

Játékszabály: Minden játékos válassza ki, hogy melyik békával szeretne a tóhoz ugrálni. A békájával azonos érmét vegye magához mindenki és tegyék magatok elé. Az érmék fogják a játékosokat emlékeztetni, hogy melyik kisbékával is vannak, akkor is, ha a békájuk éppen elbújt. Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy látja a békát a fa bábuján.

A legfiatalabb játékos kezd. Dobjon a dobókockával és lépjen annyi mezőt előre a táblán a fa békabábuval, amennyit a kocka mutat. Amilyen mezőre érkezett mutatja, hogy a játékosnak mi a teendője:

- **esős felhő mező:** eleredt az eső, a békának ernyő alá kell bújnia. Fordítsd meg a fa figurát, hogy a békád elrejtőzhessen. Békád mindaddig rejtve marad, míg „napocska” mezőre nem érsz. A rejtett békás játékosoknak nagyon kell koncentrálniuk, hogy mindvégig figyelemmel kísérjék, hol is jár a békájuk.

- **napocska mező:** ha egy béka ernyő alatt, azaz rejtve érkezik egy ilyen mezőre, akkor a játékos újból megfordíthatja azt. Ha úgy lépsz „napocska” mezőre, hogy a békád látszik, akkor nem történik semmi, ugyanúgy látható maradsz, mint eddig.

- **villámló vihar mező:** a békád arra a mezőre ugrik vissza, melynek számát a villám mutatja.

- **cseré mező:** az ilyen mezőre ért kisbéka helyet cserél bármely más békával a táblán (akár látszik a másik béka, akár esernyő alatt rejtőzködik – akár előre, akár hátra ugrik)

Előfordulhat, hogy egy-egy játékos más kisbékájával halad előre, ha az rejtve van. Ez is a békás móka lényege: a játékosok nem leselkedhetnek az esernyők alá. Ha valaki a te békáddal lép, rá se ránts, remélhetőleg közelebb jutsz a tóhoz. Potyaugrásokban részesültél. De el ne áruld magad!

A játék vége: Az első béka, aki tavat ér, nyeri a játékot. És lehet, hogy úgy nyersz, hogy más játékos ugrál be – tévedésből – a te békáddal a tóba! :D
