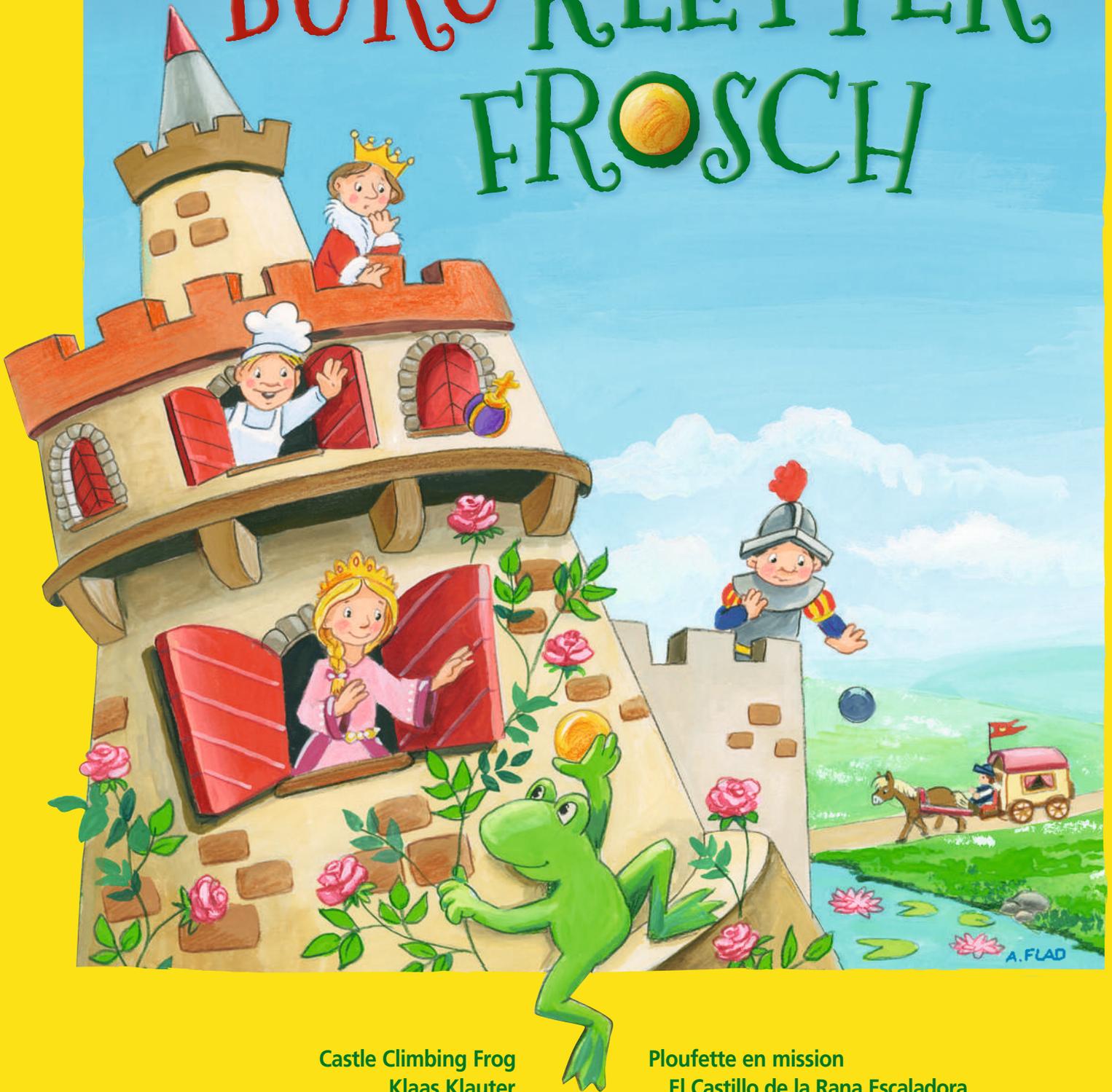


BURG KLETTER- FROSCH



Castle Climbing Frog
Klaas Klauter
Il castello del ranocchio scalatore

Ploufette en mission
El Castillo de la Rana Escaladora



BURG KLETTERFROSCH



Ein spannendes Geschicklichkeits- und Memospiel für 2 - 4 Froschhelfer von 5 - 99 Jahren. Mit variablem Schwierigkeitsgrad und kooperativem Team-Spiel, das auch als Solo-Spiel spielbar ist.

Autoren: Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustration:** Antje Flad · **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Was waren das noch für geruhsame Zeiten, als Francesco nur die goldene Kugel der Prinzessin aus dem Teich des Burghofes fischen musste. Doch jetzt macht es alle Nase lang platsch! und schon wieder ist einem Burgbewohner etwas aus dem Fenster gefallen und in den Burgteich gerollt: Die Magd vermisst ihr Wollknäuel, der Magier sucht verzweifelt seine Kristallkugel und der Koch hat seinen Kohlkopf verloren. Nur Francesco Kletterfrosch kann die Sachen wieder zurückholen.

