

**Ein spannendes Familienspiel  
für 2-4 kleine und große Merkprofis ab 7 Jahren  
von Klaus Teuber**

*Der Dachs ist eines der geheimnisvollsten Tiere des Waldes. Er ist ein scheuer Geselle, den kaum einer zu Gesicht bekommt. Es sei denn... ja es sei denn, man kennt seine Lieblingsspeisen. Denn Dachse sind Feinschmecker, und wer aufmerksam durch den Wald streift, der entdeckt nach und nach, wo sich die feinsten Leckereien befinden. Hier kann man den Dachs treffen und Punkte sammeln, wenn... ja wenn einem die Orientierung und das Gedächtnis nicht immer Streiche spielen würden.*

## Spielziel

Jeder Spieler versucht, sich während des Spieles zu merken, welche Lieblingsspeisen des Dachses unter den Nahrungskärtchen verborgen sind. Denn wer die richtigen Nahrungskärtchen aufdeckt, erhält einen Dach-Chip. Dach-Chips bringen Siegpunkte, und wer zuerst die meisten Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

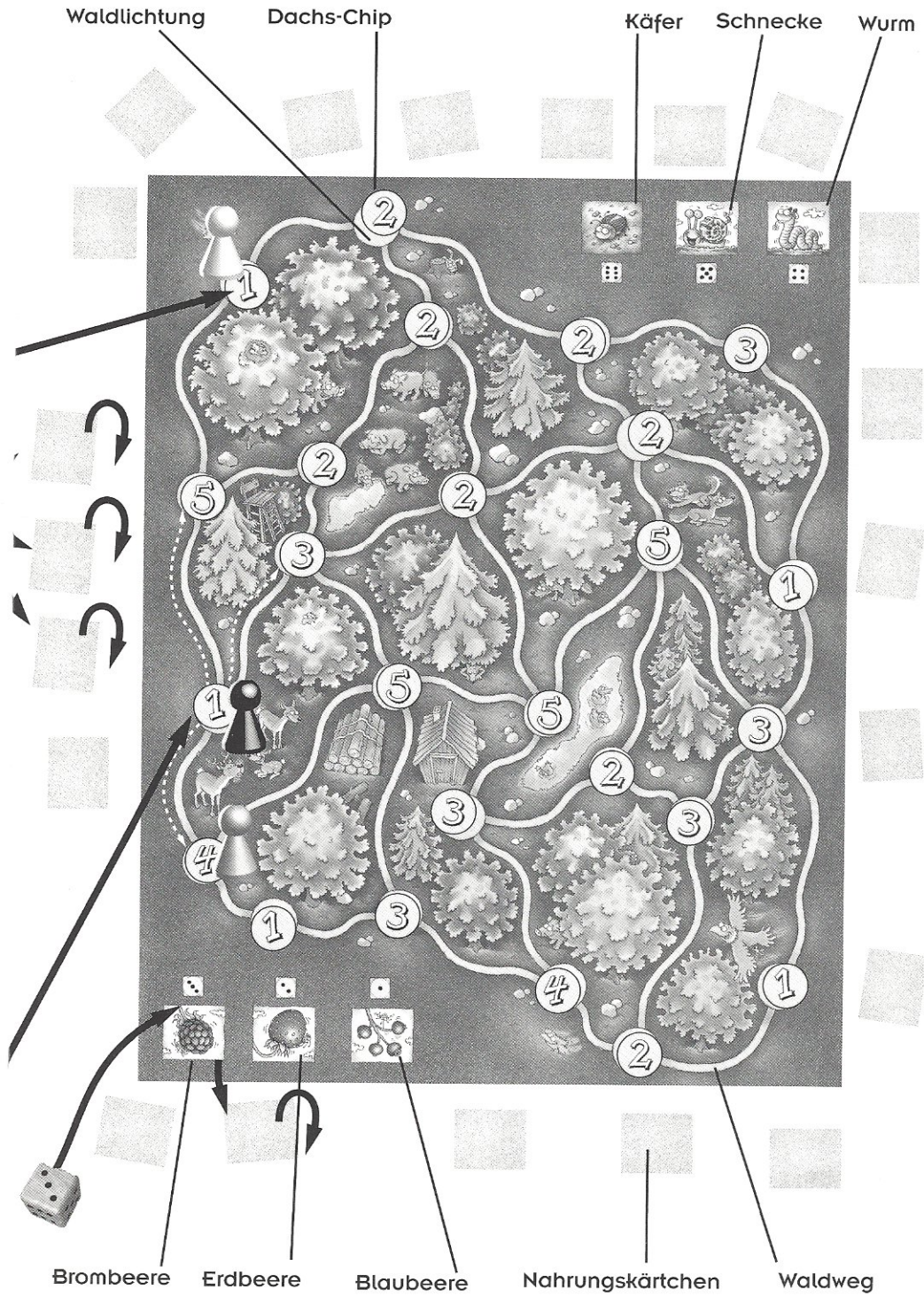
## Spielvorbereitung

- Auf jeder Waldlichtung (gelbes Feld) wird ein Dach-Chip **mit der Zahl nach oben** abgelegt. Die Verteilung ist beliebig.
- Die 23 Nahrungskärtchen werden gemischt und **verdeckt** um den Spielplan herumgelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf einen beliebigen Dach-Chip **mit der Zahl "1"**. Zu Beginn des Spieles darf allerdings auf keinem Chip mehr als eine Figur stehen.

