

**Zahl der Spieler:** 2 – 4

**Alter:** ab 5 Jahren und älter

**Autor:** Michael Rüttinger

**Grafik & Design:** Michael Rüttinger

**Illustrationen:** Heidemarie Rüttinger

**Inhalt:** 18 Seerosen-Blätter,

4 Frosch-Figuren,

9 Sprung-Kärtchen,

Spielanleitung

### Spielregel 1 – einfach

#### SPIELVORBEREITUNG

**Hinweis:** Die 18 Seerosen-Blätter und die 9 Sprung-Kärtchen vor dem ersten Spielen vorsichtig aus den Stanztafeln brechen!

Zuerst werden die 18 Seerosen-Blätter zu einem Parcours gelegt, der (in der Vorstellung) von einem Teichufer zum anderen Teichufer geht.

Die 9 Sprung-Kärtchen werden verdeckt gemischt und in einem Quadrat zu 3 x 3 Kärtchen aufgelegt.

Jeder Spieler bekommt eine Froschfigur und stellt sie zum Start vor das erste Seerosen-Blatt.

Das jüngste Kind darf mit dem Spiel beginnen.

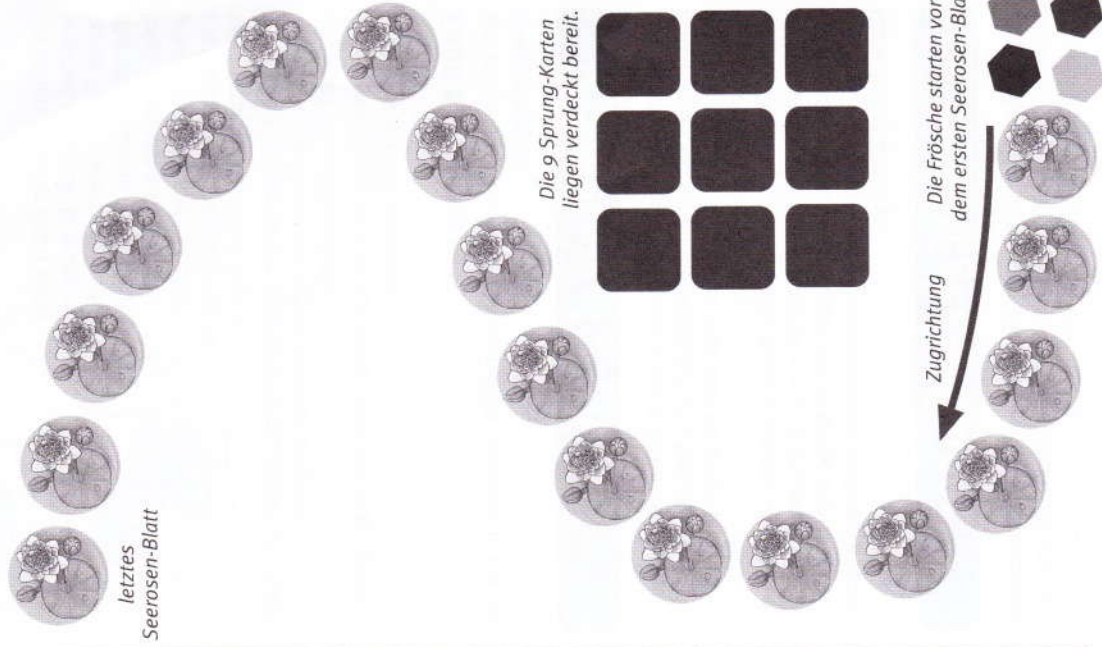
#### ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, mit seinem Frosch so schnell wie möglich über die 18 Seerosen-Blätter auf die „andere Seite des Teiches“ zu kommen, d.h. bis zum letzten Seerosen-Blatt zu hüpfen und dann darüber hinaus ...

Wie weit man jeweils hüpfen darf, wenn man an der Reihe ist, bestimmen die Sprung-Kärtchen.

#### SPIELVERLAUF

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, darf **eine** beliebige Sprung-Karte aufdecken. Dann springt er mit seinem Frosch so viele Seerosen-Blätter vorwärts (manchmal auch rückwärts), wie auf



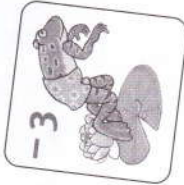
der Sprung-Karte angegeben ist. Die aufgedeckte Sprung-Karte bleibt **offen** liegen.

### Zwei Beispiele:

Ein Spieler deckt diese Karte auf. Er darf mit seiner Figur 3 Seerosen-Blätter weit in Richtung Ziel ziehen.



