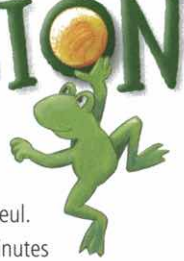




# PLOUFETTE EN MISSION



Un captivant jeu d'adresse et de mémoire, pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.  
Avec plusieurs niveaux de difficulté et un jeu d'équipe en coopération. Il peut également être joué seul.  
**Auteurs :** Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustration :** Antje Flad · **Durée du jeu :** environ 20 minutes

Ploufette, la grenouille, regrette l'époque où il n'y avait que la boule dorée de la princesse qui tombait dans son étang sous les fenêtres du château. Depuis quelques temps, il y a des ploufs sans arrêt ! Les habitants laissent échapper beaucoup d'objets des fenêtres : la servante ne trouve plus sa pelote de laine, la bille dorée de la princesse a disparu, le magicien cherche désespérément sa boule de cristal et le cuisinier cherche un chou.

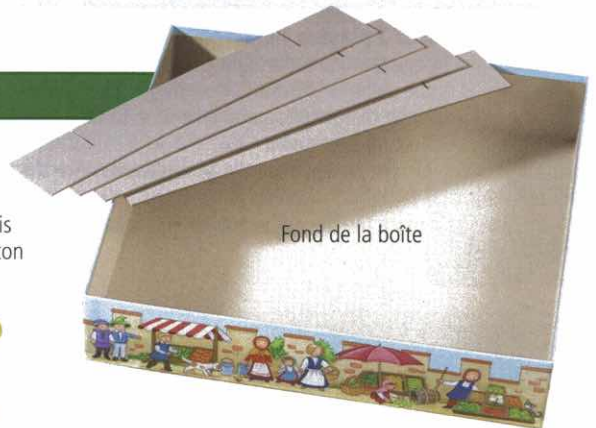
La princesse donne alors pour mission à Ploufette, la célèbre grenouille qui peut grimper le long des murailles du château, de récupérer tous les objets. Mais tous les volets sont fermés, et avant de se lancer à l'assaut du château, Ploufette doit d'abord retrouver les propriétaires de ses objets. Pourrez-vous aider Ploufette à ramener tous les objets à leurs propriétaires ?

## Contenu du jeu:



Plateau de jeu Etang

4 parois en carton



Fond de la boîte



1 sablier



4 pinces double clip (pour relier entre eux les panneaux)



Panneaux A et B de la tour  
Plateau de jeu pliable C



10 billes (= les objets des habitants du château)



1 grenouille et 2 cordelettes avec 2 billes en bois



20 cartes « tableau »



10 tuiles de fenêtre avec les habitants du château



## Avant de jouer pour la première fois : construisez le château !

(N'hésitez pas à demander à vos parents de vous aider !)

1. Prenez les 4 éléments du plateau de jeu (les panneaux A et B de la tour, le plateau de jeu pliable et le plateau de l'étang), puis retirez soigneusement de leur support les éléments en carton portant le symbole. Les pièces de puzzle du panneau A de la tour ne sont pas utilisées pour le jeu de base. Détachez soigneusement les fenêtres comportant les habitants du château.



Les éléments en carton portant ce symbole ne servent plus, vous pouvez les jeter. Les autres sont utilisés pour le jeu.



2. Une fois vidée, placez la partie inférieure de la boîte sur la table. Prenez les quatre parois et emboîtez-les de manière à former un carré. Disposez ensuite cette grille dans la partie inférieure de la boîte.

3. Posez le plateau de jeu Etang sur la grille.



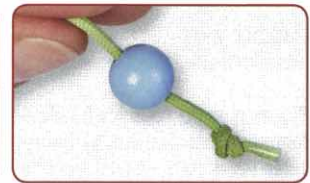
4. Installez maintenant la tour du château et la grenouille Ploufette : posez ainsi le plateau pliable, le panneau B et le panneau A les uns sur les autres (et dans cet ordre). Fixez ensuite les panneaux à l'aide de 4 pinces aux endroits indiqués.



5. Insérez ensuite la façade de la tour avec les fenêtres dans la découpe la plus large située derrière l'étang. Puis la partie arrière vient s'emboîter dans l'autre découpe.



