

Halt die Luft an, kleiner Frosch!

KIX
SPIEL

Ein spannendes Würfel- Hüpfspiel mit Merkeffekt

Für 2-4 schlaue Frösche ab 4 Jahren

Autoren: Helmut Marx/Barbara Schyns
Illustration: Jutta Weber
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Unter den Seerosen im Froschteich sind kleine Schätze verborgen! Alle Frösche tauchen flink und neugierig, um zu schauen, was sich dort versteckt. Dabei steigen viele Luftblasen an die Wasseroberfläche ... Die Frösche möchten den Teichgenossen die wertvollen Funde gar zu gerne wegschnappen. Dies gelingt mit etwas Hüpfglück und ein paar gekonnten Taktik-Purzelbäumen.

✿ Inhalt

- 12 zweiteilige Seerosen aus Holz
- 4 Frösche aus Holz
- 36 Luftblasenchips
- 12 Schatztaler
- 1 Würfel



✿ Ziel des Spiels

Die Frösche hüpfen von Seerose zu Seerose. Sie dürfen unter die Pflanzen gucken und die Schatztaler anschauen. Die Spieler überlegen, wann es sich lohnt, ihre wertvollen Luftblasenchips einzusetzen und damit die versteckten Schatztaler für sich zu markieren. Der Frosch, dessen Chip am Ende in der Seerose ganz oben liegt, bekommt den Schatztaler. Wer gewitzt ist und obendrein noch etwas Würfelglück hat, kann die meisten Taler vorweisen!

✿ Vor dem ersten Spiel

Löst die Luftblasenchips und Schatztaler vorsichtig aus der Stanztafel.

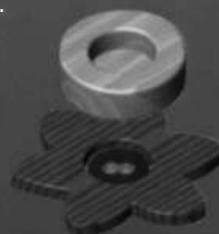
✿ Vorbereitung

Spielen zwei Spieler, so werden jeweils zwei Seerosenblätter, Seerosenblüten und Schatztaler beiseite gelegt.

Breitet die grünen Seerosenblätter kreisförmig auf dem Spieltisch aus.

Seht euch die Schatztaler an: Sie zeigen auf der einen Seite jeweils einen, zwei oder drei Taler. Legt sie in die Seerosenblätter; und zwar so herum, dass die Taler zu sehen sind.

Anschließend legt ihr je eine gelbe Seerosenblüte oben auf die grünen Seerosenblätter. Die Öffnung der Blüte zeigt dabei nach oben.



Jeder Spieler nimmt sich einen Frosch sowie die Luftblasenchips in derselben Farbe.

Die Luftblasenchips zeigen jeweils eine, zwei oder drei Luftblasen.

- ✿ Spielen zwei Spieler, so dürfen beide sofort alle eigenen Chips offen vor sich ablegen.
- ✿ Spielen drei oder vier Spieler, so werden die Chips verdeckt und gemischt. Dann darf jeder Spieler sechs seiner Chips aufdecken und offen vor sich ablegen. Die übrigen Chips bleiben als verdeckter Vorrat vor den Spielern liegen.

Spielen weniger als vier Spieler mit, kommt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel.

Nun bereitet ihr die Frösche für das große Springen vor.

Der älteste Spieler beginnt und setzt seinen Frosch auf eine beliebige Seerosenblüte, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Setzt die Frösche so herum auf die Seerosen, dass sie gleich in Hüpfrichtung schauen, d.h. im Uhrzeigersinn.

Damit die Frösche zu Spielbeginn gleichmäßig verteilt sind, stellt ihr sie folgendermaßen auf:

- ✿ Spielt ihr zu zweit, verteilt ihr die Frösche so, dass zwischen den beiden Tieren vier Seerosen frei bleiben. Hier wird mit 10 Seerosen gespielt.
- ✿ Spielt ihr zu dritt, werden die Frösche so verteilt, dass zwischen ihnen jeweils drei Seerosen frei bleiben. Hier sind 12 Seerosen im Spiel.
- ✿ Spielt ihr zu viert, verteilt ihr die Frösche so, dass zwischen ihnen jeweils zwei Seerosen frei bleiben. Hier wird mit 12 Seerosen gespielt.

Dann legt ihr noch den Würfel bereit.

Halt die Luft an, kleiner Frosch!



Das Spiel beginnt

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal.

Der Würfel zeigt:

1. Einen, zwei oder drei Punkte

Dein Frosch hüpfert vorwärts:
Bei einem Würfelpunkte eine Seerose.
Bei zwei Würfelpunkten eine oder zwei Seerosen.
Bei drei Würfelpunkten eine, zwei oder drei Seerosen.

Ist eine Seerose besetzt, wird sie übersprungen. Der Frosch landet dann auf der nächsten freien Seerose.

Auf der Seerose angekommen, darf der Spieler den Frosch und die Blüte hochheben, um sich heimlich den versteckten Schatztaler anzusehen.

