

Habermaaß-Spiel Nr. 4353

Franz von Frosch

Ein springfideles Merkspiel
für 2 - 4 Froschfreunde von 4 - 10 Jahren.

DEUTSCH

Spielidee: Thomas Daum
Illustration: Vera Brüggemann
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Franz von Frosch und seine Freunde sitzen quakend am großen Teich. Es ist Punkt zwölf Uhr und die hungrigen Frösche warten auf ihre leckeren Futterkugeln. „Die erste und die zweite mag ich nicht, die dritte ist mein Leibgericht!“, quakt Franz von Frosch verwöhnt. Jetzt müsst ihr genau mitzählen und den Fröschen die passenden Futterkugeln zuwerfen.



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 28 Futterkugeln (in vier Farben)
- 16 Froschkarten
- 1 Würfel
- 1 Schachteleinsatz
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer nach drei Runden die meisten Froschkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Stellt den Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmt bis auf den Schachteleinsatz das gesamte Spielmaterial heraus und legt es in den Schachteldeckel.

Der Schachteleinsatz im Schachtelboden hat fünf Reihen und ein großes Fach. Legt den Spielplan so auf den Schachteleinsatz, dass das Loch mit dem Stein über dem großen Fach liegt.

Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt folgende Futterkugeln aus dem Schachteldeckel in seine Hand:

- Bei zwei und drei Kindern erhält jedes Kind sieben Futterkugeln einer Farbe.
- Bei vier Kindern nimmt sich jedes Kind fünf Futterkugeln einer Farbe.

Haltet die Froschkarten und den Würfel neben dem Schachtelboden bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Frosch geküsst hat, darf beginnen. Wie bitte?! Keiner von euch hat jemals einen Frosch geküsst? Dann beginnt das älteste Kind und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

• Ein farbiges Seerosenblatt?

Du darfst eine deiner Futterkugeln in das Loch der gewürfelten Blattfarbe oder in das Loch mit dem grauen Stein werfen.

Aber Vorsicht: Wenn du denkst, dass im Loch des farbigen Seerosenblatts bereits drei Futterkugeln liegen, solltest du deine Kugel auf jeden Fall in das Loch mit dem grauen Stein werfen. Denn ab der vierten Futterkugel sind die Frösche überfüttert!

• Den Frosch?

Jetzt hast du die freie Wahl! Wirf eine deiner Futterkugeln in ein beliebiges Loch. Vielleicht hast du dir sogar eine Blattfarbe gemerkt, in die du jetzt die dritte Futterkugel werfen kannst.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Ende einer Runde

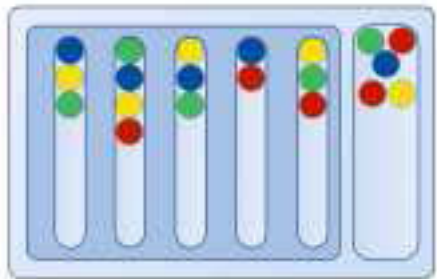
Sobald kein Kind mehr Futterkugeln hat, endet die Runde. Hebt vorsichtig den Spielplan aus dem Schachtelboden und legt ihn zur Seite.

Jetzt beginnt die Auswertung:

Der Besitzer der jeweils dritten Futterkugel in einer Reihe erhält zur Belohnung eine Froschkarte. Die Futterkugeln im großen Fach kommen nicht zur Wertung.

Achtung: Wer in einer Reihe die vierte, fünfte, sechste oder siebte Futterkugel eingeworfen hat, hat den Frosch überfüttert und kann in dieser Runde keine Froschkarte bekommen.

Beispiel:



Grün erhält für die erste und dritte Reihe jeweils eine Froschkarte.

Gelb bekommt für die zweite Reihe eine Froschkarte. Für Gelb spielt es keine Rolle, wenn in dieser Reihe mehr als drei Futterkugeln liegen.

Blau geht leider leer aus. Denn Blau hat in keiner Reihe die dritte Futterkugel liegen.

Rot hat den Frosch in der zweiten Reihe überfüttert und ist somit aus der Wertung. Deswegen bekommt Rot für die fünfte Reihe keine Froschkarte!

Die **vierte Reihe** kommt nicht zur Wertung, da insgesamt nur zwei Futterkugeln in dieser Reihe liegen.

Zweite und dritte Runde

Ihr spielt immer drei Runden. Nach der Auswertung einer Runde verteilt ihr die Futterkugeln wie zu Spielbeginn.

