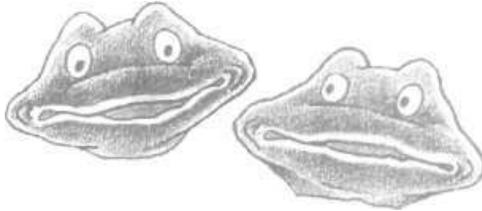


# FRÖSCHELN

Ein spannendes Würfelgerangel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren



Jeder Spieler führt eine Mannschaft aus fünf Fröschen, die ein Wetthüpfen zum Schloß veranstalten, um die Prinzessin zu küssen. Es könnte ja ein Prinz daraus werden. Je näher ein Frosch der Prinzessin kommt, um so höher ist die Punktzahl, die er erzielt. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis aller seiner Frösche gewinnt!

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 20 Frösche (je 5 in 4 Farben)
- 1 Ziffernwürfel
- 1 Aufkleberblatt

## Spielvorbereitung

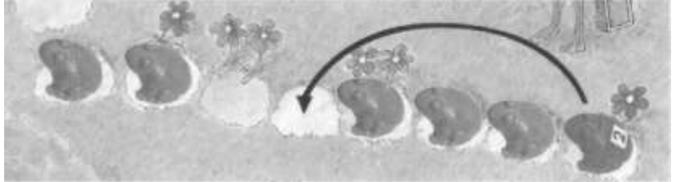
- Vor dem ersten Spiel müssen die Frösche mit ihren Rückennummern beklebt werden. Jede Farbmannschaft erhält die Nummern 1 bis 5.
- Jeder Spieler bekommt die fünf Frösche einer Farbe und stellt sie neben den Spielplan, in die Nähe des Teiches.
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt. Nach seinem Zug geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielverlauf

Je nach Teilnehmerzahl wird auf einer anderen Strecke gestartet. Bei zwei Spielern ist es der kurze Weg, bei drei der mittlere und bei vier Teilnehmern ist es die lange Laufstrecke (siehe auch die Zahlen auf den Startflaggen).

- Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt einen seiner Frösche nach vorne. Die gewürfelte Zahl gibt an, welcher Frosch (erkennbar an seiner Rückennummer) vorgesetzt wird, nicht jedoch wie viele Felder,
- Denn der gewürfelte Frosch wird immer auf das nächste freie Feld der Laufstrecke vorgesetzt. Dabei überspringt er alle Frösche zwischen seinem altem und seinem neuen Feld.

Beispiel: Gewürfelt wurde eine 2: Der Spieler zieht seinen Frosch Nr. 2 auf das nächste freie Feld.



- Auf jedem Feld steht also immer nur eine Figur.
- Wenn der Spieler einen Stern (\*) geworfen hat, darf er einen beliebigen eigenen Frosch auf das nächste freie Feld vorsetzen.

So wird zunächst eine lange Froschreihe gebildet.

Der Seerosenteich wird verlassen

Sobald der erste Frosch den Teich verlassen hat, dürfen von da an alle Spieler ihr Würfelergebnis auch auf zwei ihrer Frösche aufteilen.

Dabei gelten folgende Regeln:

Bei einer 5 dürfen die Frösche 1+4 oder 2 + 3 gezogen werden.

Bei einer 4 dürfen die Frösche 1+3 vorgesetzt werden.

Bei einer 3 dürfen die Frösche 1+2 vorhüpfen.

Bei einer 2, 1 oder bei einem \* kann nicht aufgeteilt werden.

Drei Frösche einer Farbe in einer Reihe: Extrazug

Wenn am Ende seines Zuges ein Spieler eine Froschreihe gebildet hat, die aus drei oder mehr Fröschen seiner Farbe besteht, die unmittelbar hintereinander stehen, hat er einen Extrazug. Dieser Spieler darf sofort noch einmal würfeln. Es ist durchaus möglich, daß ein Spieler danach gleich weitere Extrazüge erzielen kann. Um einen Extrazug zu erhalten, muß diese Froschreihe allerdings im aktuellen Zug gebildet worden sein.