6. Placez Ploufette devant la façade avec les fenêtres, puis faites passer chacune des cordelettes dans les pinces double clip placées en haut de la tour du château. Glissez ensuite chacune des deux extrémités des cordelettes dans une boule en bois, puis bloquez-les en faisant un nœud.



Le château est désormais prêt !







Plus tard, lorsque vous démonterez le plateau de jeu, il vous faudra retirer la tour du plateau. Vous pourrez laisser dans la boîte les quatre parois emboîtées. Vous n'aurez plus qu'à ranger les petits éléments de jeu dans le compartiment du milieu. Laissez la tour du

château montée, pliez vers l'intérieur les pinces double clip et posez la tour sur les parois de manière à ce que Ploufette avec ses cordelettes repose également dans la boîte. Placez ensuite la règle du jeu, puis le plateau de jeu Etang. Vous n'avez plus qu'à refermer la boîte.



#### Avant de commencer la mission de Ploufette, elle va devoir s'entraîner un peu :

Essayez tout d'abord à plusieurs reprises de faire monter une bille à l'aide de Ploufette. Commencez par déposer une bille dans le creux de ses mains, puis prenez les extrémités de chaque cordelette (par les boules). En tirant d'un côté ou de l'autre, ou au contraire en relâchant les cordelettes, Ploufette se déplace de haut en bas sur le mur de la tour. Essayez de la déplacer tout en évitant les trous du mur. (Il vous sera ensuite bien plus facile d'escalader le mur lors de la partie !)

### Préparation du jeu :

Disposez le château au milieu de la table, puis asseyez-vous devant de manière à ce que vous puissiez tous bien voir la tour du château.

Placez près de vous les habitants du château. Mélangez les 9 tuiles de fenêtres faces cachées (= habitants du château faces cachées), puis insérez-les dans 9 des 10 ouvertures des fenêtres, sans que personne ne puisse voir ces habitants.

Mélangez les 18 cartes « tableau » et posez-les, faces cachées, sur le parterre de fleurs situé près de la tour. Placez les 9 billes dans les trous de l'étang, devant la tour. Préparez le sablier.



Exemple d'un lot d'habitants du château





## Déroulement du jeu - Jeu de base :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le coassement d'une grenouille commence. Retourne la première carte « tableau » de la pile : l'habitant du château de cette carte a fait tomber un objet par la fenêtre et demande à Ploufette de le lui ramener. Aide-la !

**Le jeu comporte deux étapes :**

1. Retrouver l'habitant du château derrière les volets
2. Ramener l'objet à son propriétaire

**1<sup>ère</sup> étape :**

**Retrouver l'habitant du château derrière les volets**

**Derrière quels volets se trouve l'habitant du château ?**

Tu penses savoir derrière quelle tuile « fenêtre » se trouve la personne peinte sur le tableau ? Alors, retourne-la !

**Est-ce la même personne ?**

- **Non**, ce n'est malheureusement pas le cas. Retourne la tuile face cachée et insère-la dans le cadre de la **fenêtre libre**. C'est au tour de l'enfant suivant de retourner une tuile « fenêtre » et d'essayer de trouver cet habitant du château.



- **Oui**, c'est bien cet habitant du château. Remplace face visible la tuile dans la fenêtre. La 2<sup>e</sup> étape peut commencer.

**2<sup>e</sup> étape :**

**Ramener l'objet à son propriétaire (= Ploufette grimpe et amène la bille)**

As-tu trouvé l'habitant du château correspondant à ton tableau ? Alors, place Ploufette en face du trône du roi, en bas de la tour du château. Dans l'étang, prends ensuite la bille de cette personne et dépose-la dans le creux des mains de la grenouille. Utilise alors les cordelles en tenant les deux boules.



**Attention au gardien du temps !**

Le joueur situé à ta gauche place le sablier devant lui. Il sera le gardien du temps pour ce tour. Il devra bien garder l'œil sur le sablier pendant que tu fais grimper la grenouille jusqu'à l'habitant. Dès qu'il annonce « Ploufette en mission ! », il retourne le sablier et tu commences ton ascension. Le gardien du temps doit faire bien attention et ne pas oublier d'annoncer « stop » dès que le temps s'est écoulé (les autres enfants peuvent bien entendu le lui rappeler).

