

# Froschkönig

## De kikkerkoning

voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar  
speelduur 15 tot 20 minuten

### Doel van het spel

Elke kikker schat de afstand van de brug tot aan de vliegen zo goed mogelijk in. Hiervoor neemt elke speler twee houten staafjes uit zijn zakje en plaatst ze in de lengte tegen de brug aan. De beide staafjes dienen de vliegenlijn zo dicht mogelijk te benaderen.

De speler die de afstand het best inschatte, evenals de tweede beste speler, mogen de kikkertong verlengen. Raakt de tong van een kikker als eerste de prinses, dan wint deze het spel.

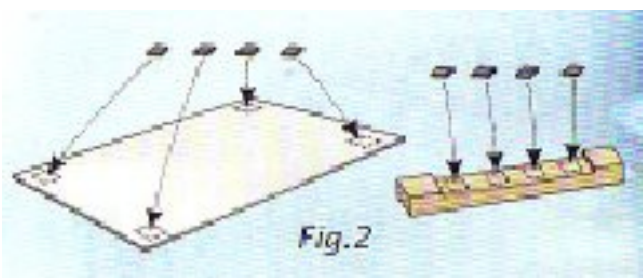
### Het spelmateriaal

- 72 tongstaafjes (18 stuks in 4 verschillende kleuren)
- 4 verschillend gekleurde kikkers
- 1 brug
- 4 verschillend gekleurde linnen zakjes
- 1 prinses
- 1 spelbord
- 8 zelfklevende gummi's



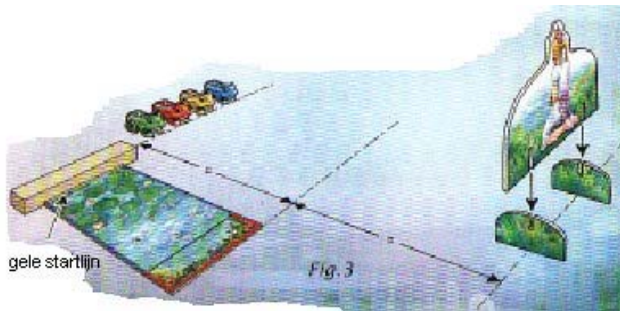
### Het speelklaar maken van het spel

- Kleef 4 gummi's op de 4 hoeken van de achterzijde van het spelbord (zie fig. 2).
- Kleef de overige 4 gummi's op de onderzijde van de brug zodat deze tijdens het spel niet meer kan verschuiven (zie fig 2).



## De spelvoorbereiding

- Elke speler ontvangt een gekleurde kikker en het bijbehorende zakje met 18 tongstaafjes van dezelfde kleur.
- De kikkertjes worden naast elkaar in het verlengde van het spelbord geplaatst (zie fig. 3).
- De prinsesfiguur wordt gemonteerd en evenwijdig met de standplaats van de kikkers op een willekeurige afstand geplaatst. Voor het allereerste spel wordt er aangeraden om de prinses op ongeveer twee spelbordlengtes van de kikkers te plaatsen (zie fig.3). Later kan de afstand in overleg met de andere spelers verder of dichterbij de kikkers geplaatst worden. Op deze wijze zal de spelduur langer of korter worden. De brug wordt over de rand van het spelbord geplaatst waarbij de gele lijn nog net zichtbaar is (zie fig. 3).



