

Haselnuss Bande



- Leichter
Spielaufbau
- Direkter
Spielstart

SPIELREGEL

Freddi der Frischling hat eine schwere Aufgabe zu bewältigen; im Wald sind schmackhafte Leckereien versteckt, die er im Auge behalten soll.

Doch die Eichhörnchen der Haselnussbande treiben in dieser Gegend ihr Unwesen und sind ebenfalls an den knackigen Haselnüssen, den saftigen Beeren, den Kastanien und den Tannenzapfen interessiert.

***Euer Ziel ist es, Freddi als Erster 7 Leckereien vor der Nase wegzuschnappen!
Wer das schafft, ist der neue Anführer der HASELNUSSBANDE!***

Ein Spiel von Birgit Hähnle für 2-4 Spieler ab 4 Jahren.

Spielmaterial

- **4 Eichhörnchen:** in 4 Spielerfarben. Der Fuß der Eichhörnchen ist magnetisch. Damit werden die Futterscheiben angezogen.
- **Freddi, der Frischling**
- **24 Metallscheiben:** die Futterscheiben.
- **1 Bogen mit 28 Aufklebern:** 6 x Haselnüssen, 6 x Blaubeeren, 6 x Kastanien, 6 x Tannenzapfen und 4 Eichhörnchen-Aufkleber.
- **1 runder Spielplan:** unterteilt in die 4 Spielbereiche Frosch, Schmetterling, Schnecke und Käfer. In jedem Bereich sind 4 Futterlöcher für die Eichhörnchen.

- **1 Würfel:** mit den Symbolen Frosch, Käfer, Schmetterling, Schnecke und 2 x Freddi.



Anmerkung: Vor dem allerersten Spiel müssen die Metallscheiben mit Leckereien beklebt werden.



Pro Scheibe ist 1 Aufkleber mit einer Leckerei vorgesehen, die Rückseiten bleiben frei.

Auf die unterste Stufe in jeder Ecke kommt 1 Eichhörnchen-Aufkleber.

Die Baumscheibe wird in die Vertiefung des Baumstumpfes in der Mitte des Spielplans gelegt.



Eins der 4 Eichhörnchen

Freddi, der Frischling

Der runde Spielplan, mit den 4 Bereichen:

- Frosch
- Schmetterling
- Schnecke
- Käfer

Eine von 24 Futterscheiben aus Metall, bereits mit Aufkleber versehen.

Haselnuss Bande

2 Grifflöcher, links und rechts der Griffmulde. So liegt der Spielplan richtig auf.

Der Baumstumpf in der Mitte des Spielplans dient den Eichhörnchen als Fluchtplatz.

Der Baumstamm des orangenen Eichhörnchens; hier werden die Futterscheiben gesammelt.

Eins der 16 Futterlöcher; hier können die Futterscheiben gefunden werden.

Spielvorbereitung

Die Spielschachtel wird geöffnet und in die Tischmitte gestellt. (Der Deckel wird beiseite gelegt, er wird nicht benötigt.) Der runde Spielplan wird zunächst beiseite gelegt, damit die Futterscheiben in den Vertiefungen verteilt werden können.

Dazu werden je nach Spielerzahl folgende Scheiben verteilt:

...im Spiel zu Zweit, je 4 Scheiben pro Sorte

...zu Dritt, je 5 Scheiben pro Sorte

...und zu Viert, je 6 Scheiben pro Sorte.

Die benötigten Futterscheiben im Spiel zu...

...Zweit:



...Dritt:



...Viert:



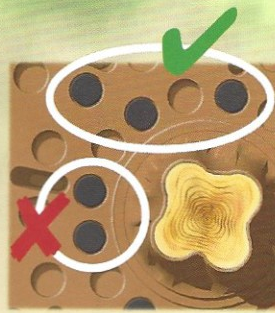
Die Futterscheiben werden verdeckt, mit dem Aufkleber nach unten, in die runden Vertiefungen gelegt.

Futterscheiben dürfen **nicht direkt nebeneinander** gelegt werden. **Diagonal** dürfen sie allerdings aneinander grenzen.

