

Spielanleitung

Rules

Règle du jeu

Istruzioni di gioco

Froschlein AUFGEPASST!

Manfred
Ludwig

... die Störche
kommen!



noris

Art.-Nr. 60 6011296

Fröschlein AUFGEPASST!

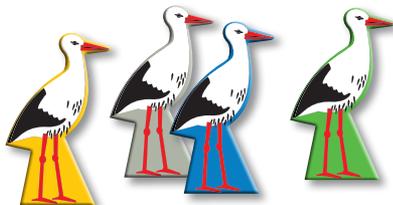
... die Störche
kommen!

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

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

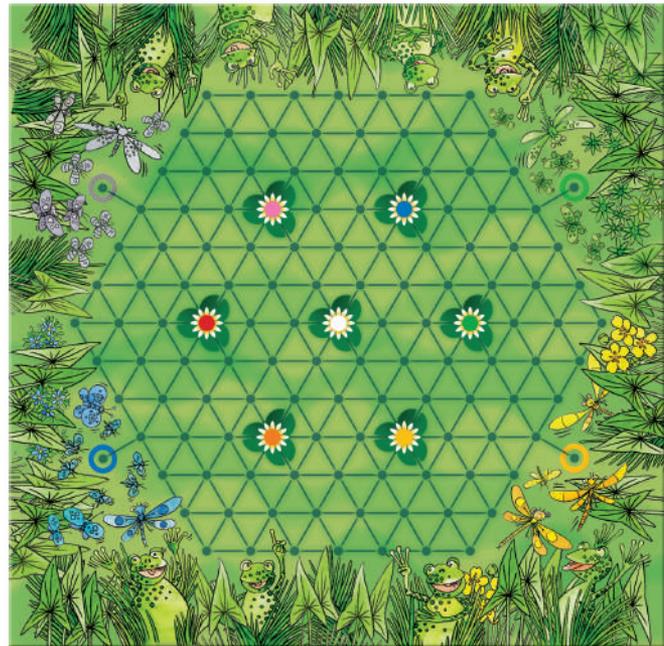
Inhalt:

-  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 Punkt** (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!)

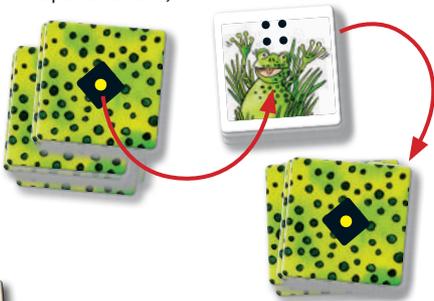


Risiko-Symbol!

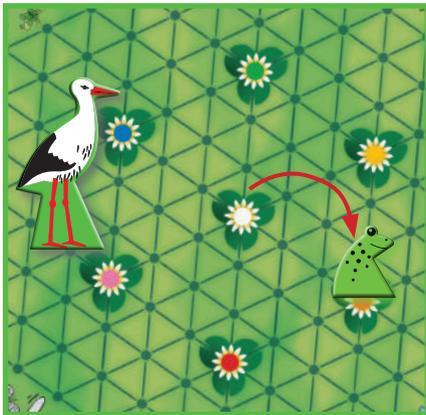
Jetzt darfst du entscheiden, ob du einen Punkt mit deinem Storch weiter ziehst oder die Storchkärtchen nutzt, indem du „abhebst“:

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

- Möglichkeit:** Wenn ein Storch auf einem Punkt zu stehen kommt, auf dem ein Frosch sitzt, fängt er diesen und stellt ihn neben seinen Startplatz.
- Möglichkeit:** Hüpfert ein Frosch auf die Seerose, auf der 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!



Watch out little frogs

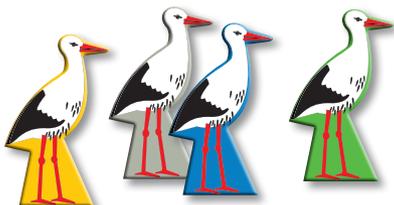
... the storks
are coming!

