



Eine Party für Fridolin Frosch

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Bei „Eine Party für Fridolin Frosch“ fischt ihr bunte Seerosenblüten aus einem Teich, indem ihr eine Holzkugel hineinwerfen lässt. Die herausgesprungenen Blüten legt ihr auf die farbigen Felder eurer Legetafel. Wer zuerst zehn Blüten beisammen hat, hat seine Girlande für das Geburtstagskind fertig.

Spielziel

Jeder sammelt zehn Seerosenblüten und legt sie farbrichtig auf seine Legetafel. So entsteht eine Girlande für Fridolin Frosch.

Vorbereitung

Drückt Legetafeln und Seerosentafel aus der Pappe und klipst die Seerosentafel in den blauen Kunststoffeinsatz. Alle 50 Blüten kommen in die Vertiefung in der Mitte des Teiches. Für das Wettsammeln nimmt sich jeder eine eigene Legetafel.

So spielt ihr

- 1 Würfelt mit dem Punktwürfel.
- 2 Bei einem Fridolin-Symbol nimmst du dir direkt eine Blüte in einer Farbe deiner Wahl.
- 3 Bei Punkten wirfst du die Holzkugel schräg von oben auf die Blüten im Teich – bis zu drei Versuche, bis mindestens eine Blüte herausspringt.
- 4 Springen nicht mehr Blüten heraus als du Punkte gewürfelt hast, legst du sie auf die passenden Farbfelder.
- 5 Sind es mehr Blüten als Würfelpunkte, kommen alle zurück in den Teich und dein Zug endet.
- 6 Danach ist der nächste Spieler dran.

So gewinnt ihr

Wer als Erster zehn Seerosenblüten auf seiner Legetafel liegen hat, gewinnt. Die anderen dürfen ihre Girlande in Ruhe fertig legen.

Spielziel

Ihr wollt für Fridolin Frosch eine Girlande aus bunten Seerosenblüten basteln. Dazu muss jeder zehn Blüten sammeln und sie auf die farblich passenden Felder seiner Legetafel legen. Die Blüten bekommt man, indem eine Holzkugel in den Teich geworfen wird und Blüten aus der Mitte herausspringen. Im gemeinsamen Spiel füllt die Gruppe zusammen alle vier Legetafeln.

Spielmaterial

1 Seerosenteich

50 Seerosenblüten aus Holz

1 Holzkugel

5 Legetafeln

1 Punktwürfel

1 Farbwürfel

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie die fünf Legetafeln und die Seerosentafel vorsichtig aus den Papptafeln.
- Klipst die Seerosentafel in den blauen Kunststoffeinsatz. Damit ist der Seerosenteich fertig.
- Legt alle 50 Seerosenblüten in die Vertiefung in der Teichmitte.
- Für „Gemeinsam sind wir stark!“ puzzelt ihr die vier Tiertafeln mit Ente Emmi, Maulwurf Manfred, Schildkröte Helmut und Maus Lilly zusammen; ein Würfel wird hier nicht gebraucht.
- Für das Wettsammeln und das Farbspiel nimmt sich jeder eine eigene Legetafel.
- Legt die Holzkugel bereit sowie den Punktwürfel (Wettsammeln) oder den Farbwürfel (Farbspiel).

Spielbeginn

Beim gemeinsamen Spiel fängt an, wer zuletzt Geburtstag hatte. Beim Wettsammeln beginnt, wer am höchsten hüpfen kann. Im Farbspiel für die Kleinen startet der jüngste Mitspieler. Danach geht es immer nach links weiter.

Spielablauf

Die Kugel in den Teich werfen

Die Holzkugel wirfst du am besten schräg von oben auf die Blüten in der Teichmitte. Springen dabei eine oder mehrere Blüten aus der Mitte heraus, zählt der Wurf. Passiert nichts, darfst du es noch ein zweites und ein drittes Mal versuchen. Nach dem dritten erfolglosen Wurf endet dein Zug.