In der zweiten Runde beginnt das jüngste Kind. Die dritte Runde darf das größte Kind beginnen.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Spielrunde. Wer die meisten Froschkarten vor sich liegen hat, gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich viele Froschkarten, gewinnen sie gemeinsam.

Habermaß game nr. 4353

Frank of Frog Hall

A jumping jolly memory game
for 2 to 4 froggy friends ages 4 - 10.

Author: Thomas Daum
Illustrations: Vera Brüggemann
Length of the game: Approx. 10 minutes

Frank of Frog Hall and his friends sit croaking next to the big pond. It is noon and the hungry frogs wait for their delicious frogballs. "The first and the second are not right, as only the third is my favorite bite", croaks Frank of Frog Hall, spoilt as he is. So you have to keep on counting carefully and feed the frogs with the right number of frogballs.



Contents

1 game board
28 frogballs (in four colors)
16 frog cards
1 die
1 insert for the game box
Set of game instructions

Aim of the game

Whoever, after three rounds has the most frog cards in front of them, wins the game.

Preparation of the game

Place the bottom part of the box in the center of the table. Take all the game materials, except the insert, out of the box and put it in the lid of the box.

The insert shows five rows and one big compartment. Place the game board in such a way on the insert so that the hole showing the stone coincides with the big compartment.

Each player chooses a color and takes, according to the number of players, frogballs out of the lid:

- In the case of two and three players each player takes seven balls of one color.
- In the case of four players each player takes five balls of one color.

Get the frog cards and the die ready next to the bottom part of the box.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has kissed a frog most recently, may start. Sorry? Not one of you has ever kissed a frog? Then the oldest player starts and rolls the die.

The die shows:

- **A colored water lily leaf?**

You throw one of your feeding balls into the hole of the color of the leaf or into the hole with the grey stone. The goal is to be the player to be able to insert the third frog ball into a row.

Watch out: If you think that there are already three balls inside the hole of the colored water lily leaf, you had better throw your ball into the hole showing the grey stone, as the frogs would be overfed with four balls!

- **The frog?**

Free choice! Throw any of your balls through any hole. Maybe you can even remember to which color leaf you can add the third ball?

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of a round

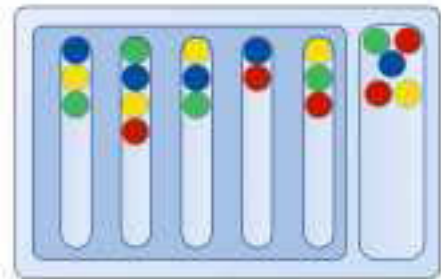
As soon as no player has any frog balls left, the round ends. Carefully lift the game board from the insert and put it aside.

Now for the scoring:

The owner of each third frogball in the row gets a frog card as a reward. The frogballs in the big compartment are not counted.

Watch out: Those players who added a fourth, fifth or sixth ball to a row, have overfed the corresponding frog. They cannot win any frog card in this round.

Example:



Green gets a frog card for the first and the third row.

Yellow gets a frog card for the second row. It is of no importance that there are more than three frogballs in this row.

Blue doesn't get anything as there is no blue ball lying third in any row.

Red has overfed the frog of the second row and drops out for scoring. Therefore Red doesn't get any card for their ball in the fifth row!

The **fourth row** is not counted as there are just two frogballs.

Second and third round

Always play three rounds. After the scoring of each round the balls are distributed the same way they were at the beginning of the game.

The youngest player starts the second round. The third round then may be started by the tallest player.

End of the game

The game ends after the third round. Whoever has collected the most frog cards wins the game. If various players have the same number of cards, they win together.

Jeu Habermäß n° 4353

La gourmandise des grenouilles

Un jeu d'observation pour 2 à 4 amis des grenouilles, de 4 à 10 ans.

Idée : Thomas Daum
Illustration : Vera Brüggemann
Durée de la partie : env. 10 minutes

Madame Grenouille et ses amies coassent gaiement sur les berges de l'étang. Il est midi pile et les grenouilles affamées attendent qu'on leur donne leurs boulettes de nourriture. « La première et la deuxième ne sont pas de mon goût mais la troisième par contre, j'en raffole ! » coasse Madame Grenouille qui fait la fine bouche.

