

Fritz Froschprinz

Spielidee: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Illustration: Eva Czerwenka

Froschprinz Fritz schwärmt für die Froschprinzessin Frida und möchte sie beeindrucken. Auf dem Grunde des Teichs soll der goldene Königsschatz liegen. Fest entschlossen, vor der Prinzessin mit möglichst vielen Goldkugeln zu glänzen, taucht er unermüdlich nach dem Schatz. Doch nicht jeder Tauchgang ist erfolgreich und außerdem hat Fritz Konkurrenten, die mit ihm um die schöne Prinzessin wetteifern. Wer die meisten Goldkugeln findet, bevor Froschprinz Fritz der Prinzessin erneut begegnet, gewinnt nicht nur das Spiel, sondern auch die Gunst der Prinzessin.

Spielinhalt

- 1 Froschprinz Fritz
- 1 Kärtchen Frida Froschprinzessin
- 36 Teichkärtchen
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Der Froschprinz muss einmal um den Teich hüpfen und dabei von verschiedenen Stellen aus im Teich nach den Goldkugeln tauchen. Hat er eine Kugel gefunden, kann er sich diese sichern oder weitere Tauchgänge riskieren. Dann muss er allerdings fündig werden, sonst geht er leer aus. Dabei darf er natürlich seine Konkurrenten nicht aus den Augen lassen, denn diese verfolgen das gleiche Ziel: Am Ende der Teichumrundung möglichst viele Kugeln zu haben.

Spielvorbereitung

Die Teichkärtchen werden verdeckt gemischt und zu sechs Reihen mit je sechs Kärtchen nebeneinander ausgelegt. Nehmt jetzt das Kärtchen mit der Prinzessin und legt es vor eine beliebige Kartenreihe. Stellt den Froschprinz Fritz auf das Kärtchen: Hier beginnt seine Runde um den Teich.



Spielablauf

Wer das Märchen „Der Froschkönig“ kennt, darf beginnen. Decke eine Teichkarte aus der Reihe auf, vor der Fritz steht.

Was ist abgebildet?

- **Ein tauchender Frosch?**
So ein Pech! Dein Tauchgang war erfolglos. Dein Spielzug ist leider beendet. Verdecke die Karte wieder.



- **Ein Frosch mit einer Goldkugel?**
Super, das war ein Goldgriff!



Jetzt kannst du entscheiden, ob

... du das Kärtchen nehmen und dir damit die Goldkugel sichern willst

oder

... nach weiteren Goldkugeln suchen willst. Du musst sie aber in derselben Kärtchenreihe suchen. Du hast bis zu sechs Tauchversuche pro Zug.

Achtung:

Dein Spielzug ist sofort zu Ende, wenn du keine Goldkugel aufdeckst. Jetzt musst du alle aufgedeckten Kärtchen wieder umdrehen und gehst leider leer aus. Gleichzeitig versuchen natürlich alle Spieler sich die Teichstellen mit den Goldkugeln zu merken.

Fritz Frosch hüpfert jetzt am Teichrand eine Teichreihe weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe. Leere Reihen werden übersprungen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn Froschprinz Fritz wieder bei der Froschprinzessin angekommen ist. Wer jetzt die meisten Kärtchen gesammelt hat, ist der beste Goldkugeltaucher und gewinnt die Gunst der Prinzessin.

Prince Fritz Frog

Authors: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Illustrations: Eva Czerwenka

Prince Fritz Frog has a crush on Princess Frieda Frog and wants to impress her. The golden royal treasure is supposed to lie at the bottom of the pond. Out to impress the princess with as many golden balls as possible he relentlessly dives for treasure. But not all of his dives are successful. And Fritz's rivals are also competing with him for the beautiful princess. Whoever finds the most golden balls before Prince Fritz Frog meets Princess Frieda again not only will win the game but also her affections.

