



AUF DIE NÜSSE!

Michael Feldkötter

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Spielidee

Die Nusslager sind leergefüttert und müssen wieder gefüllt werden. Durch geschicktes Würfeln bringen die Spieler möglichst viele Eichhörnchen auf das Spielfeld. Je nach Feld ist eine bestimmte Zahl von Eichhörnchen nötig, um eine Nuss zu sammeln. Die so gesammelten Nüsse werden in Nusslager abgelegt, die am Ende des Spiels besonders viele Punkte bringen, wenn der Spieler es geschafft hat, sie zu füllen. Aber manchmal gibt's „Auf die Nüsse!“, wenn David, der diebische Waschbär, Nüsse aus deinen Nusslagern stibitzt!

Spielmaterial

60 Eichhörnchen aus Holz
(je 15 in den Farben Schwarz, Rot, Blau und Weiß)

3 Würfel (2 weiße und 1 grüner)

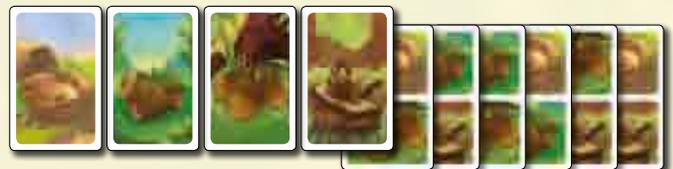


Spielplan



David, der diebische Waschbär

32 Nusslager
(je 8 Karten für jeden Spieler
mit unterschiedlichen Motiven)



60 Nusskarten
(je 12 Walnüsse, Haselnüsse, Bucheckern und Eicheln sowie 12 Joker)

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und die sechs Hecken werden aufgesteckt.

Jeder Spieler nimmt sich **alle** Eichhörnchen einer Farbe sowie acht Nusslager mit dem gleichen Motiv. Die Nusslager sind keiner Farbe zugeordnet.



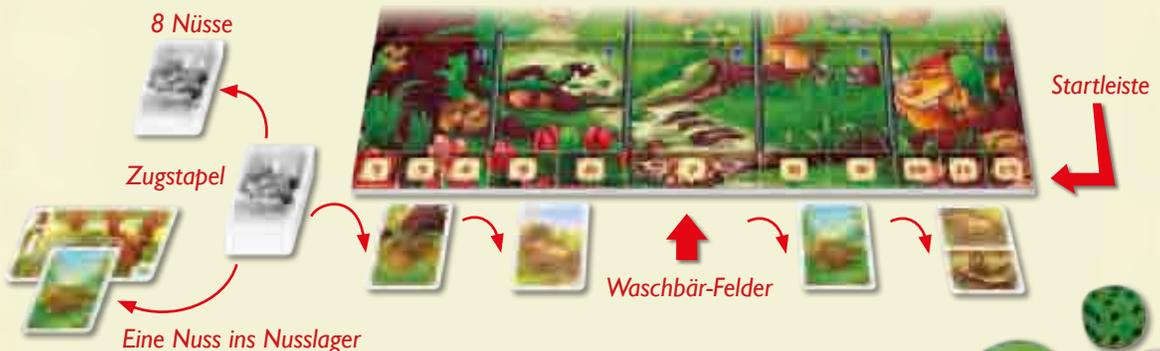
Die Nüsse inklusive der Joker werden gemischt. Die obersten vier Karten werden offen an den Rand des Spielplans gelegt, so dass unter den Bereichen „2-4“ / „5-6“ / „8-9“ / „10-12“ jeweils eine Karte liegt.

Spielen weniger als vier Spieler, werden vor Spielbeginn einige Nüsse aus dem Spiel genommen:

Bei **2 Spielern** werden je zwei Walnüsse, Haselnüsse, Bucheckern und Eicheln entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Bei **3 Spielern** werden nur je eine Walnuss, Haselnuss, Buchecker und Eichel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Die 12 Joker werden bei jeder Spieleranzahl benötigt.



Jeder Spieler erhält eine Nuss. Diese Karte muss er sofort in einem Lager seiner Wahl platzieren. Weiterhin werden acht Nüsse verdeckt zur Seite gelegt, sie werden am Ende des Spiels benötigt. Die restlichen Nüsse werden als verdeckter Zugstapel neben den Spielplan gelegt. Die drei Würfel sowie David, der Waschbär, werden bereitgelegt.

