

Fröschlein AUFGEPASST!

... die Störche
kommen!

Autor: Manfred Ludwig
Illustration: Johann Rüttinger
© 2014 Noris-Spiele, Fürth

Spieler: 2-4
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 15 min

Inhalt:

-  großer Spielplan
-  4 Holzfiguren „Storch“
-  9 Holzfiguren „Fröschlein“
-  1 Holz-Sonderwürfel
-  1 Holz-Farbwürfel
-  1 Stanzplatte mit 9 Aktionskärtchen
-  Anleitung



Die Geschichte

Zwei bis vier Störche waten durch die Sümpfe und suchen nach ihrer Lieblingspeise, den Fröschen. Ach, wenn es nur so leicht wäre, einen zu erwischen! Die Fröschlein springen einfach weg und tauchen an einem ganz anderen Platz wieder auf. Aber mit Würfelglück und etwas Überblick kriegen die Störche die Frösche doch. Und wer zuerst drei gefangen hat, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt einen Storch und setzt ihn auf den farblich passenden Kreis am Rand des Weihers (Startplatz).
- Das erste Fröschlein wird auf die **weiße** Seerose in die Mitte des Wassers gesetzt.
- Alle übrigen warten am Spielfeldrand.
- Die Würfel werden bereit gelegt.
- Die Kärtchen bitte vorsichtig aus der Stanztafel brechen und gut mischen. Sie kommen als verdeckter Stapel – für alle erreichbar – auf den Tisch.
- Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielverlauf

Es ist immer nur ein Frosch im Wasser. Er darf lediglich von Seerose zu Seerose springen.

Ein Storch kann dagegen auf **jedem Punktfeld** (im Folgenden **Punkt** genannt) und auch auf **jeder Seerose** laufen und stehen. Der Spieler wirft den Sonderwürfel und führt die jeweilige Aktion aus.

Die Würfel-Symbole:



2 Punkte: Zieh deinen Storch
2 Punkte weiter!



3 Punkte: Zieh deinen Storch
3 Punkte weiter!



Frosch: Wirf den Farbwürfel und spring mit dem Fröschlein auf die Seerose dieser Farbe!



Nach dem „Frosch versetzen“ darf der Spieler **immer** noch einmal würfeln. Dies schließt alle Aktionen und Züge mit ein, die sich aus den jeweiligen Würfelergebnissen ergeben (Kettenzüge sind möglich!)

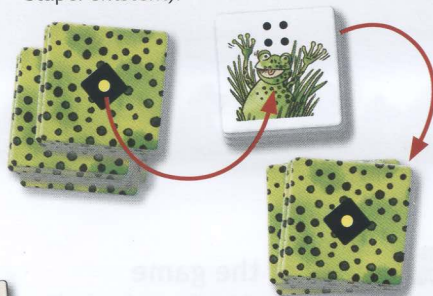


Risiko-Symbol!

Jetzt darfst du entscheiden, ob du **einen Punkt** mit deinem Storch weiter ziehst oder die **Storchkärtchen** nutzt, indem du „abhebst“:

Nimm mehr als eine, aber weniger als alle Karten vom Stapel in die Hand und drehe die Hand um. Nun wird die „unterste“ Karte sichtbar. Dieses Aktions-Symbol musst du ausführen.

(Nach dem Abheben wird sofort der nicht abgehobene Kärtchenteil auf den abgehobenen gelegt, sodass wieder ein einziger Stapel entsteht).



So hüpfert der Frosch:



Die Bedeutung der Aktions-Symbole auf den Kärtchen:

- **2, 3 oder 4 Punkte:** Du darfst mit deinem Storch 2, 3 oder sogar 4 Punkte weit ziehen – Glück gehabt!



- **Storch:** Du musst mit deinem Storch leider zurück auf Start ...



Grundsätzlich: Immer, wenn ein Storch auf seinen Startplatz zurück muss, startet er in seinem nächsten Zug natürlich auch von dort aus neu! (siehe auch weiter unten)

Das Fröschelein fangen

- 1. Möglichkeit:** Wenn ein Storch auf einem Punkt zu stehen kommt, auf dem ein Frosch sitzt, fängt er diesen und stellt ihn neben seinen Startplatz.
- 2. Möglichkeit:** Hüpfert ein Frosch auf die Seerose, auf dem gerade ein Storch steht, „springt er ihm direkt in den Schnabel“, ist also ebenfalls gefangen und wird zum Startplatz gebracht.



Ein möglicher Storchzug:
Frosch gefangen!



In beiden Fällen: Der Zug endet. Der Storch bleibt an der Stelle stehen, an der er den Frosch gefangen hatte. Ein neues Fröschelein wird auf die weiße Seerose gesetzt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Aber:

Steht der Storch gerade auf der **weißen Seerose**, wenn ein neuer Frosch dorthin gesetzt wird, muss der Storch zurück auf Start, um Platz zu machen ...

Und: Manchmal ist es taktisch klug, einen anderen Storch zu vertreiben, d.h. **bei einer passenden Würfelzahl darf ein gegnerischer Storch geworfen** und auf seinen Startplatz zurück gestellt werden ...

Tipp:

Manchmal kann man versuchen, mit dem Storch auf eine Seerose zu ziehen – in der Hoffnung, dass der Frosch durch Würfelglück genau zu dieser Farbe hüpfen muss ...



Ende des Spiels

Wer zuerst 3 Frösche gefangen hat, gewinnt das Spiel!

Viel Spaß!



Grenouilles Gare à vous !

... les cigognes
arrivent !

