

FÜR 2 BIS 4 EIFRIGE NUSSSUCHENDE AB 6 JAHREN

VERMUSST NOCHMAL!



SPIELREGEL

DIE NUSSJÄGER-BANDE



NELLI

DARF ICH KURZ VORSTELLEN: WIR SIND DIE EICHHÖRNCHEN NELLI, LILLI, ROBBI UND HUBBI. GEMEINSAM LEBEN WIR IM WALD VON GUCKMALDA.

LETZTEN HERBST VERSTECKTEN WIR (WIE JEDES JAHR) ÜBERALL IM WALD NÜSSE, DAMIT WIR AUCH IM FROSTIGEN WINTER GENUG ZU FUTTERN HABEN. UND NUN – SCHWUPPDIWUPP – IST DER WINTER DA UND WIR HABEN HUNGER!



LILLI

WIR LEBEN IN ECHT HARTEN ZEITEN ... UND ES LÄUFT NICHT BESONDERS GUT. ICH WILL NICHT PETZEN, ABER MEINE DREI KUMPELS SIND LEIDER KEINE GROSSE HILFE.

DABEI MÜSSTEN WIR UNS NUR ERINNERN, WO DIE VERSTECKTE SIND UND DIE NÜSSE WIEDER AUSGRABEN!





WIR SIND AUF UNSEREN WEGEN
AN EINIGEN MARKANTEN DINGEN
VORBEIGEKOMMEN: PILZE, STEINE,
BLÄTTER – IN ROT, GELB UND BLAU.
DAS SOLLTE UNSEREM GEDÄCHTNIS
DOCH AUF DIE SPRÜNGE HELFEN ...



ROBBI

NEIN? ACH JA, VIELLEICHT DORT ...
VERNUSST NOCHMAL!

KÖNNT IHR UNS BITTE HELFEN, SONST MÜSSEN WIR
LEIDER JÄMMERLICH VERHU-HU-HUNGERN!

FALLS WIR DIE NÜSSE NICHT MEHR FINDEN, WIRD UNS
IMMERHIN DER WALD DANKEN. DANN WACHSEN AN DIESEN
STELLEN HASELNUSSTRÄUCHER – FÜR ZUKÜNFTIGE
NUSSJÄGER-BANDEN!

IHR DENKT VIELLEICHT, DASS NUR EICHHÖRNCHEN
EXPERTEN DARIN SIND, VERSTECKTE FRESSALIEN
AUFZUSPÜREN? VÖLLIGER
QUATSCH, DAS SCHAFFT
IHR AUCH!



HUBBI



INHALT

* 9 WALDKARTEN Vorder- und Rückseite zeigen jeweils eine Form (Pilz, Stein, Blatt) in einer bestimmten Farbe (Rot, Gelb, Blau)



* 12 NUSSKARTEN

VORDERSEITE

1 Nuss oder 2 Nüsse



RÜCKSEITE

Blätter



* 4 EICHHÖRNCHENKARTEN doppelseitig



mit Angabe von Form bzw. Farbe



OKIDOKI!
JETZT KENNT IHR DIE KARTEN.
DANN KANN DIE NUSSUCHE
GLEICH LOSGEHEN!

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst mindestens 5 Nüsse gesammelt hat,
gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die 9 **Waldkarten** in einem zufälligen Raster aus 3 x 3 Karten in der Tischmitte aus.

Verteilt die **Nusskarten** zufällig außen herum, ausgerichtet an jeder Spalte und Reihe.

Teilt an alle jeweils eine der vier **Eichhörnchenkarten** aus. Seid ihr weniger als vier Nussuchende, kommen die übrigen Karten in die Schachtel zurück.

Wählt eine Spalte oder Reihe aus, an der ihr eure Eichhörnchenkarte anlegt. Damit zeigt ihr den anderen, dass ihr die Nusskarte auf der gegenüberliegenden Seite haben wollt (**siehe Beispiel**).

Zu Beginn sucht ihr aus, ob ihr mit **Form oder Farbe** spielt (siehe Angabe oben auf der Karte). Anschließend dreht ihr eure Eichhörnchenkarte nur um, nachdem eine Nusskarte eingesammelt wurde.



Es ist möglich, dass mehrere Eichhörnchen die gleichen Nüsse anpeilen und es dürfen auch zwei Eichhörnchen gegenüber voneinander sein.

