



a game by Keith Matejka

BULLFROGS



Spielregeln

EINLEITUNG

Waffen klirren, Wasser spritzt und die dröhnenden Schlachtrufe gepanzerter Ochsenfrösche erschallen über den vom Mond beleuchteten Sumpf. Amphibische Armeen springen im verzweifelten Kampf um den Teich von Seerosenblatt zu Seerosenblatt.

Plötzlich ertönt ein Ruf des Triumphs. Endlich haben sich genügend Krieger der Schlacht um ein Seerosenblatt angeschlossen, um dort die Übermacht zu bilden und den Sieg zu erringen. Überladen sinkt das Seerosenblatt in den Sumpf.

Die Frösche auf dem sinkenden Seerosenblatt verteilen sich rasch auf die umliegenden Blätter und kommen ihren Verbündeten zu Hilfe oder sabotieren ihre Gegner, wobei die Seerosenblätter durch ihr Gewicht über das kalte, glitzernde Wasser davontreiben.

Der siegreiche Feldherr muss die Auswirkungen jeder Bewegung verstehen und es vermeiden, den Sieg in einer einzelnen Schlacht anzustreben, wenn der Preis dafür ist, den gesamten Krieg zu verlieren.

“Und wie Wasser keine unveränderliche Form kennt, gibt es im Krieg keine unveränderlichen Bedingungen.”

– Sun Tzu

SPIELMATERIAL

Spielregeln

49 Karten

10 Seerosenblatt-Karten in jeder Spielerfarbe

4 Spielhilfen

5 Startkarten

- 1 Baumstamm-Karte
- 4 Seerosenblatt-Karten mit 6 Feldern

64 Spielfiguren

14 Frösche in jeder Spielerfarbe

2 Ochsenfrösche in jeder Spielerfarbe



SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich das entsprechende Deck mit 10 Seerosenblatt-Karten, 14 Frösche und 2 Ochsenfrösche.
2. Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe.
3. Legt die Baumstamm-Karte in die Tischmitte. Platziert die vier Start-Seerosenblatt-Karten kreuzförmig um diese Karte: eine darüber, eine darunter, eine links und eine rechts.
4. Jeder Spieler mischt sein Deck mit Seerosenblatt-Karten und legt es als verdeckten Nachziehstapel in Reichweite vor sich ab.
5. Jeder Spieler zieht 3 Seerosenblatt-Karten als Starthand.
6. Der jüngste Spieler ist zuerst am Zug.



SPIELABLAUF

1. Eine Seerosenblatt-Karte **spielen**
2. **Aktionen ausführen**
3. Seerosenblatt-Karten **auswerten**
 - Frösche/Ochsenfrösche zählen
 - Frösche/Ochsenfrösche hüpfen lassen
 - Seerosenblatt-Karten entfernen
 - Seerosenblatt-Karten verschieben
4. Eine Seerosenblatt-Karte **nachziehen**

Seerosenblatt-Symbole

Felder (zeigen Frosch-Stamm)



Siegpunkte

1. EINE SEEROSENBLATT-KARTE SPIELEN

Am Anfang seines Zuges muss der aktive Spieler eine seiner Seerosenblatt-Handkarten ausspielen. Diese muss entweder an die Baumstamm-Karte oder an eine andere bereits gespielte Seerosenblatt-Karte offen angelegt werden.

Karten werden als angrenzend betrachtet, wenn sie sich mit einer Seite berühren. Diagonal liegende Karten werden nicht als angrenzend betrachtet.

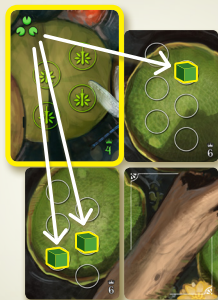
2. AKTIONEN AUSFÜHREN

Die Anzahl an Seerosenblatt-Symbolen auf der oberen linken Ecke der Seerosenblatt-Karte, die in Schritt 1 gespielt wurde, entspricht den Aktionen, die der Spieler während seines Zuges ausführen darf. Es gibt zwei Aktionsarten: Einsetzen und Sabotieren. Beide Aktionen dürfen während eines Zuges mehrmals und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, solange die Anzahl an ausgeführten Aktionen die Anzahl an Seerosenblatt-Symbolen auf der gespielten Karte nicht übersteigt.