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

Players: 2-4
Age: of age 4
Duration: ca. 15 min

Content:

-  a large game board
-  4 wooden figures "stork"
-  9 wooden figures "frog"
-  1 wooden special die
-  1 wooden color die
-  1 punching plate with 9 action cards
-  rules



The story

Minimum two maximum four storks are wading through the swampland and looking for their most favorite meal - frogs. If it would only be that easy to get one! The frogs quickly jump away and appear at a completely different place. But with a bit of luck with the dice and a little overview the storks get the frogs. And the player, who first catches three, wins the game.

Preparation of the game

- Each player chooses a stork and puts it on circle matching with the color on the shore of the lake (start).
- The first little frog is put on the white water lily in the middle of the water.
- All the others need to wait on the side-line of the board.
- The dices are prepared.
- The cards are carefully taken out the punching plate and are well mixed. They are put face down on the stack – accessible for all players.
- The youngest player starts the game. Then the players' turns are clockwise.

Course of the game

There is always only one frog in the water and is only allowed to jump from one water lily to the other.

Whereas a stork is allowed to stand and walk on every field (explained below) and every water lily.

The player throws the special die and carries out the indicated action.

The dice symbols:



2 points: Push your stork two fields further!



3 points: Push your stork three fields further!



Frog: Throw the color die and jump with the frog onto the water lily of the corresponding color!



Upon having “moved the frog” the player is allowed to throw the die again. This includes all activities and moves that follow from the respective dice results (consecutive turns are allowed!)



Risk symbol!

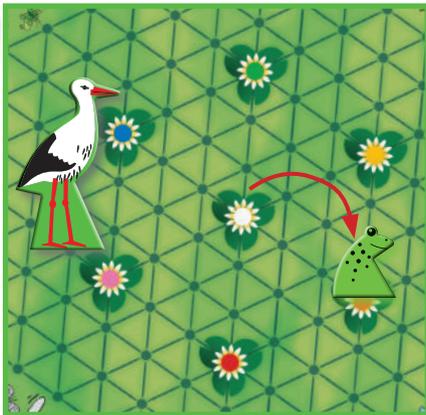
Now you decide: if you move one point forward with the stork or if you use the stork card and “take off”:

Take more than one, but less than all cards from the stack and turn the stack in your hand face up. Now you see the “lowest” card and you need to carry out the activity that is indicated by the symbol.

(After take-off the remaining stack is immediately put onto the stack used for the take-off, so that there is again one stack only).



The frog jumps like this:



The meaning of the activity symbols on the cards:

- **2, 3 or 4 points:** you are allowed to move forward with your stork 2, 3 or even 4 fields – lucky you!



- **Stork:** Unfortunately, you need to go back to the start ...



Rule: If a stork needs to move back to the starting position, it of course starts again from there on the following turn! (See also further explanation below)

Catch the frog

- Option:** when a stork gets to a field where a frog is sitting, then the stork catches the frog and puts it beside its starting point.
- Option:** when a frog jumps onto a water lily where a stork is sitting, the frog directly “jumps” into its beak. That means the frog is caught and put to the starting point of the player.



A possible stork move: and you catch the frog!



In both cases: the turn ends. The stork remains at the point, where it has caught the frog. A new little frog is sat onto the white water lily. And it is the following player’s turn.

But:

Is a stork standing on a white water lily, when a new frog is sat there, the stork needs to move back to the start in order to make room ...

And: it might be tactically clever to expulse another stork that means on appropriate dice points the opponents stork might be thrown out back the starting point ...

Note:

Try to move with the stork to a water lily, so probably with a little luck with the dice the frog needs to jump exactly to that color ...



End of the game

The person, who first catches 3 frogs, wins the game!

Have fun!



Grenouilles Gare à vous!

... les cigognes
arrivent!

