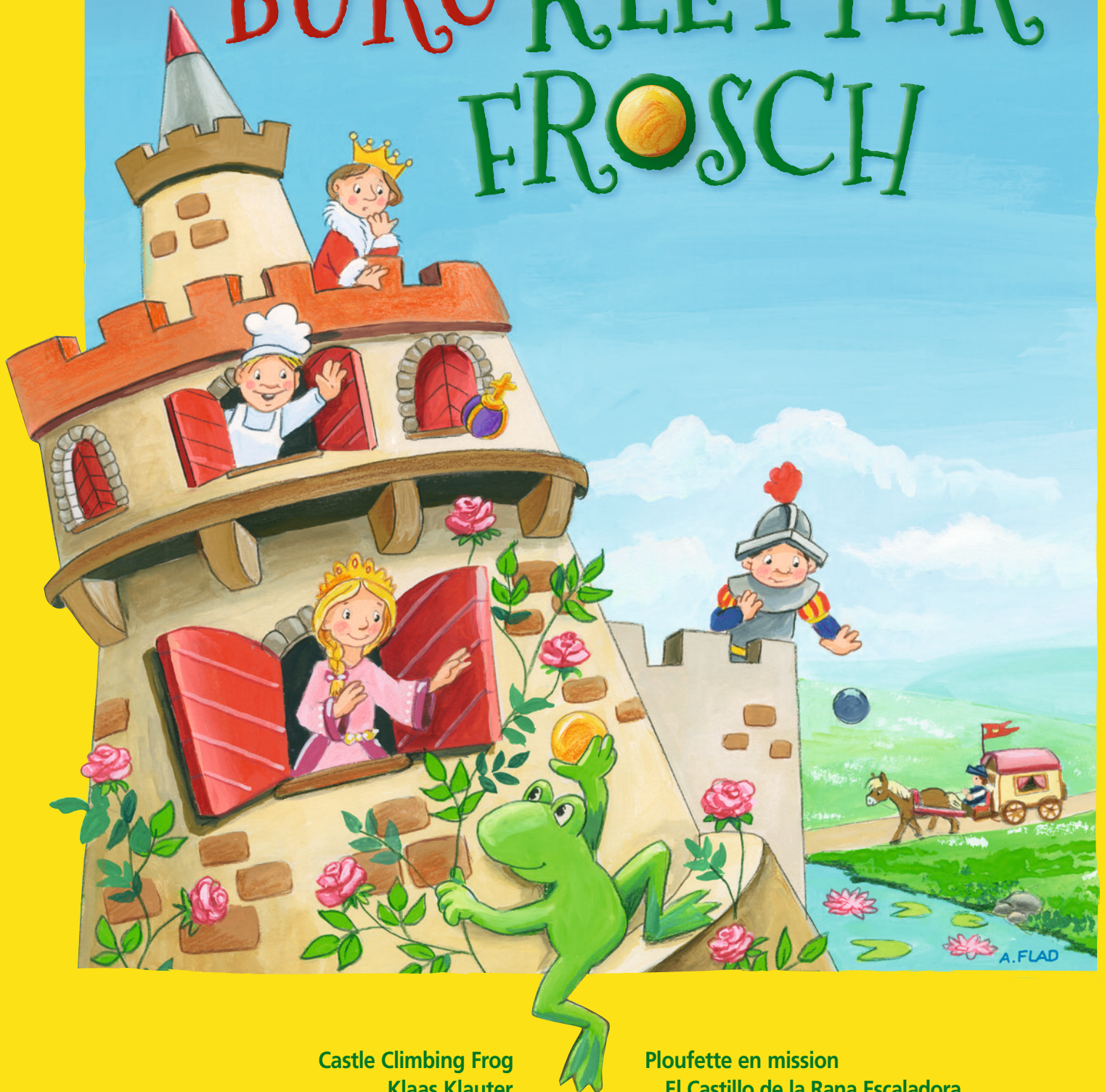


BURG KLETTER- FROSCH



Castle Climbing Frog
Klaas Klauter

Ploufette en mission
El Castillo de la Rana Escaladora
Il castello del ranocchio scalatore



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.



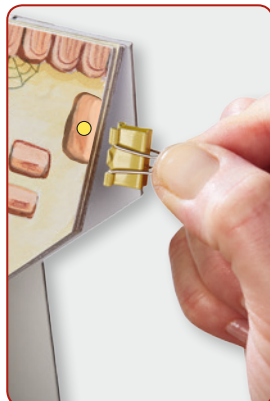
Die Pappelemente mit dem Symbol werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden. Die anderen werden für das Spiel verwendet.



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.



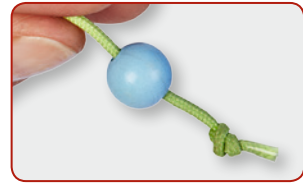
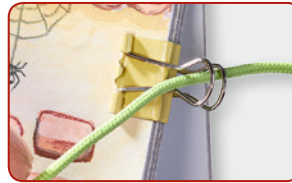
4. Baut anschließend den Burgturm und den Kletterfrosch zusammen: Legt dazu den Faltspielplan, Turmplan B und Turmplan A (in dieser Reihenfolge) übereinander. Klemmt dann die Spielpläne mit den 4 Klemmen an den markierten Stellen zusammen.



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.)

Tipps: 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.

CASTLE CLIMBING FROG



An exciting skill and memory game for 2 - 4 frog helpers between 5 and 99 years old.
With variable levels of difficulty, as a cooperative team game, or to play alone.

Authors: Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustrator:** Antje Flad · **Length of the game:** approx. 20 minutes

There were peaceful times when Francesco only had to fish the princess' golden ball out of the castle pond. These days there are regular splashes, as yet another castle resident lets something fall out of the window and roll into the castle pond: the maid can't find her ball of wool, the magician searches for his crystal ball, and the cook has lost a head of cabbage. Only Francesco the climbing frog can fetch the items.

But all the window shutters are closed, and Francesco first needs to find the respective castle residents before he can climb up the steep castle walls. Can you help Francesco the climbing frog return all the lost items to the correct matching castle residents?

Contents:



castle pond game board

4 cardboard crosspieces



1 hourglass



Box base



4 clamps
(for connecting the layouts)



Tower layout A and B, folding game board C



10 balls (= items belonging to the castle residents)



1 frog on 2 strings with 2 wooden balls



20 portrait tiles



10 window tiles with castle residents



Before the first game: First put Castle Climbing Frog together!

(Maybe you can ask your parents if they can help you with the setup!)

1. Take out the 4 game boards (carefully press out the sections marked with the symbol in tower layout A and B, folding game board and the castle pond game board). The puzzle elements in tower layout A should not be taken out for the basic game. Also carefully remove the windows with the castle residents.



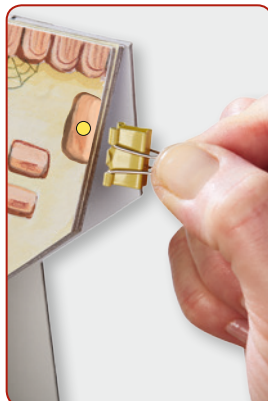
The cardboard elements with the symbol are no longer required and can be thrown away. The others are used for the game.



2. Get the empty box base ready. Take the four crosspieces, put them together so that two crosspieces are parallel to each other and place the created grid on the box base.
3. Place the castle pond game board on the grid.



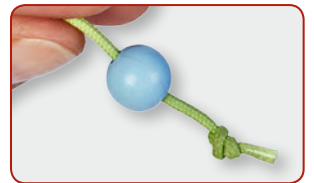
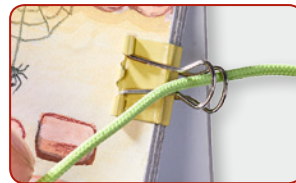
4. Then put together the castle tower and the climbing frog; to do this place the folding game board, tower layout B and tower layout A (in this order) on top of each other. Then use the 4 clamps to clamp the game boards together at the marked positions.



5. Insert the side of the castle tower with the windows into the wider punch-out behind the pond, and the other side in the rear punch-out.



6. Take the frog on its strings and, from the window side, thread each end through the **two metal brackets** of the clamps at the top of the castle tower, so that the frog is visible. Then thread each string end through a wooden bead and tie a firm knot in the end.



Castle Climbing Frog is finished!



When you pack up the game later take the castle tower out of the game board. You can leave the crosspieces together in the box base. Simply place all the small game material in the middle compartment. Leave the castle tower assembled, fasten the clamps onto the game board and

place it on top of the crosspieces so that the frog and its strings also lie on the box base. Place the instructions and castle pond game board on top of this. Then you can close the box with the lid.



If this is your first time playing Castle Climbing Frog...

practice balancing the ball with the frog a couple of times before the first game. To do this place a ball in the frog's head mold and take both string ends (balls) in your hands. By pulling or releasing one or both of the strings you can move the frog and the ball up the castle tower or to the side. Try to move it past the holes in the wall on the game board. (Now you'll be able to climb better in the game!)