**Astuce :** si vous ne connaissez pas encore bien le jeu ou que les joueurs sont assez jeunes, nous vous conseillons de jouer sans sablier (gardien du temps).

**As-tu réussi à ramener à temps l'objet (= la bille) à son propriétaire ?**

- **Non ! Tu n'as malheureusement pas réussi à ramener l'objet à son propriétaire !**

Si le temps s'est écoulé ou que tu as perdu la bille dans un autre trou du mur, ou si elle ne glisse pas vers l'avant ou reste bloquée dans un autre trou, retourne alors la tuile de son propriétaire pour fermer les volets de la fenêtre. Retire du jeu la carte « tableau » avec laquelle tu as jouée en la plaçant dans le couvercle de la boîte. La bille utilisée est remise sur l'étang.



- **Oui ! L'habitant du château est heureux de pouvoir enfin récupérer son objet !**

La bille a été insérée à temps dans le trou situé sous la fenêtre de son propriétaire. En récompense, tu reçois le tableau de cet habitant. Retourne ensuite la tuile de sa fenêtre pour qu'elle soit de nouveau fermée par les volets.



Par le dos du panneau de jeu, ressort la bille de son trou, puis replace-la dans l'étang du château.

C'est au tour de l'enfant suivant, il retourne une nouvelle carte « tableau » et la dépose face visible devant le château. Une nouvelle étape n°1 commence (= recherche d'un autre habitant du château).

**FIN DE LA PARTIE**

Le jeu s'achève lorsque la dernière carte « tableau » a été remise à l'un des assistants de Ploufette. L'enfant qui a collecté le plus de cartes « tableau » remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ayant accumulé le plus de tableaux gagnent ensemble.

**Conseils :**

**Toutes les parties seront un peu plus courtes** si vous mettez quelques cartes « tableau » de côté après les avoir mélangées faces cachées lors de la préparation. Elles seront donc retirées du jeu.

**Toutes les parties seront un peu plus difficiles** si vous retirez de la tour du château plusieurs pièces de puzzle (ou la totalité) qui y sont insérées. Cela permet ainsi d'ouvrir des trous supplémentaires. Plus tard, si vous souhaitez jouer à une variante plus facile avec moins de trous, vous n'aurez qu'à insérer à nouveau les pièces de puzzle, faisant ainsi disparaître ces trous. Vous pouvez trouver l'emplacement de chaque pièce de puzzle grâce aux symboles imprimés.







## Jeu d'équipe coopératif (pour 3 à 4 assistants de Ploufette) :

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base avec les modifications suivantes :

### Préparation du jeu :

- Retirez la moitié des pièces de puzzle de la tour.
- Mélangez les cartes « tableau » faces cachées. Comptez en 12 et déposez-les sur le parterre de fleurs. Remettez les autres tableaux dans le couvercle de la boîte. Ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
- Mélangez les 10 tuiles de fenêtres faces cachées, puis insérez-les **faces visibles** dans les ouvertures des fenêtres.
- Placez toutes les billes dans les trous de l'étang.
- À vous de décider si vous souhaitez jouer avec le sablier ou non.

### Déroulement du jeu :

- Cette variante vous permet de jouer tous ensemble et **uniquement** à l'étape n°2.
- Retournez la première carte « tableau » de la pile. Vous allez désormais déplacer Ploufette par **équipe de 2 joueurs**. Le joueur placé à ta gauche prend dans une main la boule de l'extrémité d'une cordelette, et tu prends l'autre boule dans ta main. Ensemble, vous essayez d'amener l'objet à son propriétaire. Il vous faudra être bien synchronisé.
- Si vous réussissez, vous pouvez conserver la carte comme récompense et la placez devant le château.
- Si vous échouez, remettez alors la carte dans le couvercle de la boîte. Elle est ainsi exclue de la partie.
- Puis, c'est au tour de l'équipe suivante de faire grimper la grenouille après avoir retourné la première carte « tableau » de la pile. Chaque joueur doit jouer le même nombre de fois avec chacun des autres joueurs ! Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes « tableau » ont été retournées.
- **Combien de tableaux avez-vous pu collecter ?**  
**7-12 cartes** : vous êtes les meilleures aides de Ploufette du royaume  
**3-6 cartes** : belle ascension ! Mais vous pouvez faire mieux !  
**0-3 cartes** : vous devriez peut-être vous reconverter en grenouille météo !