## Spielverlauf

- Vor dem eigentlichen Spiel deckt irgendeiner der Mitspieler sechs beliebige der verdeckt liegenden Nahrungskärtchen auf. Jeder versucht, sich die Abbildungen zu merken. Nach etwa 10 Sekunden werden die Kärtchen wieder zugedeckt. Jetzt kennen alle Spieler schon ein paar der Nahrungskärtchen. Die anderen lernen sie im Laufe des Spiels kennen.
- Der jüngste Spieler beginnt. Was kann man tun? Wohin kann man ziehen?
- Zu Beginn des Spieles stehen alle Spielfiguren auf einem Dach-Chip mit dem Wert „1“. Wer an der Reihe ist, kann nun entweder versuchen, gleich diesen 1er-Chip zu gewinnen (Wie das geht, wird später erklärt!), oder er zieht auf einen benachbarten Dach-Chip, z.B. auf einen mit dem Wert „2“ oder gar mit dem Wert „3“, und versucht, den zu gewinnen. Das wäre aber ganz schön gewagt.
- Am Anfang sind alle Felder mit einem Dach-Chip belegt. Aber je mehr Dach-Chips von den Spielern gewonnen werden, desto mehr freie Felder entstehen auf dem Spielplan. Es kann also passieren, daß man beim Weiterziehen entlang eines Waldweges auf eine Waldlichtung - ohne Dach-Chip - kommt. Wer auf eine Lichtung ohne Chip zieht, kann natürlich auch nichts gewinnen. Sein Zug endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Auf jeder Lichtung - egal ob mit oder ohne Dach-Chip - dürfen zwei oder mehr Figuren stehen (ausgenommen bei der Startaufstellung).
- Die Spieler dürfen ihre Spielfiguren immer nur entlang eines Waldweges von einer Lichtung zu einer direkt benachbarten Lichtung ziehen (Man darf also nicht einfach eine Lichtung überspringen). Gelangt ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld mit einem Dach-Chip, so kann er sofort versuchen, diesen Dach-Chip zu gewinnen.