EINSETZEN

Setze einen Frosch oder einen Ochsenfrosch deiner Spielerfarbe auf ein freies Feld einer Seerosenblatt-Karte, die in derselben Reihe (horizontal) oder Spalte (vertikal) wie die Karte liegt, die in Schritt 1 gespielt wurde.

- ❁ Auf die Karte, die im Schritt "Eine Seerosenblatt-Karte spielen" ausgespielt wurde, darf **KEIN** Frosch oder Ochsenfrosch gesetzt werden.
- ❁ Auf die Baumstamm-Karte darf **KEIN** Frosch oder Ochsenfrosch gesetzt werden.
- ❁ Ein Spieler darf in diesem Schritt **NIEMALS** mehr als 2 Frösche oder Ochsenfrösche (*in beliebiger Kombination*) auf eine einzelne Karte setzen.
- ❁ Sollte ein Spieler keine Frösche oder Ochsenfrösche mehr zur Verfügung haben, kann er einen Frosch seiner Farbe von einer bereits ausgespielten Seerosenblatt-Karte nehmen und diesen entsprechend der Einsetzregeln auf eine andere Seerosenblatt-Karte setzen. Ochsenfrösche können dafür nicht verwendet werden.



SABOTIEREN

Wähle einen Frosch eines Gegners auf einer Seerosenblatt-Karte, die sich in derselben Reihe (horizontal) oder Spalte (vertikal) befindet wie die Karte, die in Schritt 1 ausgespielt wurde, und lass' ihn auf eine beliebige angrenzende Seerosenblatt-Karte oder auf die Baumstamm-Karte hüpfen.

- ❁ Ochsenfrösche darfst du mit dieser Aktion **NIEMALS** hüpfen lassen.
- ❁ Die Sabotage-Aktion darf **NICHT** auf Frösche angewendet werden, die sich auf der Baumstamm-Karte befinden.

3. SEEROSENBLATT-KARTEN AUSWERTEN

Wenn eine oder mehrere Seerosenblatt-Karten vollständig besetzt sind, nachdem der aktive Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, ist die Schlacht auf diesen Karten abgeschlossen. Um den Gewinner der Schlacht zu ermitteln, müssen die Karten jetzt ausgewertet werden.

Falls es mehrere Seerosenblatt-Karten gibt, die ausgewertet werden müssen, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge der Auswertungen.

FRÖSCHE/OCHSENFÖSCHE ZÄHLEN

Zählt die Stärke der Spielfiguren jedes Spielers auf der voll besetzten Seerosenblatt-Karte zusammen:

- ❁ Frösche haben eine Stärke von 1.
- ❁ Ochsenfrösche haben eine Stärke von 2.

Der Spieler mit der größten Gesamtstärke auf der Seerosenblatt-Karte gewinnt die Schlacht. Bei Gleichstand gewinnt niemand.

Beispiel: Spieler Grün ist am Zug.

Die markierte Seerosenblatt-Karte mit 6 Feldern ist voll besetzt.

Sie muss nun ausgewertet werden.

Spieler Grün hat eine Stärke von 4 (1+1+2).

Spieler Blau hat eine Stärke von 3 (1+1+1).

Spieler Grün gewinnt die Schlacht.



FRÖSCHE/OCHSENFÖSCHE HÜPFEN LASSEN

Jedes Mal, wenn eine Schlacht abgeschlossen ist, sinkt die entsprechende Seerosenblatt-Karte.

Der **AKTIVE** Spieler lässt einen Frosch oder einen Ochsenfrosch von der sinkenden Seerosenblatt-Karte auf **JEDE** angrenzende Seerosenblatt-Karte mit einem freien Feld, oder auf die Baumstamm-Karte hüpfen und zwar in folgender Reihenfolge:

- ❁ Alle **FRÖSCHE** der **VERLIERENDEN** Spieler.
- ❁ Alle **OCHSENFÖSCHE** der **VERLIERENDEN** Spieler.
- ❁ Alle **FRÖSCHE** des **GEWINNENDEN** Spielers.
- ❁ Alle **OCHSENFÖSCHE** des **GEWINNENDEN** Spielers.

Es hüpfen niemals mehr als 4 Frösche/Ochsenfrösche, wenn eine Seerosenblatt-Karte ausgewertet wird, da an jede Seerosenblatt-Karte höchstens 4 Karten angrenzen können.

