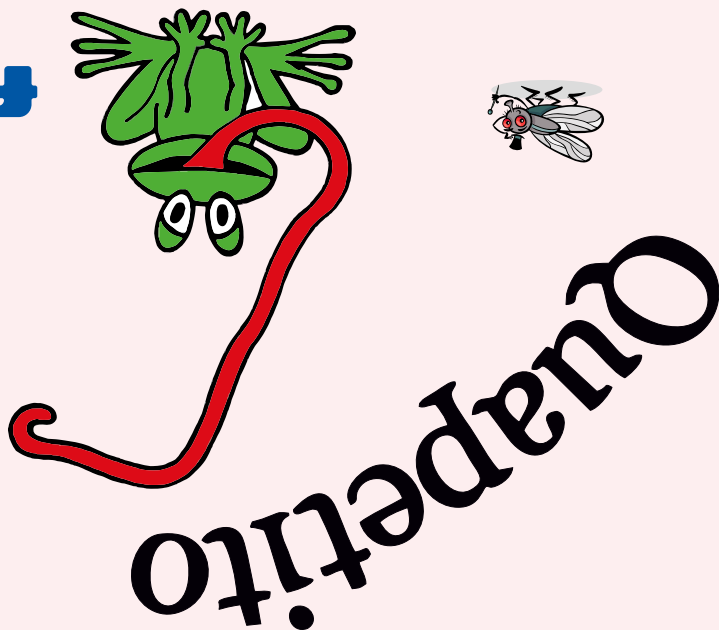




DE • Es war einmal vor nicht allzu langer Zeit in einem Teich, der uns nicht fern liegt. Fips der Frosch sonnte sich, wie alltäglich üblich, gemütlich auf einem flauschigen Seerosenblatt. Wie jeden Tag wollte er auch an diesem einige schmackhafte Fliegen genüsslich verspeisen. Fliegen waren seine absolute Lieblingsspeise! Es wollte ihm aber an diesem Tag nicht so recht gelingen, denn seine Zunge war nicht die Schnellste und ihm flogen die Fliegen davon. Und Fips' Magen knurrte, weil er einen Bärenhunger hatte... Helft Fips! Fangt ihm Fliegen! Füttert ihn!

• Spielzubehör

1x Spieldose, 1x 24 Fliegen (Spielsteine), 2x Würfel
1x Spielanleitung

• Spiel vorbereiten

Verteilt zunächst die Fliegen gleichmäßig auf alle Spielteilnehmer. Bemüht euch anschließend Fips' Hunger zu stillen. Los geht es! Der jüngste Mitspieler darf zuerst würfeln.



• Spielablauf

- Setze deine Fliege immer in das Loch, das der Anzahl der Punkte auf dem Würfel entspricht (1 in 1, 2 in 2...) oder der gewürfelten Farbe (rot in rot, blau in blau...) Diese Regel gilt bei jedem Spielzug!
- Wenn du eine Zahl würfelst, auf dem bereits eine Fliege sitzt, musst du diese Fliege nehmen und darfst keine von deinen eigenen Fliegen auf das Spielfeld setzen.
- Würfelst du eine 6 oder die Farbe gelb mampft Fips deine Fliege.
- Für seine Lieblingsspeise lässt dich Fips sogar noch ein mal würfeln. Das heißt, nach dem würfeln einer 6 darfst du gleich noch einen Versuch wagen, Fips' Hunger zu stillen.

• Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Mitspieler all seine Fliegen auf dem Spielfeld absetzen oder an Fips verfüttern konnte. Er ist der beste Fliegenmatador und Fips' liebster Freund.

UK • Once upon a time, but not too long ago, in a pond that's not too far away from here, there lived a frog called Fips. One day, just like every other day, Fips the Frog was lying on the big leaf of a fluffy water-lily, basking in the sunshine. And just like every other day, he wanted to munch some tasty flies. Flies were his all-time favourite food. But on this particular day, he wasn't making a very good job of it, because his tongue wasn't as fast as it should have been and the flies simply flew away from him. Fips' tummy was rumbling and grumbling, because he was as hungry as could be ... Help Fips! Catch some flies for him! Feed him!

• Accessories

1x board , 1x 24 flies (counters), 2x dice, 1x rules

• Preparation of the game

Divide the flies equally between all the players. Try to catch flies to feed Fips. Off you go – the youngest player throws the dice first.

• Procedure

- Always place your fly in the hole that matches the number (1 in 1, 2 in 2...) or the colour your rolled (red in red, blue in blue...) This rule applies to every turn.

FR • Il était une fois, il n'y a pas si longtemps dans un étang non loin d'ici, Fips la grenouille. Comme tous les jours, Fips se chauffait au soleil sur une feuille de nénuphar veloutée. Et comme toujours, il voulait savourer ce jour-là aussi quelques mouches délicieuses. Les mouches étaient sa nourriture préférée ! Mais, ce jour-là, il n'avait pas de chance car sa langue n'était pas assez rapide et les mouches lui échappaient. Et l'estomac de Fips gargouillait parce qu'il avait une faim de loup... Aide Fips ! Attrape des mouches pour lui! Donne-lui à manger!

• Accessoires du jeu

1 boîte de jeu, 24 mouches (pions), 2 dé, les règles du jeu

• Préparation du jeu

Distribuez d'abord les mouches en les répartissant à parts égales entre tous les joueurs. Efforcez-vous de calmer la faim de Fips. C'est parti. Le plus jeune des joueurs lance le dé le premier.

• Déroulement du jeu

- Place toujours ta mouche dans le trou qui correspond au nombre de points sur le dé (1 dans 1, 2 de 2...) ou à la couleur affichée par le dé (rouge dans rouge, bleu dans bleu...) Cette règle est valable à chaque tour !

- If you throw a number for a hole which already has a fly in it, you have to take that fly and are not allowed to put one of your own flies on the board.
- If you roll a 6 or the colour yellow, Fips is going to chomp your fly.
- To say thank you for giving him his favourite food, Fips lets you throw again. In other words, if you throw a six, you get another turn and can try to feed Fips again.

• End of the game

The game is over when one player has managed to place all his flies on the board or feed them all to Fips. He is the top fly catcher and Fips' best friend.

fagus
games



Büngern-Technik, Stangenkamp 2, D-46414 Rhede-Büngern



ACHTUNG! Dieses Spiel ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da Kleinteile verschluckt werden können!



WARNING
Choking hazard.
Small parts.
Keep away from children and pets.

ASTM F 963-17



Bitte entsorgen Sie das Produkt nach der Verwendung gemäß örtlicher Vorgaben!

Quapetito

- Si tu joues avec le dé un nombre correspondant à un trou déjà occupé par une mouche, tu dois obligatoirement prendre cette mouche et ne peux déposer aucune de tes mouches sur le jeu.
- Si les dés affichent un 6 ou la couleur jaune, Fips bouffe ta mouche.
- Comme c'est son repas préféré, Fips te laisse jouer encore une fois. C'est-à-dire qu'après avoir joué un 6, tu peux essayer encore une fois de calmer la faim de Fips.

• Fin du jeu

Le jeu prend fin quand l'un des joueurs a réussi à placer toutes ses mouches sur le jeu ou à les donner à manger à Fips. Il est le champion des attrape-mouches et le meilleur ami de Fips.