C'est à vous maintenant de bien compter et de donner les bonnes boulettes aux grenouilles.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 28 boulettes de nourriture (de quatre couleurs différentes)
- 16 cartes de grenouilles
- 1 dé
- 1 intercalaire
- 1 règle du jeu



But du jeu

Celui qui aura récupéré le plus de cartes de grenouilles après trois tours gagne la partie.

Préparatifs

Poser la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Retirer tous les accessoires, sauf l'intercalaire, et les mettre dans le couvercle de la boîte.

L'intercalaire posé au fond de la boîte comprend cinq rangées et un grand compartiment. Mettre le plateau de jeu sur l'intercalaire de manière à ce que le trou avec le caillou illustré coïncide avec le grand compartiment.

Chaque joueur choisit une couleur et met dans sa main les boulettes suivantes en les prenant dans le couvercle de la boîte :

- A deux ou trois joueurs, chaque joueur prend sept boulettes d'une couleur.
- A quatre joueurs, chacun prend cinq boulettes d'une couleur.

Poser les cartes de grenouilles et le dé à côté de la partie inférieure de la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura embrassé une grenouille en dernier commence. Comment ? Aucun d'entre vous n'a jamais embrassé de grenouille ? C'est alors le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

• Une feuille de nénuphar de couleur?

Tu as le droit de mettre une de tes boulettes dans le trou de la feuille de nénuphar de la couleur correspondante ou dans le trou avec le caillou gris.

Mais attention : si tu penses qu'il y a déjà trois boulettes dans le trou de la feuille de nénuphar de cette couleur, tu dois mettre ta boulette dans le trou avec le caillou gris. A partir de quatre boulettes de nourriture, les grenouilles sont rassasiées !

• La grenouille ?

Tu choisis n'importe quel trou et tu y mets l'une de tes boulettes. Tu auras peut-être même repéré une couleur de feuille de nénuphar, dans laquelle tu pourras mettre la troisième boulette.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin d'un tour

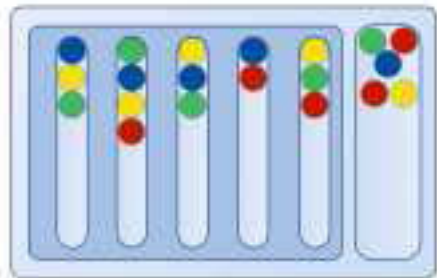
Dès qu'aucun joueur n'a plus de boulettes de nourriture, le tour est fini. Soulevez le plateau de jeu avec précaution et mettez-le de côté.

Maintenant, on compte les points :

Le joueur qui a une troisième boulette dans une rangée prend en récompense une carte de grenouille. Les boulettes dans le grand compartiment ne sont pas comptées.

Attention: si un joueur a mis une quatrième, une cinquième, une sixième ou une septième boulette dans une rangée, il a trop nourri la grenouille et ne récupère pas de cartes de grenouille pendant ce tour.

Exemple :



Le joueur qui a la couleur **verte** prend une carte de grenouille pour la première rangée et une carte de grenouille pour la troisième rangée.

Celui qui a la couleur **jaune** prend une carte de grenouille pour la deuxième rangée. Pour ce joueur, cela n'a pas d'importance s'il y a plus de trois boulettes dans cette rangée.

Le joueur qui a les boulettes **bleues** ne récupère rien : il n'y a pas une seule rangée avec une boulette bleue en troisième position.

Le joueur avec la couleur **rouge** a trop nourri les grenouilles dans la deuxième rangée et n'est donc pas pris en compte. Il ne récupère pas de carte de grenouille pour la cinquième rangée.

La **quatrième rangée** ne compte pas car il n'y a que deux boulettes dans cette rangée.

Deuxième et troisième tours

On joue toujours trois tours. Après avoir compté les points d'un tour, on distribue les boulettes comme au début du jeu.

Au deuxième tour, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Le troisième tour est commencé par le joueur le plus grand.

Fin de la partie

La partie se termine après le troisième tour. Celui qui a récupéré le plus de cartes de grenouilles gagne. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de grenouilles, ils gagnent tous ensemble.

Habermass-spiel nr. 4353

Karel van Kikker

Een springlevend geheugenspel voor
2 - 4 kikkervrienden van 4 - 10 jaar.