#### Pour jouer seul

Tu peux également jouer seul à ce jeu en faisant grimper Ploufette avec tes deux mains le long du mur de la tour. Avant la fin du sablier, essaie ainsi de collecter à chaque fois plus de cartes que lors de ton dernier essai.

## Les auteures / l'illustratrice :

### Les auteurs



**Gunter Baars** est né en 1962 à Hambourg, en Allemagne. Après avoir obtenu son baccalauréat, il consacre de nombreuses années à travailler à son compte notamment comme parolier, rédacteur et scénariste pour le magazine MAD, le dessin animé Ottos Ottifanten, mais aussi pour la télévision et la radio. Son premier jeu est édité en 1989 et il en compte aujourd'hui plus de 80 à son actif. *Ploufette en mission* est son tout dernier jeu publié chez HABA.



Né en 1973 à Ludwigsburg en Allemagne, **Markus Nikisch** est le cinquième d'une famille de six enfants. Parmi ses cinq sœurs, il y en avait toujours une pour jouer avec lui. Il n'a jamais perdu le goût du jeu, et c'est ainsi qu'après ses études de religion et de sociopédagogie, il a pris la décision de déménager en Bavière pour entamer

une carrière de rédacteur de jeux chez HABA. C'est dans cette région qu'il vit avec sa femme et ses deux fils, Joel et Jonas.

### L'illustratrice



**Antje Flad** est née à Merseburg, en Allemagne. Elle a étudié à Halle, à l'école supérieure d'Art et de Design de Burg Giebichenstein. Depuis l'obtention de son diplôme, elle réalise des illustrations pour différentes maisons d'édition de jeux et de livres. Elle travaille à son compte en qualité d'illustratrice et conceptrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son conjoint et son fils Philipp.

Pour HABA, elle a désormais illustré de nombreux jeux et puzzles, mais aussi des livres.

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.



# KLAAS KLAUTER



Een spannend behendigheids- en geheugenspel met een variabele moeilijkheidsgraad voor 2 - 4 kikkerhulpjes van 5 - 99 jaar. Een teamspel dat de samenwerking bevordert, maar ook alleen kan worden gespeeld.

**Auteurs:** Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustraties:** Antje Flad · **Speelduur:** ca. 20 minuten

Wat waren het rustige tijden toen Klaas alleen de gouden knikker van de prinses uit de kasteelvijver hoefde te vissen. Echter nu klinkt er voortdurend geplons! Er is alweer iets van een kasteelbewoner uit het raam gevallen en de kasteelvijver in gerold: de dienstmeid is haar kluwen wol kwijt, de tovenaar zoekt vertwijfeld naar zijn kristallen bol en de kok kan zijn krop kool niet vinden. Alleen Klaas Klauter kan de spullen weer terugbrengen.

Jammer genoeg zijn alle vensterluiken gesloten en Klaas moet eerst nog de juiste kasteelbewoner vinden, voor hij langs de steile kasteelmuur naar boven kan klimmen. Kunnen jullie Klaas Klauter helpen om alle verloren spullen naar de kasteelbewoners terug te brengen?

## Spelinhoud:



spelbord kasteelvijver

4 kartonnen plankjes



1 zandloper



onderkant van de doos



4 klemmetjes (voor het vastklemmen van de spelborden)



Torenbord A en B, vouwspelbord C



10 knikkers (= voorwerpen van de kasteelbewoners)



1 kikker aan 2 touwtjes met 2 houten kralen



20 schilderijkaarten



10 raamkaartjes met kasteelbewoners





## Vóór het eerste spel: Zet eerst het kasteel in elkaar!

(Vraag aan je ouders of ze je even kunnen helpen met het in elkaar zetten.)

1. Neem de 4 spelborden (torenbord A en B, het vouwspelbord en het spelbord kasteelvijver) en druk voorzichtig de kartonnen plankjes met het symbool eruit. De puzzelstukjes in torenbord A hoeven er voor het basisspel niet uit gehaald te worden. Haal ook de ramen met de kasteelbewoners er voorzichtig uit.



