

If your throw on the die allows you to leap over one or more squirrels, you do so and then decide whether and where you wish to collect or unload any pine cones.

Remember that if you only concentrate on gathering pine cones, you run the risk of having to empty your wheelbarrow somewhere along the route. That is why it is a good idea occasionally to unload pine cones too. It is also possible to force one of the other players to unload his or her wheelbarrow.

Here is how it is done:

If you leap over a squirrel with 4 pine cones, you are entitled to give it another 3. Then it would have more than 6 pine cones and the wheelbarrow would have to be emptied. Luckily for the other player there are enough pine cones along the rest of the way to let him or her stock up again.

Goal

How do you get your pine cones into your hoard?

As soon as you arrive at your Goal (= your starting position) with your wheelbarrow of pine cones, you remove your cones and place them in the waiting punched-out holes. **Any further squares you could move with that throw are ignored.** Your barrow may not be completely full - this does not matter.

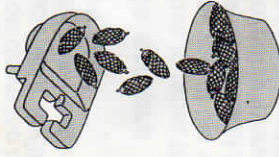
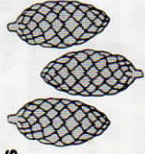
If you arrive at your starting position with an empty barrow and still have squares to move with that throw, **just keep on going** and start off round the board again.

If when you arrive at your Goal, the square is occupied, your squirrel simply leaps over this square into your hoard. As usual you can either collect or unload up to 3 pine cones. Then you unload your pine cones in the hoard.

End of Game

As soon as a squirrel has managed to carry back 15 pine cones to its hoard, the game is over. Any pine cones the squirrel has left over at the finish are simply left in the barrow.

Take up to 3 pine cones or unload up to 3 pine cones



Entering your hoard with a laden barrow

Arriving at Goal with an empty wheelbarrow

Your starting position is occupied

Nimmersatt

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

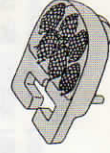
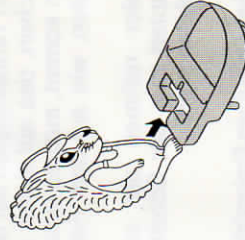
Vor dem ersten Spiel werden die 4 Eichhörnchenfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst und in den Schlitz der farbgleichen Schubkarre gesteckt. Die Tannenzapfen werden in die Schale gelegt, die neben den Spielplan gestellt wird.

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 Eichhörnchenfigur um die gewürfelte Augenzahl in **Pfeilrichtung** vorwärts. **Jeder Spieler muß darauf achten, daß sein Eichhörnchen 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 Eichhörnchen sind für ihn ohne Bedeutung.

Der Tannenzapfen auf dem Würfel

Wenn der Tannenzapfen gewürfelt wird, darf das Eichhörnchen 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).

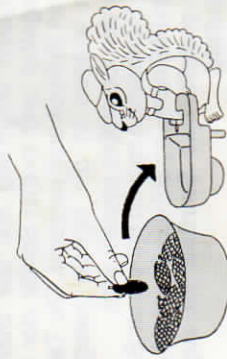
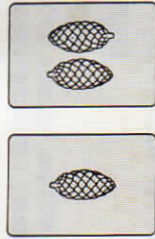
Tannenzapfenfelder

Hier liegen Tannenzapfen auf dem Weg. Das Eichhörnchen, 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 Eichhörnchen 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 Eichhörnchen 2 mal in einer Runde. Am Kreuzungsfeld darf nicht abgebogen werden. Dieses Feld ist das Zentrum des Parks. Die Eichhörnchen mögen diesen Platz, denn hier treffen sie ihre Freunde häufiger als anderswo. Hier verstecken die Eichhörnchen 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 Eichhörnchen 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 Eichhörnchen auf ein besetztes Feld, überspringt es dieses Feld und setzt sich auf das nächste freie Feld.