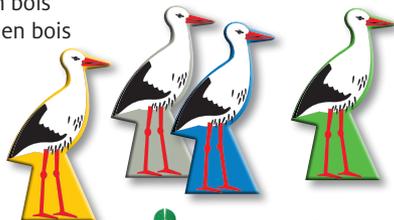
Auteur : Manfred Ludwig
Illustration : Johann Rüttinger
© 2014 Noris-Spiele, Fürth

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.



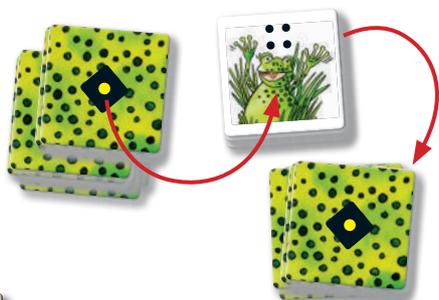
Après avoir déplacé la grenouille, le joueur peut relancer le dé. Ceci vaut également pour toutes les actions et déplacements qui résultent des lancers de dé respectifs (les coups en chaîne sont possibles !)



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 !



Attenzione ranocchi

... arrivano
le cicogne!

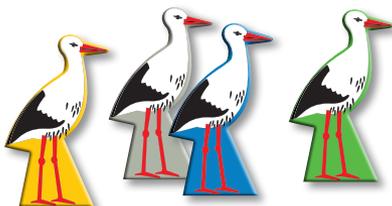
Autore: Manfred Ludwig
Illustrazioni: Johann Rüttinger
© 2014 Noris-Spiele, Fürth

Giocatori: 2-4
Età: dai 4 anni in su
Durata: circa 15 min



Contenuto:

- grande tabellone di gioco
- 4 cicogne in legno
- 9 ranocchi in legno
- 1 dado speciale in legno
- 1 dado colorato
- 1 tavola punzonata con 9 carte-azione
- istruzione del gioco



La storia

Due - quattro cicogne attraversano le paludi alla ricerca del loro cibo preferito: i ranocchi. Se solo fosse facile catturarne uno! I ranocchi si allontanano saltando per comparire in un altro posto. Ma con un po' di fortuna, gettando il dado e con una buona visione di gioco, le cicogne riescono a catturare i ranocchi. Il primo che ne ha catturati tre vince il gioco.

Preparazione del gioco

- Ogni giocatore sceglie una cicogna e la pone su una delle caselle circolari delo stesso colore vicino al laghetto (casella di partenza).
- Il primo ranocchio viene collocato sulla ninfea **bianca** al centro del laghetto.
- Tutti gli altri aspettano al bordo del campo di gioco.
- I dadi sono a portata di mano.
- Togliere con cautela le carte dalla tavola punzonata e mischiarle bene. Collocarle poi girate una sopra l'altra - sul tavolo - raggiungibili da tutti.
- Il giocatore più giovane inizia il gioco. Si procede in senso orario.

Svolgimento del gioco

In acqua c'è sempre un solo ranocchio. Può saltare soltanto da una ninfea all'altra. Una cicogna invece può spostarsi e sostare su **ogni casella-punto** (di seguito denominata punto) e anche su **ogni ninfea**. Il giocatore getta il dado speciale ed esegue la relativa azione.

I simboli del dado:



2 punti: fai avanzare la tua cicogna di 2 punti!



3 punti: fai avanzare la tua cicogna di 3 punti!



Ranocchio: getta il dado colorato e salta con il ranocchio sulla ninfea di questo colore!



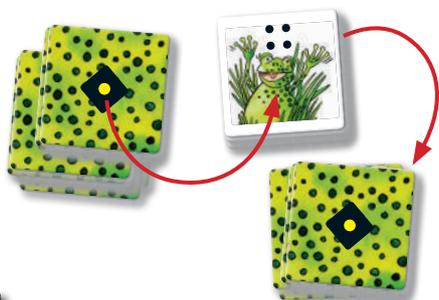
Dopo lo "spostamento del ranocchio" il giocatore può gettare il dado ancora una volta. Ciò comprende tutte le azioni e mosse che derivano dai relativi risultati del dado (sono possibili mosse ripetute!)



