

**MB**  
D  
**SPIELE**

*Toll, wie  
die frechen  
Frösche  
flitzen, die auf  
den falschen  
Blättern  
sitzen. Wo  
sitzen sie  
richtig? Nur  
das ist  
wichtig!*

# So'n Quak!

*Spannend und überraschend*

*bis zum letzten Frosch.*



**ab 4 Jahre**  
**2 Spieler**

Inhalt: 10 Frösche in 2 Farben, 8 Seerosen-Blätter, 18 Magnete in 2 Farben

Vor dem allerersten Spiel:

Zuerst werden die 10 Frösche und die 8 Seerosen-Blätter vorsichtig von den Kunststoffleisten getrennt. Guter Tip: Einfach abdrehen!

Nun sortiert man alle Frösche und Blätter in 2 Gruppen:

Gruppe 1: 4 Blätter, 2 gelbe Frösche, 3 rote Frösche

Gruppe 2: 4 Blätter, 3 gelbe Frösche, 2 rote Frösche

Dann teilt man die 18 Magnete in einen blauen und einen weißen Stapel: Ein Stapel ist für die Blätter und Frösche der Gruppe 1 bestimmt, der andere Stapel für die Blätter und Frösche der Gruppe 2.

Jetzt werden alle gleichfarbigen Magnete eines Stapels in die Unterseite der Blätter und Frösche ihrer Gruppe gepreßt, und zwar mit der farbigen Seite voran. (Damit man später nicht mehr sehen kann, welche Farbe die Magnete haben!)

Dasselbe macht man anschließend mit dem zweiten Magnet-Stapel und den Blättern und Fröschen der zweiten Gruppe.

Alles richtig?

Kurzer Zwischentest: Ein Seerosen-Blatt wird - Magnet nach unten - auf den Tisch gelegt.

Nacheinander werden alle anderen Blätter und die Frösche - Magnet jeweils nach unten - einzeln auf dieses Seerosen-Blatt gelegt:

Die Teile, die von dem Blatt weghüpfen, werden auf einen Haufen sortiert. Und alle Teile, die auf dem Blatt kleben bleiben (und zum Schluß auch das ursprüngliche „Test“-Blatt), kommen auf einen zweiten Haufen.

Wenn alle Magnete richtig eingesetzt sind, müssen die beiden Haufen genau wieder den oben genannten Gruppen 1 und 2 entsprechen.

Und jetzt geht's los:

1. Jeder Spieler nimmt sich 5 Frösche in gleicher Farbe.
2. Die Seerosen-Blätter werden auf dem Tisch verteilt.
3. Einer fängt an: Er nimmt einen seiner Frösche und setzt ihn in den Kreis in der Mitte eines beliebigen Seerosen-Blattes.  
Bleibt der Frosch sitzen, dann ist der andere Spieler dran.  
Springt der Frosch aber weg, dann muß er zurückgenommen werden, bevor der andere Spieler drankommt. (Natürlich sollte man sich merken, welcher Frosch auf welchem Blatt nicht sitzen mag, damit man es nicht nochmal versucht!)
4. So spielen beide Spieler abwechselnd, bis einer von den beiden alle seine 5 Frösche auf 5 Seerosen-Blättern sitzen hat. Dann ist das Spiel beendet.
5. Kann ein Spieler nicht mehr setzen, weil alle Seerosen-Blätter schon besetzt sind, dann darf er einen beliebigen Frosch seines Gegenspielers vom Blatt pflücken und stattdessen seinen eigenen Frosch dorthin setzen:  
Bleibt sein Frosch sitzen, dann hat er gewonnen.  
Springt sein Frosch aber weg, dann muß er ihn zurücknehmen und den gegnerischen Frosch wieder auf das Blatt setzen. Danach darf der andere Spieler sein Glück versuchen.

**Wer gewinnt?**

Wer zuerst alle seine Frösche auf Seerosen-Blättern untergebracht hat, der hat gewonnen.

**Neues Spiel:**

Vor jedem neuen Spiel tauschen die Spieler die Farben (also die Frösche), verteilen die Seerosen-Blätter neu auf dem Tisch und wechseln sich mit dem Anfangen ab.

© 1985 Milton Bradley GmbH unter Berne & Universal Copyright Convention.