

## Spielverlauf für 2 Spieler:

„Rettet die Gummibärchen“ lässt sich in etwas abgeänderter Form auch mit zwei Spielern spielen. Das 2-Personenspiel verläuft etwas ruhiger und ist besonders gut für Jüngere geeignet. Die Gummibeißer- und Rettungs-Karten werden aussortiert und kommen nicht ins Spiel - ansonsten wird nach obigen Regeln gespielt. Hier gewinnt, wer mehr Glück beim Kartenablegen hat.



Spielidee: Gertrud Köpf und Harald Wendi, Bluguy-Team  
Illustration: Reiner Stolte  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
Redaktionelle Bearbeitung: Bärbel Schmidts

© 2002 Kosmos / Klee-Spiele  
Pflizerstraße 5-7,  
D-70184 Stuttgart, Germany

© 2002 HARIBO GmbH & Co.KG  
Lizenz: Bavaria Sonor,  
82031 Geiselgasteig

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY.  
Art.-Nr.: 91241 5



S20816

# HARIBO

## Rettet die Gummibärchen

Keine Chance dem Gummibeißer

Für 2-5 Spieler von 5-88 Jahren



### Spielidee:

Einmal im Jahr treffen sich die orangefarbenen Gummibärchen zum Paddeln am Piratensee. Beim Klabaubermann! - Gummibootfahren, das macht Riesenspaß! Schnell werden Gruppen gebildet: Zuerst wollen 4 Gummibärchen im gleichfarbigen Gummiboot ins Wasser, dann 3 und zum Schluss noch flugs 2. Fast geschafft, doch plötzlich kommt der freche Gummibeißer und beißt Löcher in die Boote! Da hilft nur blitzschnelles Reagieren oder die Rettungs-Karte. Doch für so manchen geht jetzt der ganze Spaß von vorne los. Nur wer blitzschnell reagiert, schafft es als Erster, seine drei Gummiboot-Gruppen aufs Wasser zu bringen.



## Spielmaterial:

- 48 Gummiboot-Karten, jeweils 16 in gelber, roter und blauer Farbe
- 6 Gummibeißer-Karten, dreifarbig
- 3 Gummibeißer-Karten, jeweils eine in Blau, Gelb und Rot
- 3 Rettungs-Karten mit geflickten Gummibooten



## Spielvorbereitung:

Zu Beginn werden alle Karten gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten, die er auf die Hand nimmt. Eine Karte kommt offen in die Mitte, sie ist die erste Karte des Ablagestapels. Die restlichen Karten werden verdeckt als Ziehstapel mit etwas Abstand daneben gelegt. Der Spieler sammelt nun im Spielverlauf zuerst eine gleichfarbige 4er-Bootsreihe, dann eine 3er-Bootsreihe und zuletzt eine 2er-Bootsreihe.

## Spielverlauf für 3 bis 5 Spieler:

- ♣ Der jüngste Spieler beginnt und nimmt eine Karte vom Ziehstapel auf die Hand. (Er hat also zu Beginn des Zuges 4 Karten auf der Hand.)
- ♣ Zunächst entscheidet er, in welcher Farbe er eine 4er-Bootsreihe sammeln möchte, dann legt er eine entsprechende Karte offen vor sich ab.
- ♣ Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe: eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen und eine Karte für die 4er-Reihe vor sich ablegen.
- ♣ So entsteht Runde um Runde vor jedem Spieler eine gleichfarbige Gummibootreihe.
- ♣ Hat ein Spieler keine passende Karte oder will keine vor sich ablegen, so muss er eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen.
- ♣ Ein Spieler darf nicht beginnen eine 3er-Bootsreihe auszulegen, solange seine 4er-Reihe nicht komplett ist.
- ♣ Ist eine 4er-Reihe komplett, so können die vier Gummibärchen mit den Gummibooten sofort in den See und sind vor dem frechen Gummibeißer in Sicherheit. Der Spieler nimmt die Karten und legt sie als Stapel auf die Seite.
- ♣ Als Nächstes muss dieser Spieler nun wie gehabt eine Reihe von nur noch 3 Gummibooten in einer anderen Farbe sammeln und vor sich ablegen.



- ✿ Ist auch die 3er-Reihe komplett, so kommt sie als Stapel neben die bereits zur Seite gelegte 4er-Reihe.
- ✿ Dann muss noch eine 2er-Reihe gelegt werden – mit Gast (siehe Spielende). Die 2er-Reihe muss eine andere Farbe als die eigene 4er- und 3er-Reihe haben. (War z.B. die 4er-Reihe rot und die 3er-Reihe blau, so muss die 2er-Reihe gelb sein.) Klingt alles ganz einfach, wären da nicht die frechen Gummibeißer!

