

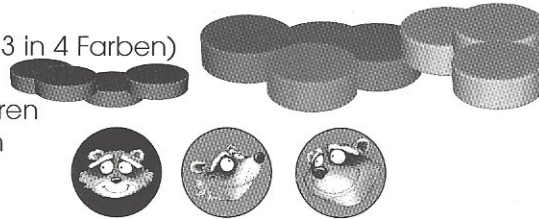
für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

## Spielidee

Obwohl die Waschbären recht possierlich aussehen, sind sie manchmal recht rau, wenn es um ihr Futter geht. Zwölf Waschbären haben ein Lager mit Früchten und Beeren entdeckt. Sofort rangeln alle um die Beute. Da wird geschubst und gedrängelt was das Zeug hält. Wer kann dabei noch ein paar Futterbrocken erwischen? Bei Spielende gewinnt der Waschbär, der das meiste Futter gesammelt hat und noch im Spiel ist.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 große Waschbärsteine (je 3 in 4 Farben)
- 14 kleine Futtersteine
- 12 Spielmarken mit Waschbären
- 12 Aufkleber mit Waschbären
- 1 Stoppseil
- 1 Spielregel



Vor dem ersten Spiel müssen die Spielmarken mit den Waschbären vorsichtig aus dem Stanzrahmen gedrückt werden, um Beschädigungen zu vermeiden.

Nun wird auf jedem der 12 großen Waschbärsteine ein Aufkleber mit einem Waschbärenkopf angebracht. Es gibt immer drei verschiedene Waschbärenköpfe vor der gleichen Hintergrundfarbe. Auf jeden Spielstein wird ein Aufkleber geklebt, dessen Hintergrundfarbe mit der Farbe des Spielsteines übereinstimmt.

Die beiden Enden des Stoppseils werden miteinander verknotet, so dass ein großer Ring entsteht.

**ACHTUNG: Das Stoppseil darf nur für dieses Spiel und nur in der beschriebenen Art und Weise verwendet werden! Achten sie darauf, dass es für kleine Kinder nicht erreichbar ist, wenn das Spiel nicht benutzt wird!**

## Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gelegt.
- Das Stoppseil wird rund um den Spielplan gelegt, so dass es überall etwa gleich weit vom Plan entfernt ist. Es dient als Spielfeldbegrenzung und um die vom Spielplan geschubsten Steine abzufangen.
- Alle Waschbär- und Futtersteine werden nach Belieben auf dem Spielplan verteilt. Dabei müssen die Abbildungen auf den Waschbärsteinen zu sehen sein.
- Bei diesem Spiel besitzen die Spieler keine bestimmte Farbe, sondern verschiedene Waschbären.

Die Waschbären unterscheiden sich nämlich in der Farbe und in ihrer Blickrichtung. In jeder Farbe gibt es einen Waschbären der nach rechts

sieht, einen der geradeaus sieht und einen der nach links sieht.



Die Spielmarken mit den Waschbären werden verdeckt gut gemischt und in vier Stapel zu je drei Marken geteilt.

Jeder Spieler nimmt sich einen Stapel. Nun darf sich jeder Spieler seine Marken ansehen. Darauf sind die Waschbären abgebildet, die ihm in diesem Spiel gehören. Der Spieler sollte jedoch darauf achten, dass die anderen Spieler die Waschbären auf seinen Marken nicht erkennen können.

Bei weniger als vier Spielern werden die übrigen Stapel verdeckt aus dem Spiel genommen. Die Steine der Waschbären in diesen Stapeln spielen trotzdem mit, auch wenn sie eben keinem Spieler gehören.

### **Spielverlauf**

Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, darf er einen beliebigen Waschbärstein schnipsen, um mit ihm andere Waschbären oder Futtersteine vom Spielplan herunterzuschubsen.

Doch Vorsicht: Erst genau schauen - dann schubsen! Sonst schubst man im Eifer des Gerangels aus Versehen eigene Waschbären vom Plan. Die Kerlchen sehen sich schließlich alle recht ähnlich. Aber zur Sicherheit kann man vor dem Schnipsen ja noch einmal auf seine Marken schauen.

#### **Einen Waschbär schnipsen**

Der Spieler sagt laut, welchen Waschbären er schnipsen möchte. Das kann ein beliebiger eigener oder fremder Waschbär sein.

Die Waschbären schnipst man mit Daumen und Zeigefinger oder Mittelfinger, etwa so wie es die nebenstehende Abbildung zeigt.



Der geschnipste Waschbär darf sowohl beliebig viele andere Waschbären als auch Futtersteine schubsen. Diese Steine können ihrerseits wieder andere Steine schubsen, so dass es zu einer richtigen Kettenreaktion kommen kann.

#### **Waschbären oder Futter vom Plan schubsen**

Ein Spielstein gilt dann als vom Plan geschubst, wenn er an keiner Stelle mehr auf dem Spielplan aufliegt. Steine, die nur noch teilweise auf dem Plan liegen, bleiben so liegen, bis sie ganz heruntergeschubst werden.

*Beispiel.: Dieser Waschbär liegt noch auf dem Spielplan und ist noch im Spiel.*



- Schubst der Spieler nur Futtersteine vom Plan, sammelt er sie ein und legt sie vor sich ab.
- Schubst der Spieler nur Waschbären vom Plan, so sind diese Waschbären aus dem Spiel. Das gilt natürlich auch, wenn man aus Versehen einen eigenen Waschbären vom Plan schubst. Immer wenn ein Waschbär aus dem Spiel kommt, muss sein Besitzer sofort die entsprechende Marke aufdecken. Wird ein Waschbär vom Plan geschubst, der keinem Spieler gehört, deckt auch niemand eine Marke auf.
- Schubst der Spieler Waschbären und Futtersteine vom Plan, muss er sich entscheiden, ob er die eben heruntergeschubsten Futtersteine behalten möchte oder ob er die heruntergeschubsten Waschbären aus dem Spiel nehmen möchte. Behält er die Futtersteine, so setzt er die Waschbären wieder auf den Spielplan ohne andere Steine dabei zu verschieben. Möchte er die Waschbären aus dem Spiel nehmen, setzt er die Futtersteine wieder beliebig auf den Plan. Damit endet der Zug des Spielers, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

#### **Schlecht geschnipst!**

Der Waschbär, den der Spieler schnipst, darf den Spielplan nicht verlassen!

