Gute Freunde

Die Frösche tauchen immer wieder nach den Silbermünzen, denn wer den größten Schatz einsammelt, darf um die Hand der Prinzessin anhalten. Aber wer weiß, ob eine Prinzessin überhaupt einen Frosch heiraten würde?

Die Seerosenplatten werden im Kreis ausgelegt. Die Kinder setzen ihre Frösche auf aufeinanderfolgende Platten. Der erste Frosch bekommt den Ring um den Hals und auf die erste leere Platte hinter den Fröschen werden 3 Münzen gelegt.
Der Spieler, dessen Frosch an erster Stelle sitzt, würfelt mit einem Würfel und zieht seinen Frosch entsprechend weiter. Der Spieler des 2. Frosches würfelt mit 2 Würfeln. Überholt sein Frosch dabei den ersten, übernimmt er den Ring. Der dritte würfelt mit drei und der vierte mit allen 4 Würfeln. Immer bekommt der vorderste Frosch den Ring.
Wer auf eine Seerose mit Münzen kommt, darf diese nehmen und legt dann wieder 3 neue Münzen auf das leere Feld hinter dem letzten Frosch.
Wenn alle Münzen erbeutet wurden, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen.

Personen und Alter
Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielmaterial
9 Seerosenplatten
4 Frösche aus Ahornholz
45 Gold- und Silbermünzen
1 goldener Ring
4 Würfel

Veröffentlichungen
1988: Selecta Spielzeug (D)
2005: Drei Magier (D)