



Eine Party für **FRIDOLIN** **FROSCH**



Ravensburger® Spiele Nr. 21 880 6

Autor: Heinz Meister
Illustration: Ana Weller
Foto: Becker Studios

Ein aktionsreiches Sammelspiel
für 2–4 Fridolin-Freunde
von 4–8 Jahren

Inhalt:

- I Seerosenteich, bestehend aus:
 - I Kunststoffeinsatz und
 - I Seerosentafel
- 50 bunte Seerosenblüten
aus Holz
- I Holzkugel
- 5 Legetafeln
- I Punktwürfel
- I Farbwürfel

Fridolin Frosch hat Geburtstag!
Seine vier Freunde möchten ihn
mit einer Girlande aus bunten
Seerosenblüten überraschen.
Aber wie können sie diese Blü-
ten bloß aus dem Teich fischen?

Die Freunde haben eine Idee:
Sie werfen einen Ball ins Wasser
und – schwupp – springen die
Blüten ans Ufer.

Helft ihnen beim Sammeln der
Blüten in den richtigen Farben.
Wer hat als Erster mit Glück
und Geschick seine Girlande
fertig?

Ziel des Spiels

ist es, zehn Seerosenblüten auf
seiner Legetafel zu sammeln.

Vorbereitung

Drückt vor dem ersten Spiel
die Legetafeln und die Seerosen-
tafel vorsichtig aus den Papp-
tafeln. Die Seerosentafel klipst
ihr in den blauen Kunststoff-
einsatz ein. Euer Seerosenteich
ist nun fertig. Legt alle Seerosen-
blüten in die Vertiefung in der
Mitte des Teiches.



Ravensburger

1. Spiel:

Gemeinsam sind wir stark!

Bei diesem Spiel übt ihr gemeinsam, wie ihr die Kugel in den Teich werft, so dass die Blüten herauspringen. Puzzelt dazu die vier **Legetafeln** mit der Ente Emmi, dem Maulwurf Manfred, der Schildkröte Helmut und der Maus Lilly zusammen. Für dieses Spiel braucht ihr **keinen Würfel**.

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen. Wirf die **Holzkuugel** – am besten von schräg oben – auf die Seerosenblüten in den Teich.

Sind eine oder mehrere Blüten aus der Teichmitte herausgesprungen? Super! Lege sie auf die farblich passenden Felder der Legetafeln.

Beispiel: Ist eine gelbe Blüte herausgesprungen, dann lege sie auf ein beliebiges gelbes Feld.

Sollte bei deinem Wurf keine Blüte aus der Teichmitte herauspringen, darfst du es erneut versuchen. Wenn es wieder nicht klappt, dann probiere es ein drittes und somit letztes Mal.

Wenn kein farbgleiches Feld deiner Seerosenblüte mehr frei sein sollte, legst du sie einfach wieder in den Teich zurück.

In jedem Fall ist anschließend dein linker Mitspieler an der Reihe.

Ende des 1. Spiels

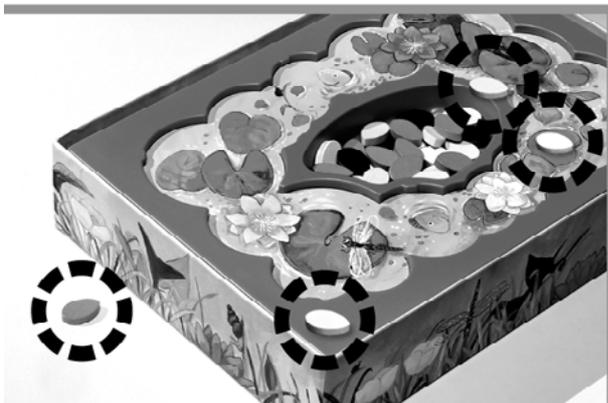
Ihr spielt so lange reihum, bis alle Farbfelder auf den Legetafeln bedeckt sind. Nun kommt Fridolin, das Geburtstagskind: Puzzelt ihn in die Mitte der Legetafeln und freut euch mit ihm über die schöne Girlande. Bei diesem Spiel gewinnen alle gemeinsam.

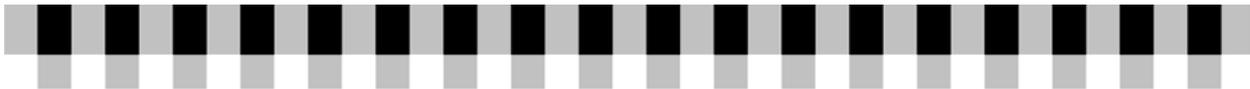
2. Spiel:

Wettsammeln

Zum Wettsammeln braucht man den **Würfel**, auf dem **Punkte und Fridolin Frosch** abgebildet sind. Jeder Spieler sucht sich eine **Legetafel** aus. Der Spieler, der am höchsten hüpfen kann, beginnt.

Die Abbildung zeigt, wann der Wurf gültig ist.





Bei deinem Spielzug würfelst du und es gibt danach folgende Möglichkeiten:



Nimm ein Blütenblatt einer beliebigen Farbe und lege es auf ein farblich passendes Feld deiner Tafel.



Du wirfst die Holzkugel – wie beim ersten Spiel – in die Teichmitte.



Auch hier hast du bis zu drei Versuche. Sobald eine oder mehrere Seerosenblüten herausgesprungen sind, zählt dein Wurf. Es dürfen **höchstens** so viele Blüten wie Würfelpunkte herauspringen. Sollten es mehr Blüten als die gewürfelte Zahl sein, legst du sie alle wieder in die Mitte des Teiches und dein Zug ist leider zu Ende.

Springen weniger oder die genaue Zahl an Blüten heraus, dann darfst du sie auf die passenden Felder deiner Tafel legen. Solltest du die Blüte nicht mehr gebrauchen, dann verschenke sie an einen beliebigen Mitspieler. Wenn keiner deiner Mitspieler eine passende Farbe auf seinen Feldern frei hat, legst du die Blü-

te wieder in den Teich zurück. In jedem Fall ist anschließend der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des 2. Spiels

Der Spieler, der zuerst seine Girlande mit zehn Seerosenblüten fertig hat, gewinnt das Spiel. Natürlich dürfen auch die anderen zu Ende spielen und mit Fridolin feiern.

3. Spiel: Farbspiel für kleine Fridolin-Freunde

Hier spielt man **ohne** die **Holz-kugel**. Jeder Spieler wählt eine **Legetafel** aus. Der Jüngste beginnt und würfelt mit dem **Farbwürfel**. Es gibt folgende Möglichkeiten:



Wenn du **Fridolin Frosch** würfelst, darfst du dir eine Blüte aus dem Teich aussuchen und auf das farbgleiche Feld deiner Tafel legen.



Würfelst du eine **Farbe**, dann nimm dir eine Blüte dieser Farbe aus dem Teich. Lege sie auf das passende Feld deiner Tafel.



Sollte bei dir kein Feld mehr frei sein, dann verschenke sie an einen beliebigen Mitspieler. Wenn sie keiner brauchen kann, lege sie zurück in den Teich.

Ende des 3. Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine Tafel mit den zehn Seerosenblüten belegen konnte.

Kennt ihr schon die **FRIDOLIN** Bücher?

FROSCH



978-3-473-31281-8



978-3-473-32346-3



978-3-473-31377-8



978-3-473-55800-1



978-3-473-55799-8



978-3-473-55798-1



978-3-473-55797-4



Lizenziert durch
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

22667C

Ravensburger