1. Spiel: Gemeinsam sind wir stark!

Dieses Spiel dient zum Üben des Wurfs und wird ohne Würfel gespielt. Die vier Tiertafeln liegen zusammengepuzzelt in der Mitte.

- 1 Wirf die Kugel in den Teich.
- 2 Lege jede herausgesprungene Blüte auf ein freies Feld derselben Farbe. Eine gelbe Blüte darf auf jedes beliebige gelbe Feld.
- 3 Ist kein passendes Farbfeld mehr frei, legst du die Blüte in den Teich zurück.
- 4 Anschließend ist dein linker Nachbar am Zug.

Sind alle Farbfelder belegt, puzzelt ihr Fridolin in die Mitte der Legetafeln. In dieser Variante gewinnen alle zusammen.

2. Spiel: Wettsammeln

Hier wird mit dem Würfel gespielt, der Punkte und Fridolin Frosch zeigt. Jeder spielt auf seiner eigenen Legetafel.

- **Fridolin gewürfelt:** Du nimmst dir eine Blüte in einer Farbe deiner Wahl und legst sie auf ein passendes Feld deiner Tafel.
- **Punkte gewürfelt:** Du wirfst die Kugel, ebenfalls mit bis zu drei Versuchen. Es dürfen höchstens so viele Blüten herausspringen, wie der Würfel Punkte zeigt. Springen weniger oder genau so viele heraus, legst du sie auf die passenden Felder. Sind es mehr, wandern alle zurück in die Teichmitte und dein Zug ist beendet.

Eine Blüte, für die du kein freies Feld mehr hast, darfst du einem Mitspieler schenken. Kann sie niemand brauchen, kommt sie zurück in den Teich. Danach ist der nächste Spieler dran.

3. Spiel: Farbspiel für kleine Fridolin-Freunde

Diese Variante läuft ohne Holzkugel, gewürfelt wird mit dem Farbwürfel.

- **Fridolin:** Du suchst dir eine Blüte aus dem Teich aus und legst sie auf das farbgleiche Feld deiner Tafel.
- **Farbe:** Du nimmst eine Blüte in genau dieser Farbe aus dem Teich und legst sie auf ein passendes Feld.

Ist bei dir kein Feld mehr frei, verschenkst du die Blüte an einen Mitspieler. Braucht sie niemand, legst du sie zurück in den Teich.

Der Spielzug

- 1 Würfeln (beim Wettsammeln mit dem Punktwürfel, im Farbspiel mit dem Farbwürfel; im 1. Spiel entfällt das Würfeln).
- 2 Bei Fridolin: eine Blüte aussuchen und ablegen.
- 3 Bei Punkten oder im 1. Spiel: die Holzkugel in den Teich werfen, bis zu drei Versuche.
- 4 Prüfen, ob die Anzahl der herausgesprungenen Blüten die Würfelpunkte nicht übersteigt.
- 5 Passende Blüten auf die Farbfelder legen, überzählige verschenken oder zurücklegen.
- 6 Der linke Nachbar ist am Zug.

Sonderregeln

- Ein Wurf zählt nur, wenn mindestens eine Blüte aus der Teichmitte herausspringt. Pro Zug hast du maximal drei Versuche.
- Beim Wettsammeln gilt die Würfelzahl als Obergrenze: Springen mehr Blüten heraus als Punkte gewürfelt wurden, kommen alle zurück in den Teich und der Zug endet ohne Ausbeute.
- Blüten dürfen nur auf farbgleiche Felder gelegt werden.
- Hast du kein freies Feld in der passenden Farbe, kannst du die Blüte im 2. und 3. Spiel an einen beliebigen Mitspieler verschenken.
- Kann niemand die Blüte gebrauchen, wandert sie in den Teich zurück.
- Das Fridolin-Symbol auf dem Punktwürfel erlaubt eine Blüte in freier Farbwahl, ohne die Kugel zu werfen.

