

3) Moskitokarte *(was passiert eigentlich mit meiner Moskitokarte?)*

Wer mit seinem Frosch auf einem **Seerosenblatt der eigenen Farbe** oder einer **Seerosenblüte** landet, darf seine soeben gelegte Moskitokarte **wieder zurück** auf die Hand nehmen (und kann so länger im Spiel bleiben).

Landet der Frosch jedoch auf einem **fremden Seerosenblatt oder dem Wasserplättchen,** ist die soeben gespielte Moskitokarte unwiederbringlich verloren und muss in jedem Fall innerhalb des Rundkurses abgelegt werden.

ENDE DES SPIELES (wie kann ich gewinnen?)

Es gibt 3 Möglichkeiten zu gewinnen (und somit die Partie zu beenden).

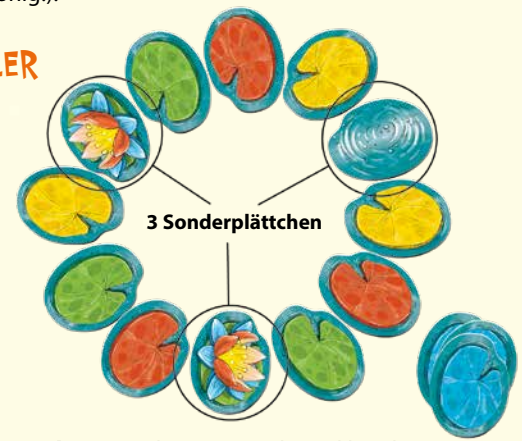
- Das Spiel endet, wenn **nur noch ein Frosch im Spiel ist**. Er ist der Gewinner dieser Partie (und folglich neuer Froschkönig!).
- Sollten die letzten Spieler gleichzeitig ausscheiden, gewinnt der, dessen Frosch vor diesem Spielzug die Krone hatte (es kann schließlich nur einen Froschkönig geben!).
- Das Spiel endet **sofort**, wenn der **erste Frosch in der Reihe** (also der mit der Krone) **den Letzten überholt** (überrundet). Die laufende Runde wird **nicht** zu Ende gespielt, dieser Frosch gewinnt sofort (lang lebe der Froschkönig!).

ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER

Quibbit! spielt sich auch sehr gut zu zweit oder dritt mit folgenden Anpassungen:

Zu dritt

Bei 3 Spielern wird mit 3 Fröschen gespielt. Dementsprechend werden die Seerosenblätter, die Moskitokarten und der Frosch einer selben Farbe nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Die sonstige Spielvorbereitung und der Spielverlauf entsprechen dem 4er-Spiel.



Zu zweit

Im Spiel zu zweit wird mit einem **fiktiven dritten Spieler** gespielt. Sein Frosch wird bei der Startaufstellung immer **zuletzt, hinten** in der Reihe aufgestellt.
Der farblich dazu passende Moskitokarten-Stapel wird **verdeckt** bereitgelegt (hier Nachziehstapel genannt). Von diesem Nachziehstapel wird **in jeder Bewegungsphase die oberste Moskitokarte** aufgedeckt und sein Frosch nach den bekannten Bewegungsregeln bewegt.
Der fiktive Spieler bekommt seine Moskitokarte **nie** zurück (auch nicht wenn sein Frosch auf einem Seerosenblatt der eigenen Farbe oder einer Seerosenblüte landet!)
Sobald sein Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden seine abgelegten Moskitokarten gemischt und ein neuer Nachziehstapel daraus gebildet.
Der fiktive Spieler kann also nie ausscheiden, sehr wohl aber gewinnen!

Die Autoren danken ihren Familien dafür, dass es immer wieder Zeit zum Erfinden (und Testen) gibt.

© SAVAS TAKAS IR KO
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt, **www.logis.lt**

Dennis KIRPS & Günter BURKHARDT

QUIBBIT!

SEI (K)EIN FROSCH, HOL DIR DIE KRONE!



Spielmaterial
- 4 Frösche
- 20 Moskitokarten (mit Zahlen)
- 12 Seerosenblätter
- 3 Sonderplättchen [2 Seerosenblüten als Joker und 1 Wasserplättchen]
- 1 Krone zur Markierung des Froschkönigs [Führender]

15 Min. Spielspaß für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Ziel des Spiels ist es einzig und allein, möglichst lange im Spiel zu bleiben, indem man seine Moskitokarten so geschickt einsetzt, dass man sie immer wieder auf die Hand zurückbekommt. Denn wer keine Moskitokarte mehr hat, scheidet sofort aus dem Spiel aus.

