

Ein Brettspiel von  
**Asger Harding Granerud**  
 und  
**Daniel Skjold Pedersen**  
 für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren

# FROGRIDERS



Illustrationen: Alexander Jung

Redaktion: Viktor Kobilke



Tief in den nordischen Wäldern lebt das bezaubernde Elfenvolk der Froschreiter.



Einst galten sie als ein Volk von tapferen Kriegeren, die mit ihren Fröschen sogar Riesen in die Flucht schlagen konnten.



Und auch wenn längst friedliche Zeiten angebrochen sind, so veranstalten sie doch jedes Frühjahr zu Ehren ihrer Ahnen ein großes Turnier.



Da du und deine Mitspieler zu ihren scharfsinnigsten Köpfen zählt, werdet ihr als Turnierteilnehmer am heiligen Tümpel zusammengerufen.



Vom Ufer aus dirigiert ihr die Froscheinheiten der vier Reiterstaffeln durch einen friedlichen Schlagabtausch.



Wer dabei die wertvollsten Froschreiter einsammelt und ihre Fähigkeiten clever nutzt, wird dieses legendäre Turnier für sich entscheiden können.

## SPIELMATERIAL

1 Spielplan



6 allgemeine Aufgabenkarten



10 persönliche Aufgabenkarten



24 Privilegkarten



4 Übersichtskarten  
 1 von jeder Spielerfarbe



56 Froschreiter



4 Turnierteilnehmer  
 1 von jeder Spielerfarbe



# SPIELVORBEREITUNG

1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.



2 Nehmt die **56 Froschreiter**.

**Im Spiel zu dritt oder viert** müsst ihr die Froschreiter zufällig auf die Tümpelfelder verteilen, so dass auf jedem Tümpelfeld je ein Froschreiter steht. Lasst dabei aber das Feld in der Mitte (gelbes Seerosenblatt) leer.

**Im Spiel zu zweit** müsst ihr vorher die folgenden Froschreiter aussortieren und in die Schachtel zurücklegen:

- 3 gelbe
- 4 rote
- 5 blaue
- 8 braune

Verteilt dann die restlichen 36 Froschreiter zufällig auf die Tümpelfelder, so dass auf jedem Tümpelfeld wieder je ein Froschreiter steht. Lasst dabei aber das gelbe Seerosenblatt in der Mitte sowie alle dunkelgrünen Blätter am Rand leer.



3 Mischt die **24 Privilegkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das *Feld für den Privilegkarten-Stapel*.

Deckt dann 4 Karten von diesem Stapel auf und legt jede davon offen auf je eines der 4 *Felder für die Privilegkarten*.



4 Mischt die **6 allgemeinen Aufgabekarten**. Zieht dann zwei zufällige davon und legt je eine offen auf jedes der zwei *Felder für die allgemeinen Aufgabekarten*. Legt die übrigen 4 Karten zurück in die Schachtel.



*Wir empfehlen euch, bei den ersten Partien nur die Vorderseiten der allgemeinen Aufgabekarten zu nutzen (die mit dem weißen Rand). In zukünftigen Partien könnt ihr bei der Vorbereitung aber auch je **eine** der zwei ausliegenden allgemeinen Aufgabekarten mit der Rückseite nach oben drehen. (Eine Übersicht der Rückseiten findet ihr auf Seite 4.)*

5 Mischt die **10 persönlichen Aufgabekarten**. Teilt verdeckt an jeden Spieler zwei davon aus und legt übriggebliebene Karten zurück in die Schachtel. Jeder schaut seine Karten an und wählt eine, die er verdeckt vor sich ablegt. (Diese Karte darf er sich jederzeit während des Spiels wieder anschauen, sollte sie aber vor den anderen verdeckt halten.) Die nicht-gewählte Karte kommt zurück in die Schachtel.



6 Jeder Spieler wählt einen **Turnierteilnehmer** und stellt ihn auf Feld 0 der *Trophäenpunkt-Leiste*. Außerdem nimmt er sich die **Übersichtskarte** und legt sie vor sich ab.



# SPIELABLAUF

Bestimmt einen Spieler, der das Spiel mit seinem Zug beginnt. Danach läuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Jedes Mal, wenn du dabei mit deinem Zug an die Reihe kommst, **MUSST** du zuerst:

**A)** einen Sprung machen, um einen Froschreiter einzusammeln,



und **DARFST** dann:

**B)** einen deiner eingesammelten Froschreiter ins Dorf zurückschicken, um eine Sonderaktion durchzuführen.



Dann ist der nächste Spieler am Zug.

