

Froschkönig



Froschkönig **Ein frö(sc)hliches Vergnügen für 2-4 gefühlvolle Frösche ab 6 Jahren**

Bei den alljährlichen Wettkämpfen am Krötentümpel haben sich in der Königsdisziplin auch diesmal wieder vier Frösche zum großen Finale durchgekämpft.

Auf dem Froschmanifest von 1613 steht dazu geschrieben: "Wem es gelingt, die fettesten Fliegen am Teich zu fangen, dem sei es erlaubt, die Prinzessin zu küssen."

Nach einer alten Froschlegende hat vor langer, langer Zeit eine böse Hexe eine niedliche kleine Kröte in eine Prinzessin verwandelt. Seitdem glauben alle Frösche daran, dass eines Tages der beste Fliegenfänger des Teiches diese Prinzessin küssen und so in die schönste Kröte der Welt verwandeln wird. Gemeinsam würden sie dann fröhlich quakend über Seerosen hüpfen und glücklich leben bis zum Ende ihrer Tage....

Jetzt heißt es Zungen lang beim Fliegenfang! Das große Finale kann beginnen!

Material

72 Zungenstäbe (Vierkanthölzer; je achtzehn Stück in vier Farben)

4 Leinensäckchen in vier Farben

4 Frösche in vier Farben

1 Prinzessin

1 Brücke

1 Spielplan

8 Klebestopper

diese Spielregel

(Abb. 1: Spielmaterial; Erklärung der Spielplanlinien)

Ziel des Spiels

Die Frösche schätzen die Entfernung zwischen Brücke und Fliegenlinie ein. Dazu ertasten alle Spieler gleichzeitig in ihren Säckchen zwei Zungenstäbe. Längs aneinandergelegt, sollen die beiden Stäbe der Entfernung zwischen Brücke und Linie möglichst genau entsprechen. Die Spieler, die dies am besten (und zweitbesten) machen, dürfen jeweils die "Kusszunge" ihres Frosches verlängern. Der Frosch, dessen Zungenspitze die Prinzessin zuerst erreicht, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Vier der acht beiliegenden Klebestopper bringt Ihr an den Ecken der Spielplanunterseite an. Die restlichen vier Stopper klebt ihr an die Unterseite der Brücke, damit sie im Spielverlauf nicht so leicht auf dem Spielplan verrutscht (Abb. 2).

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in der von ihm gewählten Farbe einen Frosch und ein Säckchen, in dem sich die 18 Zungenstäbe gleicher Farbe befinden. Die Frösche werden in einer Reihe so neben dem Spielplan aufgestellt, dass sie eine gerade Startlinie bilden. (Abb. 3). Die Prinzessin wird zusammengesteckt und den Fröschen in frei gewähltem Abstand gegenüber platziert. Zum Kennen lernen des Spiels, sollte dieser Abstand zunächst ca. zwei Spielplanlängen betragen. In späteren Partien kann man den Abstand beliebig wählen, um so die Spieldauer kürzer oder länger ausfallen zu lassen.

Die Brücke überspannt den ausgelegten Spielplan für die Dauer der ersten Spielrunde an der gelben Startlinie (Abb. 3).

Spielablauf

Eine Spielrunde besteht immer aus folgenden drei Phasen:

1. Zwei Zungenstäbe aussuchen und anlegen
2. Kusszungen verlängern
3. Die Brücke verschieben

Jeder von Euch darf zunächst

Zwei Zungenstäbe aussuchen und anlegen:

Bevor Ihr die Zungenstäbe aussucht, schätzt jeder von Euch erstmal mit seinem geistigen Auge ab, wie weit die Brücke wohl von der Fliegenlinie entfernt ist. (In der ersten Spielrunde, hat die Brücke ja schon ihren festen Platz. Vor jeder neuen Runde wird sie dann verschoben, so dass in jeder Runde eine andere Entfernung geschätzt werden muss; Abb.3 und Abb.8).

Nun versucht jeder von Euch, aus dem eigenen Säckchen durch Tasten und Vergleichen zwei Zungenstäbe herauszusuchen, von denen er glaubt, dass sie zusammen genau so lang sind, wie die Entfernung zwischen Brücke und Fliegenlinie.

Beim Aussuchen der Zungenstäbe dürft Ihr nicht in das Säckchen hineinschauen. Habt Ihr Eure Stäbchen gezogen, haltet ihr sie noch so lange verdeckt, bis alle Spieler ihre beiden Zungenstäbe ausgesucht haben. Dann legt jeder seine beiden Stäbe hintereinander an der Brücke an, so dass sie gemeinsam zur Fliegenlinie hin ragen ... und schon seht Ihr die genauen Abstände Eurer Stäbe zur Fliegenlinie! (Abb. 4)

Ach ja: Einer von Euch sollte während des Anlegens die Holzbrücke gut festhalten, damit sie nicht verrutscht. Außerdem

tut Ihr Euch leichter, wenn Ihr Eure Stäbe nicht so weit entfernt von den Stäben der Mitspieler auslegt, denn dann könnt Ihr die Länge Eurer Stäbe besser vergleichen.

