

Faßien Chevilon

HARİ

**SMASH!
PARTY**

GRIZZY

UND DIE LEMMINGE



Anleitung

4+



2-6



15'



SAVANA

Übersicht und Ziel

So kann Grizzly unmöglich ein Nickerchen machen: Die Lemminge spielen schon wieder mit Feuerwerk herum! **Schnell! Helft Grizzly dabei, sie durch ein paar präzise Klatscher mit der Bratpfanne aufzuhalten, bevor hier alles in die Luft fliegt!**

Rollt beide Würfel und klatscht auf die Karte mit den 2 Lemmingen aus dem Würfelergebnis. Wer dabei am schnellsten ist, schnappt sich diese Karte und legt sie vor sich hin. Möglicherweise befindet sich die Karte neben dem Zugstapel, vor einer anderen Person oder im Zugstapel. Liegt die Karte vor dir, schütze sie, indem du draufklatschst, damit sie dir niemand klauen kann! Sobald der Zugstapel leer ist, gewinnt die Person mit den meisten Karten vor sich die Partie.

Gut zu wissen: Es gibt 6 unterschiedliche Lemminge, welche je 1-mal pro Würfel abgebildet sind. Die 21 Karten zeigen immer unterschiedliche Lemmingpaare. Das heißt, für jedes Würfelergebnis gibt es genau 1 passende Karte!

Material



21 Karten

2 Würfel

Vorbereitung

- Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches. Das ist der Zugstapel.
- Zieht nun 7 Karten und legt diese offen rund um den Zugstapel.
- Zieht schließlich je 1 Karte und legt diese jeweils offen vor euch hin.

Ablauf

Die jüngste Person würfelt zuerst! **Klatscht nun alle möglichst schnell auf die Karte mit den 2 Lemmingen aus dem Würfelergebnis.** Es gibt 3 mögliche Szenarien:

- 1 Die Karte ist 1 der 7 Karten rund um den Zugstapel:** Klatschst du als Erstes auf diese Karte, schnapp sie dir und lege sie offen vor dich hin. Ziehe dann 1 neue Karte und fülle den leeren Platz damit auf, damit immer 7 offene Karten rund um den Zugstapel liegen.



- 2 Die Karte liegt vor einer Person:** Klatschst du als Erstes auf diese Karte, schnapp sie dir und lege sie offen vor dich hin. Liegt die Karte vor dir und du klatschst als Erstes darauf, schützt du deine Karte und behältst sie vor dir.



- 3 Die Karte befindet sich weder neben dem Zugstapel noch vor einer Person:** Sie muss im Zugstapel sein! Klatschst du als Erstes auf den Zugstapel, schnapp dir seine oberste Karte und lege sie offen vor dich hin.



Danach würfelst du und beginnst damit die nächste Runde!

Hinweis: Achtet darauf, dass die Karten vor euch jederzeit vollständig sichtbar sind und nicht überlappen, damit alle sie einfach erkennen können.

Im Falle eines Fehlers: Klatschst du auf die falsche Karte (oder auf den Zugstapel, obwohl die passende Karte tatsächlich neben dem Zugstapel oder vor einer Person liegt), musst du 1 der Karten vor dir unter den Zugstapel zurücklegen (falls keine Karte vor dir liegt, kommst du diesmal ungeschoren davon!) und kannst für den Rest der Runde nicht mehr mitklatschen. Falls in einer Runde alle Personen einen Fehler gemacht haben, würfelt erneut und beginnt so eine neue Runde.

Ende der Partie

Sobald der Zugstapel leer ist, endet die Partie. Wer am meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand liefern sich die Betreffenden ein letztes Duell: Eine 3. Person würfelt. Wer nun zuerst auf die passende Karte klatscht, gewinnt die Partie!



Scanne diesen QR-Code,
dann schicken wir dir
eine kleine Überraschung!



Mitwirkende

© HARI

Entwicklung: Fabien Chevillon

Projektmanagement: Élodie Blüm & Jean-Xia Chou

Produktionsleitung: Romain Chemière de Carné

© 2026 SAVANA. Alle Rechte vorbehalten.

30 Bd du Général Leclerc, 59100 Roubaix, Frankreich

savana-games.eu