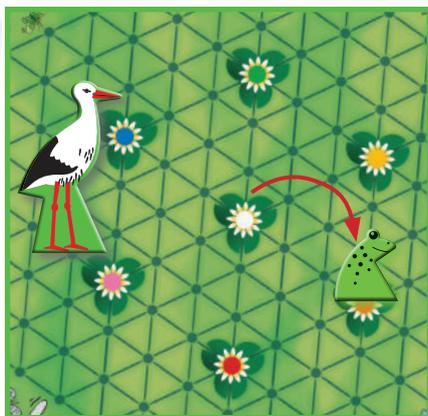
Simbolo di rischio!

Adesso puoi decidere se avanzare di un punto con la tua cicogna o utilizzare la scheda della cicogna "alzando una carta":

Prendi più di una carta, ma non tutte le carte del mazzetto, in mano e gira la mano. Adesso è visibile la carta "sotto". Devi eseguire questo simbolo-azione (dopo aver alzato, le carte sotto vengono messe subito su quelle alzate, in modo da ottenere nuovamente un mazzo di carte).



Così salta il ranocchio:



Il significato dei simboli-azione

- 2, 3 o 4 punti: puoi avanzare con la tua cicogna di 2, 3 o persino 4 punti – sei stato fortunato!



- Cicogna: devi purtroppo ritornare all'inizio con la tua cicogna ...



Come regola generale: sempre quando la cicogna deve ritornare al punto di partenza, ricomincia naturalmente anche da quel punto con la sua mossa successiva (vedi anche sotto).

Catturare i ranocchi

1° possibilità: se una cicogna si ferma in un punto su cui siede un ranocchio, lo cattura e lo pone vicino alla sua casella di partenza.

2° possibilità: se un ranocchio salta su una ninfea su cui si trova una cicogna "e salta direttamente nel becco" anche in questo caso viene catturato e portato alla casella di partenza.



Una possibile mossa della cicogna: catturare un ranocchio!



In entrambi i casi: la mossa termina. La cicogna resta nel punto in cui ha catturato il ranocchio. Un nuovo ranocchio viene posto sulla ninfea bianca. Il turno passa al giocatore successivo.

Però:

Se la cicogna si trova sulla ninfea bianca quando vi viene posto un nuovo ranocchio, la cicogna deve ritornare alla partenza per fare posto ...

E: talvolta è tatticamente intelligente, allontanare un'altra cicogna, ciò significa con un numero adeguato del dado si può mettere fuori gioco una cicogna avversaria e riportarla alla sua casella di partenza ...

Consiglio:

Talvolta si può cercare di raggiungere con la cicogna una ninfea - nella speranza che il ranocchio, gettando il dado, debba saltare proprio su questo colore ...

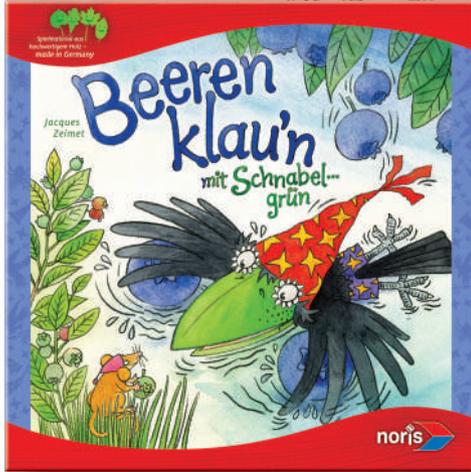
Fine del gioco

Vince il gioco chi ha catturato per primo 3 ranocchi!

Buon divertimento!



Kinder brauchen gute Spiele!