SPIELABLAUF

Wer von euch zuletzt ein echtes Eichhörnchen gesehen hat, darf beginnen. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du die **Nüsse auf der gegenüberliegenden Seite** des Weges zu bekommen. Dazu musst du die **Rückseiten der 3 Waldkarten auf dem Weg richtig ansagen! Du beginnst immer mit der ersten Karte** (die am nächsten zu deinem Eichhörnchen liegt): Wenn sich dein Eichhörnchen an Formen orientiert (Angabe oben), sagst du eine Form: Pilz, Stein oder Blatt. Wenn es sich an Farben orientiert, sagst du eine Farbe: Rot, Gelb oder Blau. Anschließend drehst du die erste Waldkarte um und **lässt sie umgedreht**.

Wenn du die **richtige Form (bzw. Farbe)** genannt hast, geht es mit der zweiten Waldkarte entsprechend weiter. Stimmt auch hier deine Ansage, kommt die dritte Waldkarte dran. Gelingt es dir, auch diese Rückseite richtig anzusagen, sammelst du als Belohnung die Nusskarte ein, die gegenüber deines Eichhörnchens liegt.

Vernusst nochmal! Sobald du eine **falsche Ansage** machst, endet dein Zug sofort und die nächste Person ist dran.

Wenn du Nüsse gesammelt hast, passieren zusätzlich zwei Dinge:

1. Du darfst dein Eichhörnchen um einen (!) Platz nach links oder rechts bewegen. Dein Zug ist damit beendet.
2. Bevor die Runde weitergeht, müssen alle anderen (außer dir) ihre Eichhörnchenkarte umdrehen! Wer mit Farben gespielt hat, spielt jetzt mit Formen und andersherum. **Vernusst nochmal!**

Wenn du an der Reihe bist, kannst du deine Eichhörnchenkarte auch nur um einen (!) Platz nach links oder rechts bewegen, um einen anderen Weg zu wählen. In diesem Fall verzichtest du darauf, Nüsse zu sammeln, machst keine Ansagen und drehst die Waldkarten nicht um!



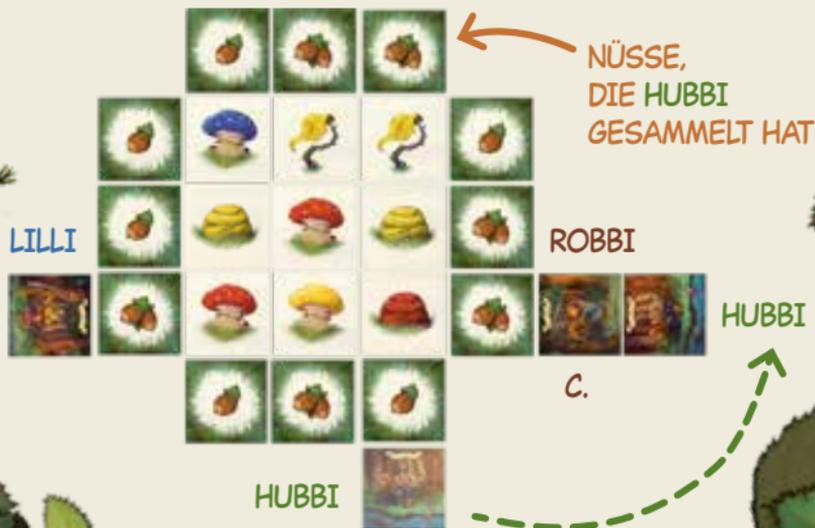
* **BEISPIEL:** Du bewegst dein Eichhörnchen nur nach links oder rechts. Die Waldkarten bleiben unverändert liegen.

* BEISPIEL: SPIELSITUATION BEI 3 PERSONEN



A – Lilli ist dran, sagt für die 1. Waldkarte „Gelb“ an und dreht die Karte um. Aber sie zeigt Rot! Ihr Zug ist beendet.

B – Dann ist **Hubbi** an der Reihe. Er sagt „Stein“ für die 1. Karte an: Richtig!, „Stein“ für die 2. Karte: Richtig!., „Blatt“ für die 3. Karte: Richtig!!! Damit hat er alle 3 Formen auf den Rückseiten der Waldkarten herausgefunden und sammelt die 2 Nüsse gegenüber ein. Das hat zur Folge, dass **Lilli** und **Robbi** ihre Eichhörnchenkarte umdrehen müssen: Beide spielen nun mit Formen und müssen sich auf den Wegen daran orientieren. **Hubbi** darf seine Karte einen Platz nach links oder rechts bewegen. Er entscheidet sich für rechts (um die anderen zu stören) und versucht beim nächsten Mal wieder 2 Nüsse zu sammeln. Außer **Robbi** ist schneller.



