

攀爬家小青蛙的城堡

Burg Kletterfrosch

성벽을 오르는 개구리

Ploufette en mission

El Castillo de la Rana Escaladora

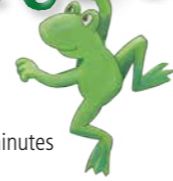
Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2017



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.

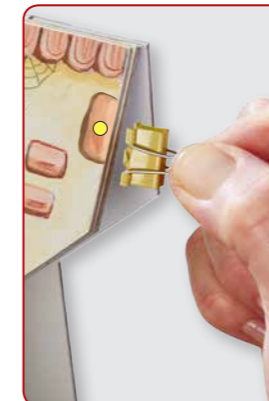


2. Get the empty box base ready. Take the four crosspieces, put them together so that two crosspieces are parallel to each other and place the created grid on the box base.

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

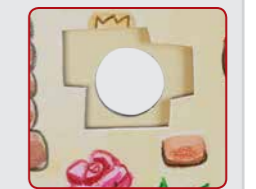
The game ends when the last portrait tile has been awarded to the frog helpers. The child with the most portrait tiles wins. If there is a tie all children with the highest number of portrait tiles win together.

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.

攀爬家小青蛙的城堡



这是一款适用于 2 至 4 名年龄在 5 至 99 岁“小青蛙帮手”的技巧与记忆游戏。游戏设有不同的难度级别，任务可由玩家作为团队合作完成，或由一位玩家单独完成。
作者：Gunter Baars 与 Markus Nikisch · 插画：Antje Flad · 游戏长度：约 20 分钟

以前的日子很安逸，小青蛙弗朗西斯科只需在城堡池塘中为公主寻找黄金球。而现在则大不相同，每天都有东西从城堡居民的窗口滚落出来并掉入池塘：女仆找不到她的毛线球；魔术师在寻找他的水晶球；而厨师则遗失了卷心菜。而只有攀爬家小青蛙弗朗西斯科才能帮助他们找到遗失的物品。

但是所有窗子的百叶窗都关上了，而小青蛙弗朗西斯科必须先找到各个居民的住处，然后才能爬上陡峭的城墙。你能帮助小青蛙弗朗西斯科将所有物品物归原主吗？

产品配件：



城堡池塘底板

4 块可交叉纸板



盒底



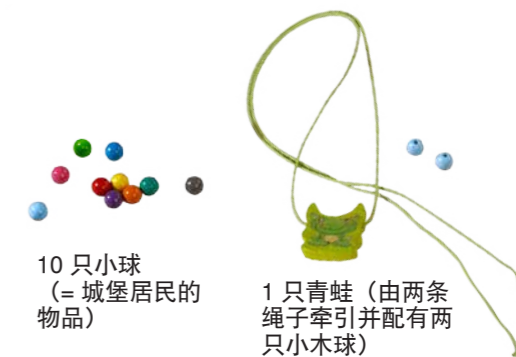
1 个沙漏



4 个夹子
(用于夹住布景纸板)



城堡纸板 A 和 B、折叠纸板 C



10 只小球
(= 城堡居民的物品)

1 只青蛙 (由两条绳子牵引并配有两只小木球)



20 张人物卡



10 张窗口卡 (正面为城堡居民)



第一次游戏前：请先搭建攀爬家小青蛙的城堡！

(也许你可以请父母帮助搭建游戏布景！)

1. 取出 4 张布景纸板 (小心地取下城堡纸板 A 和 B、折叠纸板和城堡池塘底板上有此标记的部分)。如果采用基本玩法, 则无需取下城堡纸板 A 上的拼图块。然后小心地取下城堡居民住所的窗口纸块。



游戏将不再需要带有此标记的纸块, 可将它们丢弃。请保留其他部分。



2. 准备好空的盒底。将四块可交叉纸板彼此平行交叉, 将所组成的格子摆放在盒底。
3. 将城堡池塘底板摆在格子上。



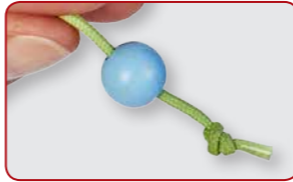
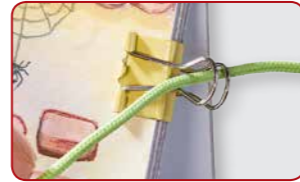
4. 接下来搭起城堡并将小青蛙放好: 玩家需要将折叠纸板、城堡纸板 B 和城堡纸板 A (以此顺序) 叠起来 (城堡纸板 A 在最上面)。然后用 4 只夹子在有标记的位置将纸板夹到一起。



5. 将城堡带有窗口一面的底边插入位于池塘后面的卡槽里, 而另一面的底边则插入另一条卡槽里。



6. 用绳子提起小青蛙并将其放到城堡有窗子的一面, 使两条绳子分别穿过位于城堡顶端夹子的两个金属钩, 从而确保玩家能看到小青蛙。然后再取两只小木球, 使其分别穿过绳子的一端, 并在绳子的两端各打一个死结。



攀爬家小青蛙的城堡就这样搭建好了!