Contents

- 1 Prince Fritz Frog
- 1 little card Princess Frieda Frog
- 36 little pond cards
- Set of game instructions



Game Idea

The frog prince has to leap once around the pond thereby diving for golden balls from different spots in the pond. When he finds a ball he must decide either to secure it or take a risk and make more dives. However if he takes the risk he has to strike lucky or he will be left empty-handed. He also has to keep an eye on his rivals, as they have the same aim, to collect the most balls as they leap around the pond.

Preparation of the Game

Shuffle the pond cards face-down and arrange them into six rows of six cards. Now take the princess card and place it next to any row of cards, then put frog prince Fritz on it. This is where his tour around the pond starts.



How to Play

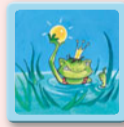
Whoever knows the fairy-tale of "The Frog Prince" may start. Turn over one of the pond cards from the row in front of Fritz.

What does this card show?

- **A diving frog?**
Bad luck. Your dive has not been successful and your turn is over. Turn the card around again.



- **A frog holding a golden ball?**
Great! That was a lucky find!



Now you can decide if

... you want to take this card thus securing the golden ball

or

... you want to dive for more golden balls. However you must look for them in the same row. You can have up to six attempts in one turn.

Watch out:

Your turn is over immediately if you turn over a card that doesn't show a golden ball. At which point you have to turn all the cards you have uncovered face down again and unfortunately you are left empty-handed. Meanwhile the other players, of course, try to memorize the places where golden balls are hidden in the pond.

Fritz Frog now leaps one row of cards further around the edge of the pond and it's the turn of the next player. Empty rows are leaped over.

End of the Game

The game ends as soon as Prince Fritz Frog has reached the princess again. Whoever at this point has collected the most cards is the best diver for golden balls and wins the affections of the princess.

Freddy, le crapaud

Idée: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Illustration: Eva Czerwenka

Freddy, le prince crapaud fait la cour à Frida la princesse grenouille de l'étang et veut l'impressionner. On raconte que le trésor du roi repose au fond de l'étang. Bien décidé à émerveiller la princesse en lui offrant le plus de perles en or possible, il plonge inlassablement dans l'étang à la recherche du trésor, sans succès. La belle princesse est aussi convoitée par d'autres prétendants. Freddy devra récupérer le plus de perles en or, avant de rencontrer de nouveau la princesse et il pourra gagner non seulement la partie mais obtiendra aussi les faveurs de la princesse.

Contenu du jeu

- 1 prince crapaud Freddy
- 1 carte de princesse Frida
- 36 cartes d'étang
- 1 règle du jeu



Idée

Le prince crapaud doit faire une fois le tour de l'étang en y plongeant depuis différents endroits pour aller chercher les perles en or. Quand il a trouvé une perle, il peut la mettre de côté ou risquer d'autres plonges. S'il retient un plongeur et ne trouve pas de perle, il perd alors celles récupérées précédemment. Il doit aussi ne pas perdre de vue ses concurrents, car ceux-ci ont le même but que lui : avoir récupéré le plus possible de perles après avoir fait le tour de l'étang.

Préparatifs

Mélanger les cartes d'étang, faces cachées, et les poser en six rangées parallèles de chacune six cartes. Prendre la carte de la princesse et la poser devant n'importe quelle rangée de cartes. Poser Freddy sur cette carte : c'est d'ici qu'il part pour faire le tour de l'étang.

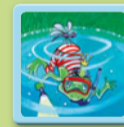


Déroulement de la partie

Celui qui connaît le conte « La fille du roi et la grenouille » a le droit de commencer. Retourne une carte d'étang de la rangée devant laquelle se trouve Freddy.

Que représente-t-elle ?

- **Un crapaud en train de plonger ?**
Pas de chance ! Le plongeur n'a rien rapporté et ton tour est terminé. Retourne la carte de nouveau.



- **Un crapaud avec une perle en or ?**
Super, tu as eu de la chance !