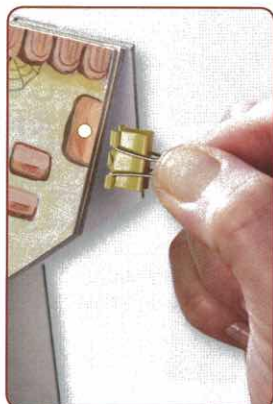
De kartonnen stukjes met het symbool heb je niet meer nodig en kun je weggegooid. De andere onderdelen heb je wel nodig voor het spel.



2. Maak de onderkant van de doos leeg. Neem de vier plankjes en steek ze zo in elkaar dat telkens twee plankjes parallel aan elkaar staan. Leg het ontstane kader in de doos.
3. Leg het spelbord kasteelvijver op het kader.



4. Zet aansluitend de kasteeltoren en de klauterkikker in elkaar: Leg hiervoor het vouwspelbord, torenbord B en torenbord A (in deze volgorde) over elkaar. Klem de spelborden vervolgens met de 4 klemmetjes op de gemarkeerde plaatsen aan elkaar.



5. Steek vervolgens de zijkant van de kasteeltoren met de ramen in het bredere gaatje achter de vijver, en de andere kant in het achterste opening.



6. Neem de kikker aan zijn touwtjes en steek ze om de beurt van de raamkant door het oog van de klemmetjes boven aan de kasteeltoren, zodat de kikker te zien is. Aansluitend haal je beide touwtjes door de metalen haakjes en maak je aan het uiteinde van de touwtjes een vaste knoop.



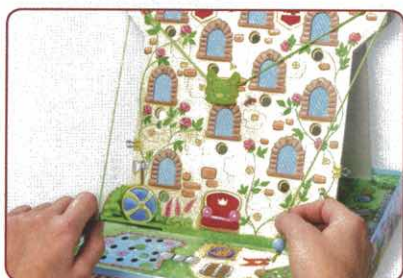
En klaar is het kasteel!





Als je later het spel weer opruimt, neem je de kasteeltoren uit het spelbord. De kartonnen plankjes kun je in de onderkant van de doos laten staan. Leg al het kleine spelmateriaal in het middenvak. De kasteeltoren laat je in elkaar staan, klap de beugels van de klemmetjes naar binnen

en leg de toren op de plankjes, zodat de kikker met de touwtjes ook in de doos ligt. Daarop komen het spelbord kasteelvijver en de handleiding. Vervolgens kun je het deksel op de doos doen.



### Als je het kasteel nog niet kent!

Probeer vóór het eerste spel het balanceren van de knikkers met de kikker een paar keer uit. Leg hiervoor een knikker in de holte op het hoofd van de kikker en neem de uiteinden van het touwtje (de kralen) in je handen. Door aan één of beide kanten van het touwtje te trekken of het juist weer wat losser te laten, beweeg je de kikker met de knikker opzij of naar boven langs de kasteeltoren. Probeer langs de gaten in de muur te komen. (Dan lukt het bij het eerste spel meteen een stuk beter!)

## Vorbereiding van het spel:

Zet het kasteel in het midden van de tafel en ga er voor zitten, zodat jullie allemaal goed in de kasteeltoren kunnen kijken.

Leg een kasteelbewonersset aan de kant. Meng de overige 9 raamkaartjes verdekt (= met de kasteelbewonerskant naar beneden) en steek ze verdekt in 9 van de 10 raamopeningen, zodat niemand de kasteelbewoners van tevoren ziet.

Meng de andere 18 schilderijkaarten en leg ze als verdekte stapel op het omheinde bloemenbed voor de kasteeltoren. Leg de 9 knikkers in de gaten van de vijver voor de kasteeltoren. Houd de zandloper bij de hand.



Voorbeeld kasteelbewonersset







## Verloop van het spel Basisspel:

Jullie spelen met de klok mee. De speler die het hardst kan kwaken, begint. Draai de bovenste schilderijkaart van de kaartenstapel om: De kasteelbewoner op de kaart heeft zijn kogelronde voorwerp uit het raam laten vallen en vraagt de klauterkikker om het terug te brengen. Jij helpt hem daarbij.