Spelidee: Thomas Daum

Illustraties: Vera Brüggemann

Speelduur: ca. 10 minuten

Karel van Kikker en zijn vrienden zitten rond de grote vijver te kwaken. Het is precies twaalf uur en de hongerige kikkers wachten op hun lekkere voerballetjes. „De eerste en de tweede lust ik niet maar de derde is mijn lievelingskostje!”, kwaakt Karel van Kikker verwend. Nu moeten jullie goed opletten en de kikkers hun bijbehorende voerballetjes toewerpen.



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 28 voerballetjes (in vier kleuren)
- 16 kikkerkaarten
- 1 dobbelsteen
- 1 inzetstuk
- spelregels

Doel van het spel

Wie na drie ronden de meeste kikkerkaarten voor zich heeft liggen, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Zet de bodem van de doos in het midden van de tafel. Haal behalve het inzetstuk dat in de doos ligt, al het spelmateriaal uit de doos en leg het in het deksel.

Het inzetstuk heeft vijf rijen en een groot vak. Leg het speelbord op het inzetstuk zodat het gat met de steen boven het grote vak ligt.

Ieder kind kiest een kleur en neemt het volgende aantal voerballetjes uit de doos en in zijn hand:

- Bij twee en drie kinderen krijgt ieder kind zeven voerballetjes in dezelfde kleur.
- Bij vier kinderen neemt ieder kind vijf voerballetjes in dezelfde kleur.

Leg de kikkerkaarten en de dobbelsteen naast de bodem van de doos klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een kikker gekust heeft, mag beginnen. Niemand?! Jullie hebben nog nooit een kikker gekust? Dan begint het oudste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een gekleurde waterlelie?**

Je mag één van je voerballetjes in het gat in de gegooide kleur of in het gat met de grijze steen gooien.

Wees voorzichtig: als je denkt dat in het gat van de gekleurde waterlelie al drie voerballetjes liggen, moet je het balletje altijd in het gat met de grijze steen gooien. Vanaf het vierde voerballetje zijn de kikers namelijk overeten!

- **De kikker?**

Nu mag je zelf kiezen! Gooi één van je voerballetjes in een gat naar keuze. Misschien herinner je je een leliekleur waarin je nu het derde voerballetje kunt gooien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

Einde van een ronde

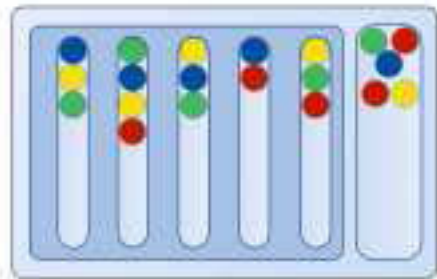
Wanneer iedereen alle voerballetjes in de doos heeft gegooid, is de ronde voorbij. Neem voorzichtig het speelbord uit de doos en leg het aan de kant.

Nu worden de punten geteld:

De eigenaar van ieder derde voerballetje in de rij krijgt als beloning een kikkerkaart. De voerballetjes in het grote vak tellen niet mee.

Opgelet: wie in een van de rijen het vierde, vijfde, zesde of zevende voerballetje heeft gegooid, heeft de kikker te veel eten gegeven en krijgt in deze ronde geen kikkerkaart.

Voorbeeld:



Groen krijgt zowel voor de eerste als de derde rij een kikkerkaart.

Geel krijgt een kikkerkaart voor de tweede rij. Voor geel maakt het niet uit dat hier meer dan drie voerballetjes liggen.

Blaauw gaat helaas met lege handen naar huis want in geen enkele rij heeft blaauw het derde voerballetje liggen.

Rood heeft de kikker in de tweede rij overvoerd en krijgt deze ronde geen punten. Daarom krijgt rood geen kikkerkaart voor de vijfde rij!

De **vierde rij** telt niet mee omdat hier maar twee voerballetjes liggen.

Tweede en derde ronde

Er worden altijd drie ronden gespeeld. Na het puntentellen, verdelen jullie de voerballetjes opnieuw zoals bij het begin van het spel. In de tweede ronde begint het jongste kind. De derde ronde mag het grootste kind beginnen.

Einde van het spel

Na de derde ronde is het spel afgelopen. Wie de meeste kikkerkaarten voor zich heeft liggen, wint. Als meerdere kinderen evenveel kikkerkaarten hebben, winnen deze gezamenlijk.

Juego Habermasß núm. 4353

Paco de la Rana

Un saltarín juego de memoria para 2-4 amigos de las ranas de 4 a 10 años.

