

# Toni Tümpel

für 2 bis 6 Jungfrösche ab 5 Jahren

Mit einer Variante schon ab 4 Jahren spielbar



## Froschgehupf in Unkelrumpf

Der idyllische Froschweiher Unkelrumpf war seit jeher ein Anziehungspunkt für Frösche von nah und fern. Denn auf einem glitzernden Seerosenblatt liegt dort die Sonnenbrille von Freddy Frosch, dem berühmten Teichtenor, der einst mit dem Lied „Fröschlein, komm bald wieder“ alle Krötenherzen zum Schmelzen brachte. Darum haben ihm die Kröten auch ein Denkmal auf der glitzernden Seerose errichtet, wo nun jeder Frosch die berühmte Sonnenbrille des Sängers bestaunen kann.

Wären da nicht Freddys Froschenkel: Toni Tümpel, Willi Weiher und Petra Pfütze macht nichts mehr Spaß, als von Seerosenblatt zu Seerosenblatt zu hüpfen, um Freddys Sonnenbrille zu stibitzen und mit ihr eine Runde um den Weiher zu drehen - sehr zur Empörung der wachsamten Kröten, die dabei ganz schön große Augen machen. Doch zum Glück hat die Sehkraft bei einigen Kröten schon stark nachgelassen ...

Es gibt zwei Varianten, TONI TÜMPEL zu spielen. Die erste heißt DIE FROSCHENKEL REISSEN AUS und ist für Jungfrösche ab 5 Jahren. Die zweite Variante - DAS FROSCHRENNEN - eignet sich schon für Kaulquappen ab 4 Jahren und ist auf Seite 4 zu finden.

### Spielmaterial

Start-Seerose



12 Seerosenplättchen  
(10 kleine und 2 große)

Denkmal-Seerose



9 große Kröten  
mit jeweils zwei  
Stielaugen



6 kleine Frösche in den  
Farben der Spieler



1 Sonnenbrille



2 Farbwürfel



## Spielvariante 1: DIE FROSCHENKEL REISSEN AUS (ab 5 Jahren)

Bei dieser Spielvariante könnt ihr drei kleine Seerosenplättchen und die beiden Farbwürfel in der Spielschachtel lassen.

### Spielziel

Ihr springt mit eurem Frosch von Seerosenblatt zu Seerosenblatt, bis ihr die Sonnenbrille von Freddy Frosch auf der Denkmal-Seerose erreicht. Wer das zuerst schafft, setzt seinem Frosch die Brille auf und versucht, mit ihr eine Runde um den Weiher zu drehen und als Erster wieder auf der Denkmal-Seerose anzukommen.

### Spielvorbereitung

Zunächst schaut ihr euch die Unterseiten der Krötenaugen genau an: Unter neun Augen könnt ihr ein zweifarbiges Krötensymbol sehen, die anderen neun Augen haben eine weiße Unterseite. Steckt nun in jede Kröte ein Auge mit einer weißen Unterseite. Die anderen Augen verteilt ihr so auf die neun Kröten, dass die Farben des Krötensymbols nicht mit den Krötenfarben übereinstimmen. Eine rot-grüne Kröte darf also kein Auge bekommen, das eine rot-grüne Kröte zeigt usw.

Jetzt bildet ihr mit den neun Kröten, den sieben kleinen Seerosenplättchen und den beiden großen Seerosenplättchen einen Kreis (Abb. 2).



### Spielablauf

Der Spieler, der am lautesten quaken kann, beginnt.

Er nimmt aus der Kröte, die sich im Uhrzeigersinn direkt vor seinem Frosch befindet, ein Auge heraus, schaut darunter und zeigt es auch allen Mitspielern. Ist die Augenunterseite **weiß**, steckt er das Auge wieder zurück und hüpft mit seinem Frosch über die Kröte auf die nächste Seerose. Er ist weiter am Zug und darf aus der nächsten Kröte ein Auge herausnehmen. Solange die gezogenen Augen weiße Unterseiten haben, darf der Spieler mit seinem Frosch immer weiter springen.

Zeigt aber ein gezogenes Auge ein zweifarbiges **Krötensymbol**, darf der Frosch des Spielers die Kröte **nicht** überspringen. Dafür tauscht diese ihren Platz mit der Kröte, deren Farben auf der Augenunterseite zu sehen sind. Der Zug des Spielers ist vorbei, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.



Abb. 3:  
Der Spieler zieht ein weißes Auge.  
Sein Frosch hüpfst weiter.



Manchmal drücken  
die Kröten ein  
Auge zu ...



Abb. 4:  
Der Spieler zieht ein Krötensymbol.  
Die Kröten wechseln die Plätze.



