

der zu diesem Zeitpunkt an letzter Stelle liegt, in das Säckchen greifen, 3 neue „Geldstücke“ herausnehmen – natürlich ohne zu gucken – und diese auf das **nächste** Seerosenblatt **hinter seinem Frosch** legen. Wer beim weiteren Hüpfen dieses Blatt wieder als erster mit direktem Wurf erreicht, bekommt die drei Geldstücke, usw.

Wenn gegen Ende des Spieles **weniger als 6** Stücke im Säckchen liegen, werden sie alle auf das Blatt hinter dem Blatt des letzten Frosches gelegt (ausgenommen natürlich schwarze Steine).

Auf diese Weise sammeln die Spieler Gold- und Silberstücke.

Es gibt aber auch noch eine andere Möglichkeit, zu Geldstücken zu kommen:

Wenn nämlich zwei oder auch mehr Frösche auf einem Blatt zum Stehen kommen, sind sie „Gute Freunde“ und haben zusammen Glück! Sie geben sich die Hand, umarmen oder küssen sich. Jeder der betroffenen Spieler darf dann in das Säckchen greifen und ein Stück herausnehmen – natürlich immer ohne hineinzusehen. Die Frösche werden dabei immer **hintereinander, in der Reihenfolge des Eintreffens** auf das Blatt gesetzt, damit man beim Würfeln weiß, wer als nächster an der Reihe ist und mit wievielen Würfeln er werfen darf!

Welche Bedeutung haben die schwarzen Steine?

Wer als „Guter Freund“ aus dem Säckchen ein Stück herausnehmen darf, jedoch einen schwarzen Stein erwischt, hat Pech: er muß ein Goldstück (hat er keines, dann ein Silberstück) aus seinem Besitz wieder in den Sack zurücklegen. Der schwarze Stein kommt nicht wieder zurück ins Säckchen, sondern wird aus dem Spiel genommen.

Sollte ein Spieler, der, wie schon anfangs erwähnt, 3 Steine herausnehmen und auf das Blatt hinter seinem Frosch legen darf, einen schwarzen Stein erwischen, so darf er ihn zur Seite legen und den fehlenden Stein durch einen erneuten Griff ins Säckchen ersetzen. Aus seinem eigenen Besitz braucht er dabei nichts abzugeben!

Spielende:

Wenn alle Gold- und Silberstücke aus dem Säckchen genommen sind und in den Besitz der Spieler übergegangen sind, ist das Spiel beendet.