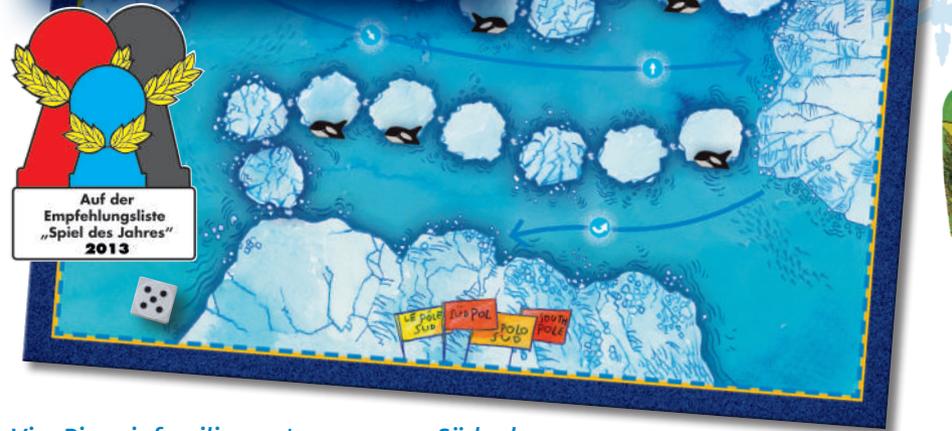
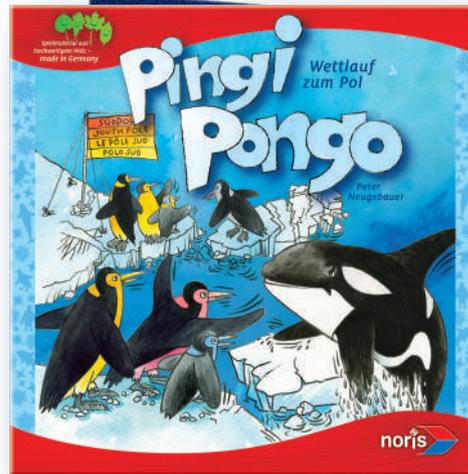
Beeren klau'n mit Schnabelgrün

Beim Versuch, seine Lieblingsbeeren schneller reifen zu lassen, hat Schnabelgrün, der Zauberrabe, alle Blaubeeren zusätzlich in Riesenbeeren verwandelt.

Alle wollen mithelfen, die großen, süßen Beeren einzusammeln, wenn Schnabelgrün von Strauch zu Strauch hüpfet. Aber Vorsicht: Es darf geklaut werden! Und wo vorher Blaubeersträucher waren, entsteht immer mehr Sumpf!

Am Ende kann Schnabelgrün nur gerettet werden, wenn die Kinder möglichst viele Beeren in ihrem Vorrat haben.

Autor: Jacques Zeimet
2-4 Spieler ab 4 Jahren
Art.-Nr. 60601-1071

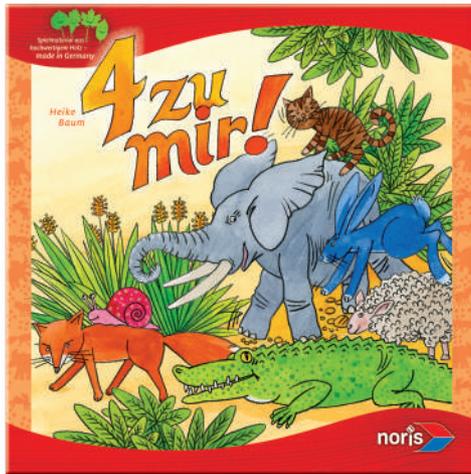


Vier Pinguinfamilien unterwegs zum Südpol...

... sie haben es schon fast geschafft, aber das schwerste Stück Weg liegt noch vor ihnen, denn hier zieht der hungrige Orca seine Bahnen. Vor ihm müssen sie sich hüten – und so springen sie von einer Scholle zur nächsten, um auf Nummer sicher zu gehen. Nur wenn der Orca gerade nicht in der Nähe ist, können sie manchmal den kürzeren Wasserweg nehmen. Welche Pinguinfamilie erreicht gemeinsam zuerst den rettenden Südpol?