Preparation:

Place Castle Climbing Frog in the center of the table so that everyone can see the castle tower easily.

Put one set of castle residents aside. Shuffle the rest of the 9 window tiles face-down (= with the castle resident side facing down) and place them hidden in 9 of the 10 window openings, so that nobody sees where the castle residents are in advance.

Shuffle the rest of the 18 portrait tiles and place them as a face-down pile on the fenced garden bed in front of the castle tower. Place the 9 balls in the holes in the lake in front of the castle tower. Keep the hourglass handy.



Castle resident set example



How to play basic game:

Play in a clockwise direction. The player who can croak the loudest begins. Turn over the top portrait tile in the card stack: The castle resident on the card has let their ball-shaped item fall out of the window and asks the climbing frog to bring it back to them. You help the frog do this.

The game consists of 2 phases:

1. Finding the castle residents behind the window shutters
2. Returning items to the castle residents

Game phase 1:

Finding the castle residents behind the window shutters

Which window shutter is the castle resident behind now?

Take the window tile behind which you think the castle resident depicted on the portrait tile is hidden, and turn it over.

Is it the same castle resident?

- **No**, unfortunately it is **not this** castle resident. Turn the window tile over again and place it in a **different empty** window frame. Then the next child turns over a window tile and tries to find the castle resident.
- **Yes**, it is **this** castle resident. Place the castle resident back in the window facing out. Now it's time for game phase 2.



Game phase 2:

Returning items to the castle residents = use the frog to balance the ball up to the castle resident

Did you find the correct castle resident? Place the frog in front of the throne in front of the castle tower. Then take the ball that matches the color of the one the castle resident is holding from the castle pond, and place it on the frog's head. Take a ball at the end of the string in each hand.



Attention timekeeper!

The player to the left receives the hourglass and places it in front of them. They are the timekeeper in this round, and have the special task of keeping an eye on the hourglass while the frog balances its way up to the pictured castle resident. When they give the starting signal "Castle Climbing Frog" they turn the hourglass over and you can start balancing. The timekeeper needs to pay close attention and call out "stop" when the time is up (of course the other children can help remind them).

Tip: If you are new to the game or are playing with younger players then we initially recommend playing without the hourglass and timekeeper.

Did you manage to get the castle resident their item (= ball) back in time?

- **No! Then unfortunately you didn't manage to return the item to the castle resident!**

If your time is up, or you lose the ball into a different hole in the castle wall, or it falls out forwards or it gets lands in another hole, then turn the window tile with the castle resident on it over so that the window shutter closes the window again. Take the portrait tile out of the game.



- **Yes! The castle resident is happy to have their item back!**

The ball landed under the window with the matching castle resident safely and on time. As a reward you receive the portrait tile of the castle resident. Turn the window tile with the castle resident on it over so that the window shutter closes the window again.



Nudge the ball out of the hole in the back of the game board and place it back in the castle pond.

Then the next child takes a new portrait tile and places it face-up in front of the castle. A new round (phase 1) begins, with the search for the next castle resident.

END OF THE GAME

The game ends when the last portrait tile has been awarded to the frog helpers. The child with the most portrait tiles wins. If there is a tie all children with the highest number of portrait tiles win together.

Tips:

Games can be made shorter: By removing a number of portrait tiles from the game, after shuffling them, before the game begins.

Games can be made more difficult:

By removing some or even all of the puzzle elements from the castle tower, this opens additional holes in the castle tower. If you later want to play an easier variant with less holes then you can simply press the puzzle elements back in and close up the holes. You can use the printed-on symbols to assign the puzzle elements to the right spots.



Cooperative team game (for 3 - 4 frog helpers):

The rules of the basic game apply with the following changes:

Preparation:

- Remove half the puzzle pieces from the castle tower.
- Shuffle the portrait tiles face-down, count out 12 and place these 12 cards on the garden bed in front of the castle tower. Place the other portrait cards in the box lid. They are not used in this game.
- Then shuffle the 10 window tiles face-down and place them **uncovered** in the window openings.
- Place all the balls in the holes in the castle pond.
- Decide whether you want to play with the hourglass.

How to play

- In this variant everyone plays together and **only** in game phase 2.
- Turn over the top portrait tile in the pile on the garden bed. Now the frog is moved by a **team of 2 players**. The left player takes one ball at the end of the string in one hand and the right player takes the other ball at the other end of the string in one hand. Now they work together to balance the item with the climbing frog and take it up to the castle resident. They will need to coordinate a bit.
- If they manage it together they receive the tile as a reward. Place the tile in front of the castle.
- If they didn't manage it place the tile in the box lid. This takes it out of the game.
- Then the next team takes their turn and cooperates to balance the frog. To do this turn the top portrait tile over. Each player should play equally often with every other player! The game ends when all the portrait tiles have been turned over.
- **How many portrait tiles did you collect?**
 - 7-12 tiles:** You are the best climbing frogs in the kingdom!
 - 3-6 tiles:** Nice climbing! But you can do better!
 - 0-3 tiles:** Maybe you should just focus on swimming?

Solo game

You can play this game on your own by pulling the frog up the castle tower using both hands. Try to collect more tiles than last time within the time limit of the hourglass.

The authors / illustrator:

The authors:



Gunter Baars was born in 1962 in Hamburg. After he completed his secondary education, he worked for many years as a freelance writer, editor, and screenwriter for MAD magazine and Ottos Ottifanten, among others, as well as for TV and radio. His first game appeared in 1989, which was followed by 80 other games to date. *Castle Climbing Frog* is his latest game that has been published by HABA.



Markus Nikisch was born in 1973 in Ludwigsburg as the fifth of six children. He could always find one of his five sisters who would play with him. He has never lost his fun for playing, and so he decided to move to Bavaria after he studied religion and social pedagogy in order to work for

HABA as a game editor. He lives there with his wife Katja and his sons Joel and Jonas.

Illustrator:



Antje Flad was born in Merseburg. She studied in Halle at the Burg Giebichenstein University of Art and Design Halle. After she received her degree, she has illustrated for different game and book publishers. She has worked as a freelance illustrator and game designer since 1995. She lives in Berlin with her husband and son Philipp. For HABA, she has illustrated puzzles and books in addition to many games.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



PLOUFETTE EN MISSION



Un captivant jeu d'adresse et de mémoire, pour 2 à 4 aventuriers de 5 à 99 ans.
Avec plusieurs niveaux de difficulté et un jeu d'équipe en coopération. Il peut également être joué seul.
Auteurs : Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustration :** Antje Flad · **Durée du jeu :** environ 20 minutes

Ploufette, la grenouille, regrette l'époque où il n'y avait que la boule dorée de la princesse qui tombait dans son étang sous les fenêtres du château. Depuis quelques temps, il y a des ploufs sans arrêt ! Les habitants laissent échapper beaucoup d'objets des fenêtres : la servante ne trouve plus sa pelote de laine, la bille dorée de la princesse a disparu, le magicien cherche désespérément sa boule de cristal et le cuisinier cherche un chou.

La princesse donne alors pour mission à Ploufette, la célèbre grenouille qui peut grimper le long des murailles du château, de récupérer tous les objets. Mais tous les volets sont fermés, et avant de se lancer à l'assaut du château, Ploufette doit d'abord retrouver les propriétaires de ses objets. Pourrez-vous aider Ploufette à ramener tous les objets à leurs propriétaires ?

Contenu du jeu:



Plateau de jeu Etang

4 parois en carton



Fond de la boîte



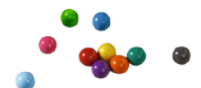
1 sablier



4 pinces double clip
(pour relier entre eux les panneaux)



Panneaux A et B de la tour
Plateau de jeu pliable C



10 billes (= les
objets des habitants
du château)



1 grenouille et 2
cordelettes avec 2
billes en bois



20 cartes « tableau »



10 tuiles de fenêtre avec les habitants du château

Avant de jouer pour la première fois : construisez le château !

(N'hésitez pas à demander à vos parents de vous aider !)

1. Prenez les 4 éléments du plateau de jeu (les panneaux A et B de la tour, le plateau de jeu pliable et le plateau de l'étang), puis retirez soigneusement de leur support les éléments en carton portant le symbole. Les pièces de puzzle du panneau A de la tour ne sont pas utilisées pour le jeu de base. Détachez soigneusement les fenêtres comportant les habitants du château.



Les éléments en carton portant ce symbole ne servent plus, vous pouvez les jeter. Les autres sont utilisés pour le jeu.

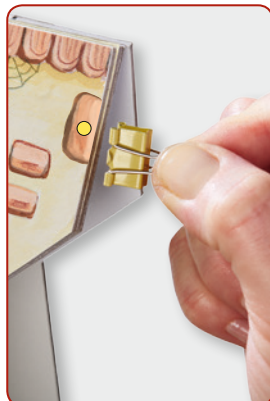


2. Une fois vidée, placez la partie inférieure de la boîte sur la table. Prenez les quatre parois et emboîtez-les de manière à former un carré. Disposez ensuite cette grille dans la partie inférieure de la boîte.