C – Robbi kommt nun dran.

SPIELLENDE

Sobald eine Person **5 Nüsse** (nicht 5 Nusskarten) gesammelt hat, hat sie das Spiel gewonnen und die Nussuche endet.
Herzlichen Glückwunsch – Nuss, Nuss, Hurra!

VARIANTEN (AUCH KOMBINIERBAR)

* EINFACHE EICHHÖRNCHEN

Spielen jüngere Kinder mit, könnt ihr die ganze Partie nur mit Farben oder Formen spielen. Die Eichhörnchenkarten dreht ihr während des Spiels nicht um.

* NUR DIE KARTE ZÄHLT

Vergesst die Anzahl der Nüsse, die auf den Nusskarten abgebildet sind. Jetzt gilt: Jede Karte zählt einen Punkt! Es gewinnt, wer zuerst 3 Punkte (= 3 Karten) gesammelt hat.



= 1



= 1

2 = 1



* ZU VIEL NUSS-GENUSS

Um zu gewinnen, brauchst du genau (!) 5 Nüsse, nicht 6. Falls du 6 hast, musst du 2 von deinen frisch gesammelten Nusskarten zurück in die Auslage legen.



* NUSS BIS ZUM SCHLUSS

Das Spiel endet erst, wenn alle Nusskarten eingesammelt sind.
Wer die meisten Nüsse erbeutet hat, gewinnt das Spiel.

* GEHEIM-NUSS

Beim Spielaufbau legt ihr 4 Nusskarten so aus, dass die Rückseiten (Blätter) nach oben zeigen. Dann erfahrt ihr erst beim Einsammeln der Karte, ob ihr 1 Nuss oder 2 Nüsse bekommt. Mehr Risiko gefällig? – Legt 8 Nusskarten verdeckt aus! Ihr wollt es ganz geheimnisvoll? – Dann legt alle 12 Nusskarten verdeckt aus! Oder ihr spielt mit so vielen verdeckten Nusskarten wie ihr wollt ...

NOCH MEHR TIERISCHER

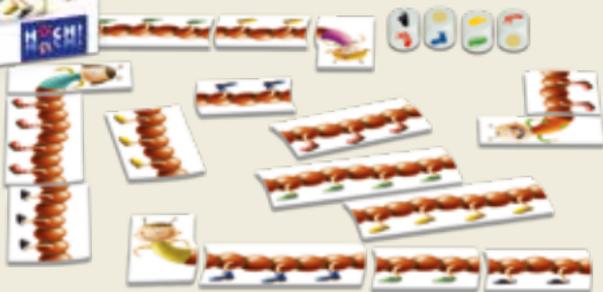


DAS AUSGEZEICHNETE, MAGNETISCHE
GESCHICKLICHKEITSSPIEL
AB 5 JAHREN

SPIELSPASS GEFÄLLIG?



PANTOLINO



DER WÜRFELSTARKE SCHUH-SAMMELSPASS
AB 4 JAHREN



* DANKSAGUNG

Der Autor dankt Florent Toscano, dass er bei Jeux Opla dieses Spiel realisieren durfte. Danke an Jonathan Munoz, der die abstrakte Idee so quirlig und lebendig umgesetzt hat. Und eine Entschuldigung geht an die Nussjäger-Bande für das harte Leben.

Der Illustrator bedankt sich bei Florent Toscano und Blaise Muller für ihr Vertrauen, bei seiner Familie, seinen Freunden und Adrien Mariani.

Der Verleger dankt den vielen, vielen Spielern, die sich beim Testen teils die Haare gerauft haben, aber vor allem viel Spaß hatten. Ein Danke natürlich an Blaise Muller für seine liebenswürdige Frechheit, Genialität, Freundlichkeit, Freundschaft und sein Vertrauen. Dankeschön an Jonathan Munoz für seine brillanten Illustrationen, die schrägen Eichhörnchen und das tolle Miteinander.

© 2015 JEUX OPLA

www.jeux-opla.fr

Autor: Blaise Muller

Illustrator: Jonathan Munoz

Design: Jeux Opla | HUCH!

© 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com

Redaktion HUCH!

und Übersetzung:

Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

