

Anna Oppolzer und Stefan Kloß

SCHNAPP DIE NUSS!



Anleitung



SNHAPP DIE NUSS!

Die flinke Haselnussjagd
für 2 bis 4 Spieler
von Anna Oppolzer
und Stefan Kloß



Spielmaterial



16 Eichhörnchen
(je 4x Schwarz, Weiß, Braun, Grau)



1 Eichhörnchen-Mama

1 Farbwürfel



1 Mama-Würfel



12 Hängebrücken



In den Baumwipfeln geht es rund:
Obwohl längst Schlafenszeit ist,
hüpfen die kleinen Eichhörnchen
munter über Bäume und Sträucher
den Haselnusspfad entlang, um noch
möglichst viele Nüsse einzusammeln.
Die Eichhörnchen-Mama springt
hinterher, denn die kleinen Racker
sollen nun endlich ins Bett gehen.
Wer ergattert die meisten Nüsse,
bevor die Mama alle Eichhörnchen
eingeholt hat?



1 Spielplan



121 Nuss-Chips

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Nuss-Chips und die Hängebrücken aus den Stanztafeln.

Legt vor Spielbeginn den Spielplan in die Mitte, die Nuss-Chips und die Würfel daneben. Wählt jeder eine Farbe und stellt dann 3 Eichhörnchen (bei zwei Spielern 4 Eichhörnchen) eurer Farbe auf das Startfeld.

Das Startfeld der Eichhörnchen-Mama ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler. Stellt sie auf das **violette** Startfeld, das die Spieleranzahl anzeigt. Spielt ihr zum Beispiel zu dritt startet die Eichhörnchen-Mama von dem Feld, das 3 Spieler zeigt.



Die 12 Hängebrücken legt ihr auf die gekennzeichneten Stellen auf dem Spielplan. Sie verbinden die einzelnen Abschnitte des Haselnusspfades.

Startaufstellung für 3 Spieler



Jetzt geht es los!

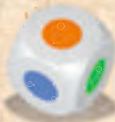


Wer zuletzt ein Eichhörnchen gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln.

Grundsätzlich gilt: Mit dem Farbwürfel bewegt ihr die kleinen Eichhörnchen, und der violette Mama-Würfel zeigt an, ob und wie weit die Eichhörnchen-Mama vorwärts zieht.



Farbwürfel



Nach deinem Würfelwurf schaust du zunächst auf den Farbwürfel. Er bestimmt, wie weit du mit einem deiner Eichhörnchen ziehen darfst:

Hast du eine Farbe gewürfelt, darfst du eins deiner Eichhörnchen – egal welches – auf das **nächste freie Feld der gewürfelten Farbe** ziehen. Hast du zum Beispiel Gelb gewürfelt, ziehst du eins deiner Eichhörnchen auf das nächste freie gelbe Feld vorwärts. Gelbe Felder, auf denen schon andere Eichhörnchen stehen, darfst du dabei also überspringen.

Ein kleiner Tipp: Es lohnt sich aufzupassen, mit welchem Eichhörnchen du den größten Sprung machen kannst.

Ist auf dem Farbfeld, auf das du gezogen bist, zusätzlich eine Nuss abgebildet, darfst du dir einen Nuss-Chip nehmen und vor dir ablegen.

Hast du eine Nuss gewürfelt , darfst du eins deiner Eichhörnchen bis zum nächsten freien Feld, auf dem eine Nuss abgebildet ist, vorziehen. Die Farbe des Feldes spielt dabei keine Rolle. Auch in diesem Fall darfst du dir einen Nuss-Chip nehmen.

Der Mama-Würfel



Nachdem du mit deinem Eichhörnchen gezogen bist, schaust du noch, ob sich auch die Eichhörnchen-Mama bewegt. Zeigt der Würfel ein Eichhörnchen, springt die Eichhörnchen-Mama bis zum nächsten Eichhörnchenfeld der

gewürfelten Farbe vorwärts. Achte dabei auf die Farbe des Eichhörnchens: Ist es weiß , springt die Eichhörnchen-Mama bis zum nächsten weißen Eichhörnchenfeld. Ist es schwarz , ziehst du die sie auf das nächste Feld mit einem schwarzen Eichhörnchen. **Das heißt, die Eichhörnchen-Mama bewegt sich immer nur auf den violetten Eichhörnchenfeldern weiter.**

Überspringt die Eichhörnchen-Mama eine Hängebrücke, nimmt ihr die Brücke vom Spielplan und legt sie zur Seite.