Hinweis: Die Regel erklärt zunächst das Spiel für 4 Spieler, die wenigen Änderungen bei 2 und 3 Spielern stehen am Ende.

SPIELVORBEREITUNG

Vor Spielbeginn wird der Rundkurs aufgebaut. Dazu werden alle Seerosenblätter und Sonderplättchen kreisförmig, offen in der Tischmitte ausgelegt. Es ist darauf zu achten, dass zwischen den Sonderplättchen (Joker oder Wasser) jeweils **4** Seerosenblätter (bei 2-3 Spieler – jeweils 3) liegen, und zwar genau **je 1 pro Spielerfarbe.** Die Anordnung innerhalb eines solchen Abschnittes ist aber beliebig (Bsp.: siehe *Abb. 1*).

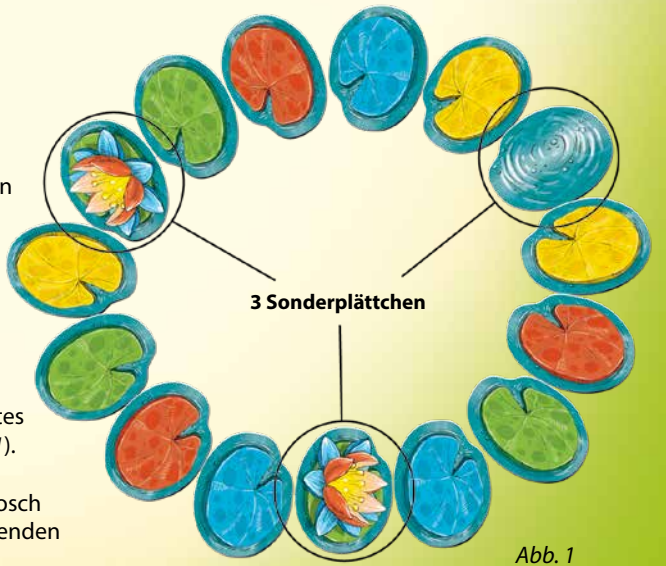


Abb. 1

Dann wählt jeder Spieler einen Frosch und nimmt die farblich dazu passenden Moskitokarten auf die Hand.

STARTAUFSTELLUNG (und Krone aufsetzen)

Vor dem eigentlichen Spielbeginn wählen die Spieler ein Startfeld für ihren Frosch, und zwar folgendermaßen:

- Der jüngste Spieler wird Startspieler und setzt seinen Frosch auf ein **beliebiges Seerosenblatt oder Sonderplättchen**.
- Es folgt sein linker Nachbar, der seinen Frosch auf das Plättchen **unmittelbar vor oder hinter** den Frosch des Startspielers setzen *muss*.
- So folgen alle Spieler reihum, indem sie ihren Frosch jeweils **unmittelbar vor oder hinter** die schon platzierten Frösche setzen *müssen*. Somit entsteht eine **ununterbrochene Reihe** als Startaufstellung. Die Frösche werden sich im Uhrzeigersinn bewegen.

Wichtig: Dem führenden Frosch wird nun noch die Krone aufgesetzt.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf erfolgt in aufeinander folgenden Spielrunden bis das Spielende erreicht wird. Eine Spielrunde besteht immer aus je 3 Phasen (**Planung, Bewegung, Moskitokarte**).

1) Planung *(wie weit soll mein Frosch bestenfalls springen?)*

Die Spieler planen immer **gleichzeitig,** wie ihr Frosch auf das Seerosenblatt seiner Farbe oder auf eine Seerosenblüte springen soll, indem jeder **gleichzeitig**, heimlich, **1** seiner Moskitokarten aus seiner Hand wählt (so, dass niemand anderes sie sehen kann) und diese dann **verdeckt** vor sich ablegt.
Die Zahl auf der so gewählten Moskitokarte gibt an, um wie viele Schritte (Seerosenblätter und/ oder Sonderplättchen) der eigene Frosch bestenfalls **nach vorne** springen soll (Frösche können bekanntlich **nicht rückwärts** springen).