Auf der sinkenden Seerosenblatt-Karte zurückbleibende Frösche werden zurück in den Vorrat des entsprechenden Spielers gelegt, während übriggebliebene **OCHSENFROSCH** AUS DEM SPIEL ENTFERNT und auf die entsprechenden Felder auf den Spielhilfen ihrer Spieler gesetzt werden.

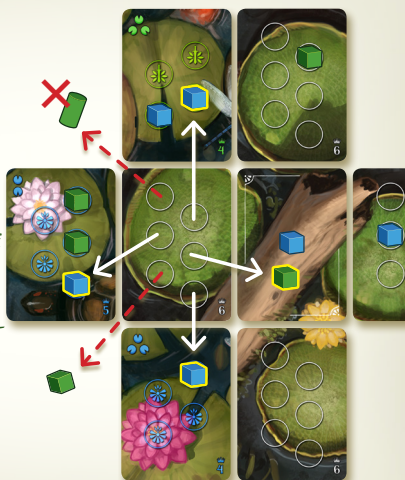
Falls es keinen Gewinner auf der sinkenden Seerosenblatt-Karte gibt, gilt der aktive Spieler für die Hüpf-Reihenfolge als Gewinner, d.h. seine Frösche und Ochsenfrösche hüpfen zuletzt.

In der Fortsetzung des letzten Beispiels muss Spieler Grün die drei blauen Frösche seines Gegners zuerst hüpfen lassen, da Grün die Seerosenblatt-Karte gewinnt. Er entscheidet sich dafür, die Frösche von Spieler Blau auf die Seerosenblatt-Karten oben, unten und links hüpfen zu lassen.

Anschließend hat er Gelegenheit, einen Frosch seiner eigenen Farbe hüpfen zu lassen. Er lässt seinen grünen Frosch auf die Baumstamm-Karte rechts hüpfen.

Ein Frosch und ein Ochsenfrosch bleiben auf der sinkenden Seerosenblatt-Karte übrig. Der Frosch kehrt in den Vorrat von Spieler Grün zurück, und der übriggebliebene Ochsenfrosch wird aus dem Spiel genommen.

Spieler Grün entfernt nun die sinkende Seerosenblatt-Karte und legt sie auf seinen Wertungsstapel, was ihm 6 Siegpunkte einbringt.



SEEROSENBLATT-KARTEN ENTFERNEN

Nachdem die Frösche und die Ochsenfrösche von der sinkenden Seerosenblatt-Karte gehüpft sind, erhält der Gewinner der Schlacht die Seerosenblatt-Karte und legt sie offen auf einem eigenen Wertungsstapel in seinen Spielbereich ab.

Falls die Schlacht keinen Gewinner hat, wird die Seerosenblatt-Karte aus dem Spiel entfernt. Kein Spieler erhält Punkte für diese Karte.

Das Hüpfen der Frösche und Ochsenfrösche kann bewirken, dass weitere Seerosenblatt-Karten sich füllen und ausgewertet werden müssen.

ÜBERPRÜFT, OB WEITERE SEEROSENBLATTKARTEN VOLL BESETZT SIND UND AUSGEWERTET WERDEN MÜSSEN, BEVOR IHR ZUM SCHRITT "SEEROSENBLATT-KARTEN VERSCHIEBEN" ÜBERGEHT.

SEEROSENBLATT-KARTEN VERSCHIEBEN

Nachdem alle voll besetzten Seerosenblatt-Karten ausgewertet und aus dem Spielbereich entfernt wurden, kann es Seerosenblatt-Karten geben, die nicht mehr an das Gefüge von Seerosenblatt-Karten angrenzen, welches die Baumstamm-Karte umschließt. Diese Karten müssen wieder in Position gebracht werden, so dass alle Seerosenblatt-Karten auf dem Tisch eine zusammenhängende Form bilden.