稍后如需收起游戏, 只需将城堡纸板从底板中取出。可将交叉纸板原封不动地留在盒底。只需将较小的游戏配件放在最中央的格子里。保留城堡纸板组装好的状态, 将夹子的金属钩扳倒使其紧贴纸板, 将城堡纸板放到交叉纸板构

成的格子上, 而小青蛙和绳子则应位于盒底格子里。将游戏说明书和城堡池塘底板置于城堡纸板上。最后将盒盖盖在上面。



如果这是你第一次玩“攀爬家小青蛙的城堡”……

在开始游戏前应试着用木球练习如何帮助小青蛙保持平衡。只需将小球摆到小青蛙头顶, 然后用手提起绳子的两端 (木球)。通过牵引或松开手中一侧或两侧的绳子可以使小青蛙和小球贴着城堡的城墙向上或向两侧移动。试着在移动过程中躲避墙上的小洞。(现在你已经能在游戏中更好地攀爬了!)

开玩前：

将攀爬家小青蛙的城堡摆到桌子中央, 以便所有玩家都能轻易地看到城堡。

取出一套居民卡。将其余的 9 张窗口卡正面向下 (即印有城堡居民的一面向下) 打乱, 并将它们放到城堡纸板上 10 处窗口空缺中的 9 处, 在放置过程中要确保没有人能够提前看到任何一位居民的具体位置。

将其余的 18 张人物卡洗牌, 并将它们正面向下累成一摞摆放到城堡前带有篱笆的花园里。将 9 只小球摆放到城堡前池塘里的小孔中。准备好沙漏。



成套居民卡示例





基本玩法：

游戏以顺时针方向进行。可以最大声地模仿小青蛙呱呱叫的玩家开局。翻开整摞人物卡最上面的一张：这张卡片上的城堡居民的某个球状物品从窗口掉下来，这位居民请求攀爬家小青蛙将它找到并交还给他。你来帮助小青蛙完成这个任务。

游戏共分为两个阶段：

1. 找出百叶窗后面的城堡居民
2. 将物品还给城堡居民

游戏的第 1 阶段：

找出百叶窗后面的城堡居民

这位居民藏在哪扇百叶窗之后呢？

选择一处你认为这位居民所在的窗口位置，并翻开这张窗口卡。

上面的人物是你在寻找的城堡居民吗？

• 不是，很遗憾，并不是那位城堡居民。请将这张窗口卡翻过去，并放到与原来不同的窗口空隙中。接下来请下一位玩家翻开一张窗口卡并尝试寻找与人物卡匹配的城堡居民。



• 是的，就是这位城堡居民。将这张窗口卡（城堡居民一面向外）放回窗口空隙中。现在开始游戏的第 2 阶段。

游戏的第 2 阶段：

将物品还给城堡居民

= 借助小青蛙通过保持平衡将小球送到与城堡居民相对应的位置
你找到那位城堡居民的正确位置了吗？将小青蛙放到城堡正面的王冠处。然后从城堡池塘中取出与城堡居民所持有的物品颜色相匹配的小球，将小球摆放到小青蛙的头顶。两只手各持一只与小青蛙连接的绳子两端的小球。



计时员请注意！

小青蛙帮手左手边的玩家负责沙漏的使用并将它摆到自己的面前。

这位玩家将在本轮扮演计时员的角色，并需要在小青蛙移动到目标居民所在窗口的过程中承担观察沙漏的特殊责任。计时员发出口令“攀爬家小青蛙的城堡”，并与此同时将沙漏颠倒，而小青蛙帮手则开始攀爬。

计时员要仔细观察沙漏，并在时间用尽时喊出“停”（当然，其他玩家可以在必要时提醒计时员）。

贴士：如果你还不熟悉游戏流程或和年龄较小的玩家一同游戏，则建议在玩游戏时不使用沙漏，也不需要记时员。

你在规定的时间内成功将城堡居民遗失的物品（小球）归还给了吗？

• 没有！很遗憾，你没能将城堡居民的物品物归原主！
如果玩家的游戏时间耗尽或在移动过程中不小心将小球送到错误的位置，或小球滚落或落入其他空隙中，则玩家需要将相应窗口卡再度翻过去，这表示该居民的百叶窗再度关闭。将与之对应的人物卡取出，接下来的游戏环节不再使用。



• 是的！城堡居民看到自己遗失的物品失而复得十分高兴！
小球被按时、安全地送到与其匹配的城堡居民的窗口下。作为奖励，该玩家可获得这位居民的人物卡。将相应的窗口卡再度翻过去，这表示该居民的百叶窗再度关闭。