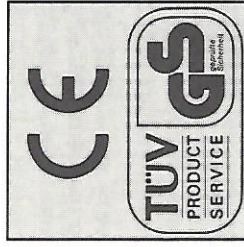
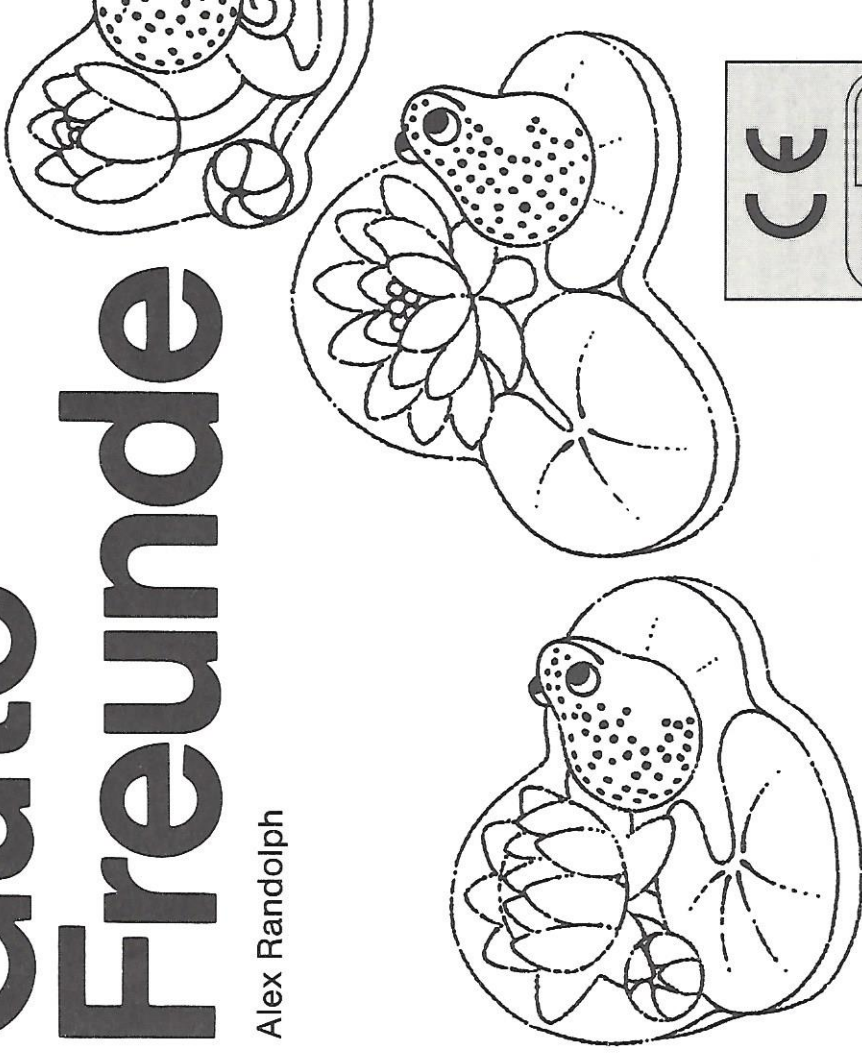
Nun wird der Wert der Gold- und Silberstücke gezählt:

Jede Goldmünze zählt 3 Punkte, jede Silbermünze 1 Punkt. Wer die höchste Punktsomme erreicht hat, ist Sieger des Spieles. Haben zwei Spieler die gleiche Summe, sind beide Sieger.

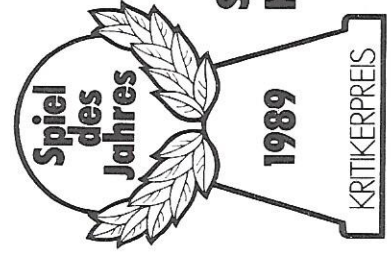
Und nun viel Spaß, ihr Guten Freunde!

Gute Freunde

Alex Randolph



...natürlich,
aus Holz



**SONDERPREIS
KINDERSPIEL**

Gute Freunde

Zuerst die Geschichte von vier guten Freunden, einer geheimnisvollen Prinzessin und von vielen Gold- und Silberstücken:

Gar nicht weit weg, und doch so versteckt, daß ihn kaum einer findet, liegt mitten im Wald, auf einer sonnigen Lichtung ein zauberhafter, kleiner Teich. Eigentlich ist es eher ein Tümpel, von hohem Schilf, Binsen und wilder Pfefferminze umgeben und mit vielen weißen Seerosen, die zwischen großen, grünen Blättern auf der Wasseroberfläche schwimmen, bewachsen.

Wenn die Menschen wüßten, was in diesem Gewässer alles versteckt ist, würden sie in Scharen kommen und im Nu die ganze Idylle zerstören. Denn dieser verwunschene Ort ist die Heimat bunter Schmetterlinge, prachtvoller Libellen, unsichtbarer Eifen und Feen und das Zuhause der verschiedensten Käfer, Schnecken, Vogel, Lurche und Fische. Außerdem – und das ist das wichtigste – wohnen dort unsere vier Guten Freunde: ein erdbeerroter, ein himmelblauer, ein zitronengelber und ein grasgrüner Frosch.

Diese kleineren Kerle haben ein großes Geheimnis. Sie wissen, daß auf dem Grund des Teiches eine Menge goldener und silberner Münzen liegen!