Washbär David

Der Spieler, der als letzter ein Eichhörnchen gesehen hat, beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Bevor der Startspieler beginnt, dürfen die anderen Spieler bereits einige Eichhörnchen auf den Spielplan legen. Der linke Nachbar des Startspielers darf ein Eichhörnchen auf ein beliebiges Feld des 2er-Bereichs stellen. Der folgende Spieler (nur bei drei und vier Spielern) legt zwei und der letzte Spieler (nur bei vier Spielern) drei seiner Eichhörnchen in den 2er-Bereich. Dabei ist zu beachten, dass **kein** Spieler in **ein Feld mehr als ein Eichhörnchen** stellen darf und dass kein Eichhörnchen in das Waschbär-Feld gelegt werden darf.



Spielablauf

Jeder Spieler würfelt zu Beginn seines Zuges mit allen drei Würfeln. Dann setzt er ein Eichhörnchen seiner Farbe auf das Feld der Startleiste, das der **Summe aus dem grünen Würfel und einem der beiden weißen Würfel** entspricht.

Beispiel: Anna hat mit dem grünen Würfel eine 2 und mit den beiden weißen Würfeln eine 1 und eine 6 gewürfelt. Sie kann also ein Eichhörnchen entweder auf Feld 3 oder auf Feld 8 stellen.



Achtung: Auf jedem Feld der Startleiste darf nur ein Eichhörnchen stehen!

Jedes Mal, wenn ein Eichhörnchen auf die Startleiste gestellt wurde, hat der Spieler die Wahl seinen Zug zu beenden oder erneut zu würfeln. Solange es der Spieler schafft, immer eines seiner Eichhörnchen auf ein freies Feld der Startleiste zu stellen, darf er seinen Zug fortsetzen.

Fehlwurf

Kann der Spieler nach seinem Wurf kein Eichhörnchen mehr auf die Startleiste stellen, weil die möglichen Felder bereits von Eichhörnchen besetzt sind, muss er seinen Zug beenden und alle Eichhörnchen von der Startleiste wieder zurück in seinen Vorrat nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Marlene hat mit dem grünen Würfel eine 4 gewürfelt und mit beiden weißen eine 5 und eine 6. Leider hat sie auf den Feldern 9 und 10 bereits je ein Eichhörnchen stehen. Sie muss also ihren Zug beenden und alle Eichhörnchen von der Startleiste wieder zurück in ihren Vorrat nehmen.



Zug erfolgreich beenden

Nach dem Setzen eines Eichhörnchens auf die Startleiste darf sich der Spieler entscheiden seinen Zug erfolgreich zu beenden, anstatt erneut zu würfeln. Er schiebt alle Eichhörnchen von der Startleiste in den jeweiligen darüber liegenden 2er-Bereich des Spielplanes.



NÜSSE SAMMELN

Am Ende jedes Zuges wird geprüft, ob genug Eichhörnchen eines Spielers in einem Feld stehen, um Nüsse zu sammeln.

Zuerst wird der 2er-Bereich überprüft, dann der 3er- und schließlich der 4er-Bereich. Jeder Bereich wird von links nach rechts überprüft.

2er-Bereich prüfen

In einem Feld des 2er-Bereichs müssen mindestens **zwei Eichhörnchen** eines Spielers stehen, damit er eine Nuss nehmen darf. Stehen genug Eichhörnchen in einem Feld, nimmt der Spieler zwei davon zurück in seinen Vorrat und schiebt eventuell vorhandene Eichhörnchen der Mitspieler auf das Feld des darüber liegenden 3er-Bereichs. Eigene Eichhörnchen werden niemals weitergeschoben. Danach nimmt der Spieler die Nuss, die unter den Startfeldern des 2er-Bereichs liegt, aus dem er die Eichhörnchen genommen hat. Die Nuss, die genommen wurde, wird sofort vom Zugstapel ersetzt.