Ein vom Plan geschubster Spielstein darf den durch das Stoppseil begrenzten Bereich nicht verlassen.

Schnippst der Spieler den Waschbären trotzdem vom Spielplan oder verlässt ein Stein den durch das Stoppseil abgegrenzten Bereich, endet der Zug sofort. Er legt dann alle Spielsteine, die in diesem Zug den Spielplan verlassen haben, wieder auf den Plan, und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

#### **Spielende**

Das Spiel endet, wenn am Ende des Zuges eines Spielers

- keine Futtersteine mehr auf dem Plan sind oder
- ein Spieler alle seine Marken aufgedeckt hat.

#### **Wertung**

Jetzt erhält jeder Spieler, der noch wenigstens einen Waschbären auf dem Plan hat, für jeden seiner Futtersteine 1 Punkt aufgeschrieben.

Ein Spieler dessen Waschbären alle aus dem Spiel sind erhält keine Punkte, auch wenn er bereits Futtersteine eingesammelt hat. Es gewinnt der Spieler, der nach vier Spielen die meisten Punkte hat.

## **Varianten**

### **Einfachere Variante für die Jüngeren**

Wenn Kinder mit der richtigen Stärke des Schnipsens Probleme haben, kann man das Spiel etwas vereinfachen: Die Steine dürfen nun auch über das Stoppseil hinaus geschubst werden.

Aber natürlich macht auch bei diesem Spiel Übung den Meister, und schon bald werden alle „Willy Waschbär“ ohne diese Vereinfachung spielen können.

### **Taktische Variante für die Älteren**

Diese Variante erfordert etwas Merkfähigkeit. Sie wird nach den bisher beschriebenen Regeln gespielt. Es ändert sich nur die Verteilung der Waschbärenmarken.

Die Spielmarken mit den Waschbären werden verdeckt gut gemischt. Dann werden die Marken, immer noch verdeckt, gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Jetzt darf sich jeder Spieler geheim die Marken ansehen, die er bekommen hat und gibt sie an die anderen Spieler weiter:

- Bei 4 Spielern gibt man jedem anderen Spieler jeweils eine Marke.
- Bei 3 Spielern gibt man jedem anderen Spieler jeweils zwei Marken.
- Bei 2 Spielern gibt man dem anderen Spieler zwei Marken.

Zwei weitere Marken behält man selbst.

Die beiden übrigen Marken werden verdeckt zur Seite gelegt.

Die Waschbären auf diesen Marken gehören keinem Spieler, sie spielen aber trotzdem mit.

Man darf sich die neuen Marken, die man von anderen Spielern bekommt, aber erst ansehen, nachdem man seine Marken weitergegeben hat.

Die eigenen Waschbären sind also diejenigen, die man von den andern Spielern zugeteilt bekommt. So kennt jeder Spieler natürlich seine eigenen Waschbären und jeweils einige Waschbären der anderen Spieler.



### Hinweise

Die Spieler sollten möglichst darauf achten, dass sie den anderen Spielern beim Schnipsen und Schubsen nicht verraten, welche Waschbären ihre eigenen sind.

Manchmal kann die Entscheidung schwierig werden, ob man vom Plan geschubste Futtersteine behalten oder statt dessen die heruntergeschubsten Waschbären aus dem Spiel nehmen soll. In diesem Fall muss man zuerst überlegen wie viele eigene Waschbären noch im Spiel sind, wie viel Futter man selbst gesammelt hat und wie viel Futter die anderen Spieler gesammelt haben. Leichter fällt die Entscheidung, wenn man aus Versehen eigene Waschbären mit heruntergeschubst hat. Dann nimmt man einfach die Futtersteine und setzt die Waschbären wieder auf den Plan. Man darf sie auch so setzen, dass sie nicht gleich wieder heruntergeschubst werden können. Aber das wäre natürlich ein Hinweis für die anderen Spieler.

Immer wenn man Waschbären aus dem Spiel nimmt, rückt das Spielende näher. Hat man also einen leichten Vorsprung und noch genügend Waschbären auf dem Plan, lohnt es sich die heruntergeschubsten Waschbären aus dem Spiel zu nehmen. Manchmal kann es aber auch vorteilhaft sein Futter zu nehmen, selbst wenn man vermutlich keine Punkte dafür bekommen wird. So kann man nachfolgenden Spielern die Möglichkeit nehmen, leicht zu erreichende Futtersteine selbst herunterzuschubsen. Schließlich zählt die höchste Punktzahl nach vier Spielen. Und vielleicht hat man im nächsten Spiel ja mehr Glück!



**Der Autor:** Heinz Meister entwickelt schon seit vielen Jahren Spiele. Die Zahl seiner veröffentlichten Spiele ist beachtlich. Dabei gilt seine besondere Leidenschaft dem Kinderspiel. Heinz Meister gelingt er immer wieder mit einfachen Regeln unterhaltsame Spiele zu erfinden, die selbst Erwachsenen viel Vergnügen bereiten.

© 2001 SIMBA TOYS  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany  
[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)