## Phase A) Mache einen Sprung und sammle einen Froschreiter ein

Wähle einen Froschreiter, der auf einem Tümpelfeld steht. Überspringe mit ihm genau einen anderen Froschreiter. Beachte dabei folgende Regeln:

- Der Froschreiter, den du dabei überspringst, muss auf einem orthogonal (nicht diagonal) **benachbarten** Tümpelfeld stehen und in gerader Linie übersprungen werden.
- Das Tümpelfeld direkt dahinter muss **leer** sein, damit der springende Froschreiter dort landen kann. Sammle nach dem Sprung den Froschreiter ein, den du **übersprungen** hast, indem du ihn vom Spielplan nimmst und vor dir abstellst.

**Hinweis:** Einige Privilegkarten können diese Regeln beeinflussen (siehe hierzu die Übersicht auf Seite 4).

**ACHTUNG:** Falls es dir unmöglich ist, einen Sprung zu machen, endet das Spiel sofort (siehe Seite 3)!

**Sonderregelung im Spiel zu zweit:** Die äußeren Tümpelfelder mit den dunkel-grünen Blättern sind nicht verfügbar. Im Spiel zu zweit darfst du also niemals mit einem Froschreiter auf diesen landen.

**Beispiel:** Am Anfang des Spiels hat der beginnende Spieler 4 Möglichkeiten für seinen ersten Sprung, da nur das zentrale Tümpelfeld frei ist. Er wählt den roten Froschreiter und überspringt damit den gelben. Dann nimmt er den gelben Froschreiter vom Spielplan und stellt ihn vor sich ab.



## Phase B) Schicke einen deiner eingesammelten Froschreiter zurück ins Dorf, um eine Sonderaktion auszuführen

Nach deinem Sprung **darfst** du einen deiner eingesammelten Froschreiter ins *Dorf* zurückstellen. Es ist egal, ob das derjenige ist, den du gerade eingesammelt hast, oder einer, der noch aus einem früheren Zug vor dir steht. Solltest du einen Froschreiter zurück ins Dorf stellen, musst du seiner Farbe entsprechend sofort eine Sonderaktion ausführen:



Falls du einen roten Froschreiter ins Dorf zurückschickst, musst du sofort ein weiteres Mal *Phase A* ausführen. Nach diesem zweiten Sprung darfst du jedoch **nicht** nochmals *Phase B* ausführen.



Falls du einen gelben Froschreiter ins Dorf zurückschickst, nimm dir sofort einen der anderen Froschreiter, die sich **im Dorf** befinden, und stelle ihn vor dir ab. (Sollte das Dorf leer sein, kannst du keinen gelben Froschreiter dorthin stellen.)



Falls du einen blauen Froschreiter ins Dorf zurückschickst, nimm dir sofort eine der vier Privilegkarten, die auf dem Spielplan ausliegen, und lege sie offen vor dir ab. Decke dann eine neue Karte vom Privilegkarten-Stapel auf und fülle damit das nun leere Privilegkartenfeld auf dem Spielplan auf (sofern möglich). Die Privilegkarte, die du vor dir abgelegt hast, bleibt bis zum Ende des Spiels vor dir liegen. Je nach Art bringt sie dir zusätzliche Trophäenpunkte oder andere Vorteile. *Siehe Seite 4 für eine Übersicht der Privilegkarten.*



**ACHTUNG:** Braune Froschreiter dürfen **niemals** ins Dorf zurückgestellt werden. Stattdessen sind sie am Spielende selbst schon Trophäenpunkte wert (siehe unten).

## SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn der Spieler am Zug eigentlich einen Sprung ausführen müsste, dies aber nicht regelkonform kann. (Damit verfällt der Rest seines Zuges, und es kommt auch kein anderer Spieler mehr an die Reihe). Dann wertet jeder von euch nacheinander seine Karten und Froschreiter und trägt seine Trophäenpunkte mit seinem Turnierteilnehmer auf der Trophäenpunkt-Leiste ab. Um deine Karten und Froschreiter zu werten, führe die folgenden 4 Schritte durch. Beachte dabei, dass jede Karte für sich gewertet wird. Das heißt, jeder einzelne deiner Froschreiter kann gleich bei mehreren Karten Punkte bringen.

### Persönliche Aufgabenkarte

Decke zunächst deine persönliche Aufgabenkarte auf. Sie zeigt eine Kombination aus Froschreitern, die zusammen ein Set bilden. Für jedes vollständige Set, das du genau in dieser Kombination vor dir stehen hast, erhältst du die auf der Karte abgebildeten Trophäenpunkte.