3. Posez le plateau de jeu Etang sur la grille.



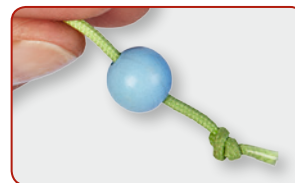
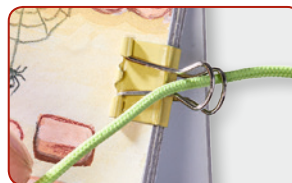
4. Installez maintenant la tour du château et la grenouille Ploufette : posez ainsi le plateau pliable, le panneau B et le panneau A les uns sur les autres (et dans cet ordre). Fixez ensuite les panneaux à l'aide de 4 pinces aux endroits indiqués.



5. Insérez ensuite la façade de la tour avec les fenêtres dans la découpe la plus large située derrière l'étang. Puis la partie arrière vient s'emboîter dans l'autre découpe.



6. Placez Ploufette devant la façade avec les fenêtres, puis faites passer chacune des cordelettes dans les pinces double clip placées en haut de la tour du château. Glissez ensuite chacune des deux extrémités des cordelettes dans une boule en bois, puis bloquez-les en faisant un nœud.



Le château est désormais prêt !





Plus tard, lorsque vous démonterez le plateau de jeu, il vous faudra retirer la tour du plateau. Vous pourrez laisser dans la boîte les quatre parois emboîtées. Vous n'aurez plus qu'à ranger les petits éléments de jeu dans le compartiment du milieu. Laissez la tour du

château montée, pliez vers l'intérieur les pinces double clip et posez-la tour sur les parois de manière à ce que Ploufette avec ses cordelettes repose également dans la boîte. Placez ensuite la règle du jeu, puis le plateau de jeu Etang. Vous n'avez plus qu'à refermer la boîte.



Avant de commencer la mission de Ploufette, elle va devoir s'entraîner un peu :

Essayez tout d'abord à plusieurs reprises de faire monter une bille à l'aide de Ploufette. Commencez par déposer une bille dans le creux de ses mains, puis prenez les extrémités de chaque cordelette (par les boules). En tirant d'un côté ou de l'autre, ou au contraire en relâchant les cordelettes, Ploufette se déplace de haut en bas sur le mur de la tour. Essayez de la déplacer tout en évitant les trous du mur. (Il vous sera ensuite bien plus facile d'escalader le mur lors de la partie !)

Préparation du jeu :

Disposez le château au milieu de la table, puis asseyez-vous devant de manière à ce que vous puissiez tous bien voir la tour du château.

Mettez de côté tous les éléments qui concerne un habitant (voir exemple ci-dessous). Mélanger les 9 tuiles de fenêtres restantes faces cachées (habitants du château faces cachées) puis insérez-les dans 9 des 10 ouvertures des fenêtres, sans que personne ne puisse voir ces habitants.

Mélangez les 18 cartes « tableau » et posez-les, faces cachées, sur le parterre de fleurs situé près de la tour. Placez les 9 billes dans les trous de l'étang, devant la tour. Préparez le sablier.



Exemple d'éléments correspondant à un habitant



Déroulement du jeu - Jeu de base :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux le coassement d'une grenouille commence. Retourne la première carte « tableau » de la pile : l'habitant du château de cette carte a fait tomber un objet par la fenêtre et demande à Ploufette de le lui ramener. Aide-la !

Le jeu comporte deux étapes :

1. Retrouver l'habitant du château derrière les volets
2. Ramener l'objet à son propriétaire

1^{ère} étape :

Retrouver l'habitant du château derrière les volets

Derrière quels volets se trouve l'habitant du château ?

Tu penses savoir derrière quelle tuile « fenêtre » se trouve la personne peinte sur le tableau ? Alors, retourne-la !

Est-ce la même personne ?

- **Non**, ce n'est malheureusement pas le cas. Retourne la tuile face cachée et insère-la dans le cadre de la **fenêtre libre**. C'est au tour de l'enfant suivant de retourner une tuile « fenêtre » et d'essayer de trouver cet habitant du château.
- **Oui**, c'est bien cet habitant du château. Remplace face visible la tuile dans la fenêtre. La 2^e étape peut commencer.



2^e étape :

Ramener l'objet à son propriétaire (= Ploufette grimpe et amène la bille)

As-tu trouvé l'habitant du château correspondant à ton tableau ? Alors, place Ploufette en face du trône du roi, en bas de la tour du château. Dans l'étang, prends ensuite la bille de cette personne et dépose-la dans le creux des mains de la grenouille. Utilise alors les cordelles en tenant les deux boules.



Attention au gardien du temps !

Le joueur situé à ta gauche place le sablier devant lui. Il sera le gardien du temps pour ce tour. Il devra bien garder l'œil sur le sablier pendant que tu fais grimper la grenouille jusqu'à l'habitant. Dès qu'il annonce « Ploufette en mission ! », il retourne le sablier et tu commences ton ascension. Le gardien du temps doit faire bien attention et ne pas oublier d'annoncer « stop » dès que le temps s'est écoulé (les autres enfants peuvent bien entendu le lui rappeler).

Astuce : si vous ne connaissez pas encore bien le jeu ou que les joueurs sont assez jeunes, nous vous conseillons de jouer sans sablier (gardien du temps).

As-tu réussi à ramener à temps l'objet (= la bille) à son propriétaire ?

• Non ! Tu n'as malheureusement pas réussi à ramener l'objet à son propriétaire !

Si le temps s'est écoulé ou que tu as perdu la bille dans un autre trou du mur, ou si elle ne glisse pas vers l'avant ou reste bloquée dans un autre trou, retourne alors la tuile de son propriétaire pour fermer les volets de la fenêtre. Retire du jeu la carte « tableau » avec laquelle tu as jouée en la plaçant dans le couvercle de la boîte. La bille utilisée est remise sur l'étang.



• Oui ! L'habitant du château est heureux de pouvoir enfin récupérer son objet !

La bille a été insérée à temps dans le trou situé sous la fenêtre de son propriétaire. En récompense, tu reçois le tableau de cet habitant. Retourne ensuite la tuile de sa fenêtre pour qu'elle soit de nouveau fermée par les volets.



Par le dos du panneau de jeu, ressors la bille de son trou, puis replace-la dans l'étang du château.

C'est au tour de l'enfant suivant, il retourne une nouvelle carte « tableau » et la dépose face visible devant le château. Une nouvelle étape n°1 commence (= recherche d'un autre habitant du château).

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque la dernière carte « tableau » a été remise à l'un des assistants de Ploufette. L'enfant qui a collecté le plus de cartes « tableau » remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ayant accumulé le plus de tableaux gagnent ensemble.

Conseils :

Toutes les parties seront un peu plus courtes si vous mettez quelques cartes « tableau » de côté après les avoir mélangées faces cachées lors de la préparation. Elles seront donc retirées du jeu.

Toutes les parties seront un peu plus difficiles

si vous retirez de la tour du château plusieurs pièces de puzzle (ou la totalité) qui y sont insérées. Cela permet ainsi d'ouvrir des trous supplémentaires. Plus tard, si vous souhaitez jouer à une variante plus facile avec moins de trous, vous n'aurez qu'à insérer à nouveau les pièces de puzzle, faisant ainsi disparaître ces trous. Vous pouvez trouver l'emplacement de chaque pièce de puzzle grâce aux symboles imprimés.





Jeu d'équipe coopératif (pour 3 à 4 assistants de Ploufette) :

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base avec les modifications suivantes :

Préparation du jeu :

- Retirez la moitié des pièces de puzzle de la tour.
- Mélangez les cartes « tableau » faces cachées. Comptez en 12 et déposez-les sur le parterre de fleurs. Remettez les autres tableaux dans le couvercle de la boîte. Ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
- Mélangez les 10 tuiles de fenêtres faces cachées, puis insérez-les **faces visibles** dans les ouvertures des fenêtres.
- Placez toutes les billes dans les trous de l'étang.
- À vous de décider si vous souhaitez jouer avec le sablier ou non.

Déroulement du jeu :

- Cette variante vous permet de jouer tous ensemble et **uniquement** à l'étape n°2.
- Retournez la première carte « tableau » de la pile. Vous allez désormais déplacer Ploufette par **équipe de 2 joueurs**. Le joueur placé à ta gauche prend dans une main la boule de l'extrémité d'une cordelette, et tu prends l'autre boule dans ta main. Ensemble, vous essayez d'amener l'objet à son propriétaire. Il vous faudra être bien synchronisé.
- Si vous réussissez, vous pouvez conserver la carte comme récompense et la placez devant le château.
- Si vous échouez, remettez alors la carte dans le couvercle de la boîte. Elle est ainsi exclue de la partie.
- Puis, c'est au tour de l'équipe suivante de faire grimper la grenouille après avoir retourné la première carte « tableau » de la pile. Chaque joueur doit jouer le même nombre de fois avec chacun des autres joueurs ! Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes « tableau » ont été retournées.
- **Combien de tableaux avez-vous pu collecter ?**
7-12 cartes : vous êtes les meilleures aides de Ploufette du royaume
3-6 cartes : belle ascension ! Mais vous pouvez faire mieux !
0-3 cartes : vous devriez peut-être vous reconvertir en grenouille météo !