Autor: Thomas Daum
Ilustraciones: Vera Brüggemann
Duración de la partida: 10 minutos aproximadamente

Paco de la Rana y sus amigos están sentados croando en el gran estanque. Son las doce en punto del mediodía y las hambrientas ranas esperan su sabrosa comida. "No me gusta ni el primero ni el segundo, ¡el tercero es mi plato favorito!", croa el mimado Paco de la Rana. Ahora debéis contar bien y lanzar a las ranas las bolitas de comida adecuadas.



Contenido

1 tablero
28 bolitas de comida (en cuatro colores)
16 cartas de rana
1 dado
1 separador
Instrucciones del juego

Objetivo del juego

Gana el juego quien, después de tres rondas, haya conseguido el mayor número de cartas de rana.

Preparación

Poned la caja en el centro de la mesa. Sacad -excepto el separador- todo el material del juego y colocadlo en la tapa de la caja.

El separador tiene cinco ranuras y un compartimiento grande. Poned el tablero encima del separador de modo que el agujero con la piedra gris quede sobre el compartimiento grande.

Cada niño elige un color y coge las bolitas de ese color.

- Si hay dos o tres jugadores, cada uno recibe siete bolitas del mismo color.
- Si hay cuatro jugadores, cada uno coge cinco bolitas del mismo color.

Tened preparadas las cartas de rana y el dado al lado de la caja.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya sido el último en besar a una rana, puede empezar. ¿¡Cómo!?! ¿Ninguno de vosotros ha besado nunca a una rana? Entonces empieza el jugador de mayor edad y tira el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Una hoja de nenúfar de un determinado color?**
Puedes colocar una de tus bolitas en el agujero de ese color o en el agujero con la piedra gris.

Pero cuidado: si crees que en el agujero de la hoja de ese color ya hay tres bolitas de comida, es mejor que coloques tu bolita en el agujero con la piedra gris, ¡pues resulta que las ranas se empachan a partir de la cuarta bolita de comida!

- **¿La rana?**
Ahora puedes elegir. Coloca una de tus bolitas en un agujero cualquiera. Si has estado atento, puede que incluso te des cuenta de en qué agujero falta una tercera bolita.

Ahora le toca tirar el dado al jugador siguiente.

Final de una ronda

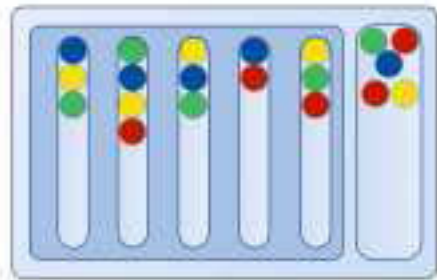
En cuanto no queden más bolitas, finaliza la ronda. Levantad con cuidado el tablero y dejadlo a un lado.

Ahora empieza el recuento

El jugador que tenga una bolita en la tercera posición en una ranura recibirá como premio una carta de rana. Las bolitas del compartimiento grande no cuentan.

Atención: Quien haya colocado en una ranura la cuarta, quinta, sexta o séptima bolita de comida, ha empachado a la rana y no recibe ninguna carta de rana en esta ronda.

Ejemplo:



El **verde** obtiene una carta de rana por la primera y tercera ranura, respectivamente.

El **amarillo** recibe por la segunda ranura una carta de rana. Al amarillo no le supone nada, si en esa ranura hay más de tres bolitas.

Qué pena, el **azul** ha acabado sin nada, pues no ha colocado la tercera bolita en ninguna ranura.

El **rojo** ha empachado a la rana en la segunda ranura y no cuenta. Por eso, el rojo no recibe ninguna carta de rana por la quinta ranura.

Las bolitas de la **cuarta ranura** no cuentan, pues sólo hay dos.

Segunda y tercera ronda

Jugáis siempre tres rondas. Después del recuento os repartís las bolitas de comida como al principio del juego.

En la segunda ronda empieza el niño más pequeño. Puede empezar la tercera ronda el niño más alto.

Fin del juego

El juego finaliza después de la tercera ronda. Gana quien haya conseguido el mayor número de cartas de rana. Si hay empate entre dos o más jugadores, ¡os repartís el triunfo!

Juego Habermäß nr.4353

Raniero Ranocchio

Un allegro e salterello gioco di memoria
per 2 - 4 amici di ranocchie da 4 a 10 anni.

