

er Tannenzapfen nehmen oder abgeben möchte.

Wer immer nur kräftig auflädt, läuft Gefahr, unterwegs seine Schubkarre ausleeren zu müssen, deshalb sollte man die Möglichkeit nutzen, auch mal Tannenzapfen abzugeben. Man kann einen Mitspieler auch dazu zwingen, seine Schubkarre auszuleeren:

### Beispiel

Wird ein Eichhörnchen mit 4 Tannenzapfen in der Schubkarre übersprungen, darf man ihm 3 weitere Tannenzapfen dazugeben. Jetzt hat es mehr als 6 Tannenzapfen in der Schubkarre und muß diese ausleeren. Aber auf dem Rest des Weges gibt es ja noch weitere Tannenzapfen zu finden.

### Zielfeld

Wie gelangen die Tannenzapfen in das Versteck?

Sobald ein Eichhörnchen mit seiner gefüllten Schubkarre an seinem (Startfeld =) **Zielfeld** ankommt, werden alle Tannenzapfen aus der Schubkarre herausgenommen und in die vorgestanzten Löcher des Verstecks gelegt. **Restliche Würfelpunkte verfallen.** Es können auch weniger als 6 Tannenzapfen in der Schubkarre sein.

Anschließend macht sich das Eichhörnchen erneut auf den Weg durch den Park. **Es beginnt wieder auf dem eigenen Startfeld.**

Kommt ein Eichhörnchen mit **leerer** Schubkarre zu seinem Zielfeld, verfallen die restlichen Würfelpunkte **nicht**. Es darf dann über sein Zielfeld hinausziehen.

Ist das Zielfeld eines Eichhörnchens besetzt, kann der Spieler mit seinem Eichhörnchen sein Zielfeld überspringen. Hier gilt auch die Regel des Überspringens: Zuerst Tannenzapfen nehmen oder abgeben, anschließend die Tannenzapfen in das Versteck legen.

### Ende des Spiels

Sobald es einem Eichhörnchen gelungen ist, 15 Tannenzapfen in sein Versteck zu bringen, ist das Spiel zu Ende. Überzählige Tannenzapfen bleiben in der Schubkarre.

**Schubkarre ausleeren bei mehr als 6 Tannenzapfen**



**Mit voller Schubkarre ins Ziel**

**Mit leerer Schubkarre ins Ziel**

**Das eigene Zielfeld ist besetzt**

**Ravensburger**

# Nimmersatt

D

Ein Spiel von Manfred Ludwig

Bring' schnell die Tannenzapfen ins Versteck, sonst nimmt sie Dir ein anderer weg.

Ravensburger Spiele® Nr. 00 211 5

Grafik: Wolfgang de Haën

Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler

von 5 bis 10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

66 Tannenzapfen

4 Schubkarren in 4 Farben

4 Eichhörnchen

1 Schale

1 Würfel



Auf dem Weg durch den Park finden die Eichhörnchen leckere Tannenzapfen. Eichhörnchen lieben Tannenzapfen. Sie werden gesammelt und im eigenen Versteck vergraben. Die Eichhörnchen können aber nicht alle Tannenzapfen, die sie finden, auf einmal tragen. Vielleicht treffen sie einen Freund, dem sie welche abgeben können? Aber Vorsicht, die Tannenzapfen können auch weggenommen werden!

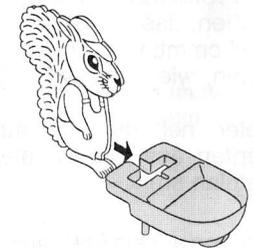
### Ziel des Spiels

Vier Eichhörnchen sammeln Tannenzapfen. Wer als erster 15 Tannenzapfen in sein Versteck bringen konnte, hat das Spiel gewonnen.

### Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die 4 Eichhörnchenfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst und in den Schlitz der farbgleichen Schubkarre gesteckt. Die Tannenzapfen werden in die Schale gelegt, die neben den Spielplan gestellt wird.

Jedes Eichhörnchen wird mit seiner Schubkarre in Pfeilrichtung auf das Startfeld seiner Farbe gestellt. **Das Startfeld ist zugleich das Zielfeld.**

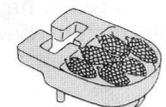


### Bei zwei Mitspielern:

Bei nur zwei Mitspielern werden entweder die Startfelder in rot und blau oder die in den Farben grün und gelb als Ausgangsfelder gewählt. Das hat zur Folge, daß sich die Eichhörnchen im Spiel häufig begegnen.

Die Schubkarre dient dem Transport von Tannenzapfen. Sie faßt **nicht mehr als 6 Stück.**

**Nicht mehr als 6 Tannenzapfen!**



## Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und setzt seine Eichhörchenfigur um die gewürfelte Augenzahl in **Pfeilrichtung** vorwärts. **Jeder Spieler muß darauf achten, daß sein Eichhörchen die Laufrichtung einhält, die ihm sein Startfeld vorgibt.**

Hierbei ist die Schubkarre sehr hilfreich, denn sie zeigt die Richtung an. **Die Pfeile neben den 3 Startfeldern der anderen Eichhörchen sind für ihn ohne Bedeutung.**

## Der Tannenzapfen auf dem Würfel

Wenn der Tannenzapfen gewürfelt wird, darf das Eichhörchen nicht ziehen. Es bleibt auf seinem Feld stehen und **muß** einen Tannenzapfen in seine Schubkarre aufladen. Sind mehr als 6 Tannenzapfen in der Schubkarre, so muß sie ausgeleert werden. Die Tannenzapfen werden zurück in die Schale gelegt. Es wird nicht noch einmal gewürfelt.