从城堡纸板背面将小球从空隙中推出，并将其放回城堡池塘的小孔里。

接下来由下一位玩家翻开下一张人物卡并将其正面朝上摆到城堡前。新一轮游戏（第 1 阶段）开始，玩家继续寻找下一位城堡居民。

游戏结束

在将所有人物卡都奖励给小青蛙帮手之后，游戏结束。获得最多人物卡的玩家获胜。如果出现平局，则最多不同人物卡的玩家获胜。

贴士：

游戏还有更简单的玩法：在游戏开始前，先从所有的人物卡中拿掉几张，在游戏中仅打乱并使用其余的人物卡。

游戏还有更难一点的玩法：取下城堡纸板上的部分或所有拼图块，这会使城堡的城墙上出现更多的空隙。如果在取下拼图块后，想再度采用更为简单的玩法，只需将拼图块放回各自的空隙中填平空隙即可。可以借助拼图块上印刷的图案来找到各块对应的准确位置。



团队合作玩法（适用于 3 至 4 名小青蛙帮手）：

基本游戏规则和下述新规则适用：

开玩前：

• 从城堡纸板上拿走一半的拼图块。
• 将所有人物卡正面朝下打乱，数出 12 张然后将它们放到城堡前的花园里。将其余的人物卡放回游戏盒盖里。本玩法将不再需要它们。

• 然后打乱 10 张窗口卡并将它们摆放在各个窗口。
• 将所有小球摆放到城堡池塘的小孔里。
• 决定是否要在游戏中使用沙漏。

怎么玩：

• 在这种玩法中，所有玩家需要合作，且需完成第 2 阶段的任务。
• 翻开花园里整摞人物卡最上面的一张：现在将由合作移动小青蛙。左侧的玩家用一只手控制一侧绳子的小球，而右侧的玩家则用一只手控制另一侧绳子的小球。现在，两名玩家要合作使小青蛙向上移动到城堡居民所在位置，并确保小青蛙在此过程中保持平衡。两人间需要一定的合作。
• 如果两人能一同完成任务，则可以共同获得人物卡作为奖励。将卡片摆放到城堡前。
• 如果两人没能完成任务，则应将卡片放到盒盖里。也就是说，剩下的游戏环节将不再使用这张卡片。

• 然后轮到下一个团队帮助小青蛙保持平衡。只需翻开下一张人物卡即可。每名玩家应尽可能与其他所有玩家有同样的几率组成团队。在翻开所有人物卡后，游戏结束。

7-12 你们是整个王国内最棒的青蛙攀爬家！
3-6 爬得很棒！但是你们可以做得更好！
0-3 可能你们更适合游泳？

玩家可以独自用双手牵引绳子的两端，带动小青蛙移动。尝试在沙漏限定的时间内收集比上一次更多的人物卡。

作者/插画：



Gunter Baars 于 1962 年出生于汉堡。高中毕业后，他曾以自由作家、编辑、剧作家等身份为《疯狂杂志》(MAD)、《Ottos Ottifanten》等刊物和电视、广播等媒体服务。他在 1989 年设计了第一款游戏，而此后至今他所设计的游戏共有 80 多种。” “是他最新的作品，由 HABA 出版发行。



Markus Nikisch 于 1973 年出生于路德维希堡，在家中六个孩子中排行第五。他总能在自己的五个姐妹中找到一个和自己一同玩耍。他从未对游戏失去过兴趣，因此在完成宗教和社会教育学的研究后迁居至巴伐利亚，以便以游戏编辑的身份为

HABA 工作。他在那里与妻子 Katja 和两个儿子 Joel 和 Jonas 幸福地生活。



Antje Flad 出生于默塞堡。她在位于哈雷的哈雷艺术与设计大学 (Burg Giebichenstein University of Art and Design Halle) 完成学业。在获得本科学历后，她曾为多种游戏和书籍发行商绘制插图。她自 1995 年起以自由插画作者和游戏设计者的身份工作。她居住在柏林，与丈夫和儿子 Philipp 一起生活。在为 HABA 工作期间，她为多种拼图、图书和多种游戏绘制插图。

请登录 www.haba.de/Ersatzteile 以询问生产商是否可以寄售遗失的玩具或游戏配件。



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



1 Sanduhr



Schachtelunterseite



4 Klemmen
(zum Verbinden der Pläne)



10 Kugeln
(= Gegenstände der Burgbewohner)



Frosch an 2 Schnüren
mit 2 Holzkugeln



Turmplan A und B, Faltspielplan C



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

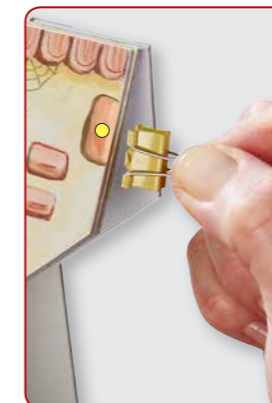


2. Legt den leeren Schachtelboden bereit. Nehmt die vier Stege, steckt sie so zusammen, dass jeweils zwei Stege zueinander parallel stehen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.