Pour jouer seul

Tu peux également jouer seul à ce jeu en faisant grimper Ploufette avec tes deux mains le long du mur de la tour. Avant la fin du sablier, essaie ainsi de collecter à chaque fois plus de cartes que lors de ton dernier essai.

Les auteures / l'illustratrice :

Les auteurs



Gunter Baars est né en 1962 à Hambourg, en Allemagne. Après avoir obtenu son baccalauréat, il consacre de nombreuses années à travailler à son compte notamment comme parolier, rédacteur et scénariste pour le magazine MAD, le dessin animé Ottos Ottifanten, mais aussi pour la télévision et la radio. Son premier jeu est édité en 1989 et il en compte aujourd'hui plus de 80 à son actif. *Ploufette en mission* est son tout dernier jeu publié chez HABA.



Né en 1973 à Ludwigsburg en Allemagne, **Markus Nikisch** est le cinquième d'une famille de six enfants. Parmi ses cinq sœurs, il y en avait toujours une pour jouer avec lui. Il n'a jamais perdu le goût du jeu, et c'est ainsi qu'après ses études de religion et de sociopédagogie, il a pris la décision de déménager en Bavière pour entamer

une carrière de rédacteur de jeux chez HABA. C'est dans cette région qu'il vit avec sa femme et ses deux fils, Joel et Jonas.

L'illustratrice



Antje Flad est née à Merseburg, en Allemagne. Elle a étudié à Halle, à l'école supérieure d'Art et de Design de Burg Giebichenstein. Depuis l'obtention de son diplôme, elle réalise des illustrations pour différentes maisons d'édition de jeux et de livres. Elle travaille à son compte en qualité d'illustratrice et conceptrice de jeux depuis 1995. Elle vit à Berlin avec son conjoint et son fils Philipp. Pour HABA, elle a désormais illustré de nombreux jeux et puzzles, mais aussi des livres.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

KLAAS KLAUTER

Een spannend behendigheids- en geheugenspel met een variabele moeilijkheidsgraad voor 2 - 4 kikkerhulpjes van 5 - 99 jaar. Een teamspel dat de samenwerking bevordert, maar ook alleen kan worden gespeeld.

Auteurs: Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustraties:** Antje Flad · **Speelduur:** ca. 20 minuten



Wat waren het rustige tijden toen Klaas alleen de gouden knikker van de prinses uit de kasteelvijver hoefde te vissen. Echter nu klinkt er voortdurend geplons! Er is alweer iets van een kasteelbewoner uit het raam gevallen en de kasteelvijver in gerold: de dienstmeid is haar kluwen wol kwijt, de tovenaar zoekt vertwijfeld naar zijn kristallen bol en de kok kan zijn krop kool niet vinden. Alleen Klaas Klauter kan de spullen weer terugbrengen.

Jammer genoeg zijn alle vensterluiken gesloten en Klaas moet eerst nog de juiste kasteelbewoner vinden, voor hij langs de steile kasteelmuur naar boven kan klimmen. Kunnen jullie Klaas Klauter helpen om alle verloren spullen naar de kasteelbewoners terug te brengen?

Spelinhoud:



spelbord kasteelvijver

4 kartonnen plankjes



1 zandloper



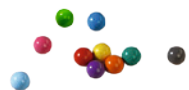
bodem van de doos



4 klemmetjes (voor het vastklemmen van de spelborden)



torenbord A en B, vouwspelbord C



10 knikkers (= voorwerpen van de kasteelbewoners)



1 kikker aan 2 touwtjes met 2 houten kralen



20 schilderijkaarten



10 raamkaartjes met kasteelbewoners



Vóór het eerste spel: Zet eerst het kasteel in elkaar!

(Vraag aan je ouders of ze je even kunnen helpen met het in elkaar zetten.)

1. Neem de 4 spelborden (torenbord A en B, het vouwspelbord en het spelbord kasteelvijver) en druk voorzichtig de kartonnen plankjes met het symbool eruit. De puzzelstukjes in torenbord A hoeven er voor het basisspel niet uit gehaald te worden. Haal ook de ramen met de kasteelbewoners er voorzichtig uit.



De kartonnen stukjes met het symbool heb je niet meer nodig en kun je weggegooid. De andere onderdelen heb je wel nodig voor het spel.



2. Maak de bodem van de doos leeg. Neem de vier plankjes en steek ze zo in elkaar dat telkens twee plankjes parallel aan elkaar staan. Leg het ontstane kader in de doos.
3. Leg het spelbord kasteelvijver op het kader.



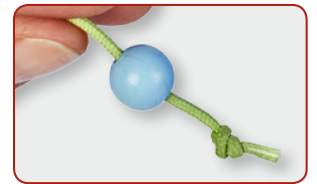
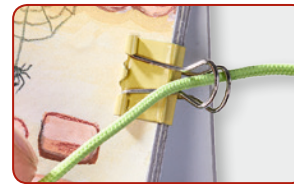
4. Zet aansluitend de kasteeltoren en de klauterkikker in elkaar: Leg hiervoor het vouwspelbord, torenbord B en torenbord A (in deze volgorde) over elkaar. Klem de spelborden vervolgens met de 4 klemmetjes op de gemarkeerde plaatsen aan elkaar.



5. Steek vervolgens de zijkant van de kasteeltoren met de ramen in het bredere gaatje achter de vijver, en de andere kant in de achterste opening.



6. Neem de kikker aan zijn touwtjes en steek ze om de beurt van de raamkant door het oog van de klemmetjes boven aan de kasteeltoren, zodat de kikker te zien is. Aansluitend haal je beide touwtjes door de metalen haakjes en maak je aan het uiteinde van de touwtjes een vaste knoop.

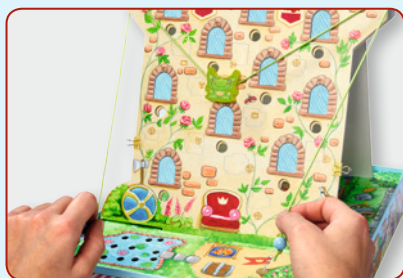


En klaar is het kasteel!



Als je later het spel weer opruimt, neem je de kasteeltoren uit het spelbord. De kartonnen plankjes kun je in de bodem van de doos laten staan. Leg al het kleine spelmateriaal in het middenvak. De kasteeltoren laat je in elkaar staan, klap de beugels van de klemmetjes naar binnen

en leg de toren op de plankjes, zodat de kikker met de touwtjes ook in de doos ligt. Daarop komen het spelbord kasteelvijver en de handleiding. Vervolgens kun je het deksel op de doos doen.



Als je het kasteel nog niet kent!

Probeer vóór het eerste spel het balanceren van de knikkers met de kikker een paar keer uit. Leg hiervoor een knikker in de holte op het hoofd van de kikker en neem de uiteinden van het touwtje (de kralen) in je handen. Door aan één of beide kanten van het touwtje te trekken of het juist weer wat losser te laten, beweeg je de kikker met de knikker opzij of naar boven langs de kasteeltoren. Probeer langs de gaten in de muur te komen. (Dan lukt het bij het eerste spel meteen een stuk beter!)

Vorbereiding van het spel:

Zet het kasteel in het midden van de tafel en ga er voor zitten, zodat jullie allemaal goed in de kasteeltoren kunnen kijken.

Leg een kasteelbewonersset aan de kant. Meng de overige 9 raamkaartjes verdekt (= met de kasteelbewonerskant naar beneden) en steek ze verdekt in 9 van de 10 raamopeningen, zodat niemand de kasteelbewoners van tevoren ziet.

Meng de andere 18 schilderijkaarten en leg ze als verdekte stapel op het omheinde bloemenbed voor de kasteeltoren. Leg de 9 knikkers in de gaten van de vijver voor de kasteeltoren. Houd de zandloper bij de hand.



Voorbeeld kasteelbewonersset





Spelverloop basisspel:

Julie spelen met de klok mee. De speler die het hardst kan kwaken, begint. Draai de bovenste schilderijkaart van de kaartenstapel om: De kasteelbewoner op de kaart heeft zijn kogelronde voorwerp uit het raam laten vallen en vraagt de klauterkikker om het terug te brengen. Jij helpt hem daarbij.

Het spel bestaat uit 2 spelfasen:

1. De kasteelbewoner achter de vensterluiken vinden
2. De voorwerpen terugbrengen naar de kasteelbewoner

Spelfase 1:

De kasteelbewoner achter de vensterluiken vinden

Achter welk vensterluik bevindt de kasteelbewoner zich?