Ideazione: Thomas Daum

Illustrazioni: Vera Brüggemann

Durata del gioco: ca. 10 minuti

Raniero Ranocchio e i suoi amici siedono gracitando in riva al grande stagno. E' mezzogiorno e i ranocchi affamate sono in attesa dei loro saporiti bocconcini. "Il primo e il secondo non lo voglio, per il terzo già mi sciolgo!", gracidia il viziaticissimo Raniero Ranocchio. Ora dovrete contare con precisione e lanciare ai ranocchi i bocconcini giusti.

Contenuto del gioco

- 1 tabellone di gioco
- 28 biglie bocconcini (in 4 colori)
- 16 carte ranocchio
- 1 dado
- 1 inserto per la scatola
- Istruzioni per giocare



Finalità del gioco

Vince chi a conclusione di tre giri possiede il maggior numero di carte ranocchio.

Preparativi del gioco

Mettete il fondoscatola al centro del tavolo. Lasciandovi l'inserto, prendete tutto il resto e mettetelo nel coperchio.

L'inserto ha cinque scanalature e uno scomparto grande. Sistemate il tabellone sull'inserto in modo che l'apertura con la pietra combaci con lo scomparto grande.

Ogni bambino sceglie un colore e si prende in mano le corrispondenti biglie bocconcino:

- Si gioca in due o tre: ognuno prenderà sette biglie bocconcino di un colore
- Si gioca in quattro: le biglie bocconcino saranno cinque.

Tenete pronti le carte ranocchio ed il dado accanto del fondoscatola.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi per ultimo ha baciato un ranocchio. Come dite? Nessuno di voi ne ha mai baciato uno? Allora inizia il bambino più grande tirando il dado.

Cosa appare sul dado?

• Una foglia colorata di ninfea?

Puoi lanciare una delle tue biglie bocconcino nel foro del colore della foglia risultante dal dado oppure nel foro con la pietra grigia.

Occhio però! Se ritieni che nel foro della foglia colorata ci siano già tre biglie bocconcino, devi lanciare necessariamente la tua biglia nel foro con la pietra grigia. Infatti le ranocchie a partire della quarta biglia potrebbero ingozzarsi!

• Il ranocchio?

In questo caso potrai scegliere a tuo piacimento! Lancia una delle tue biglie bocconcino in uno qualsiasi dei fori. Magari ti ricordi di un colore di foglia in cui puoi ora lanciare la terza biglia bocconcino.

Il turno passa ora al seguente bambino che lancia il dado.

Conclusione di un giro

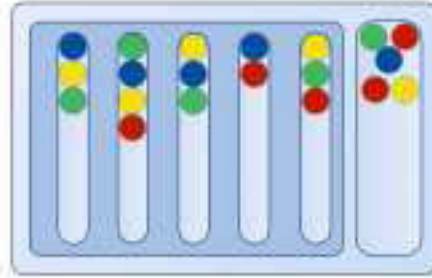
Il giro si conclude non appena si terminano le palline. Staccate con cautela il tabellone dal fondoscatola e mettetelo da parte.

Il punteggio

Chi possiede le biglie bocconcino che risultano rispettivamente terze in una fila riceve in compenso una carta ranocchio. Le biglie bocconcino nello scomparto grande non vengono calcolate.

Attenzione: Chi ha lanciato in una fila la quarta, quinta, sesta o settima biglia bocconcino ha ingozzato il ranocchio e in questo giro del gioco non riceverà la carta ranocchio.

Esempio:



*Il **verde** riceve due carte ranocchio: per la prima e per la terza fila.*

*Il **giallo** riceve una carta ranocchio per la seconda fila. Per il giallo non ha importanza che in questa fila ci siano più di tre biglie bocconcino.*

*Il **blu** invece resta a mani vuote. In nessuna fila, infatti, la terza pallina è di colore blu.*

*Il **rosso** nella seconda fila ha ingozzato il ranocchio e quindi è squalificato e pertanto non riceve la carta ranocchio per la quinta fila!*

*La **quarta fila** non si conta perché ci sono solo due biglie.*

Secondo e terzo giro

Giocate sempre tre giri. Dopo aver calcolato il punteggio di un giro distribuite le biglie bocconcino come all'inizio del gioco.

Il bambino più piccolo inizia il secondo giro, mentre il più grande inizierà il terzo.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude alla fine del terzo giro. Vince chi possiede il maggior numero di carte ranocchio. Nel caso più bambini abbiano ugual numero di carte, spartiranno la vittoria.