... doch Kröten  
haben auch einen  
scharfen Blick.

## Die Sonnenbrille

Der erste Frosch, der auf die Denkmal-Seerose hüpfst, setzt sich die dort liegende Sonnenbrille auf. Dann darf er weiter hüpfen - vorausgesetzt, der Spieler nimmt aus der nächsten Kröte das sehschwache, weiße Auge heraus.

Wer es schafft, den Frosch mit der Sonnenbrille zu **überholen**, darf ihm die Brille stibitzen und seinem eigenen Frosch aufsetzen. Es genügt also nicht, den Sonnenbrillenfrosch nur einzuholen.



Abb. 5:  
Der blaue überholt den gelben Frosch und klaut ihm die Sonnenbrille.



Gelangt der Frosch mit der Sonnenbrille auf ein Feld, auf dem sich noch andere Frösche befinden, so werden diese Frösche vom Sonnenbrillenfrosch ein Seerosenfeld weiter geschubst. Es kann also kein Frosch einen anderen überrunden.

Nur der  
Sonnenbrillenfrosch  
darf schubsen.



Abb. 6:

## Spielende

Hat die Sonnenbrille eine komplette Runde um den Froschweiher gedreht und ist sie wieder auf der Denkmal-Seerose angekommen, gewinnt der Spieler, dessen Frosch sie gerade trägt.

## Spielvariante 2: DAS FROSCHRENNEN (ab 4 Jahren)

Für diese Spielvariante benötigt ihr alle zwölf Seerosenplättchen und die beiden Farbwürfel. Die Sonnenbrille bleibt in der Spielschachtel.

### Spielziel

Jeder versucht, seinen eigenen Frosch so schnell wie möglich zur Denkmal-Seerose zu bewegen.

### Spielvorbereitung

Die zehn kleinen Seerosen-Felder werden in einer Reihe auf den Tisch gelegt. An den Anfang der Reihe kommt die Start-Seerose, und an das Ende legt ihr die Denkmal-Seerose. Die Denkmal-Seerose ist das Zielfeld. Die Stielaugen der neun Kröten werden genauso in die Kröten gesteckt wie in der Spielvorbereitung auf Seite 2 beschrieben. Die Kröten versammeln sich beliebig links und rechts neben der Seerosen-Reihe. Eure Frösche setzt ihr auf die Start-Seerose. Die beiden Farbwürfel werden bereit gelegt.

Abb. 7: Spielaufbau



### Spielablauf

Wer am Zug ist würfelt mit beiden Würfeln. Die Farben, die auf den Würfeln zu sehen sind, bestimmen die Kröte, von der sich der Spieler ein Auge ansehen darf. Ist die Unterseite dieses Auges weiß, setzt der Spieler seinen Frosch auf das nächste Seerosenfeld und darf erneut würfeln.

Zeigt das gezogene Auge aber ein Krötensymbol, hat der Spieler Pech gehabt. Er darf seinen Frosch nicht bewegen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Frosch die Denkmal-Seerose erreicht, hat er gewonnen.

Abb. 8: Die Farben auf den beiden Würfeln zeigen dir die Kröte.



\* \* \* \* \*

Copyright 2007  
Erschienen im Zoch Verlag  
Autor: Thierry Denoual  
Illustration: Gabriela Silveira  
Layout: Victor Boden

Vertrieb Schweiz:  
Carletto AG  
Einsiedler Straße 31A  
CH-8820 Wädenswil  
Telefon: 0041 (0) 1 / 789 88 33  
Fax: 0041 (0) 1 / 780 65 32  
Email: info@carletto.ch



## Toni Tümpel

For 2 to 6 young frogs, ages 5 and up  
Including a game variation  
for ages 4 and up

### Frog jumping in Cavalierious County

*The idyllic pond of Cavalierious County has always been an attraction for frogs from near and far. Displayed on a sparkling lily pad lie the sunglasses of Freddy Frog, the famous pond tenor. He once won the heart of every toad with his famous song „Kiss me, I'm a Prince". So the toads built a memorial to him on the glistening lily pad. Now every frog can marvel at the singer's famous sunglasses.*

*If only Freddy's grandchildren, Toni Tümpel, James Pond, and Sarah Slop, didn't enjoy jumping from lily pad to lily pad in order to grab Freddy's sunglasses and wear them while they raced around the pond. The watchful toads are always disturbed by that; they don't like to see those antics of the little frogs at all. Fortunately, the toads' vision has become worse over time...*

You can play TONI TÛMPEL in two ways. The first game variation called FROG GRANDCHILDREN ON THE RUN is recommended for young frogs ages 5 and up. THE FROG RACE, the second game variation, is readily suitable for tadpoles aged 4 and up. You'll find the rules for the latter game on page 8.