Tu peux alors décider

... soit de récupérer la carte et de garder ainsi la perle en or

... soit de chercher d'autres perles en or. Tu dois chercher dans la même rangée de cartes. Tu as droit à 6 plonges par tour.

Attention:

ton tour se termine tout de suite si tu ne trouves pas de perle en or. Ensuite, tu retournes de nouveau toutes les cartes : tu sors perdant de ce tour. Tous les autres joueurs essayent bien sûr de se rappeler à quels endroits de l'étang il y avait des perles en or.

Freddy poursuit son tour autour de l'étang en passant à la rangée suivante. C'est alors au tour du joueur suivant. Quand une rangée est vide, on passe par dessus.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque Freddy est de nouveau revenu vers la princesse. Celui qui a récupéré le plus de cartes est le meilleur plongeur de perles en or et obtient les faveurs de la princesse.

Karel Kikkerprins

Spelidee: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Illustraties: Eva Czerwenka

Kikkerprins Karel is gek op kikkerprinses Karla en wil indruk op haar maken. Op de bodem van de vijver moet de gouden schat van de koning liggen. Vastbesloten om de prinses met zoveel mogelijk gouden ballen te verrassen, duikt hij onvermoeibaar onder water om naar de schat te zoeken. Maar niet iedere duik levert wat op en bovendien heeft Karel rivalen die net als hij naar de hand van de mooie prinses dingen. Wie de meeste gouden ballen vindt voordat kikkerprins Karel de prinses opnieuw tegenkomt, wint niet alleen het spel, maar ook de genegenheid van de prinses.

Spelinhoud

- 1 kikkerprins Karel
- 1 kaartje kikkerprinses Karla
- 36 vijverkaartjes
- spelregels

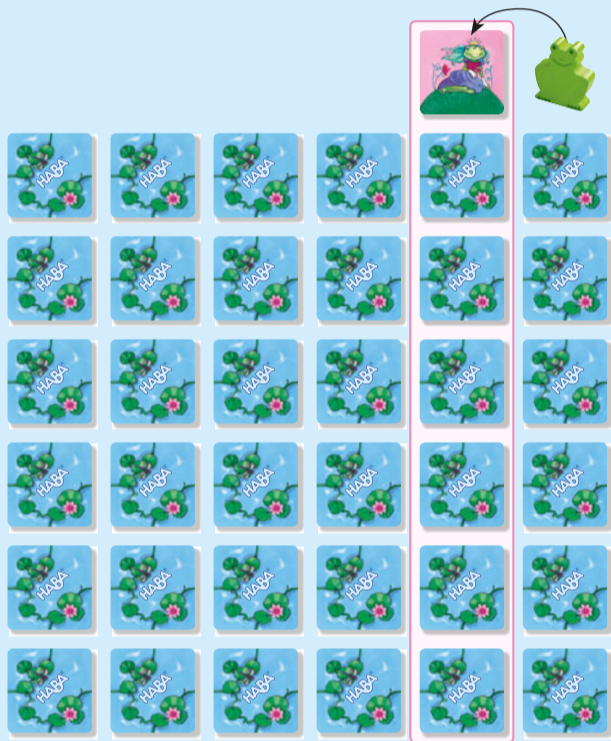


Spelidee

De kikkerprins moet één keer rond de vijver springen en vanaf verschillende plekken in de vijver duiken om naar gouden ballen te zoeken. Als hij een bal heeft gevonden, kan hij deze in veiligheid brengen of opnieuw een duik wagen. Dan moet hij echter wel iets vinden, want anders kruipt hij met lege handen uit de vijver. En natuurlijk mag hij zijn rivalen niet uit het oog verliezen, want die zijn op hetzelfde doel uit: om na één rondje om de vijver zoveel mogelijk ballen te bezitten.

Spelvoorbereiding

De vijverkaartjes worden verdekt geschud en op zes rijen van elk zes kaartjes onder elkaar gelegd. Pak nu het kaartje met de prinses en leg het voor een willekeurige rij kaarten. Zet kikkerprins Karel op het kaartje: hier begint zijn ronde om de vijver.