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

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

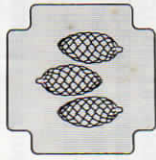
Ist das nächste freie Feld ein Ereignisfeld, so muß zuerst das Ereignis dieses Feldes ausgeführt werden:

Beispiel

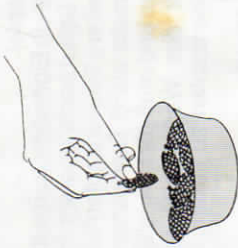
Durch Überspringen gelangt ein Eichhörnchen auf ein Ereignisfeld, das einen Tannenzapfen zeigt:

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

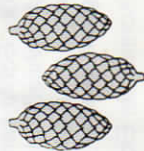
Kann man, durch seine gewürfelte Augenzahl, an einem oder an mehreren Eichhörnchen vorbeiziehen, so werden sie übersprungen. Der Spieler entscheidet sich, ob



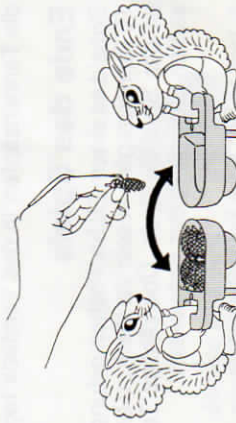
1 bis 3 Tannenzapfen auf- oder abladen



1 bis 3 Tannenzapfen nehmen oder 1 bis 3 Tannenzapfen abgeben



Ereignisfelder haben immer Vorrang vor anderen Ereignissen



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.

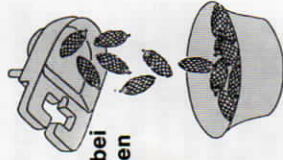
Anschließend macht sich das Eichhörnchen erneut auf den Weg durch den Park. **Es beginnt wieder auf dem eigenen Startfeld.**

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

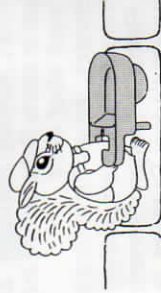
Ist das Zielfeld eines Eichhörnchens besetzt, kann der Spieler mit seinem Eichhörnchen sein Zielfeld überspringen. Hier gilt auch die Regel des Überspringens: Zuerst Tannenzapfen nehmen oder abgeben, anschließend die Tannenzapfen in das Versteck legen.

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



Les écureuils

Un jeu de Manfred Ludwig

Cache vite tes cônes de sapin avant que ne les prenne un plus malin!

Jeu Ravensburger® N° 00 211 5

Graphiste: Wolfgang de Haën

Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans

Contenu: 1 plan de jeu

66 cônes de sapin

4 brouettes de 4 couleurs

4 écureuils

1 gobelet

1 dé



Dans la forêt, les écureuils trouvent sur leur chemin d'appâtissants cônes de sapin. Or tout le monde sait que les écureuils aiment beaucoup les cônes de sapin ... Ils vont donc les ramasser, puis les enfouir, chacun dans sa propre cachette. Mais nos écureuils ne peuvent pas transporter en une seule fois tous les cônes de sapin qu'ils trouvent. Peut-être vont-ils rencontrer un ami à qui ils pourront en donner quelques uns? Mais attention à ne pas se faire voler en chemin ses cônes de sapin.

But du jeu

4 écureuils ramassent des cônes de sapin. Celui qui a réussi le premier à apporter 15 cônes dans sa cachette a gagné la partie.

Préparatifs

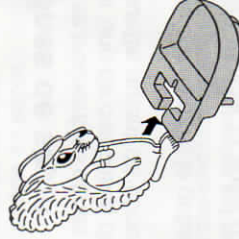
Avant de jouer pour la première fois, on détache avec précaution de la planche les quatre figurines représentant les écureuils. On introduit ensuite chaque écureuil dans la fente de la brouette ayant la même couleur. On détache également de la planche tous les cônes de sapin et on les met dans le gobelet qu'on pose à côté du plan de jeu.

On place chaque écureuil, dans le sens de la flèche, sur la case-départ de sa couleur. **La case-départ sert également de case d'arrivée.**

Quand on joue à deux:

On choisit alors comme cases de départ les cases rouges et bleues ou les cases jaunes et vertes. Ceci permet en effet aux écureuils de se croiser plus souvent lors de la partie.

La brouette sert à transporter les cônes. Elle ne peut contenir **au maximum** que **6 cônes**.



Jamais plus de 6 cônes de sapin!