Möchtest du den Schatztaler mit einem deiner Luftblasenchips markieren, um ihn vielleicht später zu bekommen?

Nein? Du musst keinen Chip ablegen.

Ja? Dann lege die Seerosenblüte wieder auf das Blatt. Überlege, wie viele Luftblasen dir dieser Taler wert ist. Wähle einen deiner offen liegenden Chips und lege ihn in die Blüte. Lege ihn so herum ab, dass die Luftblasen zu sehen sind. Dies teilst du den anderen Spielern mit, z.B. „Ich setze drei Luftblasen“. Setze dann deinen Frosch wieder oben auf die Blüte.

Liegt später im Spiel bereits einer oder liegen sogar schon mehrere Luftblasenchips in der Seerosenblüte? Ein Chip, der gelegt werden soll, muss genauso viele Luftblasen wie der gerade oben liegende Chip haben oder mehr Blasen. Der neue Chip wird oben auf den oder die bereits liegenden anderen Chips platziert.

Wichtig:

Es dürfen höchstens vier Luftblasenchips in einer Blüte liegen.

Aufgepasst:

Nur der Frosch, dessen Luftblasenchip am Ende des Spiels oben in einer Seerosenblüte liegt, bekommt den versteckten Schatztaler.

Wer ein zweites Mal auf einer Seerose landet, kann erneut einen Luftblasenchip ablegen. Auch hier gilt: Er muss genauso viele wie oder mehr Luftblasen als der bisher oben liegende Chip zeigen.

2. Der Froschjoker

Der Spieler, der den Frosch würfelt, ruft vor Freude laut „Quak!“. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Jokerfrosch einzusetzen:

- ↑ Glück gehabt! Dein Frosch springt drei Seerosen weiter vorwärts. Oder
- ↓ Spielen mehr als zwei Spieler, so kannst du auch wählen, einen deiner noch offen vor dir liegenden Luftblasenchips gegen einen deiner verdeckten Chips zu tauschen. Wenn du das tun möchtest, dürfen auch alle anderen Spieler einen ihrer Luftblasenchips austauschen - natürlich nur, wenn sie möchten.

Ende des Spiels

Wenn der erste Spieler seinen letzten aufgedeckten Luftblasenchip gesetzt hat, wird diese Runde noch zu Ende gespielt. Die Spieler nehmen ihre Frösche und stellen sie vor sich ab. Dann darf jeder Spieler die Seerosen zu sich ziehen, in deren Blüten ein Chip der eigenen Farbe oben liegt.

Jeder darf nun die Blüten von den Seerosen nehmen, die versteckten Schatztaler hervorholen und deren Wert zusammenzählen. Wenn ein Kind Hilfe beim Zählen benötigt, so helfen die anderen Spieler. Wer die meisten Taler zählen kann, gewinnt und darf einen großen Froschsprung machen. Haben zwei Spieler gleich viele Taler gewonnen, sind sie gemeinsam Sieger.

Varianten

Für jüngere Frösche

Unter einer beliebigen Anzahl Seerosen, zum Beispiel sechs Stück, werden Schatztaler versteckt. Die Anzahl der abgebildeten Taler ist dabei unwichtig. Anschließend werden die Seerosen vorsichtig kreuz und quer auf der Spielfläche verteilt. Der jüngste Spieler würfelt und springt mit seinem Frosch zu einer Seerose, die die entsprechende Anzahl von Würfelpunkten entfernt ist. Dabei darf der Frosch beliebig kreuz und quer hüpfen. Der Spieler legt einen seiner Luftblasenchips auf die Seerose, auf der er gelandet ist. Die Anzahl der Luftblasen auf den Chips spielt dabei keine Rolle. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auf jeder Seerose darf jeweils nur ein Chip abgelegt werden.

Das Spiel endet, wenn alle Seerosen mit einem Chip markiert sind. Nun nimmt jeder Spieler die Seerosen zu sich, die mit Chips in seiner Farbe markiert sind. Die Spieler decken nacheinander jeweils eine ihrer Seerosen auf und schauen, ob darunter ein Taler-Chip verborgen ist. Sieger ist, wer die meisten Schatztaler-Chips gefunden hat. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl, gibt es mehrere Sieger.

Für ungeduldige Frösche

Um die Spieldauer zu verkürzen, wird nur mit jeweils vier oder fünf Luftblasenchips gespielt.

Für gedächtnisstarke Frösche

Das Spiel wird schwieriger, wenn die Schatztaler versteckt in den Seerosen liegen. Ihr schaut euch die Schatztaler vor Spielbeginn gemeinsam an und legt sie dann verdeckt in die Seerosenblätter. Nun wisst ihr nicht immer sicher, ob ihr eure Luftblasenchips auf einen wertvollen oder aber einen weniger wertvollen Schatztaler gesetzt habt... Außer, ihr habt ein supertolles Gedächtnis!

Art.-Nr. 698041