### Game Materials

Starting lily pad tile  
Nénuphar de départ



6 little frogs in the colors  
of the players  
6 petites grenouilles dans  
les couleurs des joueurs

12 lily pad tiles (10 small ones and two  
big ones)  
12 tuiles de nénuphar (10 petites  
et 2 grandes)

Memorial Lily Pad tile  
1 nénuphar avec la statue  
de Gérard Grenouille



1 sunglasses  
1 paire de lunettes  
de soleil



## Toni Tümpel

Pour 2 à 6 jeunes grenouilles à partir de 5 ans.  
Avec une variante pour des enfants à partir  
de 4 ans.

### Le joyeux sautaillement des grenouilles

*La merveilleuse mare du village est depuis longtemps une attraction pour toutes les grenouilles des alentours. On peut y admirer, sur une feuille de nénuphar scintillante, les lunettes de soleil de Gérard Grenouille. Autrefois, ce fameux ténor de la mare a fendu le cœur de tous les crapauds avec son « Hymne à l'amour ». C'est pourquoi les crapauds lui ont érigé une statue sur la feuille de nénuphar scintillante et les grenouilles peuvent venir admirer les lunettes de soleil du fameux chanteur.*

*Mais c'est compter sans les petit-fils de Gérard : rien n'amuse autant Toto Flaque d'Eau, Marion Ptit's Bonds et Léon Plongeon que de sauter d'une feuille de nénuphar à l'autre pour aller chiper les lunettes de soleil de Gérard et faire des tours de la mare. Bien sûr, cela ne plaît pas du tout aux crapauds et ils font de grands yeux ! Mais heureusement, la plupart d'entre eux n'y voient plus grand-chose...*

Il y a deux variantes pour jouer à LA MARE AUX POLISSONS. La première s'appelle L'ESCAPADE DES PETITS-ENFANTS et convient aux jeunes grenouilles à partir de 5 ans. La deuxième variante, LA COURSE DES GRENOUILLES, convient déjà aux têtards à partir de 4 ans et est expliquée à la fin de ces règles.

### Le matériel

9 big toads, each with two  
bulging eyes

9 grands crapauds avec  
chacun deux  
grands yeux



2 multi-colored dice  
2 dés de couleurs

## Game Variation 1 (ages 5 and up):

### FROG GRANDCHILDREN ON THE RUN

For this game variation you can leave three small lily pads and the two multi-colored dice in the game box.

#### Aim of the Game

With your frog, you jump from lily pad to lily pad until you reach Freddy Frog's sunglasses on the Memorial Lily Pad. The player who manages to do so first puts the sunglasses on his frog and then tries to be the one to bring them back to the Memorial Lily Pad after the sunglasses have completed one lap around the pond.

#### Game Preparation

Have a look at the bottom sides of the toads' bulging eyes: There are nine eyes featuring a **two-colored toad symbol**, whereas the other nine eyes have a **blank bottom side**. Now, equip each toad with one blank eye. The other eyes are then distributed among the toads as well - but don't insert an eye whose symbol has the same colors as the toad. A red-green toad, therefore, may not wear an eye that shows a red-green toad, and so on. Now, form a circle with the nine toads, seven of the small lily pad tiles, and the two big lily pad tiles (fig. 2).

In a clockwise direction, lay five toads and four little lily pad tiles between the Start lily pad and the Memorial Lily Pad.

Entre le nénuphar de départ et le nénuphar avec la statue, on doit avoir (dans le sens des aiguilles d'une montre) cinq crapauds et quatre petites feuilles de nénuphar.

Fig. 2:  
Ill. 2 :



#### Course of the Game

The player who can croak loudest starts. He takes one eye out of the toad that sits in front of his frog in a clockwise direction, looks at the bottom side, and shows it to the other players as well. If the eye is **blank** underneath he puts it back into the toad and then jumps with his frog over the toad onto the next lily pad. He continues to play and picks an eye out of the next toad. As long as the eyes drawn have blank bottom sides, the player may keep on jumping with his frog. However, if the eye picked shows a two-colored **toad symbol**, the player's frog may not jump over the toad. Instead, the toad changes its position with the toad whose colors are indicated by the toad symbol. The player's turn ends, and the next player in a clockwise direction starts his turn.

6

## Variante 1 (à partir de 5 ans) :

### L'ESCAPADE DES PETITS-ENFANTS

Pour cette variante du jeu, trois des petites tuiles de nénuphars et les deux dés de couleurs restent dans la boîte du jeu.