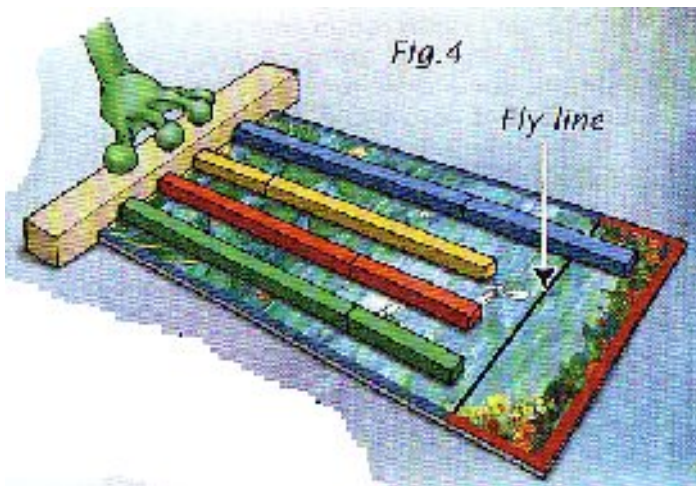
## Het spelverloop

- *Elke spelronde omvat in volgorde de volgende fases:*
  1. Kiezen en plaatsen van twee staafjes
  2. Het verlengen van de tong
  3. Het verplaatsen van de brug
- *Kiezen en plaatsen van twee staafjes*

Voordat een speler twee staafjes uit de zak haalt, dient hij eerst de afstand tussen de brug en de zwarte lijn goed in te schatten. In de startronde heeft de brug steeds een vaste startopstelling (zie fig. 3 en fig. 8). Na de startronde wordt de brug in elke ronde opnieuw verplaatst tussen de gele lijn en de streepjeslijn. De afstand zal dus in elke spelronde wijzigen.

Gelijktijdig grabbelen de spelers in hun zak en proberen zij op de tast (Kijken is verboden!) twee staafjes te vinden die de afstand tussen de brug en de zwarte lijn zo dicht mogelijk benaderen.

Pas nadat alle spelers twee staafjes hebben uitgezocht, openbaren de spelers gelijktijdig de door hen gekozen staafjes. De staafjes van elke speler worden achter elkaar tegen de brug aangelegd in de richting van de zwarte lijn. Op deze wijze wordt al snel duidelijk welke speler de afstand het best inschatte (zie fig. 4).

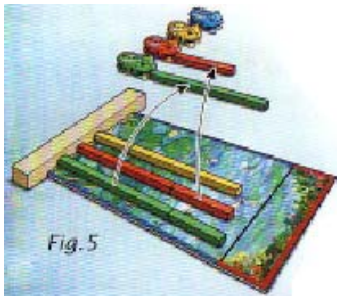


Hierbij is het aangewezen om de brug mooi evenwijdig te plaatsen met de gele of zwarte lijn. Bovendien is het aangewezen om de brug vast te houden teneinde te vermijden dat deze weg glijdt. Hoe dichter de staafjes van de spelers tegen elkaar liggen, des te gemakkelijker men kan nagaan welke combinatie van twee staafjes de langste is.

- **Het verlengen van de tong**

Eerst worden de staafjes verwijderd die de zwarte lijn aanraken of overschrijden. De betrokken spelers nemen hun staafjes weg en leggen ze open voor zich neer.

Daarna wordt gekeken welke staafjescombinatie het dichtst de zwarte lijn benadert. Deze speler heeft de afstand het best ingeschat en mag nu het langste staafje van zijn twee ingezette staafjes als tong voor zijn kikker leggen. Op deze wijze groeit de tong van de kikkers in de richting van de prinses (zie fig. 5).



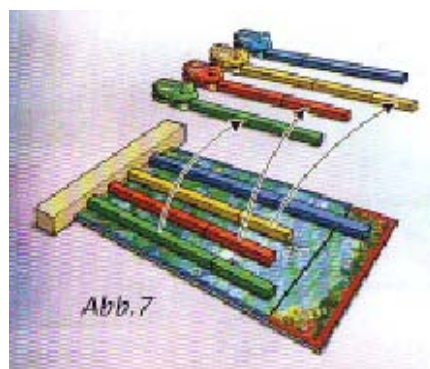
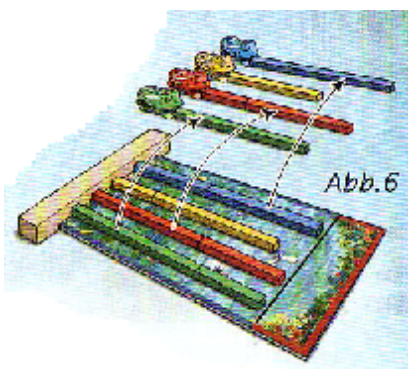
Bovendien mag de speler die als tweede de afstand iets minder goed inschatte als beloning zijn kortste staafje als tong voor zijn kikker leggen.