Autor: Peter Neugebauer / 2-4 Spieler ab 5 Jahren
Art.-Nr. 60601-1072





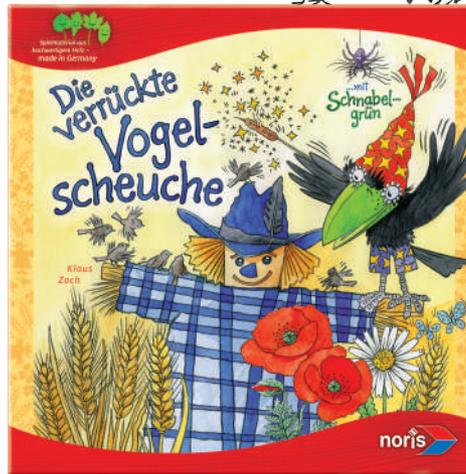
Hast du mein Tier? Dann gib es mir!

Ein spannendes Suchspiel um 24 Tiere!
Finde die passenden Tiere zu deiner Karte in den Dschungel-Verstecken deiner Mitspieler!

Wer aufmerksam beobachtet und sich merken kann, wo sich Elefant, Katze oder Eichhörnchen gerade befinden, hat die größten Chancen auf den Sieg ...

Autorin: Heike Baum
3-6 Spieler ab 5 Jahren
Art.-Nr. 60601-1162

Neu!



Alle Kinder helfen den hungrigen Spatzen, nach Körnern zu suchen!

Der Sommer geht seinem Ende entgegen. Das Feld ist abgeerntet. Die Spatzenschar hat schon alle Körner weggepickt, die sie finden konnte. Nur unter den schweren Strohballen liegen bestimmt noch welche von den leckeren Weizenkörnern! Und die kleinen Spatzen würden sie so gerne fressen! Aber wie sollen sie drankommen?

Auf seinem morgendlichen Spazierflug kommt der Zauberrabe Schnabelgrün daher. Er sieht die aufgeregten Spatzen zwischen den Strohballen zwitschern – und auch die Vogelscheuche, die stumm dabei steht. Neugierig landet er auf einem der Ballen. Und so erfährt er, dass die hungrigen Vögel unter dem schweren Stroh Körner sammeln wollen.



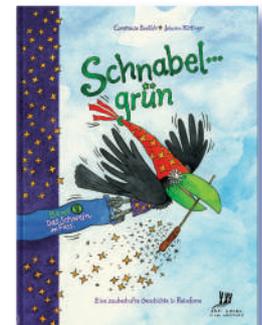
„Kein Problem“, sagt er, „Ich bin ein Zauberrabe – ich helfe euch!“ Und tatsächlich werden nach seinem Zauberreim die Ballen leicht, jedes Kind kann sie jetzt anheben. So wird ein Spiel daraus, bei dem es darum geht, wer die meisten Körner sammelt!

Dann will auch die Vogelscheuche mitspielen. Ein weiterer Zauberreim von Schnabelgrün macht's möglich ...

Magie, Magah und Spinnenhaar, wo ich jetzt suche, ist was da!