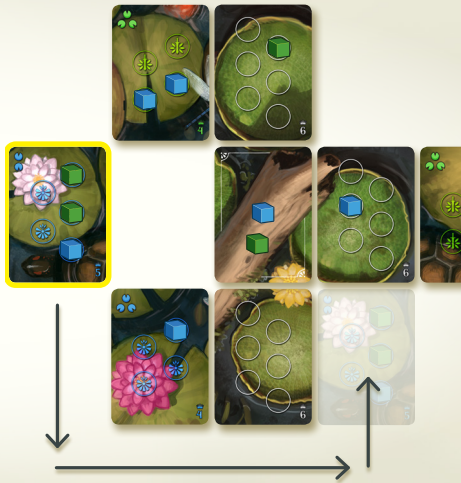
- ❁ Die Baumstamm-Karte darf nicht verschoben werden.
- ❁ Seerosenblatt-Karten werden nacheinander verschoben.
- ❁ Seerosenblatt-Karten dürfen um eine beliebige Anzahl an Feldern verschoben werden, damit sie an die Gruppierung um die Baumstamm-Karte angrenzen.
- ❁ Wenn mehrere Seerosenblatt-Karten verschoben werden, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge dies geschieht.
- ❁ Das Verschieben einer einzelnen Seerosenblatt-Karte lässt oft eine weitere kleine Gruppierung an Karten entstehen. Diese müssen nacheinander so verschoben werden, dass alle Karten aneinander angrenzen.
- ❁ Nach dem Verschieben von Seerosenblatt-Karten sollte die Gruppierung möglichst nicht die Form einer geraden Linie haben.

In der Fortsetzung des letzten Beispiels gibt es keine weiteren Seerosenblatt-Karten auszuwerten, aber die Seerosenblatt-Karten auf dem Tisch bilden keine geschlossene Gruppe.

Die markierte Seerosenblatt-Karte bildet mit den anderen Karten keine Einheit und muss so verschoben werden, dass sie an die Gruppierung um die Baumstamm-Karte angrenzt.

Spieler Grün entscheidet sich, sie auf die grafisch angedeutete Stelle zu verschieben.

Spieler Grün zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel und beendet seinen Zug.



4. EINE SEEROSENBLATT-KARTE NACHZIEHEN

Der aktive Spieler zieht eine Seerosenblatt-Karte von seinem Nachziehstapel und füllt somit seine Kartenhand wieder auf 3 Karten auf. Falls der Nachziehstapel des Spielers leer ist, wird dieser Schritt übersprungen. Der Spieler links vom aktiven Spieler setzt das Spiel fort.

HINWEISE ZUR BAUMSTAMM-KARTE

- ❖ Frösche und Ochsenfrösche können nur durch Hüpfen beim Auswerten einer angrenzenden Seerosenblatt-Karte oder durch die Sabotage-Aktion eines Gegners auf die Baumstammkarte gelangen.
- ❖ Auf der Baumstamm-Karte können sich unbegrenzt viele Frösche und Ochsenfrösche gleichzeitig aufhalten.
- ❖ Die Baumstamm-Karte wird erst nach Spielende ausgewertet.

SPIELENDE

Sobald alle Seerosenblatt-Karten ausgespielt wurden, endet das Spiel nach dem Zug des zum diesem Zeitpunkt aktiven Spielers.

ENDAUSWERTUNG

- ❖ Jeder Spieler zählt die Siegpunkte auf den Seerosenblatt-Karten seines Wertungsstapels zusammen.
- ❖ Jede Seerosenblatt-Karte der eigenen Farbe im Stapel ist einen zusätzlichen Siegpunkt wert.
- ❖ Jeder Frosch der eigenen Farbe auf der Baumstamm-Karte ist einen Siegpunkt wert.
- ❖ Jeder Ochsenfrosch der eigenen Farbe auf der Baumstamm-Karte ist 2 Siegpunkte wert.
- ❖ Der Spieler mit der größten Stärke auf der Baumstamm-Karte erhält 3 zusätzliche Siegpunkte. Falls es einen Gleichstand gibt, werden keine zusätzlichen Siegpunkte vergeben.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Falls es auch hier einen Gleichstand gibt, zählen die betroffenen Spieler ihre Frösche (1 Siegpunkt) und Ochsenfrösche (2 Siegpunkte) auf den Seerosenblatt-Karten, die noch im Spiel sind.

Falls es noch immer einen Gleichstand gibt, dann erfreut euch am gemeinsamen Sieg oder spielt noch eine Partie!

CREDITS

Spielautor: Keith Matejka

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustrationen: John Ariosa

Lektorat & Layout: Cole Busse, Melissa Spors, Todd Walden, Corrie Walden und Huan-Hua Chye

Übersetzung: Manuel Ingeland, Patrice Mundinar

Besonderer Dank: Allen Leuten, die beim Testen geholfen und während der Entwicklung tolles Feedback gegeben haben.

BESUCHT FÜR WEITERE INFOS UND SUPPORT GERN UNSERE
WEBSEITE: WWW.THUNDERWORKSGAMES.COM