

Alle aufgedeckten Karten werden beiseite gelegt. Ebenfalls werden die nicht aufgedeckten Karten, die noch auf der Prinzessin liegen, zur Seite gelegt. Dabei darf man sie aber keinesfalls aufdecken und ansehen!

Nach dem Anzweifeln spielt derselbe Spieler sogleich weiter, indem er eine Froschkarte vom Stapel zieht und einen neuen Ablagestapel beginnt.

3. **Irrtum beim Aufdecken:** Es kann passieren, daß ein Spieler beim Aufdecken der Karten sich selber ertappt, einen „fliegenfangenden“ Frosch in den Stapel geschummelt zu haben.

Ebenfalls kann es vorkommen, daß im ganzen Kartenstapel, der auf der Prinzessin liegt, kein einziger „fliegenfangender“ Frosch steckt. Alle Frösche singen fröhlich ihr Liedchen.

In beiden Fällen verliert der anzweifelnde Spieler einen seiner Frösche aus dem eigenen Chor. Dieser Frosch wird beiseite gelegt.

Spielende

- Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und kein(e) SpielerIn mehr eine Karte in der Hand hält, endet das Spiel.
- Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein(e) SpielerIn keine Frösche mehr im eigenen Chor hat.

In beiden Fällen gewinnt derjenige, der dann den größten Frosch-Chor besitzt. Er singt und quakt am treuesten der Prinzessin ihre Lieblingslieder.

Wenn Sie zu „FROSCHKONZERT FÜR DIE PRINZESSIN“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

F R O S C H K O N Z E R T F Ü R D I E

PRINZESSIN

Ein einfaches Bluffspiel für 2-4 SpielerInnen ab 4 Jahren

Autoren: Stefanie Rohner & Christian Wolf

Piatnik-Spiel Nr. 6375

Spielidee

Die Frösche quaken der Prinzessin ein Lied zum Einschlafen. Dabei gibt es „singende“ Frösche, die immer gerne singen. Allerdings fängt manch „fliegenfangender“ Frosch lieber Fliegen. Mit etwas Glück muß man dreiste Gesellen in den singenden Frosch-Chor schummeln. Es gilt aber auch, Mitspieler bei ihrem falschen Froschgequake zu ertappen.

Spielinhalt

- 20 Froschkarten (singender Frosch)
- 12 Froschkarten (fliegenfangender Frosch)
- 12 Holzfrösche
- 1 Prinzessin
- 1 Bettaufbau

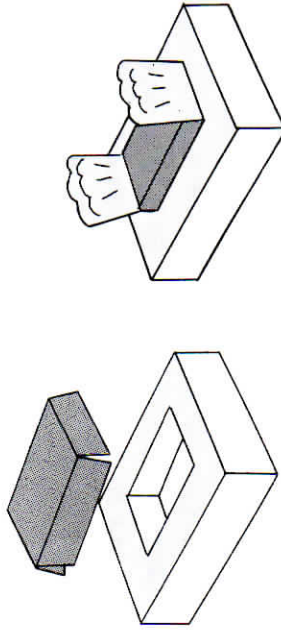
Spielziel

Die Mitspieler beim Schummeln ertappen und dadurch die meisten Frösche für den eigenen Chor gewinnen.

Vorbereitungen

Vor dem allerersten Spiel müssen noch die Kartonteile vorsichtig aus den Stanzbögen herausgedrückt werden.

1. Das Spiel wird in der Schachtel aufgebaut. Zuerst wird der Fußboden auf den Schachteileinsatz gelegt. Dann wird der Bettaufbau laut Markierungen geknickt und in die Aussparungen gesteckt. Kopfende und Fußende des Bettes werden auch noch aufgestellt. Schließlich wird die Prinzessin ins Bett gelegt. Natürlich mit ihrem Kopf auf das Kopfkissen (vgl. zum Aufbau auch die untenstehende Abbildung).



2. Die Holzfrösche werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder stellt seinen Frosch-Chor nahe beieinander auf den Kachelboden vor das Bett der Prinzessin.

3. Die 32 Froschkarten werden gründlich gemischt. Jeder Mitspieler erhält eine Karte, die er in die Hand nimmt, den anderen aber nicht zeigt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielaufbau gelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler darf anfangen. Nach ihm geht es reihum weiter. Der Spieler am Zug hat immer zwei Möglichkeiten: Entweder läßt er seinen Frosch-Chor laut quaken und singt die Prinzessin in ihren Schlaf. Oder er verdächtigt, daß beim Frosch-Gesänge gar ein dreister Frosch lieber Fliegen fängt als der Prinzessin ein Schlummerlied zu singen.

1. **Mein Frosch singt mit:** Der Spieler zieht eine Karte vom Stapel und hat jetzt zwei in der Hand. Dann legt er verdeckt eine seiner Karten wie eine Bettedecke auf die Prinzessin. Jetzt sagt er, egal ob es ein „singer“ oder „fliegenfangender“ Frosch ist: **„Quak, quak, mein Frosch singt mit!“**. Damit ist der Zug des Spielers beendet.

2. **Ein Frosch fängt Fliegen:** Anstatt eine Froschkarte verdeckt auf die Bettedecke der Prinzessin zu legen, darf der Spieler anzweifeln, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Das tut er immer dann, wenn er glaubt, einen Mitspieler zu ertappen, daß dessen gespielte Karte einen „fliegenfangenden“ und keinen „singenden“ Frosch zeigt.

Der Spieler sagt dann laut: **„Nein, ein Frosch singt nicht mit!“**. Jetzt muß er die Karten, die auf der Prinzessin liegen, von oben nach unten einzeln aufdecken. Dabei sagt er laut, wer die Karte gespielt hat. Man braucht sich dabei nur an der umgekehrten Zugreihenfolge orientieren.

Er sagt beispielsweise:

- *Die letzte Karte hat Dieter gespielt. Ja, sein Frosch singt mit.*
- *Die Karte davor hat Irene gelegt. Gut, auch ihr Frosch singt mit.*
- *Diese Karte hat Peter gegeben. Aha, ertappt! Sein Frosch fängt Fliegen . . .*

Wer einen Spieler ertappt hat, erhält aus dessen Frosch-Chor eine Figur, die er zu seinen eigenen Fröschen stellt.