



Franz von Frosch

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

10

MINUTEN

Bei Franz von Frosch werfen Kinder bunte Futterkugeln durch Löcher im Spielplan in die darunterliegenden Fächer. Punkte gibt es nur für die dritte Kugel in einer Reihe, denn genau die mögen die wählerischen Frösche. Weil man die Kugeln nach dem Einwurf nicht mehr sieht, muss man gut mitzählen und sich merken, wo schon wie viel liegt.

Spielziel

Ihr sammelt Froschkarten. Eine Karte bekommt, wer in einer Reihe genau die dritte Futterkugel einwirft. Sieger ist nach drei Runden, wer die meisten Karten hat.

Vorbereitung

Stellt den Schachtelboden mit dem Einsatz in die Mitte des Tisches. Darauf kommt der Spielplan, und zwar so, dass sich das Loch mit dem grauen Stein über dem großen Fach befindet. Danach sucht sich jedes Kind eine Farbe aus und nimmt die passenden Futterkugeln in die Hand: zu zweit oder zu dritt je 7 Stück, zu viert je 5 Stück. Die Froschkarten und den Würfel legt ihr neben die Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, würfelt.
- 2 Bei einem farbigen Seerosenblatt wirfst du eine Kugel entweder in das gleichfarbige Loch oder in jenes mit dem grauen Stein.
- 3 Bei einem Frosch auf dem Würfel suchst du dir das Loch für deinen Wurf frei aus.
- 4 Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn mit Würfeln dran.
- 5 Wenn keine Kugeln mehr übrig sind, nehmt ihr den Spielplan ab und wertet aus.
- 6 Jede dritte Kugel in einer Reihe bringt eine Froschkarte.

So gewinnt ihr

Sieger nach der dritten Runde ist das Kind mit den meisten Froschkarten. Steht es unentschieden, habt ihr alle gemeinsam gewonnen.

Spielziel

Ihr füttert Frösche, die sehr eigen sind: Nur die dritte Futterkugel in einer Reihe ist die richtige. Wer diese dritte Kugel eingeworfen hat, bekommt bei der Auswertung eine Froschkarte. Über drei Runden sammelt ihr so Karten, und wer am Ende den größten Stapel vor sich hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

28 Futterkugeln

16 Froschkarten

1 Würfel

1 Schachteleinsatz

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Stellt den Schachtelboden in die Mitte des Tisches.
- Nehmt das gesamte Spielmaterial bis auf den Schachteleinsatz heraus und legt es in den Deckel.
- Im Boden steckt ein Einsatz, der aus fünf Reihen sowie einem großen Fach besteht.
- Der Spielplan kommt so auf diesen Einsatz, dass sich das Loch mit dem grauen Stein genau über dem großen Fach befindet.
- Die Kinder wählen je eine Farbe und nehmen die Kugeln in ihrer Farbe aus dem Deckel in die Hand.
- Bei 2 oder 3 Kindern sind das je 7 Futterkugeln, bei 4 Kindern je 5 Futterkugeln.
- Legt die Froschkarten und den Würfel neben den Schachtelboden bereit.

Spielbeginn

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Beginnen darf, wer zuletzt einen Frosch geküsst hat. Hat das noch nie jemand getan, fängt das älteste Kind an und würfelt.

Spielablauf

Dein Zug

Du würfelst und wirfst anschließend eine deiner Futterkugeln durch eines der Löcher im Spielplan. Die Kugel landet in der Reihe des Einsatzes, die unter diesem Loch liegt. Danach ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn dran.

Die Würfelergebnisse

- 1 Farbiges Seerosenblatt:** Du wirfst eine Kugel entweder in das Loch mit dieser Blattfarbe oder in das Loch mit dem grauen Stein.
- 2 Frosch:** Du hast freie Wahl und darfst eine Kugel in ein beliebiges Loch werfen. Wenn du dir gemerkt hast, wo erst zwei Kugeln liegen, kannst du jetzt gezielt die dritte nachlegen.

Das Loch mit dem grauen Stein

Dieses Loch führt in das große Fach. Kugeln, die dort landen, werden bei der Auswertung nicht gezählt. Es ist also die sichere Ablage, wenn du glaubst, dass eine Reihe schon voll genug ist.

Überfüttern vermeiden

Ab der vierten Kugel ist ein Frosch überfüttert. Wer in einer Reihe die vierte, fünfte, sechste oder siebte Kugel eingeworfen hat, bekommt in dieser Runde überhaupt keine Froschkarte mehr. Das gilt auch für Reihen, in denen dieses Kind eigentlich die dritte Kugel liegen hätte.

Ende einer Runde und Auswertung

- 1** Die Runde endet, sobald kein Kind mehr Futterkugeln in der Hand hat.
- 2** Hebt den Spielplan vorsichtig vom Einsatz und legt ihn beiseite.
- 3** Schaut euch jede der fünf Reihen an und sucht die jeweils dritte Kugel.
- 4** Wem diese dritte Kugel gehört, der bekommt eine Froschkarte.
- 5** Reihen mit weniger als drei Kugeln bringen niemandem etwas.
- 6** Die Kugeln im großen Fach zählen nicht mit.