Achtung: In den Feldern des 2er-Bereichs, die zu den Feldern „2-4“ und „10-12“ der Startleiste gehören, ist es möglich, dass ein Spieler nach seinem Wurf vier Eichhörnchen hat. In diesem Fall erhält der Spieler dort, nachdem er sich die offen liegende Nuss für die ersten zwei seiner Eichhörnchen genommen hat, sofort auch die nachgelegte Nuss für die anderen beiden Eichhörnchen.

3er-Bereich prüfen

Nachdem der 2er-Bereich überprüft wurde, wird nun das Gleiche mit dem 3er-Bereich gemacht. Hier sind **drei Eichhörnchen** in einem Feld nötig, um eine Nuss zu erhalten, dafür sind die Felder aber auch größer.

Hat ein Spieler genug Eichhörnchen in einem Feld, nimmt er drei davon heraus und legt sie zurück in den eigenen Vorrat. Dann schiebt er Eichhörnchen anderer Spieler weiter in den 4er-Bereich und nimmt sich **eine** der beiden Nüsse, die unter den Startfeldern des 3er-Bereichs liegen. Die Nuss, die genommen wurde, wird sofort vom Zugstapel ersetzt. Haben mehrere Spieler mindestens drei Eichhörnchen in einem Feld des 3er-Bereichs, beginnt derjenige, der dem Spieler, der aktuell an der Reihe ist, im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Achtung: Haben mehrere Spieler in dem selben Feld genug Eichhörnchen, werden nur die fremden Eichhörnchen weitergeschoben, von denen weniger als drei vorhanden sind.

4er-Bereich prüfen

Zuletzt wird der 4er-Bereich überprüft. Hat ein Spieler entsprechend viele Eichhörnchen im 4er-Feld, nimmt er **vier** davon zurück in seinen Vorrat und darf sich eine der vier offenliegenden Nüsse aussuchen. Die Nuss, die genommen wurde, wird sofort vom Zugstapel ersetzt. Haben mehrere Spieler vier Eichhörnchen im 4er-Bereich, beginnt derjenige, der dem Spieler, der aktuell an der Reihe ist, im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Die Waschbär-Felder des 2er- und 3er-Bereichs



Die beiden Waschbär-Felder funktionieren etwas anders als die restlichen Felder des 2er- und 3er-Bereichs. Hat ein Spieler zwei bzw. drei Eichhörnchen im Waschbär-Feld des 2er- bzw. 3er-Bereichs, entfernt er zwei bzw. drei seiner Eichhörnchen und schiebt wie gewohnt die Eichhörnchen der anderen Spieler weiter. Allerdings darf er sich sowohl **eine der vier** offen liegenden Nüsse aussuchen und nehmen, als auch **zusätzlich eine Nuss** von einem Mitspieler **klauen**. Geklaut werden darf aber nur aus einem Nusslager, das noch nicht komplett gefüllt ist. Joker dürfen generell nicht geklaut werden. David, der diebische Waschbär, wird nun vor dem Spieler, bei dem geklaut wurde, platziert. Bei diesem Spieler darf erst wieder geklaut werden, wenn David zu einem anderen Spieler gestellt wurde.

Beispiel:

Marlene (rot) beendet ihren Zug erfolgreich und schiebt ihre Eichhörnchen von der Startleiste in die darüber liegenden Felder des 2er-Bereichs. In dem Feld des 2er-Bereichs, das zu den Feldern 2, 3 und 4 der Startleiste gehört, hat Marlene nun drei Eichhörnchen. Sie nimmt zwei der Eichhörnchen zurück in ihren Vorrat und schiebt Christines blaues Eichhörnchen nach oben in den 3er-Bereich weiter. Marlenes drittes rotes Eichhörnchen bleibt stehen. Sie nimmt sich die Eichel und legt eine neue Nuss vom Zugstapel nach.