Nachdem alle benötigten Futterscheiben verteilt sind, wird der **runde Spielplan** wieder obenauf gelegt. Der Plan muss leicht einrasten, sonst liegt er nicht richtig auf.

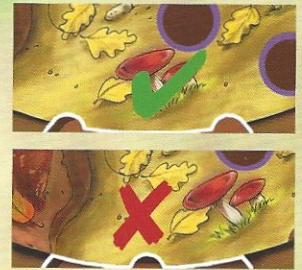
Jeder Spieler nimmt sich das **Eichhörnchen** in der Farbe seiner Wahl und stellt es vor sich ab. Freddi, der Frischling, wird auf den **Baumstumpf** in der Mitte des Spielplans gestellt.

Jetzt nur noch den **Würfel** bereitlegen und das Spiel kann beginnen.



Erlaubt: Zwei Scheiben diagonal nebeneinander oder mit einer freien Vertiefung dazwischen.

Nicht erlaubt: Zwei Scheiben direkt nebeneinander!



Richtig: 2 Grifflöcher, links und rechts in der Mulde.

Falsch: 1 Griffloch in der Mitte der Mulde.

Anmerkung: Dreht die Schachtel am besten so, dass die Ecke der Schachtel, die zu Eurer Figur gehört, für Euch gut erreichbar ist.

Spielablauf

Bist Du das jüngste Kind in der Runde? Dann darfst Du anfangen ...

Dein Spielzug besteht aus 2 Schritten:

■ **Spielfigur setzen**

■ **Spielplan drehen**

■ **Spielfigur setzen**

Würfel **einmal**. Je nach Ergebnis hast Du zwei Möglichkeiten.

Entweder Du setzt **Dein Eichhörnchen** oder Du bewegst **Freddi** den Frischling.

• **Eichhörnchen setzen**



Zeigt der Würfel eines dieser vier Symbole, setzt Du Dein Eichhörnchen in den Bereich des Spielplans, der das gleiche Symbol zeigt. Dabei stellst Du Deine Spielfigur immer in ein **freies** Futterloch.

Anmerkung: Zeigt der Würfel den Bereich, in dem Du Dich befindest, darfst Du Dein Eichhörnchen in ein beliebiges freies Loch dieses Bereiches versetzen. Sind alle Futterlöcher besetzt, darfst Du Deine Figur in ein beliebiges freies Futterloch setzen.

Mit dem Einsetzen Deines **Eichhörnchens** kannst Du **Futterscheiben sammeln**.

Immer dann, wenn ein Eichhörnchen eine Futterscheibe „angezogen“ hat, macht es „Click“ und Du darfst die Scheibe sofort in Deinen **Baumstamm** legen.

Nimm dazu Deine Spielfigur vom Spielfeld und entferne die Scheibe. Stelle das Eichhörnchen dann zurück in das Futterloch, von dem Du es entfernt hast.

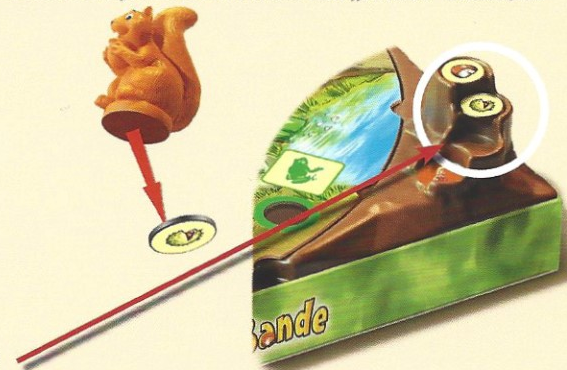
Anmerkung: Beim Einsetzen der Eichhörnchen ist es egal, ob Du in den Löchern Futterscheiben sehen kannst oder nicht. Du darfst auch jederzeit nachsehen, ob Dein Eichhörnchen Futterscheiben „angezogen“ hat.



Die Würfelsymbole „Frosch“, „Schmetterling“, „Schnecke“ und „Käfer“. In diesen Bereichen setzt Du Dein Eichhörnchen ein.