**Spielmaterial**

1 Spielplan, 23 Nahrungskärtchen, 25 Dachs-Chips, 4 Spielfiguren, 1 Würfel

### Wie man einen Dachs-Chip gewinnt:

- Die Zahl auf dem Dachs-Chip gibt an, **wie viele** Nahrungskärtchen der Spieler richtig aufdecken muß.
- Jedesmal bevor er ein Nahrungskärtchen aufdeckt, würfelt der Spieler. Er schaut am Spielfeldrand nach, welche Abbildung der gewürfelten Zahl entspricht und versucht, ein Nahrungskärtchen mit dieser Abbildung aufzudecken. Aufgedeckte Nahrungskärtchen bleiben bis zum Ende des Zuges liegen.



- Deckt der Spieler alle Nahrungskärtchen richtig auf, darf er den Dachs-Chip nehmen, umdrehen und mit dem Dachsgesicht offen vor sich ablegen. Die schwarzen Punkte zählen als Siegpunkte. Sein Zug ist damit beendet.

- Deckt er jedoch ein falsches Kärtchen auf, bleibt der Dachs-Chip auf der Lichtung liegen, und der Zug des Spielers ist sofort beendet.
- Hat ein Spieler seinen Zug beendet, dreht er alle aufgedeckten Nahrungskärtchen wieder um, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



### Die Müllkärtchen

Unter den 23 Nahrungskärtchen befinden sich 5 Kärtchen, auf denen keine Dachsnahrung, sondern Müll abgebildet ist. Wer solch ein Kärtchen aufdeckt, verscheucht den Dachs: Sein Zug ist sofort beendet, und er muß einen seiner Dachs-Chips umdrehen (natürlich nur, wenn er schon einen besitzt!). Umgedrehte Dachs-Chips (Zahl nach oben) sind entwertet und zählen am Ende nicht.

**Aber:** Ein Spieler darf einen entwerteten Dachs-Chip wieder aufdecken, wenn er dafür eine Runde lang aussetzt.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler als erster eine bestimmte Summe an Siegpunkten besitzt und damit gewinnt. Wie viele Siegpunkte das jeweils sind, ist von der Anzahl der Spieler abhängig:

bei zwei Spielern	25 Siegpunkte,
bei drei Spielern	20 Siegpunkte,
bei vier Spielern	15 Siegpunkte.



### Beispiel für einen Spielzug:

*Ein Spieler ist an der Reihe. Er traut sich schon einiges zu und zieht seine Figur auf einen Dachs-Chip, der die Zahl „3“ trägt. Das heißt, er muß jetzt dreimal hintereinander ein richtiges Nahrungskärtchen finden. Welche Nahrungskärtchen er finden muß, zeigt ihm der Würfel. Er würfelt eine „5“ und muß wie er aus der Abbildung am Spielfeldrand ersehen kann, eine Schnecke aufdecken. Gelingt ihm das, würfelt er ein zweitesmal. Eine „3“. Das heißt, er muß jetzt eine Brombeere finden. Er dreht eines der Nahrungskärtchen um und... toll!... darunter verbirgt sich wirklich eine Brombeere. Nun muß er noch ein drittes richtiges Nahrungskärtchen finden. Würfeln! Aha, wieder eine „5“. Das heißt, jetzt muß er noch eine Schnecke aufdecken. - Hochspannung! - Nahrungskärtchen umdrehen. - Erleichterung! - Es ist eine Schnecke! Alles richtig gefunden. Der Spieler nimmt den Dachs-Chip und legt ihn mit dem Dachs-Gesicht offen vor sich ab. Zwei Siegpunkte gehören ihm!*

### Etwas Taktik

Anfangs solltet Ihr nicht auf Dachs-Chips mit zu hohen Zahlen ziehen. Die Erfolgsaussichten, den Dachs zu entdecken, sind eher gering, weil Ihr die Lage vieler Nahrungskärtchen noch nicht kennt. Erst gegen Ende solltet Ihr versuchen, die schwierigen 5er-Dachs-Chips zu knacken.

Allerdings müßt Ihr schon etwas planen, wo Ihr hinzieht, sonst befindet Ihr Euch plötzlich in einer Gegend, in der es keine Dachs-Chips mehr gibt und benötigt dann mehrere Runden, um wieder auf eine Lichtung mit einem Dachs-Chip zu gelangen.

