

AUF DIE PLÄTZE... FERTIG? ESSEN!



Sei der Schnellste und mache so viele Aktionen wie möglich!



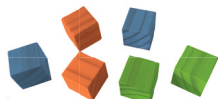
20
min



2-4



5+



6 Klötze in 3 Farben



1 Würfel



4 Tiere aus Holz



1 Spielplan

120 Karten



8 Kieselsteinplättchen



1 Sanduhr

ZIEL DES SPIELS:

Sammele die meisten Himbeeren, indem du Karten gewinnst!

VORBEREITUNG

- Lege den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- In jeder Ecke des Spielplans gibt es ein Schild mit einer Zahl. Lege neben jedes Schild ein zufälliges Tier.
- Lege die 8 Kieselsteinplättchen verdeckt in die Mitte des Spielplans.
- Mische alle Karten und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. Jede Karte hat einen Wert von 1-3 Himbeeren.
- Lege jetzt noch den Würfel, die 6 Klötze und die Sanduhr neben den Spielplan.

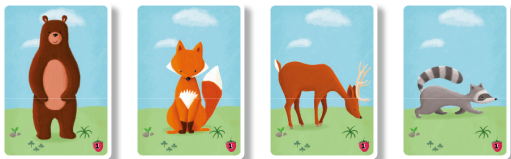
SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

- In jeder Runde muss ein Spieler als Himbeerjäger Aktionen innerhalb einer begrenzten Zeit ausführen. Er kann seine Himbeerjagd jederzeit beenden oder versuchen, andere Aktionen während der vorgegebenen Zeit durchzuführen.

- Bevor eine Runde startet, sagen alle Spieler zur gleichen Zeit: „Auf die Plätze ... – Fertig? Essen!“ und ein Spieler dreht die Sanduhr um. Der Himbeerjäger deckt dann die erste Karte des Kartenstapels auf und legt sie vor sich hin.
- Jede Karte zeigt eine Aktion an, die so schnell wie möglich ausgeführt werden muss. Wenn der Himbeerjäger eine Aktion erfolgreich durchführt, kann er wählen, ob er die nächste Karte aufdeckt oder aufhört.
- **Die Jagd auf Himbeeren endet:**
 - wenn der Himbeerjäger „Stopp!“ sagt. Er legt dann alle Karten, die er während seines Zuges aufgedeckt hat, vor sich ab. **ODER**
 - wenn die Sanduhr abgelaufen ist! Der Spieler, der es zuerst merkt, ruft: „Stopp!“. Der Himbeerjäger war leider zu gierig und verliert alle Karten, die er in dieser Runde aufgedeckt hat, und legt sie zurück unter den Stapel.
- Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn als Himbeerjäger an der Reihe. Mischt die Kieselsteinplättchen verdeckt und legt sie in die Mitte des Spielplans zurück. Alle sagen nun wieder „Auf die Plätze ... Fertig? Essen!“, einer dreht die Sanduhr um und der neue Himbeerjäger beginnt mit seiner Jagd.

● Die Bedeutung der Karten:



► **Nimm mich!** Alle Spieler versuchen um die Wette, als Erster die Holzfigur mit dem gesuchten Tier zu fangen. Der erste, sich das Tier schnappt, das der Karte entspricht, gewinnt die Karte! Anschließend wird das Tier wieder an seinen Platz gestellt. Für diese Aktion dürfen die Spieler nur eine Hand benutzen. Fängt ein Spieler das falsche Tier, kann er kein weiteres Tier fangen.



► **Baumeister:** Der Himbeerjäger muss die Klötze wie auf der Karte gezeigt stapeln. Die andern Spieler prüfen, ob er richtig gebaut hat.



► **Würfelglück:** Der Himbeerjäger würfelt so lange, bis er das Symbol würfelt, das auf der Karte gezeigt wird.



► **Grrr:** Der Himbeerjäger muss das Tier auf der Karte nachahmen, indem er die gleichen Gesten (und eventuell Geräusche) wie das Tier macht.



► **Bewegung:** Die Tiere sind ständig in Bewegung im Wald! Der Himbeerjäger muss die Tiere so auf dem Spielplan anordnen wie auf der Karte gezeigt.



► **Memo:** Der Himbeerjäger muss ein Pärchen unter den Steinen finden. Jedes Bild (Regenwurm, Eichel, Ameise, Beeren) ist unter zwei Kieselsteinplättchen zu finden. Der Himbeerjäger dreht zwei Kieselsteinplättchen um. Zeigen sie unterschiedliche Bilder, legt er sie verdeckt wieder zurück und dreht zwei weitere um und so weiter, bis er zwei gleiche findet! In dem Fall lässt er die beiden Kieselsteinplättchen offen liegen. Wenn er später in seiner Runde wieder eine Memo-Karte umdreht, sucht er nach einem neuen Paar.



► **Super-Himbeere:** lecker, eine köstliche Himbeere! Hier braucht der Himbeerjäger keine Aktion zu machen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal der Himbeerjäger war. Jeder Spieler zählt nun die Punkte auf den Himbeeren auf seinen Karten. Spieler, die noch nicht gut zählen können, können sich von einem anderen Spieler helfen lassen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat. Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, gibt es mehrere Gewinner.

WAS PASSIERT, WENN...

- ... **ihr das Spiel vereinfachen möchtet?** Verlängert einfach die Zeit und dreht die Sanduhr insgesamt zweimal pro Himbeerjagd um.
- ... **ihr die Wertung vereinfachen möchtet?** Zählt nur die Karten, die ihr gewonnen habt, nicht die Zahlen auf den Himbeeren. Dafür legt jeder Spieler seine Karten nebeneinander aus und ihr seht, wer die längste Zeile hat!
- ... **ihr das Spiel schwieriger machen wollt?** Versteckt die Sanduhr vor dem Himbeerjäger, dann muss er die Zeit richtig einschätzen, um rechtzeitig aufzuhören.