Neem het raamkaartje waarvan je denkt dat daarachter de op het schilderijkaartje afgebeelde kasteelbewoner zit en draai het om.

Is het dezelfde kasteelbewoner?

- **Nee**, het is helaas niet deze kasteelbewoner. Draai het raamkaartje weer om en zet het in het **andere vrije** raamkader. De volgende speler draait een raamkaartje om en probeert de kasteelbewoner te vinden.
- **Ja**, het is **deze** kasteelbewoner. Plaats de kasteelbewoner open terug in het raam. Nu begint spelfase 2.



Spelfase 2:

De voorwerpen terugbrengen naar de kasteelbewoner = met de kikker de knikker naar de kasteelbewoner balanceren

Heb je de juiste kasteelbewoner gevonden? Zet de kikker voor de koninklijke stoel voor de kasteeltoren. Neem de juiste kleur knikker van de kasteelbewoner uit de kasteelvijver en leg die op de kop van de kikker. Neem vervolgens in iedere hand een kraal aan het uiteinde van het touwtje.



Let op, tijdbewaker!

De speler links van je krijgt de zandloper en zet die voor zich. Deze speler is de tijdbewaker van deze ronde en heeft de taak om de zandloper in het oog te houden, terwijl je de kikker naar de afgebeelde kasteelbewoner balanceert. Op het startcommando "Klauter Klaas Klauter!" draait de speler de zandloper om en begin jij te balanceren. De tijdbewaker moet goed opletten en "Stop!" roepen als de tijd om is. (Natuurlijk mogen de andere spelers hem/haar daaraan herinneren.)

Tip: Bij spelers die het spel voor het eerst spelen of bij jonge spelers raden we aan om eerst zonder zandloper (tijdbewaker) te spelen.

Is het gelukt om het voorwerp (= de knikker) op tijd terug te brengen naar de kasteelbewoner?

- **Nee, het is je helaas niet gelukt om het voorwerp terug te brengen naar de kasteelbewoner!**

Is de tijd al om, valt de knikker door een ander gat in de muur, valt hij helemaal naar voren of belandt hij in een andere opening? Dan draai je het open raamkaartje met de kasteelbewoner om, zodat het raam weer met het luik is afgesloten. Haal de schilderijkaart van deze kasteelbewoner uit het spel en leg haar in het deksel van de doos.



- **Ja, de kasteelbewoner is blij dat hij zijn voorwerp weer terug heeft!**

De knikker is op tijd en veilig in het gat onder het raam met de juiste kasteelbewoner beland. Als beloning krijg je de schilderijkaart van de kasteelbewoner. Draai het raamkaartje met de kasteelbewoner om, zodat het raam weer met het luik afgesloten is.



Duw de knikker vanaf de achterkant van het spelbord weer uit het gat en leg hem terug in de kasteelvijver.

Daarna draait de volgende speler een nieuwe schilderijkaart om en legt die open voor het kasteel. Spelfase 1 begint dan opnieuw met de zoektocht naar een andere kasteelbewoner.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de laatste schilderijkaart aan de kikkerhulpjes is gegeven. De speler met de meeste schilderijkaarten wint. Bij een gelijke stand winnen alle spelers met de meeste schilderijkaarten.

Tips:

Het spel duurt minder lang, als jullie tijdens de voorbereiding na het mengen van de schilderijkaarten, een paar kaarten verdekt opzijleggen en dus uit het spel halen.

Het spel wordt moeilijker, als jullie meerdere of zelfs alle puzzelstukjes uit de kasteeltoren halen. Daardoor worden extra gaten in de kasteeltoren geopend. Als jullie later toch de eenvoudigere variant met minder gaten willen spelen, kunnen jullie de puzzelstukjes er gewoon weer in drukken en daarmee de gaten afsluiten. De juiste puzzelstukjes kun je aan de hand van de opgedrukte symbolen ordenen.



Coöperatief teamspel (voor 3 - 4 kikkerhulpjes):

Op de volgende wijzigingen na wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

Vorbereiding van het spel:

- Verwijder de helft van de puzzelstukjes uit de kasteeltoren.
- Meng de schilderijkaarten verdekt, haal er 12 af en leg deze 12 kaarten op het bloembed voor de kasteeltoren. Leg de overige schilderijkaarten in het deksel van de doos. Daarmee heb je ze uit het spel gehaald.
- Meng de 10 raamkaartjes verdekt en steek ze **open** in de raamopeningen.
- Leg alle knikkers in de gaten van de kasteelvijver.
- Beslis of jullie met de zandloper willen spelen.

Spelverloop:

- Jullie spelen in deze variant allemaal samen en **alleen** spelfase 2.
- Draai de bovenste schilderijkaart van de stapel op het bloembed om. Beweeg de kikker in **een team van 2 spelers** omhoog. De speler aan jouw linkerkant neemt de kraal van één uiteinde van het touw in een hand en jij neemt de kraal van het andere uiteinde in een hand. Samen proberen jullie om het voorwerp van de kasteelbewoner met de klauterkikker naar hem toe te balanceren. Daarvoor moeten jullie goed samenwerken.
- Als het lukt, krijgen jullie de kaart als beloning. Leg de kaart voor het kasteel.
- Lukt het niet, dan leggen jullie de kaart in het deksel van de doos. De kaart is dan uit het spel gehaald.
- Daarna is het volgende team aan de beurt om samen de kikker naar de juiste kasteelbewoner te balanceren. Draai de bovenste schilderijkaart om. Iedere speler moet even vaak met iedere andere speler spelen! Het spel is afgelopen als alle schilderijkaarten omgedraaid zijn.
- **Hoeveel schilderijkaarten kunnen jullie verzamelen?**
7-12 kaarten: Jullie zijn de beste klauterkikkers van het koninkrijk
3-6 kaarten: Goed geklommen, maar het kan nog beter!
0-3 kaarten: Misschien kunnen jullie beter klimatoloog worden?

Solospel

Je kunt dit spel ook alleen spelen als je de kikker met twee handen langs de kasteeltoren omhoog trekt. Probeer binnen de tijd van de zandloper meer kaarten te verzamelen dan de vorige keer.

Auteurs / de illustratrice

De auteurs



Gunter Baars werd in 1962 in Hamburg geboren. Na zijn eindexamen werkte hij eerst lange jaren als zelfstandig tekstschrijver, redacteur en schrijver van draaiboeken, o.a. voor het tijdschrift MAD en voor de Duitse serie Ottos Otifanten, maar ook voor radio en tv. In 1989 verscheen zijn eerste spel, sindsdien volgden er meer dan 80.

Klaas Klauter is zijn nieuwste spel en verscheen bij HABA.



Markus Nikisch werd in 1973 in Ludwigsburg als vijfde van zes kinderen geboren. Er wilde altijd wel één van zijn vijf zussen met hem spelen. Hij heeft het plezier om te spelen nooit verloren. Na zijn studie theologie en sociale pedagogie besloot hij te verhuizen naar Beieren om bij

HABA als spelredacteur te werken. Daar woont hij nu met zijn vrouw Katja en hun zonen Joel en Jonas.

De illustratrice



Antje Flad is in Merseburg geboren. Ze studeerde in het Duitse Halle kunst en design aan de hogeschool Burg Giebichenstein. Na haar diploma illustreerde ze spellen en boeken voor verschillende uitgeverijen. Sinds 1995 is ze actief als zelfstandig illustratrice en spelontwerpster. Ze woont samen met haar man en hun zoon Philipp in Berlijn.

Voor HABA heeft ze intussen talloze spellen, puzzels en boeken geïllustreerd.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



EL CASTILLO DE LA RANA ESCALADORA



Un emocionante juego de memoria y habilidad para 2 - 4 auxiliares de ranas con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.
Un juego de mesa de cooperación con distintos niveles de dificultad que también puede jugarse en solitario.

Autores: Gunter Baars & Markus Nikisch · **Ilustradora:** Antje Flad · **Duración del juego:** aprox. 20 minutos

¿Qué fueron de aquellos tiempos de sosiego en los que la rana Chesca sólo debía recuperar del estanque la bola dorada de la princesa...? ¡Y ahora se pasa el día lanzándose al agua! Una y otra vez se les cae algún objeto a los habitantes del castillo y acaba en el estanque. La sirvienta añora su ovillo, el mago busca desconcertado su bola de cristal y el cocinero ha perdido una col; y únicamente la rana Chesca puede recuperarlo todo.

Sin embargo, los postigos de las ventanas están cerrados y Chesca debe buscar al habitante correspondiente antes de escalar por el escarpado muro del castillo. ¿Podréis ayudar a la rana Chesca a encontrar todos los objetos perdidos y a devolvérselos a los habitantes del castillo?

Contenido del juego:



estanque

4 guías de cartón



Base de la caja



1 reloj de arena



4 pinzas (para unir las diferentes partes)



torres A y B, cartón plegable C



10 bolas (los objetos de los habitantes)



1 rana en 2 cordeles con 2 bolitas de madera



20 cartas-cuadro



10 fichas-ventana con habitante

Antes de comenzar el juego: ¡montad el castillo de la Rana Escaladora!