Doch alle Fensterläden sind verschlossen und Francesco muss erst noch den jeweiligen Burgbewohner finden, bevor er an der steilen Burgmauer hinaufklettern kann. Könnt ihr Francesco Kletterfrosch helfen, all die verlorenen Sachen wieder zu den Burgbewohnern zu bringen?

Spielinhalt:



Spielplan Burgteich

4 Pappstege



Schachtelunterseite



1 Sanduhr



4 Klemmen
(zum Verbinden der Pläne)



Turmplan A und B, Faltspielplan C



10 Kugeln
(= Gegenstände der Burgbewohner)



Frosch an 2 Schnüren
mit 2 Holzkugeln



20 Gemäldekarten



10 Fenster-Plättchen mit Burgbewohnern

Vor dem ersten Spiel: Baut zunächst Burg Kletterfrosch zusammen!

(Am besten fragt ihr eure Eltern, ob sie euch kurz beim Zusammenbau helfen!)

1. Nehmt die 4 Spielpläne (Turmplan A und B, den Faltspielplan und den Spielplan Burgteich) und drückt vorsichtig die Pappteile mit dem Symbol heraus. Die Puzzleelemente in Turmplan A sollen für das Grundspiel nicht herausgenommen werden. Löst auch die Fenster mit den Burgbewohnern vorsichtig heraus.



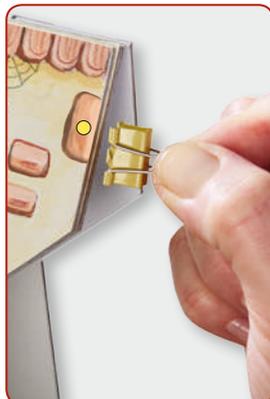
Die Pappelemente mit dem Symbol werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden. Die anderen werden für das Spiel verwendet.



2. Legt den leeren Schachtelboden bereit. Nehmt die vier Stege, steckt sie so zusammen, dass jeweils zwei Stege zueinander parallel stehen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.
3. Legt den Spielplan Burgteich auf das Gitter.



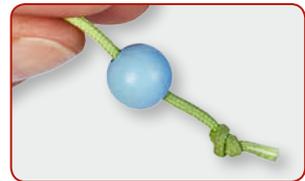
4. Baut anschließend den Burgturm und den Kletterfrosch zusammen: Legt dazu den Faltspielplan, Turmplan B und Turmplan A (in dieser Reihenfolge) übereinander. Klemmt dann die Spielpläne mit den 4 Klemmen an den markierten Stellen zusammen.



5. Steckt dann die Seite des Burgturms mit den Fenstern in die breitere Ausstanzung hinter dem Teich, anschließend die andere Seite in die hintere Ausstanzung.



6. Nehmt den Frosch an seinen Schnüren und steckt je eine von der Fensterseite durch die **beiden Metallbügel** der Klemmen oben am Burgturm, sodass der Frosch zu sehen ist. Anschließend führt ihr beide Schnüre durch je eine Holzkugel und macht ans Ende der Schnur jeweils einen festen Doppelknoten.



Fertig ist Burg Kletterfrosch!





Wenn ihr später das Spiel wieder zusammenpackt, nehmt ihr den Burgturm aus dem Spielplan heraus. Die Stege könnt ihr zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Packt einfach das gesamte kleine Spielmaterial in das Mittelfach. Den Burgturm lasst ihr zusammengebaut, klappt

die Bügel der Klemmen nach innen und legt ihn auf die Stege, sodass der Frosch mit seinen Schnüren ebenso im Schachtelboden liegt. Darüber kommt dann zusammen mit der Anleitung der Spielplan Burgteich. Dann könnt ihr die Schachtel mit dem Deckel schließen.



Wenn ihr Burg Kletterfrosch noch nicht kennt!

Am besten probiert ihr vor dem ersten Spiel das Balancieren der Kugeln mit dem Frosch ein paar Mal aus. Legt dazu eine Kugel in die Kopfmulde des Frosches und nehmt die beiden Schnur-Enden (Kugeln) in die Hände. Indem ihr an einer oder beiden Schnüren zieht oder sie auch wieder etwas locker lasst, bewegt ihr den Frosch mit der Kugel am Burgturm zur Seite oder nach oben. Versucht, dabei an den Mauerlöchern im Spielplan vorbeizuziehen. (So klettert es sich gleich im Spiel viel besser!)

Spielvorbereitung:

Stellt Burg Kletterfrosch in die Tischmitte und setzt euch davor, sodass ihr alle den Burgturm möglichst gut einsehen könnt.