#### DER FRECHE GUMMIBEISSER:



Zieht ein Spieler eine Gummibeißer-Karte, so kann er sie entweder sofort ausspielen, oder aber er behält sie auf der Hand und legt sie erst in einer späteren Runde aus. Sobald er sie auf den Ablagestapel legt, ruft er laut „Gummibeißer!“ Für alle Mitspieler heißt es nun blitzschnell reagieren und retten, was zu retten ist. Aber aufgepasst: Es gibt zwei verschiedene Arten von Gummibeißer-Karten.

#### a) Der Gummibeißer beißt in alles, was ihm in die Quere kommt:

Wird die Gummibeißer-Karte mit den Bootsfetzen in Blau, Rot und Gelb ausgespielt, müssen alle Mitspieler, schnell auf die Gummibeißer-Karte klatschen. Wer als Letzter klatscht, hat

leider Pech gehabt: Er muss seine ausliegenden Bootskarten abräumen und auf den Ablagestapel legen. Achtung: Komplette Bootsreihen müssen nicht abgeräumt werden, denn sie sind ja schon im Wasser und vor dem wasserscheuen Gummibeißer in Sicherheit.

#### b) Der Gummibeißer beißt nur in Boote einer Farbe:

Wird die Gummibeißer-Karte mit einfarbigen Bootsfetzen ausgespielt, so müssen nur die Mitspieler, die Boote in der entsprechenden Farbe vor sich liegen haben, ihre Boote schützen, indem sie auf die Gummibeißer-Karte klatschen. (*Beispiel:* Die Gummibeißer-Karte mit roten Bootsfetzen betrifft natürlich nur die roten ausliegenden Gummiboote.) Auch hier gilt, bereits ins Wasser gebrachte Boote bleiben heil und wer zuletzt klatscht, verliert seine Karten. Hat nur ein Mitspieler Boote in der entsprechenden Farbe vor sich liegen, so klatscht er eben als Einziger – bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, sonst ist er seine ausliegenden Karten los.

Dumm gelaufen: Klatscht ein Spieler aus Versehen falsch, so muss er ebenfalls seine Bootsreihe zurück auf den Ablagestapel legen.



(*Beispiel:* Klatscht ein Spieler mit einer unvollständigen gelben Bootsreihe bei einer Gummibeißer-Karte mit roten Fetzen, so muss er seine gelben Boote abräumen.)

Ganz schön fies, so eine Gummibeißer-Karte! Aber zum Glück gibt es da auch noch die Rettungs-Karten.

#### DIE RETTUNGS-KARTE:

Wenn ein Spieler seine Boote abräumen muss (weil er zu langsam war oder falsch geklatscht hat), aber eine Rettungs-Karte in der Hand hat, kann er diese gelassen auf die Gummibeißer-Karte legen. Seine Boote sind gerettet! Anschließend zieht er eine neue Karte vom Stapel.



Nach einer Gummibeißer-Karte geht es im Uhrzeigersinn weiter. Runde um Runde versuchen die Spieler zuerst eine 4er- und dann eine 3er-Bootsreihe abzulegen und in Sicherheit zu bringen. Ist der Ziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als



neuer Ziehstapel in die Mitte gelegt. Als letzte Bootsreihe müssen nur noch 2 Boote in der dritten, noch fehlenden Farbe gesammelt werden. Aber so kurz vor dem Ziel wird es noch mal brenzlig!

#### Spielende:

Hat ein Spieler zwei gleichfarbige Gummiboot-Karten vor sich liegen, ist das Spiel noch nicht beendet. Er muss noch einen beliebigen Gummibeißer dazulegen.

Allerdings können seine beiden Gummiboot-Karten noch immer durch Gummibeißer-Karten der Mitspieler abgeräumt werden.

Erst, wenn der Spieler einen Gummibeißer in sein 2er-Boot geholt hat - der wasserscheue Geselle würde es niemals wagen, das Boot, in dem er selbst sitzt, zu zerbeißen -, hat der Spieler gewonnen.

Gummiboot ahoi und auf geht es zur nächsten Runde!

#### Varianten:

Um das Spiel zu entschärfen können die Spieler auch ein paar Gummibeißer-Karten aus dem Spiel nehmen oder auf den Ausruf „Gummibeißer“ verzichten.