Spielende und Gewinn

Im Wettsammeln gewinnt, wer als Erster zehn Seerosenblüten auf seiner Legetafel liegen hat. Die anderen dürfen ihre Girlanden trotzdem noch fertig legen. Das Farbspiel endet ebenfalls, sobald ein Spieler seine Tafel mit zehn Blüten belegt hat. Im gemeinsamen Spiel „Gemeinsam sind wir stark!“ gewinnen alle zusammen, wenn jedes Farbfeld auf den vier Tafeln bedeckt ist.

Varianten

- **Gemeinsam sind wir stark!** – kooperatives Einstiegsspiel ohne Würfel. Die vier Tiertafeln werden zusammengelegt und gemeinsam gefüllt; am Ende gewinnen alle.
- **Wettsammeln** – das Wettspiel mit dem Punktwürfel. Jeder füllt seine eigene Tafel mit zehn Blüten.
- **Farbspiel für kleine Fridolin-Freunde** – vereinfachte Variante ohne Holzkugel, gespielt mit dem Farbwürfel.

Tipps

- Wirf die Kugel schräg von oben in den Teich, so springen die Blüten am besten heraus.
- Beim Wertsammeln mit hoher Würfelzahl darf mehr herausspringen. Bei wenig Punkten lohnt ein vorsichtiger, flacher Wurf, damit du nicht über die erlaubte Anzahl kommst.
- Nutze das Fridolin-Symbol für die Farbe, die auf deiner Tafel noch am häufigsten frei ist.
- Denke daran, dass du überzählige Blüten verschenken darfst. Gib sie lieber einem Mitspieler, der noch weit hinten liegt, statt dem Führenden.
- Die ersten Würfe sind Übungssache: Das kooperative Spiel eignet sich gut, um die richtige Wurfhöhe zu finden.

Häufige Fragen

Wie viele Wurfversuche habe ich pro Zug?

Bis zu drei. Springt beim ersten Wurf keine Blüte aus der Teichmitte, darfst du ein zweites und ein drittes Mal werfen. Danach endet dein Zug.

Was passiert, wenn mehr Blüten herausspringen als ich Punkte gewürfelt habe?

Dann legst du alle herausgesprungenen Blüten zurück in die Mitte des Teiches. Dein Zug ist damit beendet, du bekommst keine Blüte.

Darf ich eine Blüte auf ein Feld einer anderen Farbe legen?

Nein. Jede Blüte muss auf ein Feld in der gleichen Farbe gelegt werden. Innerhalb dieser Farbe darfst du dir ein beliebiges freies Feld aussuchen.

Was mache ich mit einer Blüte, für die ich kein freies Feld mehr habe?

Im Wettsammeln und im Farbspiel darfst du sie an einen beliebigen Mitspieler verschenken. Kann niemand die Farbe brauchen, legst du sie in den Teich zurück.

Was bedeutet das Fridolin-Symbol auf dem Würfel?

Beim Wettsammeln darfst du dir eine Blüte in einer beliebigen Farbe nehmen und auf ein passendes Feld legen. Im Farbspiel suchst du dir ebenfalls eine Blüte aus dem Teich frei aus.

Wird beim ersten Spiel gewürfelt?

Nein. „Gemeinsam sind wir stark!“ kommt ohne Würfel aus, du wirfst nur die Holzkugel in den Teich.

Wie endet das kooperative Spiel?

Ihr spielt reihum, bis alle Farbfelder der vier Legetafeln bedeckt sind. Dann puzzelt ihr Fridolin in die Mitte; gewonnen haben alle gemeinsam.

Wer beginnt die Partie?

Das hängt von der Variante ab: im gemeinsamen Spiel wer zuletzt Geburtstag hatte, beim Wettsammeln wer am höchsten hüpfen kann, im Farbspiel der Jüngste.

Wie viele Blüten brauche ich zum Sieg?

Zehn Seerosenblüten auf deiner Legetafel. Damit ist deine Girlande vollständig.

Darf die Kugel im dritten Spiel benutzt werden?

Nein. Das Farbspiel für kleine Fridolin-Freunde wird ohne Holzkugel gespielt, die Blüten nimmst du direkt aus dem Teich.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	2008
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 22.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/eine-party-fuer-fridolin-frosch/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/eine-party-fuer-fridolin-frosch/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026