意：**一片荷葉一次只能站一隻青蛙，前進時遇到有青蛙的荷葉時，可以跳過不納入計算。
4. 如果青蛙棋抵達的荷葉上有荷花：出現幾朵荷花就可以抽幾張卡片。
 - 抽中魚或蚊子卡時，將卡片面朝下放在前方。
 - 抽中動作卡時，可以馬上使用或是將卡片面朝下放置在旁邊，等到之後使用。
- 注意：**一次只能使用一張動作卡。
- 動作卡的意義如下：



選擇一個對手偷走一張卡片



選擇一個對手交換青蛙棋的位置



退後 3 步



可以再玩一次



可以丟掉一張魚卡片

5. 如果青蛙落在空格外：換下一個玩家繼續遊戲。
注意：如果青蛙任何部分有觸碰到空格的底部就算落在盒子裡。
 6. 只要有玩家的青蛙棋繞了一圈回到起點的荷葉，則遊戲結束。其他玩家輪完最後一回合後，計算獲得的點數，點數最多的玩家獲勝。
注意：只要有玩家抵達起點，其他玩家就無法再對他使用動作卡。
 7. 點數計算：
 - 因為魚吃蚊子，因此一張魚卡片會抵消一張蚊子卡片。
 - 剩下的蚊子卡片一張算成 1 點。
 - 率先抵達起點的玩家獲得額外 2 點。
- 注意：**玩家可以決定在遊戲開始前先一起練習如何讓青蛙跳動。

你贏囉！

贏得最多點數的玩家就是贏家！