Ein anderer Spieler deckt diese negative Karte auf. Er muss mit seiner Figur 3 Seerosen-Blätter **rückwärts** ziehen. (Ist er noch gar keine 3 Seerosen-Blätter weit gekommen oder steht er noch am Start, dann kommt bzw. bleibt seine Figur auf den/dem Start.)



Wenn alle 9 Sprung-Karten aufgedeckt sind, werden sie wieder umgedreht, gemischt und erneut verdeckt angelegt. Das Spiel kann weitergehen.

Es dürfen mehrere Frösche auf einem Seerosen-Blatt stehen, denn es wird nicht geworfen.

## ENDE DES SPIELES

Wer zuerst über das letzte Seerosen-Blatt hinauszieht, hat das Spiel gewonnen.

## Spielregel 2 – mittel

Es wird gespielt wie in Spielregel 1 beschrieben – mit einem Unterschied: Wer an der Reihe ist darf eine Sprung-Karte aufdecken und ziehen. Danach aber wird die aufgedeckte Karte wieder verdeckt zurückgelegt.

Damit es für die anderen Spieler nicht zu einfach wird, darf der Spieler die Karte mit einer anderen verdeckt liegenden Sprung-Karte **vertauschen**. Er kann dabei beide Karten zuerst vor sich hin- und herbewegen, damit niemand mehr weiß, wo welche Karte schließlich liegt.

## Spielregel 3 – super

Diese Spielregel macht am meisten Spaß – es ist jedoch fraglich, ob kleine Kinder schon den Bluff, der darin steckt, beherrschen. Hier hat die ganze Familie Spaß!

Die Vorbereitung ist wie in Spielregel 1 beschrieben. Die Sprung-Karten liegen also gemischt und verdeckt im Neuner-Quadrat. Doch nun wird folgendermaßen gespielt:

Wer an der Reihe ist, darf eine Sprung-Karte nehmen und anschauen. Er zeigt sie jedoch **nicht** den Mitspielern! Vielmehr geht er mit seiner Figur, so viele Seerosen-Blätter vorwärts (oder rückwärts), wie die Karte angibt oder aber er **blufft** und geht einfach eine andere Anzahl von Seerosen-Blättern voran. Das darf er ganz selbst entscheiden.

Nun sind die Mitspieler **der Reihe nach** dran:

**Glauben** sie ihm, dass seine Zugweite der Sprung-Karte entspricht oder **zweifeln** sie an der „Ehrlichkeit“ des Spielers? Wenn der erste Spieler sagt: „Ich glaube ihm!“, wird der nächste Spieler gefragt usw. Wenn alle Spieler glauben und niemand zweifelt, wird die Sprung-Karte **verdeckt** auf einem Extra-Stapel abgelegt. Nur der Spieler selbst weiß, welche Sprungweite auf der Karte angegeben war.

Sobald jedoch ein Spieler **Zweifel** anmeldet („Ich glaube dir nicht!“), wird die Karte aufgedeckt. Nun zeigt sich, ob der Spieler korrekt gegangen ist oder ob er geblufft hatte.

...: Ist der Spieler der Sprung-Karte entsprechend korrekt gegangen, darf er mit seiner Figur **als Belohnung** zusätzlich noch **zwei** Felder vorwärts ziehen. Der Zweifler dagegen muss **zwei** Felder als **Bestrafung** rückwärts gehen. (Wer noch am Start steht oder noch keine zwei Felder gegangen ist, kann natürlich nicht weiter zurück als bis vor das erste Feld!)

...: Hat der Spieler jedoch **geblufft und ist einen falschen Wert gezogen**, muss er mit seiner Figur zurück zum **Ausgangspunkt seines Zuges** und dann noch zusätzlich so viele Felder zurück, wie auf der Sprungkarte angegeben sind – **egal ob plus oder minus**. Der Zweifler dagegen darf als Belohnung seine Figur zwei Felder nach vorne bewegen. Die Sprungkarte kommt ebenfalls auf den Extra-Stapel. Wenn alle 9 Sprung-Karten aufgebraucht sind, werden sie gemischt und erneut verdeckt aufgelegt. **Gewonnen** hat, wer zuerst über das letzte Seerosen-Blatt hinauszieht.

Unsere Anschrift:

**noris SPIELE** · Georg Reulein GmbH+Co.KG

Waldstraße 38 · 90763 Fürth

Internet: [www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



Adresse bitte aufbewahren!  
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.