Und wer darf jetzt seine Kusszunge verlängern ?

Zunächst einmal haben alle Pech gehabt, deren Zungenstäbe die schwarze Fliegenlinie berühren oder sogar darüber hinausragen. Diese Pechvögel müssen ihre Stäbe vom Spielplan nehmen und neben sich ablegen.

Dann schaut Ihr nach, wer von Euch der Fliegenlinie am nächsten gekommen ist. Dieser Glückspilz hat die Entfernung am besten eingeschätzt und darf nun den längeren seiner beiden ausgelegten Stäbe an der Zungenspitze seines Frosches anlegen. Damit verlängert er seine Kusszunge und kommt so der Prinzessin näher (Abb. 5).

Aber auch der Zweitbeste wird belohnt! Er darf nun den kürzeren seiner beiden Stäbe vom Spielplan nehmen und an der Zungenspitze seines Frosches anlegen.

Die anderen Spieler gehen leider leer aus und dürfen ihre Froschzunge nicht verlängern.

Wer jetzt noch Stäbe auf dem Spielplan liegen hat, nimmt sie von dort zurück und legt sie neben sich ab.

Es gibt auch noch ein paar

Besondere Fälle:

Es kann nämlich passieren, dass zwei oder mehrere Spieler gleich gut geschätzt haben, so dass ihre Stäbe genau gleich weit von der Fliegenlinie entfernt sind. Dann geschieht folgendes:

- Sind mehrere von Euch der Fliegenlinie am nächsten gekommen, dürfen diese Spieler alle ihren längeren Stab an der Zungenspitze ihres Frosches ablegen. In diesem Fall gibt es keine(n) Zweitplatzierten (Abb. 6)! Alle übrigen Stäbe werden vom Spielplan genommen und neben den Spielern abgelegt.

- Gibt es zwar nur einen Besten, aber mehrere von Euch sind der Fliegenlinie am zweitnächsten gekommen, dann dürfen alle diese Zweitplatzierten jeweils mit ihrem kürzeren Stab die Zungenspitze ihres Frosches verlängern (Abb. 7).

- Und eins ist ja wohl klar: Ragen die Zungenstäbe aller Spieler über die Fliegenlinie hinaus, darf keiner von Euch die Zungenspitze seines Frosches verlängern.

Einer von Euch darf jetzt die

Brücke verschieben:

Die Froschbrücke verschieben darf derjenige von Euch, dessen Frosch gerade die kürzeste Kusszunge hat. Haben mehrere die kürzeste Kusszunge, darf der Spieler mit der längsten Kusszunge die Brücke verschieben. Gibt es auch hier einen Gleichstand bleibt die Brücke an ihrem Platz.

Die Brücke darf immer nur zwischen der gelben Startlinie und der hellblauen Grenzlinie verschoben werden. (Abb. 8)

Sobald die Brücke ihren neuen Standort gefunden hat, startet die nächste Runde und Ihr dürft wieder zwei Stäbe aus Eurem Säckchen aussuchen.

Sind alle Stäbe aufgebraucht, ohne dass es einem der Frösche gelungen ist, die Prinzessin zu küssen, werden alle Säckchen wieder aufgefüllt und das Spiel geht, wie oben beschrieben, weiter. Zum Auffüllen werden nur die Stäbe benutzt, die Ihr im Spielverlauf vor Euch abgelegt habt. Die Stäbe, die bereits an den Fröschen anliegen, bleiben dort liegen.

Spielende

Sobald ein Frosch mit seiner Zunge die Prinzessin erreicht, drückt er ihr einen Kuss auf die Backe und gewinnt das Spiel.

Erreichen mehrere Frösche gleichzeitig die Prinzessin, gewinnt derjenige mit der längeren Zunge. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Froschzunge aus weniger Stäben besteht.

Variante für die ganz Kleinen (4 - 5 Jahre):

Wer mit jüngeren Kindern spielt, kann diese vereinfachten Spielregeln anwenden:

Jedes Kind legt zunächst nur ein Stäbchen aus und entscheidet dann, ob es noch ein zweites nachlegen möchte. Ein herausgezogenes Stäbchen muss gelegt werden. Es ist erlaubt, in das Säckchen zu schauen. Wenn der beste oder zweitbeste Spieler der Runde nur ein Stäbchen ausliegen hat, darf er dieses an seinen Frosch anlegen.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag

Copyright: 2003

Autoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustration & Layout: Victor Boden

[Drucken](#)