#### But du jeu

Avec votre grenouille, vous sautez d'une feuille de nénuphar à l'autre pour arriver jusqu'aux lunettes de soleil de Gérard Grenouille placées sur la feuille de nénuphar avec la statue. Le premier arrivé met les lunettes de soleil à sa grenouille et essaie de faire un tour de la mare avec ces lunettes pour revenir de nouveau sur le nénuphar avec la statue.

#### Les préparatifs

Commencez par regarder sous les yeux des crapauds : sous neuf de ces yeux, vous verrez un **symbole de crapauds en deux couleurs**, tandis que les autres yeux ont le **dessous blanc**. Placez sur chaque crapaud un œil avec un dessous blanc. Répartissez ensuite les yeux avec un symbole de crapauds de manière à ce que les couleurs ne soient pas les mêmes que les couleurs des crapauds. Ainsi, un crapaud rouge et vert ne peut pas avoir un œil avec un crapaud rouge et vert, et ainsi de suite. Formez ensuite un cercle en utilisant les neuf crapauds, les sept petites feuilles de nénuphar et les deux grandes feuilles de nénuphar (illustration 2).

Place Freddy's sunglasses on the **Memorial Lily Pad**.

Placez les lunettes de soleil de Gérard sur le **nénuphar avec la statue**.

Each of you chooses a frog and puts it on the Starting lily pad. The other frogs don't join the game.

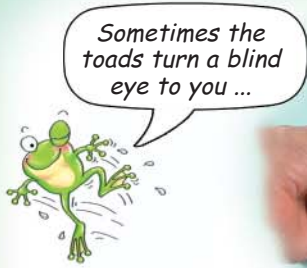
Chacun choisit une grenouille et la place sur le **nénuphar de départ**. Les grenouilles restantes ne participent pas au jeu.

#### Déroulement de la partie

Le joueur qui sait coasser le plus fort commence la partie.

Il soulève un œil du crapaud qui se trouve devant sa grenouille dans le sens des aiguilles d'une montre, regarde le dessous de l'œil et le montre aux autres joueurs. Si le dessous de l'œil est **blanc**, il peut replacer l'œil et sauter avec sa grenouille, par-dessus le crapaud, sur le nénuphar suivant. Son tour continue et il peut soulever un œil du crapaud suivant. Aussi longtemps que les yeux qu'il soulève ont un dessous blanc, le joueur peut continuer à sauter de nénuphar en nénuphar avec sa grenouille.

Mais s'il soulève un œil avec un **symbole de crapauds en deux couleurs**, la grenouille de ce joueur ne peut pas sauter par-dessus le crapaud. Par contre, ce crapaud échange sa place avec le crapaud dont les couleurs sont indiquées sur le dessous de l'œil. Le tour du joueur est fini, et c'est à son voisin de gauche.



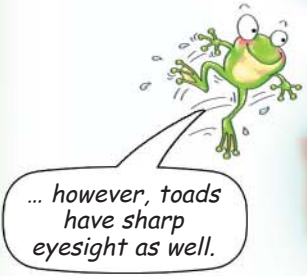
Sometimes the toads turn a blind eye to you ...



Fig. 3: The player draws a blank eye. His frog jumps over the toad.  
 Ill. 3 : Le joueur soulève un œil blanc. Sa grenouille continue à sauter.



Parfois, les crapauds ferment les yeux, ...



... however, toads have sharp eyesight as well.

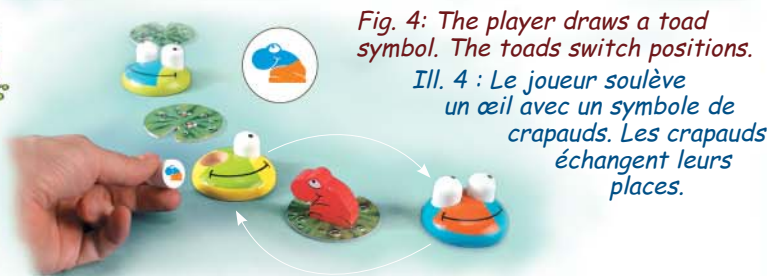


Fig. 4: The player draws a toad symbol. The toads switch positions.  
 Ill. 4 : Le joueur soulève un œil avec un symbole de crapauds. Les crapauds échantent leurs places.



... ce qui ne les empêche pas d'avoir la situation à l'œil.

### The Sunglasses

The first frog to jump onto the Memorial Lily Pad puts the sunglasses on. Then, the frog can jump onto the next lily pad - provided that the player picks the blank, weak eye of the toad.