3. Legt den Spielplan Burgteich auf das Gitter.



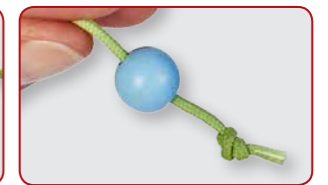
4. Baut anschließend den Burgturm und den Kletterfrosch zusammen: Legt dazu den Faltspielplan, Turmplan B und Turmplan A (in dieser Reihenfolge) übereinander. Klemmt dann die Spielpläne mit den 4 Klemmen an den markierten Stellen zusammen.



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.



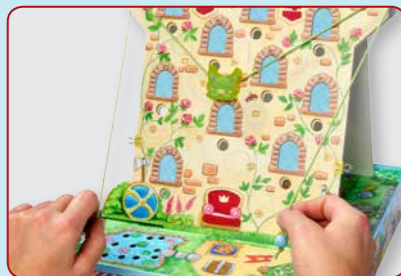
Fertig ist Burg Kletterfrosch!





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 kugelrunden Gegenstand aus dem Fenster fallen lassen und bittet den Kletterfrosch, ihm diesen zurückzubringen. Du hilfst ihm dabei.

Das Spiel besteht aus 2 Spielphasen:

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

Spielphase 1:

Den Burgbewohner hinter den Fensterläden finden

Hinter welchem Fensterladen mag der Burgbewohner gerade sein?

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

Ist es derselbe Burgbewohner?

- **Nein**, es ist leider **nicht dieser** Burgbewohner. Drehe das Fenster-Plättchen wieder um und setze es in den **anderen freien** Fensterrahmen ein. Dann deckt das nächste Kind ein Fenster-Plättchen auf und versucht, den Burgbewohner zu finden.

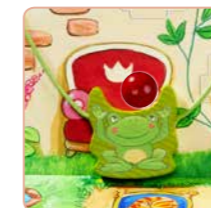


- **Ja**, es ist **dieser** Burgbewohner. Setze den Burgbewohner offen zurück in das Fenster. Jetzt folgt die Spielphase 2.

Spielphase 2:

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

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



Achtung Zeitwächter!

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

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

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

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

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



- **Ja! Der Burgbewohner freut sich, seinen Gegenstand zurückzubekommen!**

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



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

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

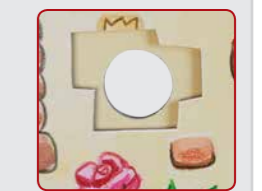
SPILENDE

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 Puzzlesteine 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.

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



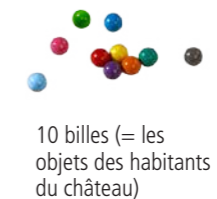
1 sablier



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 ce base. Détachez soigneusement les fenêtres comportant les habitants du château.



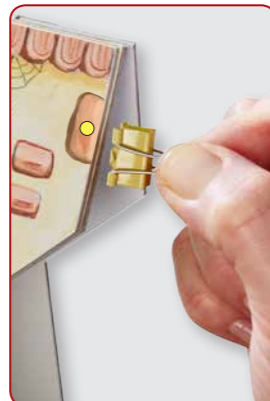
Les éléments en carton portant ce symbole ne servent plus, vous pouvez les jeter. Les autres sont utilisés pour le jeu.



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.



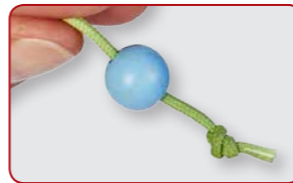
4. Installez maintenant la tour du château et la grenouille Ploufette : posez ainsi le plateau pliable, le panneau B et le panneau A les uns sur les autres (et dans cet ordre). Fixez ensuite les panneaux à l'aide des 4 pinces aux endroits indiqués.



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.

Placez près de vous les habitants du château. Mélangez les 9 tuiles de fenêtres 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'un lot d'habitants du château





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. Replace 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 cordelettes 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).

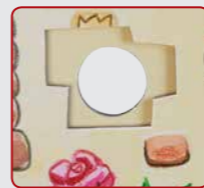
FIN DE LA PARTIE

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.



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



1 reloj de arena



Base de la caja



4 pinzas (para unir las diferentes partes)



10 bolas (los objetos de los habitantes)



1 rana en 2 cordeles con 2 bolitas de madera



10 fichas-ventana con habitante



20 cartas-cuadro

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.



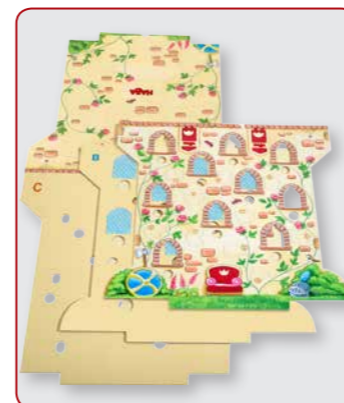
Los elementos marcados con la «X» no se necesitarán y podéis tirarlos. Lo demás sí que se utilizarán para jugar.