Auteur : Manfred Ludwig
Illustration : Johann Rüttinger
© 2014 Noris-Spiele, Fürth

Joueurs : 2-4
Age : à partir de 4 ans
Durée : env. 15 min

Contenu :

-  grand plateau de jeu
-  4 figurines « cigognes » en bois
-  9 figurines « grenouilles » en bois
-  1 dé spécial en bois
-  1 dé de couleurs en bois
-  1 carton avec 9 petites cartes d'action à détacher
-  règle du jeu



L'histoire

Deux à quatre cigognes sillonnent les eaux marécageuses à la recherche de leur met de prédilection, les grenouilles. Si seulement ce pouvait être plus simple d'en attraper une !

Les petites grenouilles disparaissent d'un bond pour réapparaître ailleurs. Mais avec un peu de chance au dé et grâce à un œil aiguisé, les cigognes finiront par attraper les grenouilles. Celui qui réussit le premier à en attraper trois, gagne la partie.



Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit sa cigogne et la place sur le cercle de même couleur au bord de l'étang (case de départ).
- La première grenouille est placée sur le nénuphar blanc au centre de l'étang.
- Les autres grenouilles attendent leur tour au bord du plateau de jeu.
- Les dés sont disposés à côté du jeu.
- Détacher précautionneusement les petites cartes de leur carton et bien les mélanger. Former une pile, face cachée, et la disposer accessible à tous sur la table.
- Le joueur le plus jeune commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement de jeu

Il ne peut y avoir toujours qu'une seule grenouille dans l'eau. Elle ne peut sauter que d'un nénuphar à un autre.

Les cigognes en revanche peuvent se déplacer sur les cases marquées d'un point (ci-après points) ainsi que sur les nénuphars et y rester.

Le joueur lance le dé spécial et exécute l'action obtenue.

Les symboles du dé :



2 points : avance ta cigogne de deux points !



3 points : avance ta cigogne de deux points !



Grenouille : lance le dé de couleurs et avance la grenouille d'un bond sur le nénuphar de la couleur obtenue.



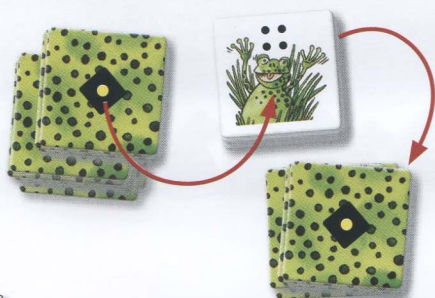
Après avoir déplacé la grenouille, le joueur peut relancer le dé. Ceci vaut également pour toutes les actions et déplacements qui résultent des lancers de dé respectifs (les coups en chaîne sont possibles !)



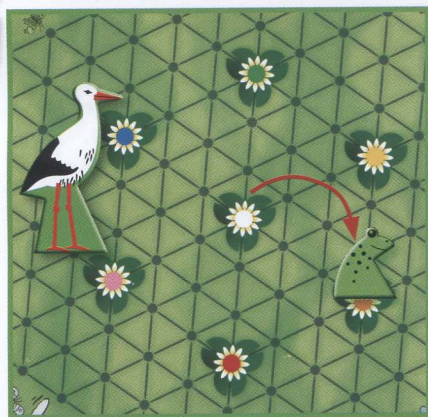
Symbole « risque »

Tu peux maintenant décider si tu avances ta cigogne d'un point ou si tu utilises les cartes cigogne en « coupant » la pile de carte.

Prends plus d'une carte mais pas la pile entière et retourne ta main. Ainsi la dernière carte du tas coupé devient visible. Exécute maintenant l'action indiquée par le symbole. (Après avoir coupé la pile, le reste de cartes est immédiatement placé au-dessus pour reformer une seule pile de cartes).



Saut de la grenouille :



La signification des symboles d'actions sur les petites cartes :

- 2, 3 or 4 points : tu peux déplacer ta cigogne de 2, 3 ou, si tu as eu beaucoup de chance, de 4 points !



- Cigogne : tu dois malheureusement ramener ta cigogne à sa case de départ ...



Règle générale : lorsqu'une cigogne doit retourner à sa case départ, elle redémarre naturellement de là au prochain tour ! (voir ci-après)

Attraper la grenouille

1. possibilité : lorsqu'une cigogne s'arrête sur un point sur lequel se trouve une grenouille, elle l'attrape et la pose à côté de sa case départ.
2. possibilité : lorsqu'une grenouille saute sur un nénuphar déjà occupé par une cigogne, elle lui « saute directement dans le bec » et se fait alors attraper. Elle est placée à côté de la case départ de la cigogne.



Exemple de déplacement de la cigogne : la grenouille s'est fait attraper !



Dans les deux cas : le tour du joueur est terminé. La cigogne reste à l'endroit où elle a attrapé la grenouille. Une nouvelle petite grenouille est placée sur le nénuphar blanc et c'est au tour du prochain joueur.

Mais :

Si une cigogne se trouve sur le nénuphar blanc quand une nouvelle grenouille y est placée, la cigogne doit retourner à sa case de départ pour céder la place ...

Et : Dans certains cas, il peut être malin de faire fuir une cigogne adverse. Il est en effet possible, avec le nombre de points correspondant sur le dé, de renvoyer une cigogne adverse à sa case de départ ...

Astuce :

Il peut être intéressant d'essayer de déplacer sa cigogne sur un nénuphar en espérant que la grenouille, avec un peu de chance au lancer de dé, doive sauter précisément sur ce nénuphar ...



Fin du jeu

Le joueur qui réussit en premier à attraper 3 grenouilles gagne la partie !

Amusez-vous bien !