### Het spel bestaat uit 2 spelfasen:

1. De kasteelbewoner achter de vensterluiken vinden
2. De voorwerpen terugbrengen naar de kasteelbewoner

#### Spelfase 1:

De kasteelbewoner achter de vensterluiken vinden

#### Achter welk vensterluik bevindt de kasteelbewoner zich?

Neem het raamkaartje waarvan je denkt dat daarachter de op het schilderijkaartje afgebeelde kasteelbewoner zit en draai het om.

#### Is het dezelfde kasteelbewoner?

- **Nee**, het is helaas niet deze kasteelbewoner. Draai het raamkaartje weer om en zet het in het **andere vrije** raamkader. De volgende speler draait een raamkaartje om en probeert de kasteelbewoner te vinden.
- **Ja**, het is deze kasteelbewoner. Plaats de kasteelbewoner open terug in het raam. Nu begint spelfase 2.



#### Spelfase 2:

De voorwerpen terugbrengen naar de kasteelbewoner = met de kikker de knikker naar de kasteelbewoner balanceren

Heb je de juiste kasteelbewoner gevonden? Zet de kikker voor de koninklijke stoel voor de kasteeltoren. Neem de juiste kleur knikker van de kasteelbewoner uit de kasteelvijver en leg die op de kop van de kikker. Neem vervolgens in iedere hand een kraal van het uiteinde van het touwtje.



#### Let op, tijdbewaker!

De speler links van je krijgt de zandloper en zet die voor zich. Deze speler is de tijdbewaker van deze ronde en heeft de taak om de zandloper in het oog te houden, terwijl je de kikker naar de afgebeelde kasteelbewoner balanceert. Op het startcommando "Klauter Klaas Klauter!" draait de speler de zandloper om en begin jij te balanceren. De tijdbewaker moet goed opletten en "Stop!" roepen als de tijd om is. (Natuurlijk mogen de andere spelers hem/haar daaraan herinneren.)

**Tip:** Bij spelers die het spel voor het eerst spelen of bij jonge spelers raden we aan om eerst zonder zandloper (tijdbewaker) te spelen.

Is het gelukt om het voorwerp (= de knikker) op tijd terug te brengen naar de kasteelbewoner?

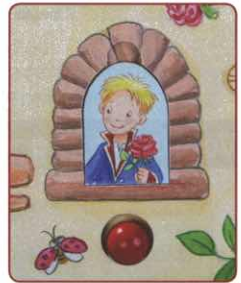
- **Nee, het is je helaas niet gelukt om het voorwerp terug te brengen naar de kasteelbewoner!**

Is de tijd al om, valt de knikker door een ander gat in de muur, valt hij helemaal naar voren of belandt hij in een andere opening? Dan draai je het open raamkaartje met de kasteelbewoner om, zodat het raam weer met het luik is afgesloten. Haal de schilderijkaart van deze kasteelbewoner uit het spel en leg haar in het deksel van de doos.



- **Ja, de kasteelbewoner is blij dat hij zijn voorwerp weer terug heeft!**

De knikker is op tijd en veilig in het gat onder het raam met de juiste kasteelbewoner beland. Als beloning krijg je de schilderijkaart van de kasteelbewoner. Draai het raamkaartje met de kasteelbewoner om, zodat het raam weer met het luik afgesloten is.



Duw de knikker vanaf de achterkant van het spelbord weer uit het gat en leg hem terug in de kasteelvijver.

Daarna draait de volgende speler een nieuwe schilderijkaart om en legt die open voor het kasteel. Spelfase 1 begint dan opnieuw met de zoektocht naar een andere kasteelbewoner.

#### EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de laatste schilderijkaart aan de kikkerhulpjes is gegeven. De speler met de meeste schilderijkaarten wint. Bij een gelijke stand winnen alle spelers met de meeste schilderijkaarten.

#### Tips:

**Het spel duurt minder lang**, als jullie tijdens de voorbereiding na het mengen van de schilderijkaarten, een paar kaarten verdekt opzijleggen en dus uit het spel halen.

