

# GUTE FREUNDE

## DAS WILDE WETTHÜPFEN DER KLEINEN SCHATZTAUCHER

**Spieler/innen:** 2-4  
**Alter:** ab 5 Jahre  
**Spieldauer:** ca. 25-30 min

**Autor:** Alex Randolph  
**Froschdesign:** © Alex Randolph  
**Illustrationen:** Rolf Vogt »ARVI«  
**Grafik:** Johann Rüttinger  
Lena Kappler  
**Fotos:** Jakob Rüttinger  
**Redaktion:** Kathi Kappler  
**©2005 by:** DREI MAGIER SPIELE GmbH,  
Postfach 25,  
D-91486 Uehlfeld  
www.dreimagier.de

- Inhalt:**
- 9 »Seerosenplatten«
  - 4 Frösche aus Ahornholz
  - 4 Spezialwürfel
  - 15 »Goldmünzen« aus Holz
  - 30 »Silbermünzen« aus Holz
  - 1 »goldener« Ring aus Holz
  - 1 Stoffsäckchen
  - Spielanleitung



*Am Anfang steht die Geschichte von vier guten Freunden, einer geheimnisvollen Prinzessin und einem Schatz.*

*Gar nicht weit weg, und doch so versteckt, dass ihn kaum einer findet, liegt mitten im Wald, auf einer sonnigen Lichtung ein zauberhafter, kleiner Teich, auf dem zarte Seerosenblüten wie Sterne leuchten.*

*Dort im Verborgenen wohnen vier gute Freunde: ein erdbeerroter, ein himmelblauer, ein zitronengelber und ein grasgrüner Frosch.*

*Eines Tages steht – als käme sie direkt vom Himmel – eine wunderschöne Prinzessin am Ufer des Teichs.*

*Doch kaum haben die vier Freunde die heimliche Beobachterin bemerkt, ist sie auch schon wieder verschwunden.*

*So schön ist die Prinzessin gewesen, dass sich alle Frösche auf den ersten Blick in sie verliebt haben. Aber da sie ja nur einer kriegen kann, beginnen sie darüber einen großen Streit.*

*Da erinnern sie sich an ihr wunderbares Geheimnis: Vor langer Zeit haben sie am Grund des Teichs einen Schatz entdeckt. Sie beschließen, ein Gold- und Silbermünzen-Wett-und-Tauch-Spiel zu machen – und wer den größten Schatz ans Ufer bringt, darf bei der Prinzessin um ihre Hand anhalten.*

*Sie spielen das Spiel immer und immer wieder, aber die Schöne haben sie bis heute nicht wieder gesehen – und wer weiß, ob die Prinzessin überhaupt einen Frosch heiraten würde?*

### Spielvorbereitung:

Die neun Seerosenplatten werden in einem Kreis auf den Tisch gelegt.

●●●● Spielt man zu viert, werden 4 Würfel, 4 Frösche, der goldene Ring sowie 30 Silber- und 15 Goldmünzen gebraucht.

●●● Zu dritt nimmt man 3 Würfel, 3 Frösche, den goldenen Ring sowie 24 Silber- und 12 Goldmünzen.

●● Zu zweit nimmt man 2 Würfel, 2 Frösche, den goldenen Ring sowie 18 Silber- und 9 Goldmünzen.

Die ausgewählten Münzen werden in den Stoffsack gesteckt.

Der goldene Ring wird bereitgelegt.

Jetzt wählt das jüngste Kind einen Frosch in seiner Lieblingsfarbe, setzt diesen auf eine beliebige Seerosenplatte und streift dem Frosch den goldenen Ring über. (Im weiteren Spielverlauf geht dann der Ring jeweils an den Frosch weiter, der Erster ist.)

Die anderen Spieler wählen nacheinander (der Älteste zuletzt) ihre Frösche aus und setzen sie auf die folgenden Seerosenplatten hinter dem ersten Frosch. Jeder Frosch sitzt also zu Beginn alleine auf einer Seerose.

Nicht gebrauchte Frösche, Würfel und Münzen kommen zurück in die Schachtel.

Der Spieler, dessen Frosch als letzter in der Reihe sitzt, greift in das Säckchen, nimmt – ohne zu spicken – 3 Münzen heraus und legt diese auf die nächste Seerosenplatte hinter seinem Frosch.



### Spielverlauf:

#### 1. Würfeln und Ziehen

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt und gehüpft.

#### ● Erster Frosch:

Das Kind mit dem ersten Frosch beginnt und würfelt mit **einem** Würfel. Zeigt der Würfel drei Augen, darf der Frosch drei Seerosenfelder im Uhrzeigersinn weiterhüpfen, bei zwei Augen zwei Felder, bei einem Auge ein Feld und bei Null (= freie Würfelfläche) bleibt er einfach sitzen.

#### ● Zweiter Frosch:

Das Kind, dessen Frosch an zweiter Stelle sitzt, darf mit zwei Würfeln werfen, damit es den ersten Frosch besser einholen kann. Es zählt die geworfenen Augen beider Würfel zusammen und hüpfert mit seinem Frosch um das Ergebnis vorwärts.

#### ● Dritter Frosch:

Wer mit dem dritten Frosch zieht, wirft mit drei Würfeln, addiert die Würfelaugen und hüpfert entsprechend.

#### ● Vierter Frosch:

Alle vier Würfel verwenden.

#### Auch in allen weiteren Runden gilt:

Wer an erster Stelle sitzt, wirft wieder nur mit einem Würfel, der zweite mit zwei, der dritte mit drei und der vierte mit vier Würfeln.

Am Ring muss immer zu erkennen sein, wer ganz vorne ist. Wer also den Ringträger überholt, nimmt den Ring und hängt ihn seinem eigenen Frosch um!

#### 2. Wer bekommt den Schatz?

Hüpft ein Kind mit seinem Frosch **direkt** auf das Seerosenfeld, auf dem die drei Münzen liegen, darf es diese zu sich nehmen. Dann zieht das Kind, das zu diesem Zeitpunkt an letzter Stelle liegt, drei neue Münzen aus dem Säckchen und legt sie wieder auf das Seerosenfeld hinter seinem Frosch. Wer dieses Feld als Erster **mit direktem Wurf** erreicht, erhält wiederum die drei Geldstücke, usw.

Sobald weniger als 6 Münzen im Säckchen liegen, werden sie alle zusammen auf das Blatt hinter dem letzten Frosch gelegt – und auf geht's zum Finale!

#### 3. Gute Freunde:

Immer, wenn ein Frosch auf ein Seerosenfeld kommt, das schon mit einem oder mehreren Fröschen besetzt ist, erinnern sie sich daran, dass sie »Gute Freunde« sind. Die Spieler geben sich die Hand, dürfen sich umarmen (oder auch küssen, wenn sie mögen) – und jeder zieht eine Münze aus dem Säckchen und schenkt sie dem »Freund«.

Treffen sich mehr als 2 Frösche auf einem Blatt, gibt man die Münze im Uhrzeigersinn an die betreffenden »Froschbesitzer« weiter.

### Wichtig:

Die »guten Freunde« setzen sich immer in der Reihenfolge, in der sie angekommen sind, auf das Seerosenfeld.



### Spielende:

Wenn alle Gold- und Silbermünzen erbeutet wurden, ist das Spiel beendet und der Schatz wird ausgewertet:

**Jede Goldmünze zählt drei Punkte, jede Silbermünze einen Punkt.** Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger des Spiels. Haben mehrere Spieler die gleiche Summe, haben sie eben zusammen gewonnen.

Und nun viel Spaß, ihr Guten Freunde!