### Allgemeine Aufgabenkarten

Werte nun nacheinander die zwei allgemeinen Aufgabenkarten auf dem Spielplan. Diejenigen mit weißem Rand werden dabei auf dieselbe Weise ausgewertet wie deine persönliche Aufgabenkarte. Falls eine der allgemeinen Aufgabenkarten mit der Rückseite nach oben liegt (blauer Rand), musst du in der Übersicht auf Seite 4 nachsehen, wie sie gewertet wird.

### Braune Froschreiter

Für jeden braunen Froschreiter, der vor dir steht, erhältst du 1 Trophäenpunkt.

### Privilegkarten

Werte schließlich die Privilegkarten, die vor dir liegen, eine nach der anderen aus. Wenn auf einer Privilegkarte unten Trophäenpunkte abgebildet sind, erhältst du diese in jedem Fall. Privilegkarten mit einem blauen oder grünen Kasten können je nach Fähigkeit noch weitere Trophäenpunkte bringen. *Details hierzu finden sich in der Übersicht auf Seite 4.*

**Der Spieler mit den meisten Trophäenpunkten gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Froschreiter vor sich stehen hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Allgemeiner Hinweis zu den Farben von Zahlen auf Trophäen:

Dunkle Zahlen auf Trophäen bedeuten: Du erhältst exakt die abgebildete Anzahl an Trophäenpunkten am Spielende.

Weiße Zahlen auf Trophäen bedeuten: Du kannst die abgebildete Anzahl an Trophäenpunkten mehrfach erhalten (nämlich pro erfüllter Voraussetzung).

**Beispiel:** Am Spielende hat Nina diese 11 Froschreiter vor sich stehen.

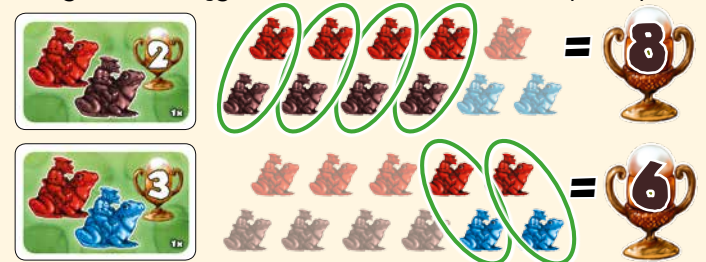


Ihre Wertung sieht damit folgendermaßen aus:

Für ihre **persönliche Aufgabenkarte** erhält sie 10 Trophäenpunkte.



Für die **allgemeinen Aufgabenkarten** erhält sie 8 + 6 Trophäenpunkte.



Für ihre **braunen Froschreiter** erhält sie 4 Trophäenpunkte.



Für ihre **Privilegkarten** erhält sie insgesamt 15 Trophäenpunkte.



## Übersicht der Privilegkarten



**Fähigkeit der Karte**  
**Anzahl der Trophäenpunkte am Spielende**  
**Wie häufig gibt es die Karte**

Die folgenden Karten (mit türkisfarbenem Kasten) zeigen jeweils 2 Extra-Froschreiter einer bestimmten Farbe. Diese Extra-Froschreiter zählen am **Spielende** für den Besitzer wie normale Froschreiter, die vor ihm stehen. Allerdings gelten sie nur für **Aufgabenkarten**. Sie zählen hingegen niemals mit, wenn es um Voraussetzungen von Privilegkarten oder die Gleichstandsregelung geht.



Am Spielende werden dir für jede dieser Karten, die du vor dir liegen hast, automatisch 2 Trophäenpunkte abgezogen.

Die folgenden Karten (mit orangefarbenem Kasten) erweitern deine Möglichkeiten beim Sprung in **Phase A**. Beachte allerdings, dass ihre Fähigkeiten niemals **untereinander** kombiniert werden dürfen.



Mit dieser Karte darfst du Froschreiter ab sofort auch diagonal überspringen. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.



Mit dieser Karte darfst du Froschreiter ab sofort auch „über Eck“ überspringen (indem du auf einem leeren Tümpelfeld landest, das links oder rechts an das Feld des übersprungenen Froschreiters angrenzt). Alle anderen Regeln bleiben bestehen.



Mit dieser Karte darfst du Anlauf nehmen. Das heißt, vor deinem Sprung darfst du mit dem springenden Froschreiter alle **leeren** Felder passieren, die in **gerader Linie** zwischen ihm und dem zu überspringenden Froschreiter liegen. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

Die folgenden Karten (mit lilafarbenem Kasten) kannst du bei jedem deiner Sprünge einsetzen.



Mit dieser Karte darfst du nach dem Sprung entscheiden, ob du wie immer den übersprungenen Froschreiter einsammelst oder stattdessen denjenigen, mit dem du gesprungen bist.



