



# EL CASTILLO DE LA RANA ESCALADORA

Un emocionante juego de memoria y habilidad para 2 - 4 auxiliares de ranas con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.  
Un juego de mesa de cooperación con distintos niveles de dificultad que también puede jugarse en solitario.  
**Autores:** Gunter Baars & Markus Nikisch · **Ilustradora:** Antje Flad · **Duración del juego:** aprox. 20 minutos



¿Qué fueron de aquellos tiempos de sosiego en los que la rana Chesca sólo debía recuperar del estanque la bola dorada de la princesa...? ¡Y ahora se pasa el día lanzándose al agua! Una y otra vez se le cae algún objeto a los habitantes del castillo y acaba en el estanque. La sirvienta añora su ovillo, el mago busca desconcertado su bola de cristal y el cocinero ha perdido una col; y únicamente la rana Chesca puede recuperarlo todo.

Sin embargo, los postigos de las ventanas están cerrados y Chesca debe buscar al habitante correspondiente antes de escalar por el escarpado muro del castillo. ¿Podréis ayudar a la rana Chesca a encontrar todos los objetos perdidos y a devolvérselos a los habitantes del castillo?

## Contenido del juego



estanque

4 guías de cartón



1 reloj de arena



Base de la caja



4 pinzas (para unir las diferentes partes)



torres A y B, cartón plegable C



10 bolas (los objetos de los habitantes)

1 rana en 2 cordeles con 2 bolitas de madera



20 cartas-cuadro



10 fichas-ventana con habitante

## Antes de comenzar el juego: ¡montad el castillo de la Rana Escaladora!

(Os recomendamos que pidáis para ello ayuda a vuestros padres)

1. Coged las 4 partes (las torres A y B, el cartón plegable y el estanque) y extraed con cuidado las piezas marcadas. Los elementos extraíbles de la torre A no tienen que sacarse para jugar a la versión sencilla. Extraed también con cuidado las ventanas con los habitantes.



Los elementos marcados con la «X» no se necesitarán y podéis tirarlos. Lo demás sí que se utilizarán para jugar.



2. Preparad la base de la caja. Coged las cuatro guías y colocadlas de forma que queden dos y dos en paralelo, formando un cuadro en la caja.
3. Colocad el jardín con el estanque encima del cuadro de la base de la caja.



5. Colocad la torre de las ventanas en la rendija ancha que se encuentra más cerca del estanque y la otra torre en la rendija de la parte de atrás.



6. Coged a la rana por el cordel y, por la parte de las ventanas, pasad los extremos del cordel por los agujeritos con bordes metálicos que se encuentran en la parte superior de la torre. Pasad un extremo por cada soporte, de forma que la rana quede visible. Por último, introducid una bolita en cada uno de los extremos del cordel y haced un nudo para que no se salgan.



Ahora, ¡el castillo de la Rana Escaladora está listo!

4. A continuación, montad la rana en la torre: para ello, colocad uno sobre otro el tablero plegable, la torre B y la torre A (en este orden). Seguidamente, unid las partes con las 4 pinzas colocadas en las marcas.





Cuando queráis guardar el juego, sacad las torres y dejad si queréis las guías montadas en la caja. El material de menor tamaño podéis guardarlo en el espacio del centro. La torre la dejaréis intacta y la colocaréis sobre las guías, empujándolas hacia adentro de modo que la rana y sus

cordeles también queden en la caja. Sobre ésta colocáis el estanque y las instrucciones del juego; y, a continuación, ya podéis cerrar la caja con la tapa.



#### Si aún no conocéis el castillo de la Rana Escaladora

Os recomendamos que probéis el movimiento de la rana con las bolitas un par de veces antes de comenzar a jugar. Para ello, colocad una bola en la cabeza de la rana y coged el cordel por ambos extremos (por las bolitas). Tirando de uno y otro extremo, moveréis la rana con la bola por la torre de un lado a otro o arriba y abajo. Mientras hacéis esto, intentad pasar por los agujeros del muro. (De esta forma escalaréis mucho mejor durante el juego).

## Preparación del juego:

Colocad el castillo de la Rana Escaladora en el centro de la mesa y colocadlos de forma que todos podáis verlo mejor posible la torre.

Apartad un set de habitante. Mezclad boca abajo el resto de fichas-ventana (es decir, con el habitante hacia abajo) y colocadlas en 9 de las 10 ventanas, de modo que ninguno de vosotros vea el habitante.

Mezclad las 18 cartas-cuadro y apiladlas boca abajo en el bancal vallado delante de la torre. Colocad las 9 bolas en los agujeros del estanque. Preparad el reloj de arena.