Jeden Tag im Sommer tauchen sie gemeinsam hinunter und holen die Glitzerstücke ans Tageslicht und es ist eine wahre Pracht, wie diese im Sonnenlicht funkeln.

Eines Tages steht – als käme sie direkt vom Himmel – eine wunderschöne Prinzessin mit goldenen Locken am Teichufer. Voller Freude schaut sie dem Treiben der lustigen Frösche zu. Doch kaum haben die vier Freunde die heim-

Würfelspiel für 2 – 4 Spieler
ab 5 Jahren

Autor: Alex Randolph
Design: Alex Randolph /
Hannelore Wernhard

Inhalt: 12 Sperrholzplatten mit

- Seerosenmotiven
- 4 Frösche aus Holz
- 4 Würfel
- 45 „Silberstücke“
- 15 „Goldstücke“
- 7 „Steine“
- (Schwarze Spielsteine)
- 1 Stoffsack
- Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Die 12 Holzplatten mit den Seerosenmotiven werden beliebig gemischt und in einem Kreis oder Oval auf dem Tisch oder dem Boden ausgelegt.

Die Frösche werden in den Sack gesteckt und jeder Spieler holt blind einen der Frösche wieder heraus. Wer den roten Frosch erwischt hat, darf diesen auf irgendeine Seerosenplatte setzen. Die anderen Frösche werden hintereinander auf die nächsten Seerosen **hinter** den roten Frosch gesetzt – auf je eine Platte ein Frosch.

Die Farbreihenfolge:

- 1. **Rot** – 2. **Blau** – 3. **Grün** – 4. **Gelb**.
- Jeder Spieler merkt sich seine Farbe. Gehüpft wird im Uhrzeigersinn!

Spielt man zu vier braucht man alle 4 Würfel (und 4 Frösche), zu dritt 3 Würfel (und 3 Frösche) und zu zweit 2 Würfel (und 2 Frösche). Nicht verwendete Frösche werden zur Seite gelegt.

Entsprechend der Tabelle werden Gold- und Silberstücke, sowie schwarze Steine in das Säckchen gelegt. Überzählige Spielsteine kommen zur Seite.

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
--------------	--------------	--------------

27	36	45
9	12	15
5	6	7

Silberstücke
Goldstücke
Schwarze Steine

Der Spieler, dessen Frosch als letzter in der Reihe steht, greift in das Säckchen, nimmt – ohne hineinzusehen – 3 Spielsteine heraus und legt diese auf die nächste Seerosenplatte hinter seinem Frosch. Sollte dabei ein schwarzer Stein sein, so darf er ihn zur Seite legen und den fehlenden Stein durch einen erneuten Griff ins Säckchen ergänzen.

Spielverlauf:

Nun wird reihum gewürfelt und gehüpft. Das funktioniert so:

Der Spieler, dessen Frosch an **erster Stelle** sitzt, fängt an, und würfelt **mit nur einem Würfel**. Zeigt der Würfel 3 Augen, darf der Frosch 3 Seerosenfelder im Uhrzeigersinn weiterhüpfen, bei 2 Augen 2 Felder, bei einem Auge ein Feld und bei Null (= freie Würfelfläche) bleibt er sitzen.

Nun ist der Spieler, dessen Frosch an **zweiter Stelle** sitzt, an der Reihe. Er darf mit **2 Würfeln** werfen, damit er den ersten Frosch besser einholen kann. Er zählt die geworfenen Augen beider Würfel zusammen und hüpf mit seinem Frosch entsprechend der Summe.

Der **dritte** wirft mit **3 Würfeln**, addiert die Würfelaugen und hüpf entsprechend. Der vierte darf **4 Würfel** verwenden, wenn er an der Reihe ist. Wer anschließend an erster Stelle sitzt, wirft wieder nur mit einem Würfel, der zweite mit zwei, usw.

Wer als erster beim Umrunden des Seerosenkreises auf dem Blatt **zum Stehen kommt**, auf dem die 3 „Münzen“ liegen, darf diese in seinen Besitz nehmen. Gleichzeitig muß der Spieler,