Mit dieser Karte erhältst du immer sofort 1 Trophäenpunkt, wenn du mit deinem springenden Froschreiter auf einem Tümpelfeld landest, das eine **Blume** zeigt. Hast du mehrere dieser „Blumen“-Privilegkarten, erhältst du für jede davon jeweils 1 Trophäenpunkt.

Die folgenden Karten (mit grünem Kasten) können am **Spielende** Trophäenpunkte wert sein. Wie viele das genau sind, hängt davon ab, wie oft du die auf der jeweiligen Karte geforderte Voraussetzung vorweisen kannst.



Hast du diese Karte, fasse je 2 beliebige deiner Privilegkarten zu einem Paar zusammen (inklusive dieser Karte). Pro vollständigem Paar erhältst du 2 Trophäenpunkte.



Hast du diese Karte, fasse je einen beliebigen Froschreiter und je eine beliebige Privilegkarte zu einem Paar zusammen (inklusive dieser Karte). Pro vollständigem Paar erhältst du 1 Trophäenpunkt.



Für jedes Exemplar, das du von dieser Karte hast, gilt: Du erhältst 1 Trophäenpunkt für jeden deiner braunen Froschreiter. (Diese Punkte gibt es natürlich zusätzlich zu den üblichen Punkten für braune Froschreiter.)

Die folgenden Karten (mit blauem Kasten) zeigen eine Voraussetzung, die du am **Spielende** erfüllt haben musst, um die darauf angegebenen zusätzlichen Trophäenpunkte zu erhalten.



Hast du diese Karte, erhältst du die 5 zusätzlichen Trophäenpunkte nur, falls du unter allen Spielern derjenige mit den wenigsten Privilegkarten bist (Gleichstand reicht nicht).



Hast du eine oder beide dieser Karten, erhältst du die jeweiligen zusätzlichen Trophäenpunkte (+5/+3) nur, falls du unter allen Spielern derjenige mit den wenigsten Froschreitern bist (Gleichstand reicht nicht).



Diese Karte hat keine Fähigkeit.

## Die Aufgabenkarten (Auswahl)



**Benötigte Froschreiter, um ein Set zu bilden**  
**Trophäenpunkte pro vollständigem Set**  
**Wie häufig gibt es die Karte**



Für je 2 deiner roten Froschreiter erhältst du 5 Trophäenpunkte.



Für je 5 beliebige deiner Froschreiter erhältst du 5 Trophäenpunkte.

## Die Rückseiten der allgemeinen Aufgabenkarten



Diese Karte wird nicht am Spielende gewertet. Stattdessen

funktioniert sie wie die weiter oben beschriebene „Blumen“-Privilegkarte. Das heißt, wenn diese allgemeine Aufgabenkarte ausliegt, erhält jeder Spieler, der mit seinem springenden Froschreiter auf einem Tümpelfeld mit **Blume** landet, immer sofort 1 Trophäenpunkt. (Wer außerdem eine oder mehrere der „Blumen“-Privilegkarten hat, erhält deren Trophäenpunkte natürlich ebenso.)



Der Spieler mit der **alleinigen** Mehrheit an braunen Froschreitern erhält 6 Trophäenpunkte. Falls sich zwei oder mehr Spieler die Mehrheit teilen, erhält jeder von ihnen 3 Trophäenpunkte.



Jeder Spieler rechnet alle seine Froschreiter von den jeweils zwei abgebildeten Farben zusammen (z.B. rot und blau). Der Spieler, der dabei die **alleinige** Mehrheit hat (egal ob sich diese aus beiden oder nur einer der beiden Farben zusammensetzt), erhält 6 Trophäenpunkte. Falls sich zwei oder mehr Spieler die Mehrheit teilen, erhält jeder von ihnen 3 Trophäenpunkte.



Der Spieler mit der **alleinigen** Mehrheit an Privilegkarten erhält 4 Trophäenpunkte. Falls sich zwei oder mehr Spieler die Mehrheit teilen, erhält jeder von ihnen 2 Trophäenpunkte.



**Autoren:** Asger Harding Granerud und Daniel Skjold Pedersen

**Illustrationen:** Alexander Jung | **Redaktion, Spielanleitung und Layout:** Viktor Kobilke

**Copyright:** © 2017 eggertspiele GmbH & Co. KG, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg. Alle Rechte vorbehalten. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Wir danken allen Testspielern, insbesondere Henrik Marrot Hølse, Martin Holst, Andreas Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Ole Steiness, Troels Vastrup, Jeppe Norsker, Ole Palnatoke, Jacob Jaskov, Hasse Borg Søegren, Hans Kristian Roemer, Mikkel Olsen, Dennis Friis Skram, Søren Vendelbo, Lars Wagner Hansen und Rikkelara Nielsen. Ein besonderer Dank geht an Julie sowie an unsere Familien.