(Os recomendamos que pidáis para ello ayuda a vuestros padres)

1. Coged las 4 partes (las torres A y B, el cartón plegable y el estanque) y extraed con cuidado las piezas marcadas. Los elementos extraíbles de la torre A no tienen que sacarse para jugar a la versión sencilla. Extraed también con cuidado las ventanas con los habitantes.



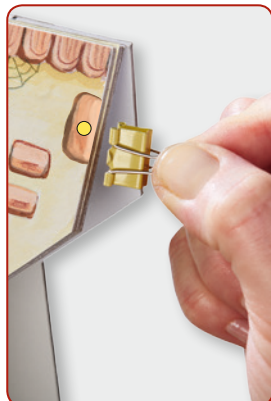
Los elementos marcados con la «X» no se necesitarán y podéis tirarlos. Lo demás sí que se utilizarán para jugar.



2. Preparad la base de la caja. Coged las cuatro guías y colocadlas de forma que queden dos y dos en paralelo, formando un cuadro en la caja.
3. Colocad el jardín con el estanque encima del cuadro de la base de la caja.



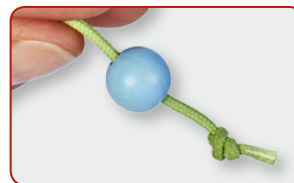
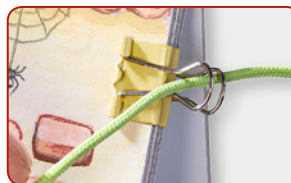
4. A continuación, montad la rana en la torre: para ello, colocad uno sobre otro el tablero plegable, la torre B y la torre A (en este orden). Seguidamente, unid las partes con las 4 pinzas colocadas en las marcas.



5. Colocad la torre de las ventanas en la rendija ancha que se encuentra más cerca del estanque y la otra torre en la rendija de la parte de atrás.



6. Coged a la rana por el cordel y, por la parte de las ventanas, pasad los extremos del cordel por los agujeritos con bordes metálicos que se encuentran en la parte superior de la torre. Pasad un extremo por cada soporte, de forma que la rana quede visible. Por último, introducid una bolita en cada uno de los extremos del cordel y haced un nudo para que no se salgan.



Ahora, ¡el castillo de la Rana Escaladora está listo!





Cuando queráis guardar el juego, sacad las torres y dejad si queréis las guías montadas en la caja. El material de menor tamaño podéis guardarlo en el espacio del centro. La torre la dejaréis intacta y la colocaréis sobre las guías, empujándolas hacia adentro de modo que la rana y sus

cordeles también queden en la caja. Sobre ésta colocáis el estante y las instrucciones del juego; y, a continuación, ya podéis cerrar la caja con la tapa.



Si aún no conocéis el castillo de la Rana Escaladora

Os recomendamos que probéis el movimiento de la rana con las bolitas un par de veces antes de comenzar a jugar. Para ello, colocad una bola en la cabeza de la rana y coged el cordel por ambos extremos (por las bolitas). Tirando de uno y otro extremo, moveréis la rana con la bola por la torre de un lado a otro o arriba y abajo. Mientras hacéis esto, intentad pasar por los agujeros del muro. (De esta forma escalaréis mucho mejor durante el juego).

Preparación del juego:

Colocad el castillo de la Rana Escaladora en el centro de la mesa y colocadlos de forma que todos podáis ver lo mejor posible la torre.

Apartad un set de habitante. Mezclad boca abajo el resto de fichas-ventana (es decir, con el habitante hacia abajo) y colocadlas en 9 de las 10 ventanas, de modo que ninguno de vosotros vea el habitante.

Mezclad las 18 cartas-cuadro y apiladlas boca abajo en el bancal vallado delante de la torre. Colocad las 9 bolas en los agujeros del estante. Preparad el reloj de arena.



Ejemplo de set de un habitante del castillo



Desarrollo del juego versión sencilla:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que mejor sepa croar. Da la vuelta a la primera carta-cuadro de la pila. El habitante del castillo que muestre la carta habrá dejado caer su objeto redondo por la ventana y le pide a la rana que se lo recoja. Tú le ayudas a hacerlo.

El juego consta de 2 fases:

1. Encontrar al habitante del castillo detrás de la ventana
2. Devolver al habitante del castillo su objeto

Fase 1:

Encontrar al habitante del castillo detrás de la ventana

¿En qué ventana está el habitante?

Coge la ficha-ventana en la que crees que está el habitante que aparece en el cuadro y dale la vuelta.

¿Es el mismo habitante?

• **No**, por desgracia, no es el mismo habitante. Dale la vuelta de nuevo a la ficha-ventana y colócala en un **marco libre**. A continuación, el siguiente jugador destapa otra ficha-ventana e intenta encontrar al habitante.



• **Sí**, es este habitante. Coloca el habitante boca arriba en la ventana. A continuación, pasa a la fase 2.

Fase 2:

Devolver al habitante del castillo su objeto. Es decir, mover la rana con la bola encima

¿Has encontrado al habitante correcto? En ese caso, coloca la rana en el trono real delante de la torre. Seguidamente, coge del estanque la bola del color que corresponda al habitante y colócala encima de la rana.



Coge un extremo del cordel con cada mano.

¡Atención, vigilante del tiempo!

El jugador de tu izquierda recibe el reloj de arena y se lo coloca delante. Él será el vigilante del tiempo de esta ronda y su tarea especial es mirar el reloj de arena mientras tú mueves la rana hacia el habitante que aparece en el cuadro. A la señal de salida «Castillo de la Rana Escaladora», él dará la vuelta al reloj de arena y tú comenzarás a moverla. El vigilante del tiempo deberá estar alerta y gritar «¡alto!» cuando haya transcurrido el tiempo. (El resto de jugadores podrá recordárselo).

Nota: si no se tiene demasiada experiencia en el juego o los jugadores son muy jóvenes, recomendamos jugar al principio sin reloj de arena (sin vigilante del tiempo).

¿Has conseguido devolver al habitante su objeto (es decir, su bola)?

• **¡No!** Lamentablemente, no has conseguido devolver al habitante su objeto.

Si el tiempo se acaba, la bola se cae de la rana o bien queda encajada en alguna otra ventana o se cae por cualquier otro agujero del muro, daréis la vuelta a la ficha-ventana de modo que quede cerrada de nuevo con el postigo. Seguidamente, cogéis la carta-cuadro de este habitante en la caja.



• **¡Sí!** El habitante está encantado de haber recuperado su objeto.

Se ha colocado la bola a tiempo y en el agujero correcto debajo del habitante adecuado. Como recompensa, recibes la carta-cuadro del habitante. Dale la vuelta a la ficha-ventana con el habitante, de manera que la ventana quede de nuevo cerrada con el postigo.



Saca la bola del agujero y colócala de nuevo en el estanque.

A continuación, el siguiente jugador destapa un nuevo cuadro y lo sitúa boca arriba delante del castillo. De este modo, comienza de nuevo la fase 1 y, con ella, la búsqueda de otro habitante.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se haya jugado el último cuadro y ganará el jugador con el mayor número de cartas-cuadro. En caso de empate, ganarán todos los jugadores que cuenten con el mayor número de cuadros.

Notas:

Las partidas se acortarán...

Si, durante la preparación del juego y tras mezclar las cartas-cuadro, dejáis algunos cuadros boca abajo fuera del juego.

La dificultad de las partidas aumentará...

Si retiráis de la torre más o incluso todos los elementos extraíbles, con lo que abriéis un mayor número de agujeros. Si más adelante queréis jugar de nuevo a la versión sencilla, podréis volver a colocar las piezas y cerrar los agujeros. Cada pieza muestra un símbolo concreto, por lo que será muy fácil reconocer en qué lugar hay que colocar cada pieza.





Juego de cooperación en equipo (Para 3 - 4 auxiliares de rana):

Se jugará siguiendo las reglas básicas del juego, con las siguientes modificaciones:

Preparación del juego:

- Destapad la mitad de los agujeros de la torre.
- Mezclad las cartas-cuadro boca abajo, contad 12 y colocad estas 12 en el bancal delante de la torre. El resto de cartas-cuadro las colocáis en la caja, y quedarán fuera de juego.
- Seguidamente, mezclad boca abajo las 10 fichas-ventana y colocadlas **boca arriba** en las aberturas correspondientes.
- Situaad todas las bolas en los orificios del estanque.
- Decidid si deseáis jugar con el reloj de arena.