Ejemplo de set de un habitante del castillo



## Desarrollo del juego versión sencilla

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que mejor sepa croar. Da la vuelta a la primera carta-cuadro de la pila. El habitante del castillo que muestre la carta habrá dejado caer su objeto redondo por la ventana y le pide a la rana que se lo recoja. Tú le ayudas a hacerlo.

### El juego consta de 2 fases:

1. Encontrar al habitante del castillo detrás de la ventana
2. Devolver al habitante del castillo su objeto

#### Fase 1:

Encontrar al habitante del castillo detrás de la ventana

#### ¿En qué ventana está el habitante?

Coge la ficha-ventana en la que crees que está el habitante que aparece en el cuadro y dale la vuelta.

#### ¿Es el mismo habitante?

• **No**, por desgracia, no es el mismo habitante. Dale la vuelta de nuevo a la ficha-ventana y colócala en un **marco libre**. A continuación, el siguiente jugador destapa otra ficha-ventana e intenta encontrar al habitante.



- **Sí, es este** habitante. Coloca el habitante boca arriba en la ventana. A continuación, pasa a la fase 2.

#### Fase 2:

Devolver al habitante del castillo su objeto **Es decir, mover la rana con la bola encima**

¿Has encontrado al habitante correcto? En ese caso, coloca la rana en el trono real delante de la torre. Seguidamente, coge del estanque la bola del color que corresponda al habitante y colócala encima de la rana. Coge un extremo del cordel con cada mano.



#### ¡Atención, vigilante del tiempo!

El jugador de tu izquierda recibe el reloj de arena y se lo coloca delante. Él será el vigilante del tiempo de esta ronda y su tarea especial es mirar el reloj de arena mientras tú mueves la rana hacia el habitante que aparece en el cuadro. A la señal de salida «Castillo de la Rana Escaladora», él dará la vuelta al reloj de arena y tú comenzarás a moverla. El vigilante del tiempo deberá estar alerta y gritar «¡alto!» cuando haya transcurrido el tiempo. (El resto de jugadores podrá recordárselo).

**Nota:** si no se tiene demasiada experiencia en el juego o los jugadores son muy jóvenes, recomendamos jugar al principio sin reloj de arena (sin vigilante del tiempo).

#### ¿Has conseguido devolver al habitante su objeto (es decir, su bola)?

- **¡No! Lamentablemente, no has conseguido devolver al habitante su objeto.**

Si el tiempo se acaba, la bola se cae de la rana o bien queda encajada en alguna otra ventana o se cae por cualquier otro agujero del muro, daréis la vuelta a la ficha-ventana de modo que quede cerrada de nuevo con el postigo. Seguidamente, cogéis la carta-cuadro de este habitante en la caja.



- **¡Sí! El habitante está encantado de haber recuperado su objeto.**

Se ha colocado la bola a tiempo y en el agujero correcto debajo del habitante adecuado. Como recompensa, recibes la carta-cuadro del habitante. Dale la vuelta a la ficha-ventana con el habitante, de manera que la ventana quede de nuevo cerrada con el postigo.



Saca la bola del agujero y colócala de nuevo en el estanque.

A continuación, el siguiente jugador destapa un nuevo cuadro y lo sitúa boca arriba delante del castillo. De este modo, comienza de nuevo la fase 1 y, con ella, la búsqueda de otro habitante.

#### FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando se haya jugado el último cuadro y ganará el jugador con el mayor número de cartas-cuadro. En caso de empate, ganarán todos los jugadores que cuenten con el mayor número de cuadros.

#### Notas:

##### Las partidas se acortarán...

Si, durante la preparación del juego y tras mezclar las cartas-cuadro, dejáis algunos cuadros boca abajo fuera del juego.

##### La dificultad de las partidas aumentará...

Si retiráis de la torre más o incluso todos los elementos extraíbles, con lo que abriéis un mayor número de agujeros. Si más adelante queréis jugar de nuevo a la versión sencilla, podéis volver a colocar las piezas y cerrar los agujeros. Cada pieza muestra un símbolo concreto, por lo que será muy fácil reconocer en qué lugar hay que colocar cada pieza.





## Juego de cooperación en equipo (Para 3 - 4 auxiliares de rana):

Se jugará siguiendo las reglas básicas del juego, con las siguientes modificaciones:

### Preparación del juego:

- Destapad la mitad de los agujeros de la torre.
- Mezclad las cartas-cuadro boca abajo, contad 12 y colocad estas 12 en el bancale delante de la torre. El resto de cartas-cuadro las colocáis en la caja, y quedarán fuera de juego.
- Seguidamente, mezclad boca abajo las 10 fichas-ventana y colocadlas **boca arriba** en las aberturas correspondientes.
- Situdad todas las bolas en los orificios del estanque.
- Decidid si deseáis jugar con el reloj de arena.