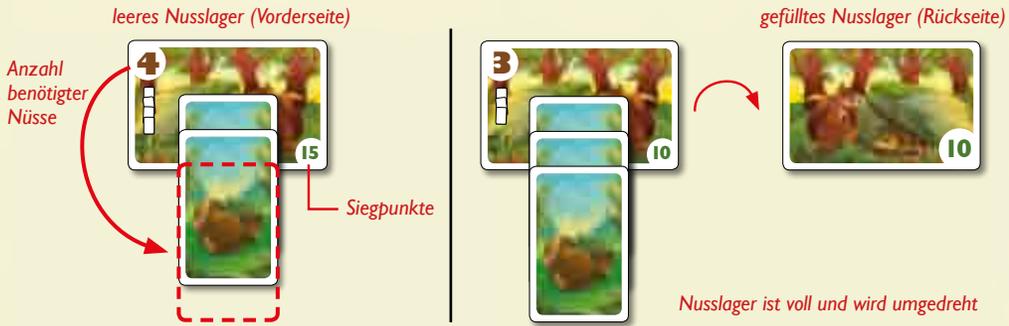
Durch das Weiterschieben des blauen Eichhörnchens in den 3er-Bereich hat Christine (blau) dort jetzt drei Eichhörnchen. Sie nimmt diese zurück in ihren Vorrat und schiebt alle Eichhörnchen ihrer Mitspieler (schwarz, weiß und rot) weiter in den 4er-Bereich. Nun hat sie die Wahl zwischen den beiden Nüsse unter dem „2-4“- und dem „5-6“-Feld. Sie nimmt die Walnuss und legt eine neue Nuss vom Zugstapel nach.

Anna (weiß) hat durch das Weiterschieben ihres Eichhörnchens in den 4er-Bereich dort nun genug Eichhörnchen um eine Nuss zu nehmen. Sie nimmt die vier Eichhörnchen zurück in ihren Vorrat, sucht sich eine der vier Nüsse unter dem Startleiste aus und legt eine neue Nuss nach. Die Eichhörnchen der anderen Spieler werden nicht mehr weitergeschoben.



NÜSSE IM NUSSLAGER ABLEGEN

Jedes Nusslager hat eine leere und ein gefüllte Seite.



Auf der Vorderseite ist links angezeigt, wie viele Nüsse in das Nusslager passen. Unten rechts ist angegeben, wie viele Punkte das Nusslager wert ist, wenn es am Ende des Spiels komplett gefüllt ist.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine oder mehrere Nüsse erhalten hat, muss er diese sofort in ein Nusslager seiner Wahl legen. In jedem Nusslager dürfen nur Nüsse einer Sorte liegen. Im weiteren Spielverlauf dürfen die Nüsse nicht mehr in ein anderes Nusslager gelegt werden.

Hat ein Spieler eines seiner Nusslager komplett gefüllt, dreht er es auf die Rückseite und legt die Nüsse zurück in die Spielschachtel. Sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

Joker



Joker müssen im Gegensatz zu den anderen Nüssen nicht sofort in ein Nusslager gelegt werden. Sie können bis zum Spielende aufgehoben werden. Joker zählen nur wie eine der beiden abgebildeten Nüsse und dürfen generell nicht vom Waschbären geklaut werden.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, wenn beim Nüssesammeln der Zugstapel aufgebraucht wird. Jetzt werden die acht zu Spielbeginn beiseitegelegten Nüsse als Zugstapel verwendet. Es wird zuerst geprüft, ob noch weitere Spieler im 2er-, 3er- oder 4er-Bereich genug Eichhörnchen haben, um Nüsse zu bekommen.

Anschließend werden alle noch auf dem Spielplan befindlichen Eichhörnchen in den 4er-Bereich geschoben. Nun erhalten alle Spieler für jeweils vier ihrer Eichhörnchen eine beliebige der vier offen liegenden Nüsse. Es beginnt derjenige, der dem Spieler, der aktuell an der Reihe ist, im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Wenn alle Nüsse und gegebenenfalls noch vorhandene Joker in die Nusslager gelegt wurden, wird gewertet:

- Jedes gefüllte Nusslager zählt so viele Punkte, wie die Zahl unten rechts auf der Karte angibt.
- Jede Nuss in Nusslagern, die nur teilweise gefüllt sind, zählt einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der das wertvollste volle Nusslager hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Beispiel: Uwe hat drei gefüllte sowie zwei nur teilweise gefüllte Nusslager. Die gefüllten Nusslager zählen die volle Punktzahl, in den nur teilweise gefüllten zählt jede Nuss einen Punkt.



$$5 + 10 + 15 + 2 + 1 = 33$$



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