Desarrollo del juego:

- En esta variante, jugáis todos al mismo tiempo y **sólo** la fase 2.
- Destapad la primera carta del bancal. Ahora, moved la rana en **parejas, entre 2 jugadores**. Para ello, el jugador de tu izquierda coge la bolita de un extremo del cordel con una mano y tú coges la bolita del otro extremo del cordel. Juntos intentaréis llevar con la rana el objeto hasta el habitante correspondiente, para lo que debéis coordinaros muy bien.
- Si lo conseguís, os quedaréis con la carta como recompensa. Colocad la carta delante del castillo.
- Por el contrario, si no lo conseguís, depositad la carta en la caja, y quedará fuera de juego.
- Ahora es el turno de la siguiente pareja, que tendrá que mover la rana conjuntamente. Destapan la primera carta-cuadro. Las parejas deben intercambiarse y jugar todos con todos. El juego termina cuando se hayan jugado todas las cartas-cuadro.
- **¿Cuántas cartas-cuadro habéis acumulado?**
De 7 a 12 cartas: sois los mejores auxiliares de rana del reino.
De 3 a 6 cartas: bien hecho, pero podría mejorar.
De 0 a 3 cartas: ¿quizá sería buena idea que os dedicarais a otra cosa?

Juego en solitario

También podrás jugar en solitario moviendo la rana con ambas manos por la torre. Dentro del tiempo que marca el reloj de arena, intenta conseguir cada vez más cartas.

Autoras/la ilustradora:

Los autores



Gunter Baars nació en Hamburgo en el año 1962. Tras sus estudios de Bachillerato, trabajó como redactor y guionista autónomo, entre otros, para la revista MAD y para Ottos Ottifanten, además de para radio y televisión. En 1989 se publicó su primer juego, al que le han seguido más de 80 hasta hoy. *El castillo de la Rana Escaladora* es el primero de sus juegos publicados en HABA.



Markus Nikisch nació en 1973 en Ludwigsburg (Alemania). Era el quinto de seis hermanos. Entre sus cinco hermanos, siempre encontraba alguno dispuesto a jugar con él. Nunca ha dejado de divertirse jugando y, de este modo, tras finalizar sus estudios sobre religión y educación social, decidió mudarse a Baviera para trabajar en HABA

como redactor de juegos. Actualmente, vive allí junto con su mujer Katja y sus hijos Joel y Jonas.

La ilustradora



Antje Flad nació en la ciudad de Merseburg (Alemania). Realizó sus estudios en Halle, en la Escuela Superior de Arte y Diseño Burg Giebichenstein. Tras graduarse, comenzó a ilustrar para distintas editoriales de juegos y libros. Desde 1995, trabaja como ilustradora y diseñadora de juegos autónoma. Actualmente, vive en Berlín junto con su marido y su hijo Philipp. Para HABA ya ha ilustrado, además de juegos, numerosos puzzles y libros.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

IL CASTELLO DEL RANOCCHIO SCALATORE

Un avvincente gioco di abilità e di memoria, per 2-4 aiutanti di ranocchi da 5 a 99 anni.
 Un gioco con un livello di difficoltà variabile e variante cooperativa, a cui si può giocare anche da soli.
Autori: Gunter Baars & Markus Nikisch · **Illustrazioni:** Antje Flad · **Durata del gioco:** circa 20 minuti



Com'erano belli i tempi andati in cui Francesco doveva ripescare dallo stagno del cortile del castello solo la palla d'oro della principessa. Adesso invece i tonfi sono all'ordine del giorno. Uno degli abitanti del castello ha fatto di nuovo cadere dalla finestra un oggetto, che è finito per rotolare dentro allo stagno: la domestica non trova più il suo gomitolino di lana, il mago cerca disperatamente la sua sfera di cristallo e il cuoco ha perso il suo cavolo. Il ranocchio scalatore Francesco è l'unico in grado di recuperare gli oggetti.

Ma le finestre hanno tutte le imposte chiuse e Francesco, prima di arrampicarsi sulla ripida muraglia del castello, deve capire dove si trova l'abitante in questione. Riuscirete ad aiutare il ranocchio scalatore Francesco a restituire tutti gli oggetti perduti agli abitanti del castello?

Dotazione del gioco:



tabellone di gioco dello stagno del castello

4 strisce di cartone



Fondo della scatola



1 clessidra



4 pinze (per unire i tabelloni)



piano della torre A e B, tabellone di gioco pieghevole C



10 biglie (= oggetti degli abitanti del castello)



1 ranocchio fissato a 2 cordicelle, con 2 sfere di legno



20 carte ritratto



10 tessere finestra con gli abitanti del castello



Prima di giocare per la prima volta, costruite il castello del ranocchio scalatore!

(Vi consigliamo di chiedere a mamma e papà di aiutarvi a costruirlo)

1. Prendete i 4 tabelloni di gioco (piano della torre A e B, tabellone di gioco pieghevole e tabellone di gioco dello stagno) ed estraete delicatamente i pezzi di cartone contrassegnati con il simbolo. Per il gioco di base non occorre estrarre i pezzi di puzzle del piano della torre A. Staccate con cura anche le finestre con gli abitanti del castello.



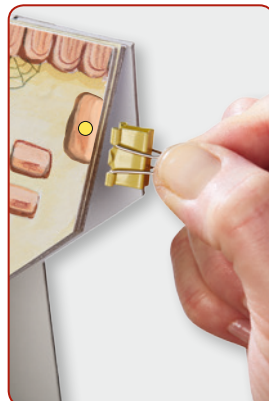
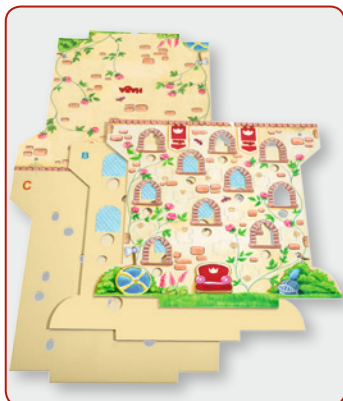
I pezzi di cartone contrassegnati con il simbolo non vi servono più e si possono gettare via, mentre gli altri vi serviranno per il gioco.



2. Preparate il fondo della scatola vuota. Prendete le quattro strisce, unitele in modo che risultino parallele a due a due e inserite la griglia che avete costruito nel fondo della scatola.
3. Sistemate sopra la griglia il tabellone di gioco dello stagno del castello.



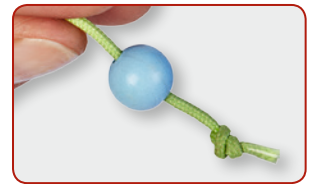
4. Assemblate poi la torre del castello e il ranocchio scalatore: disponete l'uno sopra l'altro il tabellone di gioco pieghevole, il piano della torre B e il piano della torre A (in quest'ordine). Unite i tabelloni di gioco con le 4 pinze, in corrispondenza dei punti indicati.



5. Sistemate quindi il lato della torre del castello con le finestre nella fessura più larga dietro lo stagno e l'altro lato nella fessura posteriore.



6. Prendete le cordicelle del ranocchio e infilate ciascuna di esse, dal lato delle finestre, negli archetti delle pinze che stanno in cima alla torre del castello, in modo che il ranocchio sia visibile. Poi infilate ciascuna delle due cordicelle in una sfera di legno e fate un nodo stretto in ciascuna delle due estremità.

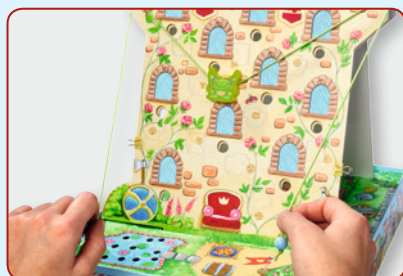


Il castello del ranocchio scalatore è pronto!



Quando poi riponete il gioco nella scatola, staccate la torre del castello dal tabellone di gioco. Le strisce si possono invece lasciare sul fondo della scatola senza essere separate. I pezzi più piccoli si possono riporre nello scomparto centrale. Appoggiate l'intera struttura della torre del

castello sulle strisce, chiudete gli archetti delle pinze, in modo poter alloggiare sul fondo della scatola anche il ranocchietto con le cordicelle. Infine, riponete il tabellone di gioco dello stagno con le istruzioni e richiudete la scatola con il coperchio.



Se non siete ancora esperti del castello del ranocchietto scalatore:

Prima di iniziare a giocare, esercitatevi alcune volte a tenere in equilibrio le biglie con il ranocchietto. Mettete una biglia nella conca della testa del ranocchietto e afferrate le sfere alle due estremità delle cordicelle. Muovete, di lato o verso l'alto, il ranocchietto con sopra la biglia verso la torre del castello: tirando o rilasciando una o entrambe le cordicelle. Cercate di spostarvi in modo da evitare i buchi del muro del tabellone di gioco. (Così durante il gioco la scalata diventa più facile!)

Preparazione del gioco:

Sistematelo il castello del ranocchietto scalatore al centro del tavolo e sedetevi davanti ad esso, in modo che tutti possano vedere comodamente la torre del castello. Mettete da parte il set di un abitante del castello. Mescolate, coperte, le 9 tessere finestra rimaste (= con il lato degli abitanti del castello rivolto verso il basso) e infilatele, sempre coperte, in 9 delle 10 aperture delle finestre, in modo che nessuno possa vedere in anticipo gli abitanti del castello.