Beispiel: Robin hat das Symbol „Frosch“ gewürfelt. Er darf sein Eichhörnchen in ein freies Loch im Bereich „Frosch“ einsetzen.



Beispiel: Robin hat eine Kastanie eingesammelt. Er nimmt sein Eichhörnchen kurz vom Spielplan, entfernt die Futterscheibe und legt sie in seinen Vorrat im Baumstamm. Danach stellt er sein Eichhörnchen zurück auf das Futterloch.

• Freddi bewegen

Zeigt der Würfel das Symbol „Freddi“, setze Freddi in einen beliebigen Bereich auf dem Spielplan, oder bewege ihn von Bereich in einen anderen beliebigen Bereich.

Wenn Freddi in einen Bereich gesetzt wird, flüchten dort die Eichhörnchen. Sie werden auf den **Baumstumpf in der Spielplanmitte** gestellt.

Du darfst Dein Eichhörnchen erst wieder auf den Spielplan setzen, wenn du einen Bereich erwürfelst, in dem Freddi sich momentan **nicht** befindet.

Würfelst Du das Symbol des Bereichs in dem Freddi gerade steht, darfst Du Deine Spielfigur **nicht** dorthin stellen und auch nicht von einem anderen Bereich dorthin bewegen.

In diesem Fall bleibt Dein Eichhörnchen stehen.



Das Würfelsymbol Freddi. Du musst Freddi auf den Spielplan setzen oder auf dem Spielplan bewegen.



Beispiel: Nina hat Freddi gewürfelt und setzt den Frischling in den Bereich „Schmetterling“. Robin muss nun sein Eichhörnchen vor Freddi in Sicherheit bringen. Er stellt es zu dem blauen Eichhörnchen auf den Baumstumpf in der Spielplanmitte.

■ Spielplan drehen

Nachdem Du Dein Eichhörnchen oder Freddi bewegt hast, **drehst** Du den Spielplan in eine beliebige Richtung.

Drehe immer das Griffloch vom einen Ende der Mulde zum anderen. Am Ende der Drehung rastet der Plan leicht ein.

Wenn ein Eichhörnchen durch das Drehen des Spielplans eine Futterscheibe „anzieht“ (*es macht „Click“*), darf die Scheibe sofort eingesammelt werden.

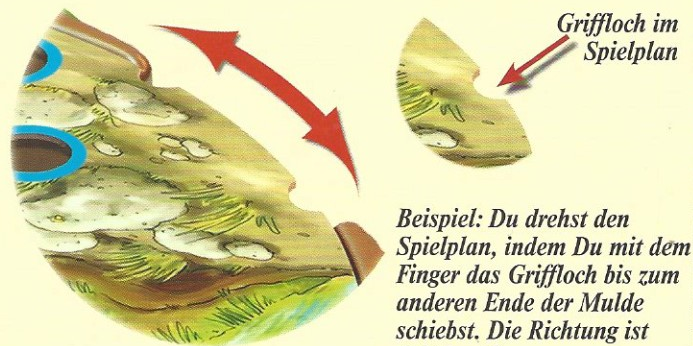
Dabei sammelt **jedes** Kind bei seinem **eigenen** Eichhörnchen ein, egal ob es an der Reihe ist oder nicht.

Die Futterscheiben werden in den jeweiligen Baumstämmen in den vier Ecken des Spielplans abgelegt.

Nachdem Du beide Schritte ausgeführt hast, ist Dein Spielzug beendet.

Gib den Würfel an das Kind links von Dir weiter. Es ist jetzt am Zug.

Anmerkung: Du darfst den Spielplan auch drehen, wenn Du Deine Spielfigur nicht bewegen konntest.



Beispiel: Du drehst den Spielplan, indem Du mit dem Finger das Griffloch bis zum anderen Ende der Mulde schiebst. Die Richtung ist dabei egal.

Spielende

Das Spiel endet, wenn Du Freddi 7 Leckereien vor der Nase weggeschnappt und in Deinem Baumstamm gesammelt hast.



Du kannst allerdings **vorzeitig** gewinnen, wenn Du **4 gleiche Futterscheiben** sammeln konntest.

Und jetzt: Viel Spaß beim Futter suchen!