Legt ein Burgbewohner-Set beiseite. Mischt die restlichen 9 Fenster-Plättchen verdeckt (= mit der Burgbewohner-Seite nach unten) und steckt sie verdeckt in 9 der 10 Fensteröffnungen hinein, so dass keiner die Burgbewohner vorher sieht.

Mischt die restlichen 18 Gemäldekarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das eingezäunte Beet vor den Burgturm. Legt die 9 Kugeln in die Löcher des Teichs vor den Burgturm. Haltet die Sanduhr bereit.



Beispiel Burgbewohner-Set



Spielablauf Grundspiel:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am lautesten quaken kann, beginnt. Drehe die oberste Gemäldekarte vom Kartenstapel um: Der Burgbewohner auf der Karte hat seinen kugelförmigen Gegenstand aus dem Fenster fallen lassen und bittet den Kletterfrosch, ihm diesen zurückzubringen. Du hilfst ihm dabei.

Das Spiel besteht aus 2 Spielphasen:

1. Den Burgbewohner hinter den Fensterläden finden
2. Dem Burgbewohner seinen Gegenstand zurückbringen

Spielphase 1:

Den Burgbewohner hinter den Fensterläden finden

Hinter welchem Fensterladen mag der Burgbewohner gerade sein?

Nimm das Fenster-Plättchen, von dem du denkst, dass sich dahinter der auf der Gemäldekarte abgebildete Burgbewohner befindet und drehe es um.

Ist es derselbe Burgbewohner?

- **Nein**, es ist leider **nicht dieser** Burgbewohner. Drehe das Fenster-Plättchen wieder um und setze es in den **anderen freien** Fensterrahmen ein. Dann deckt das nächste Kind ein Fenster-Plättchen auf und versucht, den Burgbewohner zu finden.
- **Ja**, es ist **dieser** Burgbewohner. Setze den Burgbewohner offen zurück in das Fenster. Jetzt folgt die Spielphase 2.



Spielphase 2:

Dem Burgbewohner seinen Gegenstand zurückbringen = Kugel mit dem Frosch zum Burgbewohner balancieren

Hast du den richtigen Burgbewohner gefunden? Dann stelle den Frosch vor den königlichen Stuhl vor dem Burgturm. Nimm anschließend die farblich passende Kugel des Burgbewohners aus dem Burgteich und lege sie auf den Kopf des Frosches. Nimm dann die beiden Kugeln der Schnur-Enden in je eine Hand.



Achtung Zeitwächter!

Dein linker Mitspieler bekommt die Sanduhr und stellt sie vor sich. Er ist der Zeitwächter dieser Runde und hat die besondere Aufgabe, die Sanduhr im Auge zu behalten, während du den Frosch zu dem abgebildeten Burgbewohner balancierst. Auf sein Startkommando „Burg Kletterfrosch“ dreht er die Sanduhr um und du beginnst zu balancieren. Der Zeitwächter sollte gut aufpassen und „Halt!“ rufen, wenn die Zeit abgelaufen ist. (Natürlich dürfen die anderen Kinder ihn daran erinnern.)

Tipp: Wenn man das Spiel noch nicht kennt oder auch bei jüngeren Spielern empfehlen wir, zunächst ohne Sanduhr (Zeitwächter) zu spielen.

Hast du es geschafft, dem Burgbewohner seinen Gegenstand (= Kugel) rechtzeitig zurückzubringen?

• Nein! Du schaffst es leider nicht, dem Burgbewohner seinen Gegenstand zurückzubringen!

Ist die Zeit bereits abgelaufen oder verlierst du die Kugel durch ein beliebiges anderes Mauerloch, fällt sie gar nach vorne heraus oder landet in einem anderen Loch, so dreht ihr das offene Fenster-Plättchen mit dem Burgbewohner um, sodass das Fenster wieder mit dem Fensterladen verschlossen ist. Nimm die Gemäldekarte dieses Burgbewohners aus dem Spiel und lege sie in den Schachteldeckel.



• Ja! Der Burgbewohner freut sich, seinen Gegenstand zurückzubekommen!

Die Kugel ist rechtzeitig und sicher im Loch unter dem Fenster mit dem passenden Burgbewohner gelandet. Zur Belohnung nimmst du die Gemäldekarte des Burgbewohners zu dir. Drehe das Fenster-Plättchen mit dem Burgbewohner um, sodass das Fenster wieder mit dem Fensterladen verschlossen ist.



Stupse die Kugel von der Rückseite des Spielplans wieder aus dem Loch heraus und lege sie zurück in den Burgteich.

Danach deckt das nächste Kind eine neue Gemäldekarte auf und legt sie offen vor der Burg ab. Eine neue Spielphase 1 beginnt und damit die Suche nach einem anderen Burgbewohner.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn die letzte Gemäldekarte an die Froschhelfer vergeben wurde. Das Kind mit den meisten Gemäldekarten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle Kinder mit den meisten Gemäldekarten.