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.



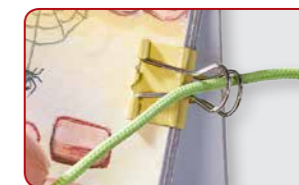
4. A continuación, montad la rana en la torre: para ello, colocad uno sobre otro el tablero plegable, la torre B y la torre A (en este orden). Seguidamente, unid las partes con las 4 pinzas colocadas en las marcas.



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 estanque 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:

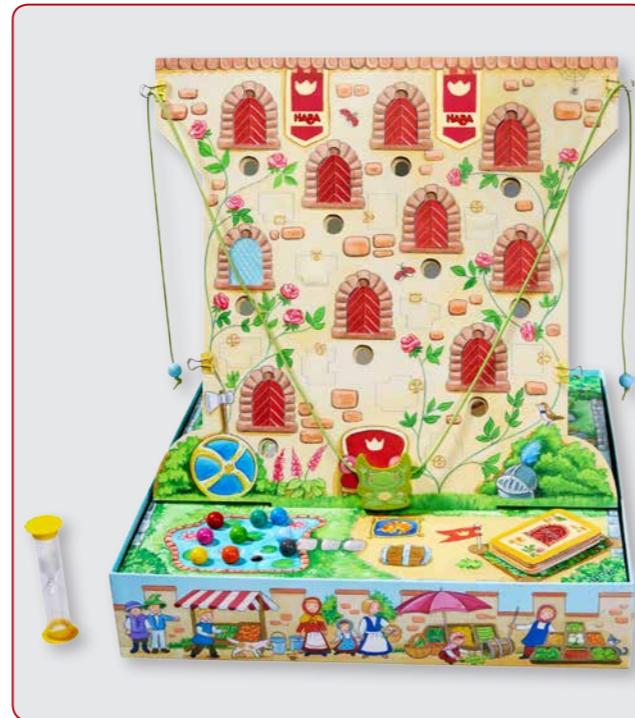
Colocad el castillo de la Rana Escaladora en el centro de la mesa y colocad de forma que todos podáis ver lo mejor posible la torre.

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 estanque. 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 bancalete 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.
- Situad 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 bancalete. 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 Phillip. 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.

성벽을 오르는 개구리



5세부터 99세까지 플레이 할 수 있는 2~4 인용 기억력 게임으로, 규칙별 난이도에 따라 개인전으로 혹은 단체전으로 플레이 할 수 있습니다.
작가 : Gunter Baars&Markus Nikish / 삽화 : Antje Flad / 게임 시간: 약 20분

개구리 프랜시스코가 성안에 있는 연못에서 왕자님의 황금공 만을 낚아 올리기만 해도 됐을 때까지는 평화로웠어요. 하지만 요즘에는 성에 사는 많은 사람들이 창문 밖으로 무언가를 계속 떨어뜨려서 연못에 빠뜨리고 있어요. 시녀는 양털뭉치를 잃어버렸고, 마법사는 수정구슬을 찾고 있죠. 또한 요리사는 배추머리를 찾고 있지 뭐예요. 그런데 오로지 프랜시스코만이 연못에 빠진 물건들을 꺼내다 줄 수 있습니다. 그런데 모든 창문이 꼭꼭 잠겨 있어서 뾰족한 성탑을 프랜시스코가 올라가려면 성에 사는 사람 중에 믿을 만한 사람을 찾아야만 합니다. 프랜시스코가 물건을 구해서 잃어버린 사람에게 제대로 찾아 줄 수 있도록 도와줄 수 있나요?

구성품



게임보드 1개



칸막이 4개

박스



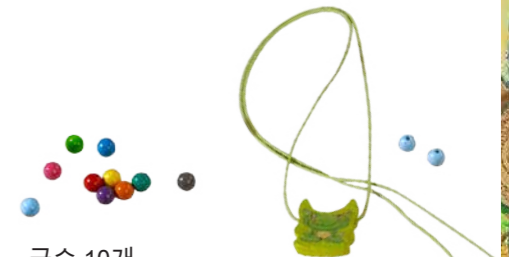
모래 시계 1개



집게 4개



성곽 조립 부품 A.B.C



구슬 10개

두 개의 줄이 연결된 개구리 모형 1개 (나무 구슬 2개)



자화상 타일 20개



창문 타일 x10



첫 게임을 플레이하기 전 : 개구리성 세우기!

(여러분의 부모님께 성을 세울 수 있도록 도와달라고 할 수 있어요.)