Spelverloop

Wie het sprookje "De kikkerkoning" kent, mag beginnen. Draai een vijverkaartje om uit de rij waar Karel voor staat.

Wat staat erop afgebeeld?

- Een duikende kikker?**
Wat een pech! Je duik heeft niets opgeleverd en je beurt is helaas voorbij. Draai het kaartje weer om.
- Een kikker met een gouden bal?**
Geweldig, dat was een gouden greep!



Nu kan je beslissen of

... je het kaartje pakt en dus je gouden bal in veiligheid breng of

... nog een gouden bal wilt zoeken. Deze moet je echter in dezelfde rij kaarten zien te vinden. Elke beurt kan je dus maximaal 6 keer een duik nemen.

Opgelet:

je beurt is onmiddellijk voorbij als je geen gouden bal omdraait. Nu moet je alle omgedraaide kaarten weer omkeren en keer je helaas met lege handen naar de oever terug. Tegelijkertijd proberen alle spelers natuurlijk de plekken van de vijver met gouden ballen te onthouden.

Karel Kikker springt nu langs de rand van de vijver naar de volgende rij en de volgende speler is aan de beurt. Lege rijen worden overgeslagen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als kikkerprins Karel weer bij de kikkerprinses terecht is gekomen. Wie nu de meeste kaartjes heeft verzameld, is de beste goudenballenduiker en wint de genegenheid van de prinses.

Sipo, el príncipe sapo

Autores: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Ilustraciones: Eva Czerwenka

Sipo, el príncipe sapo, está locamente enamorado de Rina, la princesa rana, y quiere impresionarla. La leyenda dice que en el fondo del lago se encuentra el oro del tesoro del príncipe encantado. Firmemente decidido a aparecer ante la princesa refugiendo con el mayor número de bolas de oro, se sumerge incansablemente una y otra vez en busca del tesoro. Pero no todas sus inmersiones son exitosas y, por si fuera poco, Sipo tiene contrincantes que compiten contra él por la hermosa princesa. Quien encuentre el mayor número de bolas de oro antes de que el príncipe Sipo vuelva a encontrarse con la princesa Rina no sólo ganará la partida, sino también el favor de la princesa.

Contenido del juego

- 1 Sipo, el príncipe sapo
- 1 carta de Rina, la princesa rana
- 36 cartas del lago
- 1 instrucciones del juego



El juego

Sipo, el príncipe sapo, tiene que dar una vuelta completa alrededor del lago y sumergirse en él desde diferentes lugares en busca de las bolas de oro. Una vez que ha encontrado una bola, puede optar por ponerla a buen recaudo o arriesgarse a realizar una nueva inmersión. En este caso, tiene que encontrar por fuerza una bola o de lo contrario se quedará sin ninguna. Además no debe perder de vista a sus contrincantes, pues éstos persiguen el mismo objetivo: poseer el mayor número posible de bolas al finalizar la vuelta al lago.

Preparativos

Barajad las cartas del lago y extendedlas formando un cuadrado de seis por seis. A continuación, coged la carta de la princesa y colocadla frente a una hilera cualquiera de cartas. Poned a Sipo, el príncipe sapo, encima de esa carta. Es aquí donde comienza su vuelta alrededor del lago.

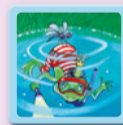


¿Cómo se juega?

Comienza quien sepa contar bien el cuento del príncipe encantado. Dale la vuelta una carta de la hilera, frente a la que se halla Sipo en ese momento.

¿Qué imagen aparece dibujada en ella?

- ¿Un sapo que bucea?**
¡Qué mala pata! No has tenido éxito en tu inmersión y ha finalizado tu turno. Vuelve a dar la vuelta a la carta.
- ¿Un sapo con una bola de oro?**
¡Fantástico! ¡Eres un buceador fenomenal!