Beispiel aus der Anleitung

Grün bekommt für die erste und die dritte Reihe je eine Karte. Gelb erhält eine Karte für die zweite Reihe; dass dort mehr als drei Kugeln liegen, stört Gelb nicht, weil Gelb selbst nicht überfüttert hat. Blau geht leer aus, weil in keiner Reihe eine blaue Kugel an dritter Stelle liegt. Rot hat in der zweiten Reihe überfüttert und ist deshalb aus der Wertung, sodass Rot auch für die fünfte Reihe keine Karte bekommt. Die vierte Reihe zählt nicht, weil dort nur zwei Kugeln liegen.

Zweite und dritte Runde

Ihr spielt immer genau drei Runden. Nach jeder Auswertung verteilt ihr die Futterkugeln wieder wie zu Spielbeginn. Die zweite Runde eröffnet das jüngste Kind, die dritte Runde das größte Kind.

Der Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Bestimme anhand des Würfelbildes, welche Löcher erlaubt sind: bei einem farbigen Seerosenblatt das Loch dieser Farbe oder das Loch mit dem grauen Stein, beim Frosch jedes beliebige Loch.
- 3 Werf eine deiner Futterkugeln in das gewählte Loch.
- 4 Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Nur die dritte Kugel einer Reihe bringt eine Froschkarte.
- Ab der vierten Kugel gilt eine Reihe als überfüttert. Wer die vierte bis siebte Kugel in eine Reihe geworfen hat, geht in dieser Runde komplett leer aus, auch bei anderen Reihen.
- Kugeln im großen Fach unter dem grauen Stein werden nicht gewertet.
- Reihen mit nur einer oder zwei Kugeln bringen niemandem eine Karte.
- Wenn jemand anders in deiner Reihe überfüttert, verlierst du deine Karte für die dritte Kugel dort nicht.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Gewonnen hat, wer dann die meisten Froschkarten vor sich liegen hat. Haben mehrere Kinder gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Tipps

- Zähle bei jedem Wurf mit, wie viele Kugeln schon in welche Reihe gefallen sind. Man sieht sie später nicht mehr.
- Merk dir vor allem Reihen mit genau zwei Kugeln. Fällt der Frosch oder die passende Farbe, kannst du dort die wertvolle dritte Kugel nachlegen.
- Glaubst du, dass eine Reihe schon drei Kugeln enthält, nutze lieber das Loch mit dem grauen Stein. Dort verschenkst du zwar eine Kugel, riskierst aber nichts.
- Das Frosch-Ergebnis ist am wertvollsten, weil du damit frei zielen darfst. Setze es gezielt auf eine Reihe mit zwei Kugeln.
- Vermeide Überfütterung um jeden Preis, denn sie kostet dich alle Karten der laufenden Runde.

Häufige Fragen

Welche Kugel bringt eine Froschkarte?

Immer nur die dritte Kugel in einer Reihe. Wem diese Kugel gehört, der erhält bei der Auswertung eine Froschkarte.

Was passiert, wenn in einer Reihe mehr als drei Kugeln liegen?

Wer die vierte, fünfte, sechste oder siebte Kugel eingeworfen hat, hat den Frosch überfüttert und bekommt in dieser Runde gar keine Froschkarte.

Verliere ich meine Karte, wenn jemand anders die Reihe überfüttert?

Nein. Im Beispiel der Anleitung erhält Gelb die Karte für die dritte Kugel, obwohl in dieser Reihe mehr als drei Kugeln liegen.

Wohin darf ich werfen, wenn der Würfel eine Blattfarbe zeigt?

Entweder in das Loch mit dieser Blattfarbe oder in das Loch mit dem grauen Stein. Andere Löcher sind nicht erlaubt.

Zählen die Kugeln im großen Fach mit?

Nein. Alles, was durch das Loch mit dem grauen Stein in das große Fach fällt, bleibt bei der Wertung unberücksichtigt.

Was gilt für Reihen mit nur zwei Kugeln?

Solche Reihen kommen nicht zur Wertung, weil es dort keine dritte Kugel gibt. Das zeigt auch das Beispiel mit der vierten Reihe.

Wann endet eine Runde?

Sobald kein Kind mehr Futterkugeln in der Hand hat. Dann hebt ihr den Spielplan vorsichtig ab und wertet aus.

Wer beginnt die zweite und dritte Runde?

Die zweite Runde beginnt das jüngste Kind, die dritte Runde das größte Kind.

Wie viele Kugeln bekommt jedes Kind?

Bei 2 oder 3 Mitspielern sind es 7 Kugeln einer Farbe, bei 4 Mitspielern 5 Kugeln einer Farbe.

Was passiert bei Punktgleichstand am Ende?

Haben mehrere Kinder gleich viele Froschkarten, gewinnen sie gemeinsam.

Informationen zum Spiel

Verlag	Habermaaß (Spiele Bad Rodach)
Autor	Thomas Daum
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Habermas, zuletzt geprüft am 24.09.2026. 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/franz-von-frosch/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/franz-von-frosch/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026