1. 4개의 게임판을 모두 꺼내주세요. (성 모양 A와 B, 접이식 성탑 그리고 연못이 그려진 게임보드를 영역이 표시된 부분을 조심히 떼어 내세요.) 성모양 A의 퍼즐 부품은 기본 게임에는 사용되지 않을 수 있으며 성에 사는 사람들이 그려진 창문도 사용되지 않아요.



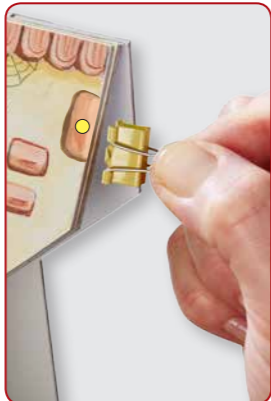
이 심볼이 그려진 두꺼운 종이로 된 부품들은 게임에 필요없으니 버리세요. 그렇지 않은 부품들은 게임에 사용됩니다.



2. 텅빈 받침용 박스를 준비해 주세요. 칸막이 4개를 그림과 같이 격자 모양으로 조립해서 받침용 박스 안에 넣어 주세요.
3. 받침용 박스 위에 연못 게임보드를 올려 주세요.



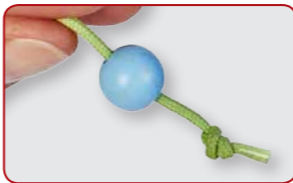
4. 성탑은 알파벳이 보이는 쪽으로 접이식 성탑 C 위에 B, B 위에 A 순서대로 놓고 표시된 위치에 4개의 집계를 이용해서 고정해 주세요.



5. 창문이 그려진 성탑면을 연못 뒤쪽 구멍에 끼우고 다른 면은 뒤쪽 구멍에 끼우세요.



6. 2개의 줄을 그림과 같이 개구리가 보이도록 성탑 윗부분 양쪽의 집게 손잡이 부분에 넣어 주세요. 그리고 두 개의 나무 구슬의 구멍에 양쪽 끈의 끝을 넣어서 단단히 매듭을 만들어 주세요.



성이 완성되었어요!



나중에 게임을 정리할 때는 성탑을 게임보드에서 빼세요. 박스의 격자 부분은 그대로 두고 게임 구성품 중 작은 부품들은 박스 가운데 보관하세요. 그리고 성탑은 해체하지 말고 집게로 잘 고정된 뒤에 박스의 격자 위에 올려 놓고 개구

리 모형과 끈도 박스의 빈 공간에 넣으세요. 가장 위에는 설명서와 연못이 그려진 게임보드를 올려 두세요.



만약 이번이 이 게임을 처음 플레이하는 것이라면...

첫 게임을 플레이하기 전에 개구리 머리 부분의 움푹 패인 부분에 구슬을 올리고 떨어뜨리지 않도록 발란스에 맞게 줄을 당기는 연습을 여러번 하세요. 하나의 줄 또는 두 줄을 당기거나 놓으면 개구리를 성의 위쪽으로 보내거나 한 쪽 방향으로 보낼 수 있어요. 성탑의 면에 있는 구멍에 빠르게 다가갈 수 있도록 연습해 보세요. (자, 이제 여러분은 성을 더 잘 올라갈 수 있게 되었답니다!)

게임의 준비

성탑이 세워진 게임보드를 테이블의 가운데에 놓아 모든 플레이어가 잘 볼 수 있도록 합니다. 1세트의 거주자 타일은 한쪽으로 놓아주세요. 나머지 9개의 창문타일은 주민의 얼굴이 보이지 않도록 뒤집어서 잘 섞어서 10개의 열린 창문 중 9개에 숨겨 놓아서 어떤 플레이어도 어떤 창에 어떤 주민 타일이 있는지 알지 못하도록 합니다.

나머지 18개의 자화상 타일은 뒤집어서 더미를 만들어 성탑 앞에 있는 울타리가 그려진 정원에 놓으세요. 9개의 작은 구슬은 호수 위 구멍에 올려 주세요. 모래시계는 사용하기 편하도록 두세요.



거주자 세트





게임의 진행

가장 크게 소리를 지를 수 있는 플레이어부터 시계방향으로 진행됩니다. 정원에 있는 자화상 타일 더미의 가장 위에 있는 카드 한 장을 뒤집습니다. 타일에 그려진 주민은 구슬 모양의 물건을 창문 밖으로 떨어뜨려서 개구리에게 되찾아 달라고 부탁하게 된거예요. 개구리가 물건을 찾아줄 수 있도록 여러분이 도와주세요.

게임은 두 단계로 진행됩니다:

1. 창문 뒤에 있는 거주자를 찾습니다.
2. 잃어버린 물건을 되찾아 줍니다.

첫 번째 단계:

창문 뒤에 있는 거주자를 찾습니다.

자화상 타일에 그려진 주민이 숨겨져 있을 거라고 생각되는 창문 타일을 선택하세요.

타일에 그려진 주민이 맞나요?