Haben so alle Spieler eine Moskitokarte ausgewählt, werden diese anschließend **gleichzeitig aufgedeckt**. Sobald die Moskitokarten aufgedeckt wurden, darf man seine Wahl nicht mehr rückgängig machen!

Übrigens: Wer zu Beginn einer Planungsphase keine Moskitokarte mehr auf der Hand hat, scheidet sofort aus und sein Frosch wird aus dem Spiel genommen. Sollte dies der Frosch mit der Krone gewesen sein, wird diese an den nächsten Frosch hinter ihm weitergereicht. Die anderen Spieler spielen dann so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht.



2) Bewegung *(hoffentlich springt mein Frosch so weit wie geplant?)*

Entsprechend der soeben aufgedeckten Moskitokarten werden nun alle Frösche **reihum** (einer nach dem anderen) bewegt, wie folgt:

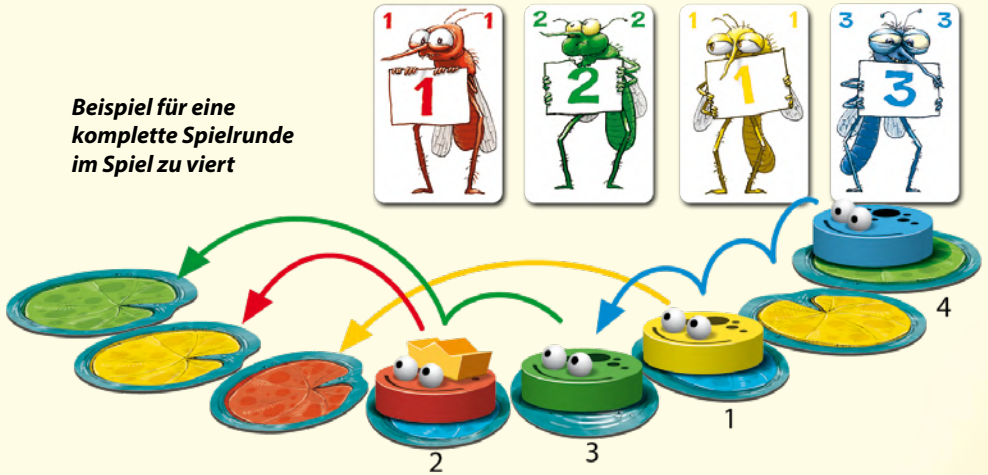
I. Der Spieler mit der **niedrigsten Zahl auf der Moskitokarte zieht als Erster** seinen Frosch um so viele Schritte (Seerosenblätter und/oder Sonderplättchen) nach vorne, wie die Zahl der Moskitokarte vorgibt, egal von welcher Position aus sein Frosch startet!

Wichtig: Auf jedem Seerosenblatt und/oder Sonderplättchen kann immer **nur ein Frosch** sitzen. Felder die bereits besetzt sind, werden übersprungen und dabei **NICHT mitgezählt**!

2. Haben zwei (oder mehr) Spieler die gleiche Zahl auf der Moskitokarte gewählt, zieht *der* Spieler zuerst, dessen **Frosch weiter hinten** in der Reihe sitzt (immer von *dem* Frosch aus betrachtet, der gerade die Krone aufhat).

3. Haben alle Spieler ihre Bewegung ausgeführt, wird überprüft, ob ein anderer Frosch **die Führung übernommen** hat. Dieser bekommt dann die **Krone** aufgesetzt, damit man immer erkennen kann, wer Erster (und wer Letzter) in der Reihe ist.

Beispiel für eine komplette Spielrunde im Spiel zu viert



Planung:
ROT plant 1 Bewegung
GRÜN plant 2 Bewegungen
GELB plant 1 Bewegung
BLAU plant 3 Bewegungen

Bewegung:
- ***GELB*** *hüpft zuerst (niedrigste Zahl UND weiter hinten in der Reihe) und überspringt dabei GRÜN und ROT*
- ***ROT*** *hüpft als Zweiter und überspringt wieder GELB*
- ***GRÜN*** *macht 2 Sprünge und überspringt dabei GELB und ROT*
- ***BLAU*** *macht 3 Sprünge auf Felder, die jetzt frei sind und überspringt somit niemanden*

Moskitokarte:
GRÜN *bekommt als Einziger seine Moskitokarte zurück* ***und*** *übernimmt außerdem die Führung, weshalb er seinem Frosch die* ***Krone*** *aufsetzen darf.*