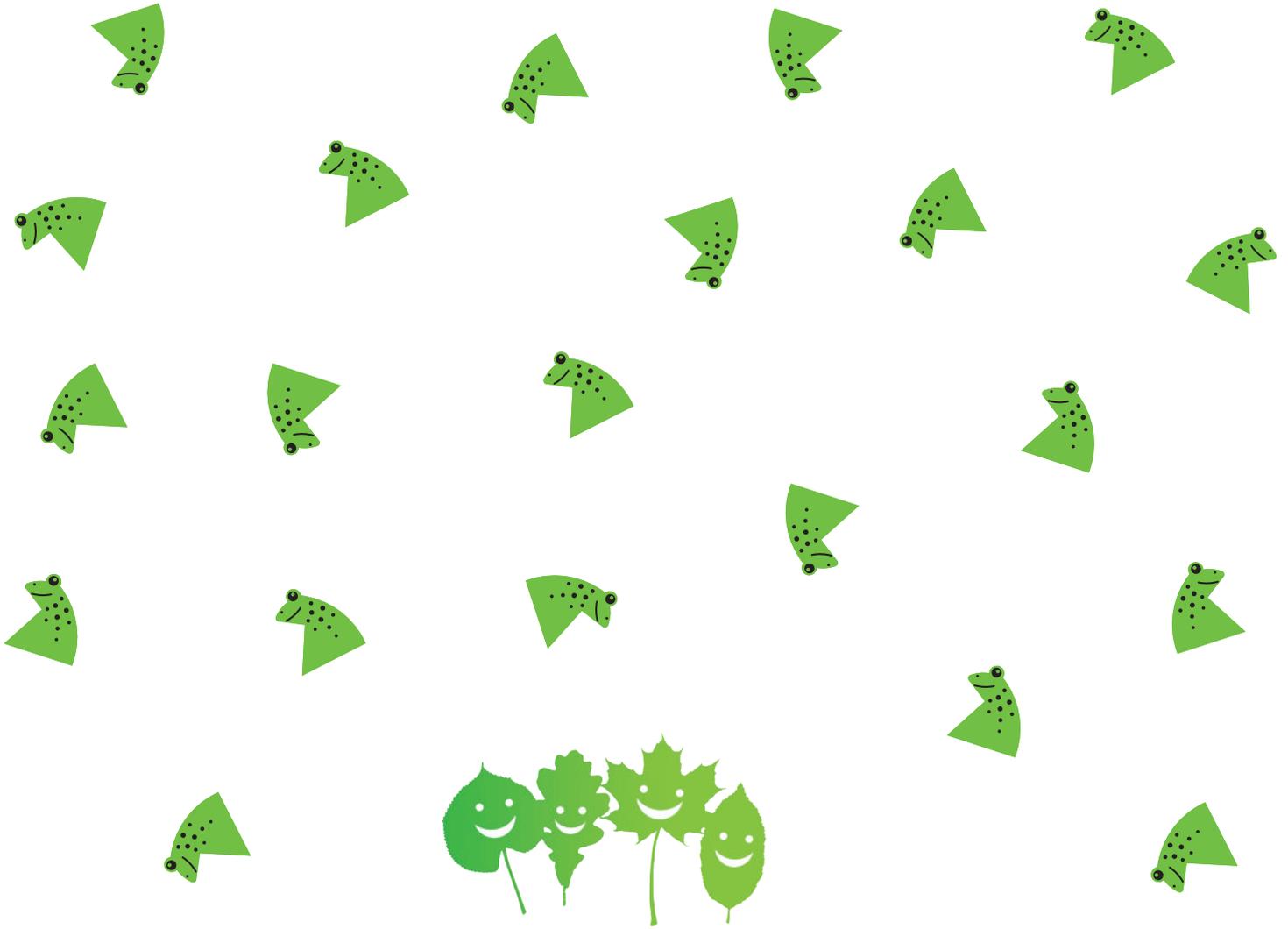
Die Grundregel ab 4 Jahren bleibt immer bestehen. Zu dieser einfachen Version gibt es zwei aufeinander aufbauende Zusatzregeln, die das Spiel auch für Ältere interessant machen.

Autor: Klaus Zoch
2-4 Spieler ab 4 Jahren
Art.-Nr. 60601-1294



Der Zauberrabe Schnabelgrün stammt aus dem lustigen Reimbuch „Schnabelgrün, Bd. 1 – Das Schwein im Fass“ von Constanze Endlich, nach einer Idee von Helmut Hecht. ISBN: 9783941345072 (Drei Hasen in der Abendsonne)





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth/Bay.

www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 6011296