- 아니요, 그 주민이 아니예요. 창문 타일을 다시 뒤집어서 비워져 있는 빈 창문에 끼우세요. 그리고 다음 플레이어가 올바른 주민을 찾을 때까지 한명씩 창문 타일을 뒤집어 보세요.



- 네, 맞아요. 그렇다면 주민이 보이도록 창문 타일을 창문에 끼워 주세요. 이제 두 번째 단계로 이어집니다.

두 번째 단계:

주민에게 물건을 되찾아 주세요 = 구슬을 떨어뜨리지 않도록 개구리를 잘 움직여서 주민에게 가져다주세요.



주민을 잘 찾았다면 개구리를 성탑 앞에 있는 왕좌에 놓으세요. 그리고 해당되는 주민이 잃어버린 물건과 같은 색의 구슬을 연못에서 가져와 개구리의 머리에 얹으세요. 개구리와 연결된 줄 끝의 구슬을 양 손에 잡으세요.

시간을 재는 것이 중요해요!

현재 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어는 모래시계를 받아서 앞에 놓으세요. 그 플레이어가 이번 라운드 시간 지키미에요. 시간지킴이는 개구리가 해당되는 주민에게 구슬을 떨어뜨리지 않고 전달할 때까지 시간을 잘 봐주세요. 시간 지키미가 '이제 성탑을 올라갑니다.'라고 외치면서 모래시계를 뒤집으면 여러분은 구슬이 떨어지지 않도록 줄을 잘 당기며 개구리를 위로 올려보낼 수 있어요. 시간지킴이는 모래시계의 모래가 아래로 모두 떨어지면 '멈춰!'라고 외쳐야 하기 때문에 모래시계를 잘 보고 있어야 해요. (물론 다른 플레이어들이 도와줄 수 있어요.)

팁: 만약 게임이 아직 낯설거나 나이가 어린 플레이어들과 게임을 할 경우에는 모래시계나 시간지킴이를 포함시키지 않고 플레이하는게 좋아요.

모래시계가 끝나기 전에 주민에게 물건을 되돌려 주었나요?

- 아니요! 안타깝게도 주민에게 물건을 돌려주지 못했군요. 만약 시간이 지났거나 성벽의 다른 구멍에서 구슬을 잃어 버렸거나, 양쪽으로 구슬을 떨어뜨렸거나, 엉뚱한 구멍에 내려놓게 되면 창문 타일을 다시 뒤집어서 끼워주세요. 그리고 자화상 타일은 다시 사용되지 않아요.



- 예! 성의 주민이 자신의 물건을 되찾아서 행복해해요. 구슬이 제시 시간에 해당되는 주민의 창문 아래 안전하게 도착했다면 보상으로 주민에게 해당되는 자화상 타일을 받습니다. 그리고 창문 타일을 다시 뒤집어서 끼워주세요.



구멍 뒤쪽을 통해 구슬을 꺼내어 연못에 다시 돌려 놓으세요.

이제 다음 플레이어가 새로운 자화상 타일을 가져와서 성탑 앞에 펼쳐 놓으세요. 1단계부터 새로운 라운드가 시작되어 다음 주민을 찾아보세요.

게임의 종료

마지막 자화상 타일을 보상으로 가져가게 되면 게임이 끝나고 가장 많은 자화상 타일을 가지고 있는 플레이어가 승리합니다. 만약 같은 수의 자화상 타일을 가진 플레이어가 여럿이라면 다함께 승리합니다.

팁: 게임시간을 줄이려면 게임을 시작하기 전에 자화상 타일을 잘 섞은 뒤, 몇 장의 타일을 제거하면 됩니다.

게임을 더욱 어렵게 하려면 성탑 옆면의 추가 구멍 몇 개 또는 전부를 막고 있는 부품을 제거해서 구멍을 추가할 수 있습니다. 만약 나중에 다시 구멍의 개수를 줄여서 게임의 난이도를 조금 낮추고 싶다면 다시 부품을 끼워서 구멍을 막을 수 있어요. 부품에 그려진 심볼을 통해 어떤 구멍을 막을 수 있는지 정확히 알 수 있어요.



협동 게임 (3~4인용)

게임의 기본 규칙에 다음의 변형 규칙을 포함하세요.

게임의 준비

- 성탑 옆면의 추가 구멍을 막고 있는 부품의 절반을 제거하세요.
- 모든 자화상 타일을 뒤집어서 잘 섞은 뒤, 12개만 선택해서 정원에 더미로 두세요. 나머지 자화상 타일은 이번 게임에 사용되지 않으니 박스에 넣으세요.
- 10개의 창문타일을 뒤집어서 잘 섞은 뒤 열려있는 창문의 빈 자리에 뒤집지 않고 넣으세요.
- 모든 구슬을 연못에 놓으세요.
- 모래시계를 사용할지 여부를 결정하세요.

