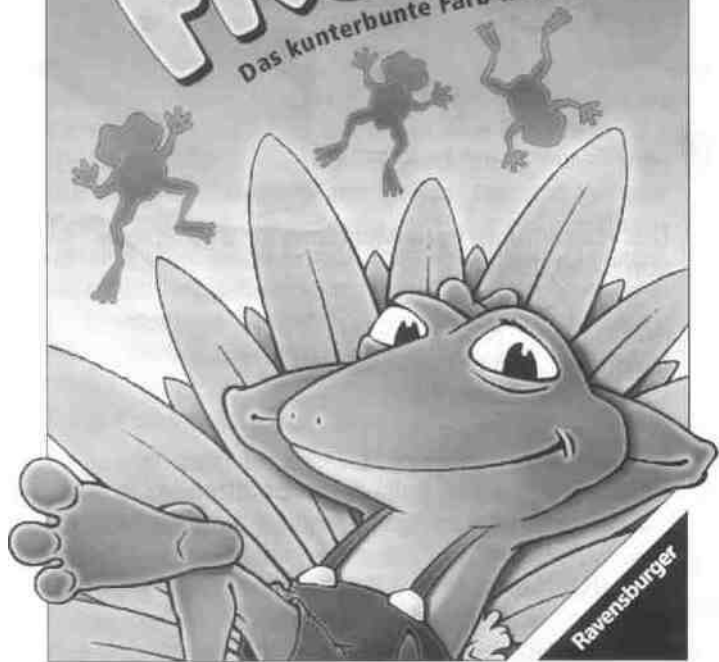


5-99 Jahre

# FREDDY FROSCH

Das kunterbunte Farb-Merkspiel



Ravensburger

# FREDDY FROSCH



Ravensburger Spiele® Nr. 23 102 7

Das kunterbunte Farb-Merkspiel für 2-5 Spieler  
von 5-99 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Oliver Freudenreich

Design: Ravensburger

- Inhalt:** 6 Frösche (mit 6 Farbplättchen in den  
Farben rot, gelb, orange, blau, lila, weiß)  
7 Steine  
18 Seerosen in 6 Farben (von jeder Farbe gibt  
es 3 Seerosen)  
1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels

Jeder Frosch hat eine andere Farbe auf der Unterseite. Die Frösche springen im Teich von Stein zu Stein. Wenn die Farbe des Frosches, den du hüpfen lässt, mit der Farbe der aufgedeckten Seerose übereinstimmt, bekommst du die Seerose. Wer am Ende die meisten Seerosen hat, gewinnt.



## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel drückt ihr unten in jeden Frosch ein Farbplättchen hinein. Die Seerosen und die Steine löst ihr aus den Stanztafeln.

Die 7 Steine legt ihr, mit etwas Abstand, in der Tischmitte aus. Die Frösche mischt ihr durcheinander und stellt jeden Frosch auf einen Stein. Ein Stein bleibt frei. Alle Seerosen mischt ihr durcheinander und verteilt sie verdeckt, mit der Blüte nach unten, zwischen den Steinen. Eine Seerose deckt ihr auf.

## Das Froschhüpfen beginnt

Einer von euch beginnt. Gesucht wird der Frosch, der die gleiche Farbe wie die aufgedeckte Seerose hat. Dazu hüpfst du mit einem Frosch auf den freien Stein. Beim Hüpfen drehst du den Frosch so um, dass alle Spieler seine Farbe unten sehen können. Dabei nennst du laut die Farbe. Danach stellst du den Frosch auf den freien Stein.

**Hat der Frosch nicht die gleiche Farbe wie die aufgedeckte Seerose,** ist dein Zug beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

**Hat der Frosch die gleiche Farbe wie die aufgedeckte Seerose,** bekommst du die Seerose und legst sie vor dich auf den Tisch. Diese Seerose hast du gewonnen. Anschließend deckst du eine neue Seerose auf. Du bleibst solange an der Reihe und kannst eine Seerose nach der anderen aufdecken, wie du den richtigen Frosch springen lässt.

## **Spielende**

Sind alle Seerosen aus dem Teich an die Spieler verteilt, ist das Spiel zu Ende. Jeder zählt seine Seerosen. Wer die meisten Seerosen hat, gewinnt.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag



**Ravensburger Spieleverlag**  
**Postfach 1860**  
**D-88188 Ravensburg**  
**<http://www.ravensburger.de>**

**Ravensburger**

230111