Spielende

Sobald ein Frosch das Feld mit der Prinzessin (Zahl 5) erreicht hat, nähert sich das Wetthüpfen dem Ende. Ist ein Spieler an der Reihe und kann seinen gewürfelten Frosch oder beide Frösche, falls er das Ergebnis aufteilen kann, nicht setzen, weil in Zugrichtung kein Feld mehr frei ist, endet das Spiel sofort. Jetzt werden für jede Froschmannschaft die Siegpunkte ermittelt und festgestellt, welches Team gewonnen hat.



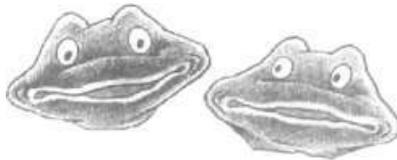
## Punktberechnung

Jeder Spieler multipliziert für jeden seiner Frösche dessen Rückennummer mit der Punktzahl des Feldes, auf dem er steht:

rote Felder mit einer roten Blume	1 Punkt,
blaue Felder mit zwei blauen Blumen	2 Punkte,
die Kisten an der Schloßmauer	3 Punkte,
das Kissen der Prinzessin	4 Punkte,
und die Prinzessin selbst	5 Punkte,
alle anderen Felder	0 Punkte,

Die Ergebnisse aller Frösche einer Mannschaft werden addiert.  
Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.

Beispiel: Ein Spieler hat drei seiner Frösche auf Punktfeldern stehen. Sein 4er steht auf einer roten Blume ( $x 1$ ) = 4 Punkte, sein 2er steht auf einer blauen Blume ( $x 2$ ) = 4 Punkte, und sein 3er hat es bis aufs Kissen geschafft ( $x 4$ ) = 12 Punkte. Der Spieler hat also insgesamt 20 Punkte erzielt.



## Etwas Taktik

- Man sollte immer darauf achten, daß man nicht abgehängt wird. Wer alleine steht, kann nicht über andere Frösche hüpfen, um so weit nach vorne zu kommen.
- Wer sein Würfelergebnis aufteilt, bringt seine Frösche mit den niedrigen Rückennummern nach vorne. Wenn diese das Schloß mit den hohen Punktzahlen auf den Feldern erreichen, erzielen sie ein nicht so hohes Ergebnis wie Frösche mit hohen Rückennummern.
- Mit Extrazügen kann man ganz schöne Vorteile erzielen. Deshalb sollte man diesen Bonus nutzen. Beim Aufteilen muß man manchmal darauf achten, daß man seine Frösche in der richtigen Reihenfolge setzt, damit am Ende des Zuges „drei in einer Reihe“ stehen.
- Gegen Spielende ist es wichtig, daß möglichst alle eigenen Figuren auf Punktfeldern stehen. Es gewinnt nämlich nicht unbedingt derjenige, der einen Frosch zur Prinzessin geführt hat.

## **Der Autor**

Rudi Hoffmann hat als Grafiker gearbeitet. Seit 35 Jahren entwickelt er Spiele. Seine Spielideen sind häufig von Einfachheit, Originalität und Pfiff geprägt, ebenso wie sein witziges Familienspiel „Frösche“, das es in anderer Form vor 20 Jahren schon einmal als „Numeri“ gab. Rudi Hoffmanns größten Erfolge sind das „Spiel des Jahres 1989“ und insgesamt fünf Nominierungen zum „Spiel des Jahres“.

## **Illustration**

Dusan Senkerik

## **Grafik**

Thilo Rick/Anke Pohl

## **Foto**

Dirk Hoffmann

## **Redaktionelle Bearbeitung**

TM-Spiele

Art.-Nr. 91103

©1998 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

**Autor und Verlas danken den vielen Testspielern und Resellesern.**