Ahora puedes decidir

... si coges esa carta y te aseguras con ello la bola de oro o bien

... si sigues buceando y buscando más bolas de oro, pero tienes que buscarlas en esa misma hilera. Tienes hasta seis intentos de inmersión por turno.

Atención:

Tu turno finaliza inmediatamente si no encuentras una bola de oro en tu inmersión. En ese caso tendrás que dar la vuelta a todas las cartas que has descubierto y te vas de vacío. Al mismo tiempo, los demás jugadores intentan retener en la memoria los lugares del lago que contienen las bolas de oro.

Sipo, el príncipe sapo, salta ahora una hilera por la orilla del lago. Es el turno del siguiente jugador. Las hileras ya vacías no cuentan.

Final del juego

La partida acaba cuando Sipo, el príncipe sapo, vuelve a llegar al lugar donde se encuentra Rina, la princesa rana. Quien haya reunido el mayor número de cartas se convierte en el mejor rescatador de bolas de oro y se gana el favor de la princesa.

Il principe ranocchio Beniamino

Autore: Christoph Cantzler und Anja Wrede
Illustrazioni: Eva Czerwenka

Il principe ranocchio Beniamino è cotto della principessa ranocchia Bertilla e vuole far colpo su di lei. Si dice che sul fondo dello stagno ci sia il tesoro del re. Deciso a fare bella mostra davanti alla principessa con un buon numero di palle d'oro, Beniamino si tuffa e rituffa senza sosta alla ricerca del tesoro. Ma non tutte le immersioni hanno successo e inoltre ci sono anche i rivali, anch'essi in gara per conquistare la bella principessa. Chi trova il maggior numero di palle d'oro prima che Beniamino incontri nuovamente Bertilla, non solo vince il gioco, ma conquista anche il cuore della principessa.

Contenuto del gioco

- Beniamino, il principe ranocchio
- Bertilla, la principessa ranocchia
- 36 cartoncini dello stagno
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Il principe ranocchio deve saltellare per un giro intorno allo stagno tuffandovisi da diversi punti per poter così cercare le palle d'oro. Quando ne ha trovata una può tenercela oppure rischiare altri tuffi da cui però non potrà risalire a mani vuote altrimenti perde quanto già è in suo possesso. Inoltre non deve perdere d'occhio i rivali che perseguono lo stesso scopo: accumulare alla fine del giro dello stagno il maggior numero di palle.

Preparativi del gioco

Mescolate i cartoncini dello stagno e coperti disponeteli in sei file composte da sei cartoncini.

Mettete il cartoncino con la principessa davanti ad un cartoncino a piacere. Collocate Beniamino sul cartoncino: ha inizio il suo giro dello stagno.



Svolgimento del gioco

Inizia chi conosce la favola "Il principe ranocchio". Scopri un cartoncino della fila davanti alla quale c'è Beniamino.

Cosa c'è sul cartoncino?

- Un ranocchio sott'acqua?**
Che sfortunata! Il tuo tuffo non ha avuto successo e la tua mossa finisce qui. Copri il cartoncino.
- Un ranocchio con una palla d'oro?**
Fantastico! Una pesca d'oro!



Adesso decidi se

... ti prendi la carta per assicurarti la palla d'oro. Oppure

... continui a cercare altre palle d'oro che provi a trovare nella stessa fila di cartoncini. Disponi di sei tentativi per ogni mossa.

Attenzione:

Se non scopri palle d'oro la tua mossa si conclude. Dovrai coprire tutti i cartoncini scoperti e resterai a mani vuote. Naturalmente tutti i giocatori cercheranno di memorizzare i punti dello stagno con le palle d'oro.

Beniamino adesso avanza saltellando di una fila e il turno passa al giocatore seguente. Le file vuote si saltano.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando Beniamino è tornato al punto in cui si trova la principessa. Chi ha il maggior numero di cartoncini è il miglior pescatore di palle d'oro e conquista la principessa Bertilla.