Alle Eichhörnchen, ab ins Bett!



Springt die Eichhörnchen-Mama an einem oder mehreren Eichhörnchen vorbei, überholt sie also, werde alle übersprungenen Eichhörnchen in das runde Nuss-Versteck gesetzt, das zu dem Wegabschnitt gehört, auf dem sie sich gerade befinden. Dort müssen sie bis zum Spielende bleiben, denn die Verbindung zum Haselnusspfad ist ja jetzt unterbrochen. Für jedes Eichhörnchen, das die Mama eingeholt hat, bekommt der Spieler, dem das Eichhörnchen gehört, so viele Nuss-Chips, wie in dem jeweiligen Nuss-Versteck abgebildet sind und legt sie vor sich ab.

Beispiel



Paul spielt mit den weißen und Ella mit den schwarzen Eichhörnchen. Ella ist am Zug, würfelt Blau und zieht ihre hintere Spielfigur auf das nächste freie blaue Feld. Dann

setzt sie die Eichhörnchen-Mama auf das nächste schwarze Eichhörnchenfeld. Damit hat die Eichhörnchen-Mama sowohl Pauls weißes als auch Ellas anderes schwarzes Eichhörnchen überholt. Die übersprungenen Hängebrücken werden entfernt. Paul und Ella stellen ihr Eichhörnchen jeweils in das Nuss-Versteck, das zu dem Wegabschnitt gehört, auf dem es von der Eichhörnchen-Mama überholt worden ist. Dort bleiben die Eichhörnchen bis zum Ende des Spiels. Paul erhält 3 und Ella 4 Nuss-Chips.



Ein kleiner Hinweis: Je weiter man auf dem Haselnusspfad kommt, desto größer werden die Nuss-Vorräte in den Verstecken.

Nach deinem Zug gibst du beide Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser würfelt, setzt eins seiner Eichhörnchen und gegebenenfalls die Eichhörnchen-Mama weiter.

Spielende



Das Spiel ist zu Ende, wenn sich alle Eichhörnchen in einem Nuss-Versteck befinden (also von der Eichhörnchen-Mama überholt wurden) oder das Zielfeld im letzten Haselstrauch erreicht haben. Wer nun die meisten Nuss-Chips vor sich liegen hat, hat gewonnen. Wenn ihr die Nuss-Chips nicht zählen möchtet, legt eure Chips einfach zu einem Stapel aufeinander und stellt eure Stapel nebeneinander. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt.

Außerdem gilt noch Folgendes:



Wichtig ist, dass ihr nach dem Würfeln zuerst mit einem eurer Eichhörnchen und erst danach mit der Eichhörnchen-Mama zieht. Manchmal könnt ihr der Eichhörnchen-Mama so nämlich noch schnell entwischen.



Das Feld vor dem Zielfeld zeigt alle Farben und eine Nuss. Auf diesem Feld darf kein Eichhörnchen stehen. Es zeigt lediglich an, dass ihr mit jeder Farbe oder einer gewürfelten Nuss ins Ziel ziehen könnt und dort sofort sieben Nuss-Chips bekommt.



Wenn du an der Reihe bist, aber alle deine Eichhörnchen schon in Nuss-Verstecken sitzen, weil sie überholt wurden oder bereits im Ziel angekommen sind, aber zu diesem Zeitpunkt noch Eichhörnchen der anderen Spieler auf dem Haselnusspfad unterwegs sind, würfelst du nur noch mit dem Mama-Würfel und bewegst gegebenenfalls die Eichhörnchen-Mama.

Ihr seid schon so richtige Eichhörnchen-Racker und entwischt der Mama immer häufiger?

Wenn Ihr das Spiel etwas schwieriger machen möchtet, lasst die Eichhörnchen-Mama doch mal von einem Startfeld (oder mehreren Startfeldern) weiter vorne beginnen. Dann wird ihr Weg kürzer, und ihr müsst euch noch mehr beeilen, um ihr zu entwischen.

Andersherum funktioniert es natürlich auch: Wenn ihr etwas mehr Zeit benötigt, lasst ihr die Eichhörnchen-Mama von einem Startfeld weiter hinten starten.



Art.-Nr. 40547

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

