

Eine neue Runde beginnt. Jeder Spieler legt wieder eine Aktionskarte aus, die Karten werden aufgedeckt, die Figuren bewegt, das Gewinnplättchen vergeben, usw. Nach acht Runden sind die Aktionskarten aufgebraucht. Jetzt nimmt jeder Spieler wieder alle seine Karten auf die Hand.

Spielende:

Nach 16 Runden hat jeder Spieler seine Aktionskarten zweimal durchgespielt und alle Gewinnplättchen wurden vergeben. Das Spiel endet. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner Plättchen zusammen und ermittelt seine Gesamtpunkte. Der Spieler, der den höchsten Gesamtwert erreicht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit der höheren Anzahl an Gewinnplättchen.

Variante mit Zusatzplättchen:

Hier kommen die „x2“- und „x3“-Plättchen zum Einsatz. Vor dem Spiel werden zwei beliebige andere Gewinnplättchen beiseite gelegt und durch die Zusatzplättchen ersetzt, so dass wieder 16 Plättchen im Spiel sind.

- ◆ Konnte ein Spieler das „x2“- oder „x3“-Plättchen in seinen Besitz bringen, so zählt das nächste von ihm erbeutete Plättchen doppelt bzw. dreifach.
- ◆ Konnte ein Spieler beide Plättchen hintereinander erobern, so zählt das nächste von ihm erbeutete Gewinnplättchen sogar sechsfach (x2 x3 = x6)!
- ◆ Kann der Spieler in der Folge kein Gewinnplättchen mehr erobern, zählt das Zusatzplättchen allein (oder auch beide zusammen) 0 Punkte.

Wenn Sie zu „NUTS!“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien



Schnelles Bluff- und Sammelspiel für 2 – 6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Martin Schlegel

PIATNIK-Spiel Nr. 6421

© Piatnik 1997

Printed in Austria

Spielidee:

Eichhörnchen hamstern Nüsse. Je mehr und je wertvoller, desto besser. Aber immer nur einer kann eine Nuss einsammeln. Dazu muss man auf dem Waldweg weit vorne und zusätzlich noch alleine auf einem Feld stehen. Um das zu erreichen, benötigt man Geschick und Glück.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan,
- 6 Spielfiguren,
- 48 Aktionskarten (jeweils sechs Kartensätze mit acht Kartenwerten: „-2“, „0“ bis „5“ und „Emil Eichhörnchen“),
- 18 Gewinnplättchen (Werte: „1“ bis „16“, „x2“ und „x3“)

Spielziel:

In jeder Runde alleine auf einem Feld mit hoher Zahl stehen und so wertvolle Gewinnplättchen erobern.



PIATNIK

Spielvorbereitungen:

Die Gewinnplättchen „x2“ und „x3“ werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie kommen nur bei der auf Seite 4 beschriebenen Variante zum Einsatz.

Jeder Spieler erhält einen Satz Aktionskarten und eine gleichfarbige Spielfigur, die er auf das Startfeld auf dem Spielplan stellt. Der Spielplan zeigt eine Wegstrecke mit Feldern numeriert von 1 bis 12.

Die Gewinnplättchen werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt und gemischt. Anschliessend wird ein Plättchen aufgedeckt und auf den Kreis in der Nähe des Startfeldes in der Spielplanmitte gelegt. Die restlichen Plättchen werden zu einem Stapel geschichtet, der **offen** auf den zweiten Kreis in der Spielplanmitte gelegt wird.

Da immer alle Spieler gleichzeitig spielen, gibt es keinen Startspieler und auch keine Zugreihenfolge.

Spielverlauf:

Es wird immer um das Gewinnplättchen gespielt, das einzeln auf dem Kreis in der Nähe des Startfeldes liegt. Die Spieler können aber auch jeweils sehen, um welches Plättchen in der nächsten Runde gespielt wird.

Alle Spieler wählen eine ihrer Aktionskarten aus und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald jeder Spieler eine Karte abgelegt hat, werden die Karten aufgedeckt, die Figuren bewegt und ermittelt, wer das Gewinnplättchen erobert:

- ◆ Hat ein Spieler die Karte „Emil Eichhörnchen“ gespielt, zieht er mit seiner Figur den Wert der Karte seines linken Nachbarn. Dieser bewegt seine Figur in dieser Runde nicht!
- ◆ Wurden mehrere Karten „Emil Eichhörnchen“ gespielt, hebt sich die Wirkung aller dieser Karten auf. Die betreffenden Spieler bewegen ihre Figuren nicht.
- ◆ Anschliessend ziehen die anderen Spieler ihre Figuren entsprechend ihrer Aktionskarten. Dabei gilt für die Bewegung:
 - ⇨ Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.
 - ⇨ Es wird im Uhrzeigersinn gezogen (Ausnahme ist die „-2“-Karte).

⇨ Landet eine Figur auf Feld „3“ bzw. „6“, rutscht diese entlang der Pfeile sofort zwei Felder weiter (auf Feld „5“ bzw. „8“).

⇨ Überschreitet eine Figur Feld „12“, zieht diese weiter. Wird also z. B. für eine Figur auf der „10“ die Karte „5“ gespielt, zieht diese damit auf Feld „3“.

⇨ Hat ein Spieler die „-2“ gespielt, bewegt er seine Figur um zwei Felder zurück. Also z. B. von Feld „10“ auf Feld „8“, oder von Feld „2“ auf Feld „12“. Steht eine Figur noch auf dem Startfeld, bewirkt die Karte „-2“ nichts, die Figur bleibt stehen.

⇨ Hat ein Spieler die „0“ gespielt, bleibt seine Figur ebenfalls stehen.

Ausgelegte Karten sammelt jeder Spieler vor sich auf einem Stapel.

Der Spieler, dessen Figur nach dem Ziehen am weitesten vorne (auf einem Feld mit höherer Zahl) **und** alleine auf einem Feld steht, wird gefragt, ob er das Gewinnplättchen haben möchte:

◆ Nimmt der Spieler das Plättchen, legt er dieses vor sich ab.

◆ Lehnt der Spieler das Gewinnplättchen ab, wird der Spieler, der alleine auf dem zweithöchsten Feld steht, gefragt, usw. Lehnen alle Spieler ab, bekommt keiner das Gewinnplättchen. Das oberste Plättchen vom Stapel wird zu dem bereits liegenden dazu gelegt. In der kommenden Runde geht es um beide Plättchen!

◆ Stehen auf einem Feld zwei oder mehr Figuren, werden deren Besitzer **nicht** gefragt, ob sie das Plättchen nehmen möchten. Die Frage wird an den nächsten Spieler mit einer alleinstehenden Figur gestellt. Selbstverständlich wird auch ein Spieler gefragt, dessen Figur auf dem Startfeld steht, vorausgesetzt dort befindet sich nur eine Figur. Steht keine Figur alleine auf einem Feld, bleibt diesmal das Gewinnplättchen liegen. Das oberste Plättchen vom Stapel wird zu dem Gewinnplättchen dazu gelegt. In der nächsten Runde wird dann um diese beiden Plättchen gespielt. Sollten am Ende des gesamten Spiels Gewinnplättchen liegen bleiben, werden diese dann nicht mehr vergeben.

Der Spieler, der das Plättchen genommen hat, stellt seine Figur auf das Startfeld zurück. Nun wird das oberste Plättchen des Stapels als Gewinn der nächsten Runde ausgelegt. Alle übrigen Figuren bleiben auf ihren jeweiligen Feldern stehen.