De overige spelers hebben pech. Zij winnen niets.

Vervolgens worden de overblijvende staafjes van het spelbord weggenomen en open voor de eigenaars gelegd.

- **Speciale gevallen bij het verlengen van de tong**

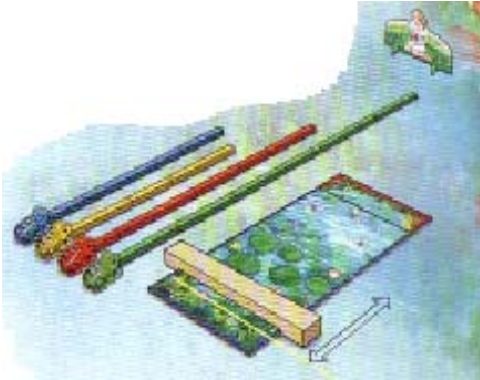
Het kan voorvallen dat twee of meerdere spelers dezelfde lengte met hun twee staafjes bereiken tav de zwarte lijn. Hebben zij beiden het beste resultaat, dan verlengen beiden de tong van hun kikker met het langst ingezette staafje. In dat geval is er geen tweede beste speler en worden de staafjes van het spelbord verwijderd en open voor de spelers gelegd (zie fig. 6).



Wanneer er twee of meerdere tweede beste spelers zijn, dan mogen deze tweede beste spelers allen hun kikkertong met het kortste staafje verlengen (zie fig. 7).

- **Het verplaatsen van de brug**

De speler van de kikker met de kortste tong mag de brug verplaatsen tussen de gele lijn en de blauwe streepjeslijn (zie fig. 8).



Wanneer er meerdere kikkers de kortste tong hebben, dan mag de speler van de kikker met de langste tong de brug verplaatsen.

Nadat de brug werd verplaatst start de volgende ronde en zoeken de spelers op de tast opnieuw twee staafjes in hun zakje.

Pas wanneer alle staafjes uit de zak werden gehaald en geen enkele kikker de prinses zoent, steken alle spelers de voor hen liggende staafjes in hun zakje. Op deze wijze kunnen de spelers opnieuw blind staafjes trekken uit hun zakje.

## Speleinde

- De speler waarbij de kikker als eerste de prinses zoent op de wang, wint het spel.
- Wanneer verschillende kikkers gelijktijdig de prinses zoenen, dan wint de kikker met de langste tong. Zijn de tongen even lang dan wint de kikker waarvan de tong het kleinste aantal staafjes bevat.

## Spelvariante voor kleinere kinderen (4 - 5 jaar)

Bij het spelen van het spel met jongere kinderen (4-5 jarigen) past men best de volgende spelregels toe:

- De jonge spelertjes mogen hun eerste staafje steeds tegen de brug plaatsen en mogen bij het kiezen van de staafjes steeds kijken welk staafje ze uit het zakje halen.
- Zij mogen indien zij dat wensen een tweede staafje uit hun zakje halen teneinde het resultaat van hun eerste staafje te verbeteren. Zij mogen hierbij eveneens in het zakje piepen.
- De uitgekozen staafjes moeten evenwel steeds ingezet worden.
- Wanneer een kind met één staafje de afstand het best of tweede best heeft ingeschat, dan wordt zijn ene staafje als tongdeel voor zijn kikker aangelegd.