

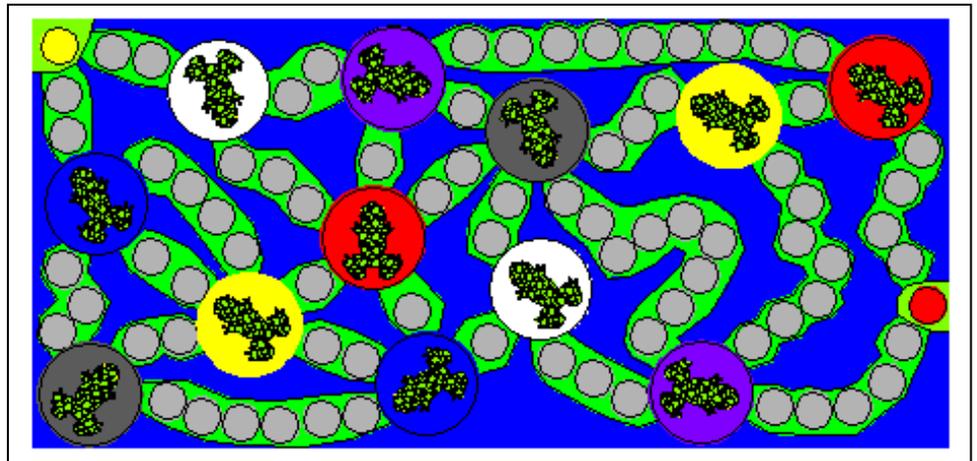
Trau keinem Frosch

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren

Es war einmal eine große Trauer in einem weit, weit entfernten Königreich, denn die geliebte Königin war von einer schrecklichen Krankheit befallen. Seit Jahren hatte sie ihr Bett nicht mehr verlassen. Da trat ein weiser Mann vor den König und sagte: „Mein König, ich kann die Königin heilen, doch brauche ich dafür die schillernd rote Lilie, die nur ganz tief im verwunschenen Sumpf wächst.“ Sofort schickte der König seine Diener los und versprach demjenigen, der ihm die schillernd rote Lilie zuerst bringe die Hand der Prinzessin und die Hälfte des Königreichs. Sofort machten sich die mutigen Helden auf den Weg in den Sumpf. Dort im Sumpf trafen sie auf große verzauberte Frösche. „Quak, hier entlang!“, sagte der erste. „Nein, quak, dieser Weg ist der richtige“, antwortete ein zweiter. „Quak, quak, keinesfalls, diese Richtung müsst ihr einschlagen“, rief ein dritter. Erst zu spät merkten die Helden, dass man keinem Frosch trauen darf.

Material:

- 6 Spielsteine
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielplan



Spielvorbereitung

Alle Frösche werden so gedreht, dass sie in Richtung des Mittelpunkts des Sumpfes (gelbes Feld) schauen.

Alle Spieler beginnen auf dem roten Feld.

Spielverlauf

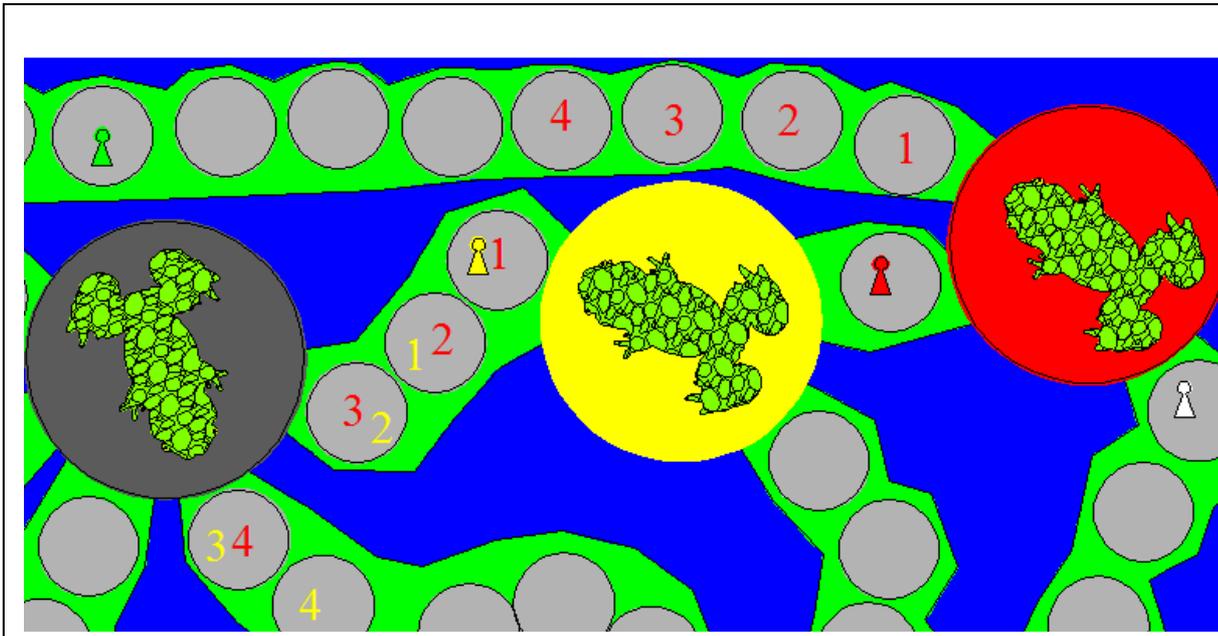
Die Spieler würfeln mit beiden Würfeln. Der Farbwürfel gibt an, welchen Frosch der Spieler drehen darf, von jeder Farbe sind zwei Frösche vorhanden, der Spieler darf sich aussuchen welchen von beiden er drehen will. Anschließend zieht er um die durch den Zahlenwürfel bestimmte Anzahl von Feldern. Der Spieler muss ziehen, es ist ihm aber freigestellt in welche Richtung er geht.