## Ereignisfelder

Ereignisfelder haben immer Vorrang vor anderen Ereignissen (siehe auch Überspringen).

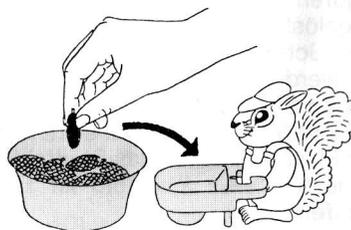
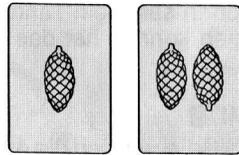
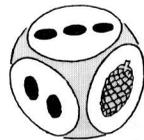
## Tannenzapfenfelder

Hier liegen Tannenzapfen auf dem Weg. Das Eichhörchen, das auf einem dieser Felder zu stehen kommt, muß so viele Tannenzapfen aufladen, wie auf dem Feld abgebildet sind.

Die Spieler nehmen die aufzuladenden Tannenzapfen aus der Schale, die neben dem Spielplan steht.

Hat das Ziehen auf ein Ereignisfeld zur Folge, daß sich mehr als 6 Tannenzapfen in der Schubkarre befinden, so muß die Schubkarre ausgeleert werden. Die Tannenzapfen werden zurück in die Schale gegeben. Wenn das Eichhörchen wieder an der Reihe ist, zieht es mit einer leeren Schubkarre weiter. Wenn es Glück hat, findet es noch ein paar Tannenzapfen, bevor es wieder auf sein Startfeld kommt.

Laufrichtung beachten!



Schubkarre ausleeren bei mehr als 6 Tannenzapfen



## Kreuzungsfeld

Über dieses Kreuzungsfeld zieht jedes Eichhörchen 2 mal in einer Runde. Am Kreuzungsfeld darf nicht abgebogen werden. Dieses Feld ist das Zentrum des Parks. Die Eichhörchen mögen diesen Platz, denn hier treffen sie ihre Freunde häufiger als andersorts. Hier verstecken die Eichhörchen gern einen Teil ihrer Tannenzapfen und holen sie bei Bedarf wieder hervor. Wer auf diesem Feld zu stehen kommt **darf** bis zu drei Tannenzapfen in seine Schubkarre auf- oder abladen. Er muß aber nicht.

Würfelt ein Spieler, dessen Eichhörchen auf einem der Ereignisfelder steht, wenn es wieder an der Reihe ist, einen Tannenzapfen, muß er diesen aufladen. Er bleibt auf dem Ereignisfeld stehen, das für ihn in dieser Runde keine Bedeutung mehr hat.

## Überspringen

Trifft ein Eichhörchen auf ein besetztes Feld, überspringt es dieses Feld und setzt sich auf das nächste freie Feld.

Anschließend kann es aus der Schubkarre des übersprungenen Eichhörchens bis zu 3 Tannenzapfen nehmen und bei sich aufladen oder es darf bis zu 3 Tannenzapfen aus seiner Schubkarre nehmen und an das übersprungene Eichhörchen abgeben.

Werden mehrere Eichhörchen auf einmal übersprungen, so kann man jedem von ihnen bis zu 3 Tannenzapfen nehmen oder geben.

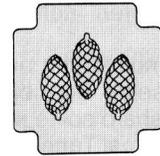
Ist das nächste freie Feld ein Ereignisfeld, so muß zuerst das Ereignis dieses Feldes ausgeführt werden:

## Beispiel

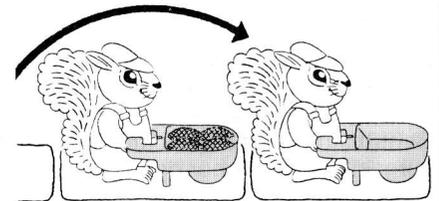
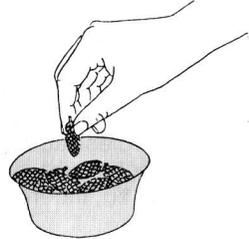
Durch Überspringen gelangt ein Eichhörchen auf ein Ereignisfeld, das einen Tannenzapfen zeigt:

Zuerst lädt der Spieler einen Tannenzapfen in seine Schubkarre auf, anschließend entscheidet er, ob er dem übersprungenen Eichhörchen bis zu 3 Tannenzapfen nehmen oder abgeben möchte.

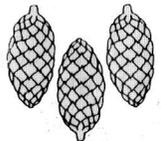
Kann man, durch seine gewürfelte Augenzahl, an einem oder an mehreren Eichhörchen vorbeiziehen, so werden sie übersprungen. Der Spieler entscheidet sich, ob



1 bis 3 Tannenzapfen auf- oder abladen



1 bis 3 Tannenzapfen nehmen oder 1 bis 3 Tannenzapfen abgeben



Ereignisfelder haben immer Vorrang vor anderen Ereignissen