Tipps:

Alle Spiele werden etwas kürzer, wenn ihr während der Spielvorbereitung nach dem Mischen der Gemäldekarten einige Karten verdeckt beiseitelegt und somit aus dem Spiel nehmt.

Alle Spiele werden etwas schwerer

wenn ihr aus dem Burgturm mehrere oder sogar alle Puzzleelemente entfernt. Dadurch werden zusätzliche Löcher im Burgturm geöffnet. Falls ihr später doch die leichtere Variante mit weniger Löchern spielen möchtet, könnt ihr die Puzzleelemente einfach wieder hineindrücken und damit verschließen. Die richtigen Puzzleelemente könnt ihr anhand der aufgedruckten Symbole zuordnen.





Kooperatives Team-Spiel (für 3-4 Froschhelfer):

Es wird bis auf folgende Änderungen nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

Spielvorbereitung:

- Entfernt die Hälfte der Puzzesteine aus dem Burgturm.
- Mischt die Gemäldekarten verdeckt, zählt 12 davon ab und legt diese 12 Karten auf das Beet vor den Burgturm. Legt die anderen Gemäldekarten in den Schachteldeckel. Sie sind damit aus dem Spiel.
- Mischt dann verdeckt die 10 Fenster-Plättchen und steckt sie **offen** in die Fensteröffnungen.
- Legt alle Kugeln in die Löcher des Burgteichs.
- Entscheidet euch, ob ihr mit der Sanduhr spielen möchtet.

Spielablauf:

- Ihr spielt in dieser Variante alle zusammen und **nur** Spielphase 2.
- Dreht die oberste Gemäldekarte des Stapels auf dem Beet um. Jetzt bewegt ihr den Frosch im **Team aus 2 Spielern**. Dazu nimmt dein linker Mitspieler die Kugel eines Schnur-Endes in eine Hand und du die Kugel des anderen Schnur-Endes in eine Hand. Gemeinsam versucht ihr nun, den Gegenstand des Burgbewohners mit dem Kletterfrosch zu ihm zu balancieren. Dazu müsst ihr euch jetzt etwas abstimmen.
- Gelingt es euch, so behaltet ihr die Karte als Belohnung. Legt die Karte vor der Burg ab.
- Wenn nicht, so legt ihr die Karte in den Schachteldeckel. Sie ist somit aus dem Spiel.
- Danach ist das nächste Team an der Reihe und balanciert jetzt den Frosch gemeinsam. Dazu drehen sie die oberste Gemäldekarte um. Es soll jeder Spieler mit jedem anderen Spieler gleich oft spielen! Das Spiel endet, wenn alle Gemäldekarten umgedreht wurden.
- **Wie viele Gemäldekarten konntet ihr einsammeln?**
7–12 Karten: Ihr seid die besten Kletterfrösche des Königreichs
3–6 Karten: Gut geklettert! Aber es geht noch besser!
0–3 Karten: Vielleicht solltet ihr besser Wetterfrösche werden?

Solo-Spiel

Dieses Spiel kannst du auch alleine spielen, wenn du den Frosch mit beiden Händen am Burgturm hochziehst. Versuche innerhalb der Zeit der Sanduhr mehr Karten als beim letzten Mal einzusammeln.

Die Autoren / Illustatorin:

Die Autoren



Gunter Baars wurde 1962 in Hamburg geboren. Nach dem Abitur arbeitete er zunächst viele Jahre freiberuflich als Texter, Redakteur und Drehbuchautor u.a. für das MAD-Magazin und Ottos Ottifanten, aber auch für TV und Radio. 1989 erschien sein erstes Spiel, dem bis heute über 80 weitere folgten. *Burg Kletterfrosch* ist sein jüngstes Spiel, das bei HABA erschienen ist.



Markus Nikisch wurde 1973 in Ludwigsburg als fünftes von sechs Kindern geboren. Unter seinen fünf Schwestern liess sich immer eine finden, die mit ihm spielte. Den Spaß am Spielen hat er nie verloren und so entschloss er sich nach seinem Religions- und Sozialpädagogikstudium nach Bayern zu ziehen, um bei

HABA als Spieleredakteur zu arbeiten. Dort lebt er mit seiner Frau Katja und seinen Söhnen Joel und Jonas.

Die Illustatorin



Antje Flad ist in Merseburg geboren. Sie studierte in Halle an der Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein. Seit ihrem Diplom illustriert sie für verschiedene Spiele- und Buchverlage. Als freie Illustatorin und Spieledesignerin arbeitet sie seit 1995. Sie lebt zusammen mit ihrem Mann und ihrem Sohn Philipp in Berlin. Für HABA hat sie neben vielen Spielen, auch Puzzle und Bücher illustriert.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.