Liebe Spielfreunde,  
wir freuen uns, daß Ihr Euch für ein Spiel von Goldsieber entschieden habt. Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Ihr lange Freude haben werdet. Wenn Ihr noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen habt, dann schreibt uns einfach. Viel Vergnügen wünscht Euch  
**Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth**

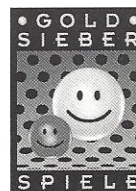
### Der Autor:

Klaus Teuber ist von Beruf Zahntechnikermeister. Mit seinen originellen Ideen steht er für lang anhaltenden Spielspaß. Für ihn ist vor allem das gemeinsame Erlebnis beim Spielen von Bedeutung. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Mit „Hallo Dachs“ legt er nun ein wunderschön gestaltetes Gedächtnisspiel für die ganze Familie vor.

Illustration: Gabriela Silveira

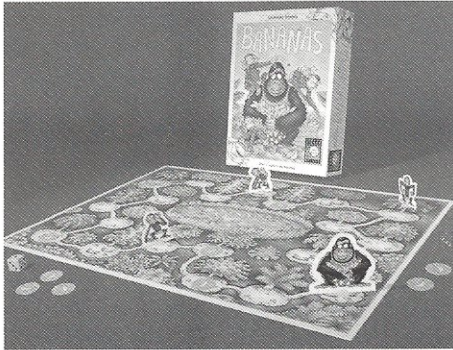
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

© 1996  
SIMBA TOYS  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
MADE IN GERMANY



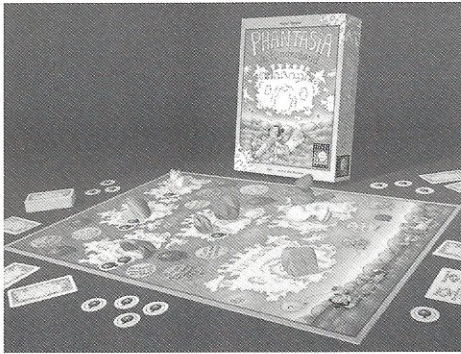
Mehr **M**axis in der Minibox:

## BANANAS



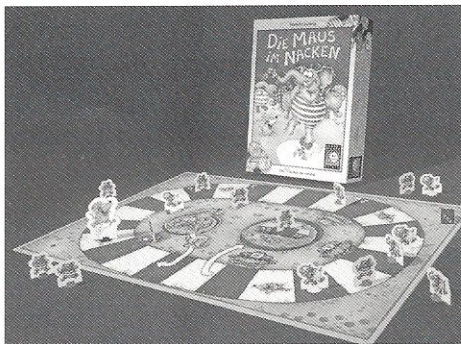
Georg Gorilla gegen den Rest der Dschungelwelt! Drei gegen einen, im Kampf um das krumme Gold des Urwalds! Hier wird geschmatzt und gejagt, daß sich die Bananen biegen. Ein Riesenspaß für Groß und Klein.

## PHANTASIA in Kinderhand



Auf Wiesen liegen, Wolken nachsehen, die Form der Wolken deuten. - Aus solchen Phantastereien, die Kinder wie Erwachsene begeistern, entstand dieses faszinierende Knet- und Ratespiel von Erfolgsautor Klaus Teuber. Wer seine Phantasie frei spielen läßt, der hat schon mal gewonnen, egal wieviel Punkte er am Schluß hat!

## DIE MAUS IM NACKEN



Was tut man als Elefant, wenn einem die Maus im Nacken sitzt? Beine unter den Rüssel nehmen und rennen was die Bahn hält! Entweder man schafft es bis zum mäusesicheren Swimming Pool, oder man bringt sich geschickt auf Stühlen, Sesseln und Sofas in Sicherheit. Lieber hier ein paar Pünktchen kassiert als von der Maus mausakriert!