게임의 진행

- 이 변형 규칙에서는 모든 플레이어가 함께 2번째 단계만 플레이 합니다.
- 정원에 놓인 자화상 타일의 가장 윗부분의 타일을 펼치세요. 이제 개구리는 2명의 플레이어가 조종합니다. 양쪽의 플레이어가 개구리에 연결된 줄 끝의 구슬을 각각 한 손으로 잡습니다. 이제 구슬을 얻은 개구리를 해당되는 성의 주민에게 보내기 위해서 협력을 해야 합니다.
- 만약 2명이 문제없이 물건을 전달하면 보상으로 자화상 타일을 받고 성 앞에 내려놓습니다.
- 만약 성공하지 못한 경우에는 자화상 타일을 박스에 넣고 다시 사용하지 않습니다.
- 그리고 난 뒤에 다음 팀의 차례가 되어 개구리를 잘 다루도록 협력합니다. 모든 플레이어가 공평하게 플레이하도록 하세요. 모든 자화상 타일이 펼쳐지면 게임이 끝납니다.
- 얼마나 많은 자화상 타일을 모았나요?
7-12개: 여러분은 왕국 최고의 성타기 개구리입니다.
3-6개: 성을 곧잘 오르는군요. 하지만 더 잘할 수 있어요.
0-3개: 아마 물건을 찾는 것보다 수영에 더 관심이 있었던 모양이죠?

게임 혼자하기

양손을 이용해서 개구리를 성탑 위로 올려 보내며 혼자 플레이할 수 있어요. 모래시계의 시간 제한을 잘 지키면서 지난 번 플레이 보다 더 많은 타일을 모으도록 노력해 보세요.

작가 / 일러스트레이터

작가:



Gunter Baars는 함부르크에서 1962년에 태어났습니다. 그는 중등 교육을 마친 후 MAD 잡지 및 Ottos Ottifanten의 프리랜서 작가, 편집자, 시나리오 작가 및 TV 및 라디오 부문에서 근무했습니다. 그의 첫 번째 게임은 1981년에 출간되었으며 이후 80개의 다른 게임이 나왔습니다. '성벽을 오르는 개구리' HABA 게임은 출간 한 최신 게임입니다.



Markus Nikisch는 1973년 루드빅스부르크(Ludwigsburg)에서 6명의 자녀 중 다섯째로 태어났습니다. 그는 항상 그와 놀아 줄 다섯 자매들이 있었습니. 그는 결코 어린시절 그 즐거움을 잊지 않았기 때문에 HABA를 게임 편집자로 일하기 위해 그는 종교학과 사회학을 전공한 뒤 바

바리아로 이사하기로 결정했습니다. 그는 그의 아내인 Katja와 그의 아들 Joel과 Jonas와 함께 거처 살고 있습니다.

일러스트레이터:

Antje Flad는 Merseburg에서 태어났습니다. 그녀는 할레(Halle)에서 미술과 디자인 할레(Halle University)의 버크 기비첸 슈테(Burg Giebichenstein)에서 공부했습니다. 그녀는 그녀의 학위를 받았고, 다른 게임 출판사와 도서 출판업자를 위해 삽화를 발표했습니다. 그녀는 1995년부터 프리랜서 일러스트레이터이자 게임 디자이너로 일했습니다. 베를린에서 남편과 아들 필립과 함께 살고 있습니다. HABA의 경우, 많은 게임 외에도 퍼즐과 서적을 보여주었습니다.

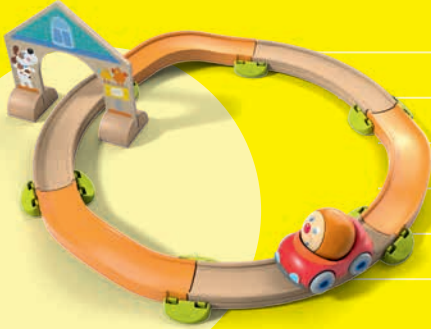
친해하는 어린이들과 부모님들께,
www.haba.de/Ersatzteile에서 장난감이나 게임의 분실되거나 누락된 부품 문의하실 수 있습니다.

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇心 好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs • Inventor para los niños

호기심을 자극하는 혁신적인 놀잇감



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

유아 완구



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

선물



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

볼 트랙



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

아이 방



Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!



孩子们通过玩耍探索世界 我们为他们提供游戏和玩具，在他们的探索之旅上设置挑战并培养他们战胜挑战的能力，当然，最重要的是为他们创造乐趣。HABA的每一款游戏都能让您孩子的双眼熠熠生辉。



Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!



아이들은 세계의 탐험가입니다!

새로운 기술을 향한 도전과 육성을 위한 게임과 장난감으로 즐거운 여행을 떠납니다. 아이의 눈빛에 특별한 반짝임을 가져다주는 모든 것을 하바에서 발견 할 것입니다!



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Toy contains a marble and small parts.
Not for children under 3 years.

HABA[®]

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