Whoever manages to pass the frog with the sunglasses may grab the sunglasses and put them on his own frog. Therefore, it is not enough just to catch up with the wearer of the sunglasses.

### Les lunettes de soleil

La première grenouille à sauter sur le nénuphar avec la statue met les lunettes de soleil qui s'y trouvent à sa grenouille. Ensuite, elle peut continuer à sauter - à condition toujours de soulever l'œil blanc du crapaud suivant, celui qui ne voit pas bien. Celui qui arrive à doubler la grenouille qui porte les lunettes de soleil peut lui prendre les lunettes et les mettre à sa propre grenouille. Mais il ne suffit pas d'arriver au même niveau que la grenouille avec les lunettes, il faut la dépasser.



Fig. 5: The blue frog passes the yellow one and steals the sunglasses.

Ill. 5 : La grenouille bleue double la grenouille jaune et lui chipe les lunettes de soleil.



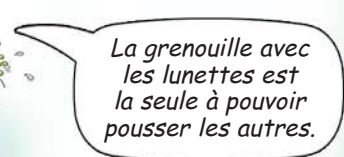
In case the frog with the sunglasses jumps onto a lily pad where other frogs sit, those frogs are immediately shoved on to the next lily pad. Consequently, no frog can lap another.

Si la grenouille qui porte les lunettes de soleil arrive sur un nénuphar sur lequel se trouvent déjà une ou plusieurs autres grenouilles, elle les pousse en avant sur le nénuphar suivant. Ainsi, aucune grenouille ne peut en dépasser une autre.



Only the frog with the sunglasses may shove another frog.

Fig. 6:  
 Ill. 6 :



La grenouille avec les lunettes est la seule à pouvoir pousser les autres.

### End of the Game

The player whose frog is wearing the sunglasses when the sunglasses have reached the Memorial Lily Pad again, after one complete lap around the frog pond, wins.

### Fin de la partie

La partie se termine quand les lunettes de soleil ont fait un tour entier de la mare et se retrouvent de nouveau sur le nénuphar avec la statue. La grenouille qui porte les lunettes a gagné.

## Game Variation 2 (ages 4 and up): THE FROG RACE

You need all twelve lily pads and the two multi-colored dice for this game variation. The sunglasses stay inside the game box.

### Aim of the Game

You try to move your own frog as quickly as you can to the Memorial Lily Pad.

### Game Preparation

You place the ten small lily pads in a row on the table. Then, the Starting lily pad is put at the beginning of the row, whereas the Memorial Lily Pad marks its end. The Memorial Lily Pad is the goal. The toads are equipped with their bulging eyes in the same way as described on page 6. They gather arbitrarily on the left and right side of the lily pad track. You place your frogs on the Starting lily pad and put the two multi-colored dice within reach.



If you lift the correct eye, you may keep on jumping by.

Fig. 7: Game Setup  
Ill. 7 : construction du jeu



Si tu soulèves le bon œil, tu fais un bond en avant !

### Course of the Game

On your turn, roll the two dice. The rolled colors determine the toad from which you then draw one eye. If the eye has a blank bottom side the player moves his frog one lily pad forward. He may roll the dice again and continue.

If the eye picked has a toad symbol underneath, the player misses out. He may not move his frog and the next player begins his turn.



### Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Les couleurs indiquées par les dés déterminent le crapaud dont le joueur peut soulever un œil. Si le dessous de cet œil est blanc, le joueur avance sa grenouille sur le nénuphar suivant et peut lancer les dés une nouvelle fois.

Par contre, si par malchance l'œil soulevé montre un symbole de crapauds, il ne peut pas déplacer sa grenouille et c'est au tour du joueur suivant.

Fig. 8: The colors on the dice show the toad.

Ill. 8 : les couleurs sur les dés te montrent de quel crapaud tu soulèves un œil.

### End of the Game

The player whose frog is first to reach the Memorial Lily Pad wins.

\*\*\*\*\*

Copyright 2007  
Published by Zoch Verlag  
Author: Thierry Denoual  
Illustration: Gabriela Silveira  
Layout: Victor Boden  
Translation: Marc Hardenack

Distributor in Switzerland / Distributeur en Suisse :  
Carletto AG  
Einsiedler Straße 31A  
CH-8820 Wädenswil  
Phone / Téléphone : 0041 (0) 1/789 88 33  
Fax : 0041 (0) 1/760 65 32  
Email : info@carletto.ch

\*\*\*\*\*

Copyright 2007  
Édité par le Zoch Verlag  
Auteur : Thierry Denoual  
Illustration: Gabriela Silveira  
Mise en page : Victor Boden  
Traduction : Birgit Irgang