Trifft der Spieler auf einen Frosch, so setzt er seinen Weg in die Richtung fort, in die der Frosch blickt.

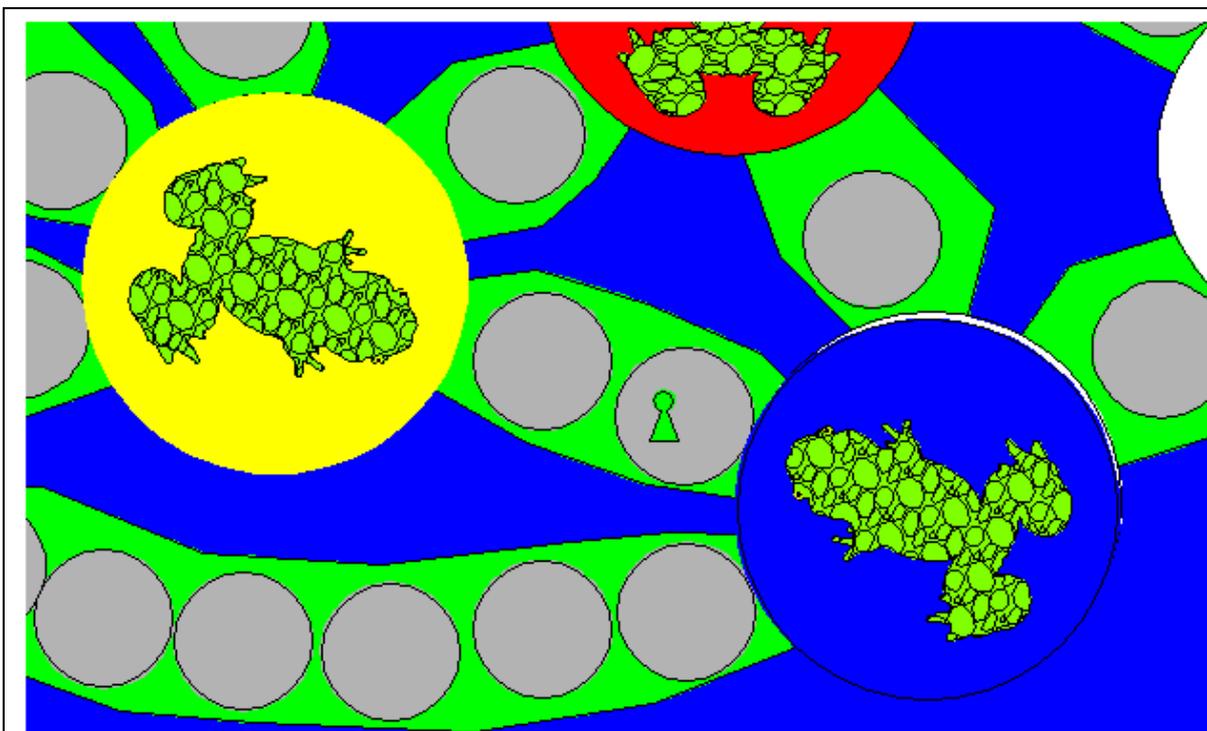
Erreicht ein Spieler das Zentrum des Sumpfes (gelbes Feld) so endet damit sein Zug, erst in der nächsten Runde darf er seinen Rückweg antreten.

Der Spieler, der als erstes vom Zentrum zum Start zurück ist, hat gewonnen

Beispiele



Der rote Spieler hat zwei Möglichkeiten, er kann „vorwärts“ dem Weg des gelben Frosches folgen, oder rückwärts dem roten Frosch folgen. Der gelbe Spieler hat keine Wahlmöglichkeit, da ihm der gelbe Frosch eine Richtung versperrt.



Der grüne Spieler befindet sich in einer schlimmen Lage, er kann den Pfad erst verlassen nachdem sich der blaue oder der gelbe Frosch gedreht hat.