Mescolate le 18 carte ritratto rimaste e formate con esse un mazzo coperto, che sistemerete sull'aiuola recintata posta davanti alla torre del castello. Inserite le 9 biglie nei fori dello stagno davanti alla torre del castello. Tenete pronta la clessidra.



Esempio di set degli abitanti del castello





Svolgimento del gioco: gioco di base

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore che imita più forte il gracidio delle rane. Gira la carta ritratto in cima al mazzo: l'abitante del castello raffigurato ha fatto cadere dalla finestra il suo oggetto a forma di biglia e chiede al ranocchio scalatore di riportarglielo. Il tuo compito consiste nell'aiutare il ranocchio.

Il gioco si svolge in 2 fasi:

1. Trovare l'abitante del castello nascosto dietro le imposte della finestra
2. Restituire l'oggetto perduto all'abitante del castello

Fase di gioco 1:

Trovare l'abitante del castello nascosto dietro le imposte della finestra

Dietro quale finestra si troverà mai l'abitante del castello?

Prendi la tessera finestra dietro la quale pensi che si trovi l'abitante del castello raffigurato sulla carta ritratto e girala.

Sulla tessera è raffigurato lo stesso abitante?

- **No**, purtroppo non è lo stesso abitante. Copri di nuovo la tessera finestra e sistemala nell'altra cornice di finestra libera. Il giocatore successivo scopre quindi un'altra tessera finestra e cerca di trovare l'abitante del castello giusto.
- **Si**, è lo stesso abitante. Rimetti, scoperto, l'abitante del castello nella finestra. Ora ha inizio la fase di gioco 2.



Fase di gioco 2:

Restituire l'oggetto perduto all'abitante del castello = tenere in equilibrio la biglia con il ranocchio per restituirla all'abitante del castello

Hai trovato l'abitante del castello giusto? Metti quindi il ranocchio davanti al trono reale posto di fronte alla torre del castello. Prendi poi dallo stagno del castello la biglia dello stesso colore dell'abitante del castello e sistemala sulla testa del ranocchio. Afferra le due sfere all'estremità delle cordicelle, ciascuna con una mano.



Attenzione al segnatempo!

Il giocatore alla tua sinistra, che in questo giro interpreta il ruolo di segnatempo, riceve la clessidra e la mette davanti a sé. Il suo compito consiste nel tenere d'occhio la clessidra mentre tu tieni in equilibrio il ranocchio per condurlo verso l'abitante del castello raffigurato. Al comando di "castello del ranocchio" il segnatempo gira la clessidra e tu devi iniziare le tue manovre di equilibrio. Il segnatempo deve stare all'erta ed esclamare "stop!" quando il tempo è scaduto. (Ovviamente gli altri giocatori possono ricordarglielo.)

Consiglio: se non siete ancora esperti del gioco o se giocano dei bambini piccoli, potete anche fare a meno della clessidra (del segnatempo).

Sei riuscito a restituire in tempo l'oggetto (= biglia) all'abitante del castello?

• No! Purtroppo non sei riuscito a restituire l'oggetto all'abitante del castello.

Se il tempo è scaduto o se perdi la biglia a causa di uno degli altri buchi del muro, se cade in avanti o finisce in un altro buco, dovete rigirare la tessera finestra con l'abitante del castello scoperta: così le imposte sono di nuovo chiuse. Togli dal gioco la carta ritratto dell'abitante del castello in questione e riponila nel coperchio della scatola.



• Sì! L'abitante del castello esulta perché ha recuperato il suo oggetto!

La biglia ha raggiunto in tempo l'abitante del castello corrispondente e si trova al sicuro nel buco sotto la sua finestra. Per ricompensa prendi la carta ritratto con l'abitante del castello. Gira la tessera finestra con l'abitante del castello: così le imposte sono di nuovo chiuse.



Spingi la biglia dal lato posteriore del tabellone di gioco per estrarla dal foro e rimettila nello stagno del castello.

Il giocatore successivo scopre un'altra carta ritratto e la mette scoperta davanti al castello. Si riparte dalla fase 1 con la ricerca di un altro abitante del castello.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando l'ultima carta ritratto viene distribuita agli aiutanti del ranocchio. Vince il giocatore con il maggior numero di carte ritratto. In caso di parità vincono a pari merito i giocatori con il maggior numero di carte ritratto.

Consigli:

La durata dei giochi si riduce leggermente. Se, in fase di preparazione, una volta mescolate le carte ritratto, ne togliete qualcuna dal gioco mettendola coperta da parte.

I giochi si fanno più difficili.

Se rimuovete diversi o addirittura tutti i pezzi di puzzle dalla torre del castello. Così nella torre del castello si aprono dei nuovi buchi. Se più avanti preferite tornare alla variante più facile con meno buchi, potete richiuderli infilando semplicemente di nuovo i pezzi nella torre. Osservate i simboli raffigurati su questi ultimi per sistemarli nell'ordine corretto.



Gioco di squadra cooperativo (per 3 - 4 aiutanti del ranocchio):

Valgono le regole del gioco di base, tranne che per le seguenti eccezioni:

Preparazione del gioco:

- Estraiete la metà delle pietre puzzle dalla torre del castello.
- Mescolate coperte le carte ritratto, prendetene 12 e sistematele sull'aiuola davanti alla torre del castello. Riponete le altre carte ritratto nel coperchio della scatola, così da toglierle dal gioco.
- Mescolate poi coperte le 10 tessere finestra e infilatele **scoperte** nelle aperture delle finestre.
- Sistemate tutte le biglie nei fori dello stagno del castello.
- Decidete se giocare con la clessidra o se farne a meno.

Svolgimento del gioco:

- In questa variante giocate tutti insieme, iniziando **direttamente** dalla fase 2.
- Scoprite la carta ritratto in cima al mazzo posto sull'aiuola. Per spostare il ranocchio dovete formare delle **squadre di 2 giocatori** ciascuna. Il giocatore alla tua sinistra afferra la sfera posta all'estremità di una cordicella, mentre tu prendi quella all'estremità dell'altra cordicella. Ora cercate insieme di tenere l'oggetto in equilibrio sul ranocchio, per riportarlo all'abitante del castello. Per riuscirci dovrete cercare di coordinarvi.
- Se ci riuscite, ottenete per ricompensa la carta, che sistemate davanti al castello.
- In caso contrario riponete la carta nel coperchio della scatola, così da toglierla dal gioco.
- Il turno passa poi alla squadra successiva, che cerca a sua volta di tenere in equilibrio il ranocchio. Anche in questo caso si inizia scoprendo la carta ritratto in cima al mazzo. Ciascun giocatore deve poter giocare con ognuno dei propri compagni lo stesso numero di volte! Il gioco finisce quando tutte le carte ritratto sono state scoperte.
- **Quante carte ritratto avete raccolto?**
7-12 carte: siete i migliori ranocchi scalatori del reame
3-6 carte: una scalata di tutto rispetto! Ma sicuramente sapete fare di meglio!
0-3 carte: non siete abbastanza allenati; giocate subito un'altra partita.

Giocare da soli

A questo gioco si può giocare anche da soli, cercando di tirare il ranocchio con entrambe le mani per condurlo verso la torre del castello. Nel tempo della clessidra cerca di raccogliere un numero maggiore di carte rispetto al tentativo precedente.

Gli autori / L'illustratrice

Gli autori



Gunter Baars è nato ad Amburgo nel 1962. Dopo la maturità ha lavorato per vari anni come autore, redattore e sceneggiatore freelance, tra l'altro per la rivista MAD e la serie animata Ottos Ottifanten, ma anche per la televisione e la radio. Ad oggi ha pubblicato oltre 80 giochi, il primo dei quali è uscito nel 1989. *Il castello del ranocchio scalatore* è il suo ultimo gioco, pubblicato dalla HABA.



Markus Nikisch è nato nel 1973 a Ludwigsburg (Germania), penultimo di sei figli. Con cinque sorelle, trovarne una con cui giocare non è mai stato un problema. La passione per i giochi lo accompagna da sempre, per questo al termine degli studi di teologia e pedagogia sociale si è stabilito

in Baviera per lavorare alla HABA come redattore di giochi. Oggi vive sempre in Baviera con la moglie Katja e i figli Joel e Jonas.

L'illustratrice



Antje Flad è nata a Merseburg (Germania). Ha studiato ad Halle, alla Scuola di arte e design Burg Giebichenstein. Al termine degli studi ha lavorato come illustratrice per diverse case editrici di giochi e di libri. Nel 1995 ha avviato la propria attività di illustratrice e disegnatrice di giochi freelance. Vive a Berlino con il marito e il figlio Philipp.

Per la HABA ha già illustrato numerosi giochi, puzzle ed anche alcuni libri.

Cari bambini e cari genitori,


sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

It's
playtime!



Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

Art. Nr. 303631
TL A 115577
2/19

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]