### Desarrollo del juego

- En esta variante, jugaréis todos al mismo tiempo y **sólo** la fase 2.
- Destapad la primera carta del bancale. Ahora, moved la rana en **parejas, entre 2 jugadores**. Para ello, el jugador de tu izquierda coge la bolita de un extremo del cordel con una mano y tú coges la bolita del otro extremo del cordel. Juntos intentaréis llevar con la rana el objeto hasta el habitante correspondiente, para lo que debéis coordinaros muy bien.
- Si lo conseguís, os quedaréis con la carta como recompensa. Colocad la carta delante del castillo.
- Por el contrario, si no lo conseguís, depositad la carta en la caja, y quedará fuera de juego.
- Ahora es el turno de la siguiente pareja, que tendrá que mover la rana conjuntamente. Destapan la primera carta-cuadro. Las parejas deben intercambiarse y jugar todos con todos. El juego termina cuando se hayan jugado todas las cartas-cuadro.
- **¿Cuántas cartas-cuadro habéis acumulado?**  
**De 7 a 12 cartas:** sois los mejores auxiliares de rana del reino.  
**De 3 a 6 cartas:** bien hecho, pero podría mejorar.  
**De 0 a 3 cartas:** ¿quizá sería buena idea que os dedicarais a otra cosa?

### Juego en solitario

También podrás jugar en solitario moviendo la rana con ambas manos por la torre. Dentro del tiempo que marca el reloj de arena, intenta conseguir cada vez más cartas.

## Autoras/la ilustradora

### Los autores



**Gunter Baars** nació en Hamburgo en el año 1962. Tras sus estudios de Bachillerato, trabajó como redactor y guionista autónomo, entre otros, para la revista MAD y para Ottos Ottifanten, además de para radio y televisión. En 1989 se publicó su primer juego, al que le han seguido más de 80 hasta hoy. *El castillo de la Rana Escaladora* es el primero de sus juegos publicados en HABA.



**Markus Nikisch** nació en 1973 en Ludwigsburg (Alemania). Era el quinto de seis hermanos. Entre sus cinco hermanos, siempre encontraba alguno dispuesto a jugar con él. Nunca ha dejado de divertirse jugando y, de este modo, tras finalizar sus estudios sobre religión y educación social, decidió mudarse a Baviera para trabajar en HABA

como redactor de juegos. Actualmente, vive allí junto con su mujer Katja y sus hijos Joel y Jonas.

### La ilustradora



**Antje Flad** nació en la ciudad de Merseburg (Alemania). Realizó sus estudios en Halle, en la Escuela Superior de Arte y Diseño Burg Giebichenstein. Tras graduarse, comenzó a ilustrar para distintas editoriales de juegos y libros. Desde 1995, trabaja como ilustradora y diseñadora de juegos autónoma. Actualmente, vive en Berlín junto con su marido y su hijo Philipp. Para HABA ya ha ilustrado, además de juegos, numerosos puzzles y libros.

### Queridos niños, queridos padres:

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

# 성벽을 오르는 개구리



5세부터 99세까지 플레이 할 수 있는 2~4 인용 기억력 게임으로, 규칙별 난이도에 따라 개인전으로 혹은 단체전으로 플레이 할 수 있습니다.  
작가 : Gunter Baars&Markus Nikish / 삽화 : Antje Flad / 게임 시간: 약 20분

개구리 프랜시스코가 성안에 있는 연못에서 왕자님의 황금공 만을 낚아 올리기만 해도 됐을 때까지는 평화로웠어요. 하지만 요즘에는 성에 사는 많은 사람들이 창문 밖으로 무언가를 계속 떨어뜨려서 연못에 빠뜨리고 있어요. 시녀는 양털몽치를 잃어버렸고, 마법사는 수정구슬을 찾고 있고. 또한 요리사는 배추머리를 찾고 있지 뭐예요. 그런데 오로지 프랜시스코만이 연못에 빠진 물건들을 꺼내다 줄 수 있답니다. 그런데 모든 창문이 꼭꼭 잠겨 있어서 뽀족한 성탑을 프랜시스코가 올라가려면 성에 사는 사람 중에 믿을 만한 사람을 찾아야만 합니다. 프랜시스코가 물건을 구해서 잃어버린 사람에게 제대로 찾아 줄 수 있도록 도와줄 수 있나요?

### 구성품



게임보드 1개



칸막이 4개

박스



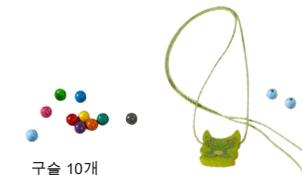
모래 시계 1개



집게 4개



성곽 조립 부품 A.B.C



구슬 10개

두 개의 줄이 연결된 개구리 모형 1개 (나투 구슬 2개)



자화상 타일 20개



창문 타일 x10