**Het spel wordt moeilijker**, als jullie meerdere of zelfs alle puzzelstukjes uit de kasteeltoren halen. Daardoor worden extra gaten in de kasteeltoren geopend. Als jullie later toch de eenvoudigere variant met minder gaten willen spelen, kunnen jullie de puzzelstukjes er gewoon weer in drukken en daarmee de gaten afsluiten. De juiste puzzelstukjes kun je aan de hand van de opgedrukte symbolen ordenen.





## Coöperatief teamspel (voor 3 - 4 kikkerhulpjes):

Op de volgende wijzigingen na wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

### Vorbereitung van het spel:

- Verwijder de helft van de puzzelstukjes uit de kasteeltoren.
- Meng de schilderijkaarten verdekt, haal er 12 af en leg deze 12 kaarten op het bloembed voor de kasteeltoren. Leg de overige schilderijkaarten in het deksel van de doos. Daarmee heb je ze uit het spel gehaald.
- Meng de 10 raamkaartjes verdekt en steek ze **open** in de raamopeningen.
- Leg alle knikkers in de gaten van de kasteelvijver.
- Beslis of jullie met de zandloper willen spelen.

### Spelverloop:

- Jullie spelen in deze variant allemaal samen en **alleen** spelfase 2.
- Draai de bovenste schilderijkaart van de stapel op het bloembed om. Beweeg de kikker in **een team van 2 spelers** omhoog. De speler aan jouw linkerkant neemt de kraal van één uiteinde van het touw in een hand en jij neemt de kraal van het andere uiteinde in een hand. Samen proberen jullie om het voorwerp van de kasteelbewoner met de klauterkikker naar hem toe te balanceren. Daarvoor moeten jullie goed samenwerken.
- Als het lukt, krijgen jullie de kaart als beloning. Leg de kaart voor het kasteel.
- Lukt het niet, dan leggen jullie de kaart in het deksel van de doos. De kaart is dan uit het spel gehaald.
- Daarna is het volgende team aan de beurt om samen de kikker naar de juiste kasteelbewoner te balanceren. Draai de bovenste schilderijkaart om. Iedere speler moet even vaak met iedere andere speler spelen! Het spel is afgelopen als alle schilderijkaarten omgedraaid zijn.
- **Hoeveel schilderijkaarten kunnen jullie verzamelen?**  
**7-12 kaarten:** Jullie zijn de beste klauterkikkers van het koninkrijk  
**3-6 kaarten:** Goed geklommen, maar het kan nog beter!  
**0-3 kaarten:** Misschien kunnen jullie beter klimatoloog worden?

#### Solospel

Je kunt dit spel ook alleen spelen als je de kikker met twee handen langs de kasteeltoren omhoog trekt. Probeer binnen de tijd van de zandloper meer kaarten te verzamelen dan de vorige keer.

## Auteurs / de illustratie

### De auteurs



**Gunter Baars** werd in 1962 in Hamburg geboren. Na zijn eindexamen werkte hij eerst lange jaren als zelfstandig tekstschrijver, redacteur en schrijver van draaiboeken, o.a. voor het tijdschrift MAD en voor de Duitse serie Ottos Otifanten, maar ook voor radio en tv. In 1989 verscheen zijn eerste spel, sindsdien volgden er meer dan 80.

*Klaas Klauter* is zijn nieuwste spel en verscheen bij HABA.



**Markus Nikisch** werd in 1973 in Ludwigsburg als vijfde van zes kinderen geboren. Er wilde altijd wel één van zijn vijf zussen met hem spelen. Hij heeft het plezier om te spelen nooit verloren. Na zijn studie theologie en sociale pedagogie besloot hij te verhuizen naar Beieren om bij

HABA als spelredacteur te werken. Daar woont hij nu met zijn vrouw Katja en hun zonen Joel en Jonas.

### De illustratrice



**Antje Flad** is in Merseburg geboren. Ze studeerde in het Duitse Halle kunst en design aan de hogeschool Burg Giebichenstein. Na haar diploma illustreerde ze spellen en boeken voor verschillende uitgeverijen. Sinds 1995 is ze actief als zelfstandig illustratrice en spelontwerpster. Ze woont samen met haar man en hun zoon Philipp in Berlijn.

Voor HABA heeft ze intussen talloze spellen, puzzels en boeken geïllustreerd.

### Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.