

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4442

# Naschbären

Racoon Gang • Le clan des ratons laveurs • Wasberenbende



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2002

Habermaab-Spiel Nr. 4442

## Die Naschbären

Ein turbulentes Würfelspiel für **2 – 6** Kinder von **4 – 7** Jahren.

**Spielidee:** Robert F. Watson

**Illustration:** Haralds Klavinus

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Von ihrem gemütlichen Baumhaus aus machen sich Mitglieder der Waschbären-Gang auf die Suche nach Leckereien.

Wenn einer der Bären köstliche Äpfel, Lollis, Karotten oder Fische entdeckt, kann er nicht widerstehen ...

### Spielinhalt:

- 24 Leckereien  
(je 6 Fische, Lollis, Karotten und Äpfel)
- 6 Waschbären
- 1 Baumhaus
- 1 Farbwürfel
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



**längste Reihe aus  
Leckereien**

**Leckereien  
platzieren,  
Baumhaus  
legen,  
Waschbären  
darauf, Würfel  
bereitlegen**

**1 x würfeln**

**Farbwürfel =  
Waschbär**

**Symbolwürfel =  
Platz**

### Spielziel:

Welches Kind sammelt viele Leckereien und kann daraus die längste Reihe legen?

### Spielvorbereitung:

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel.

Seht euch die Abbildungen im Schachtelunterteil genau an und legt die **Leckereien** jeweils an die passenden Plätze:

Die **Fische** in den Teich, die **Lollis** auf die Picknickdecke die **Karotten** auf das Feld, die **Äpfel** auf die Obstwiese.

Setzt das **Baumhaus** auf den Baum.

Stellt die **6 Waschbären** auf das Baumhaus und legt die **Würfel** bereit.

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat zuletzt einen Waschbären gesehen? Du darfst beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt mit **beiden Würfeln**.

Der **Farbwürfel** bestimmt, **welchen Waschbären** du bewegen darfst. Nimm den entsprechenden Waschbären.

Der **Symbolwürfel** bestimmt, **wohin** du den Waschbären bewegen darfst, um Leckereien zu sammeln.

Waschbär an gewürfelten Platz setzen



Ort frei?  
1 Leckerei

Ort besetzt?  
Anderen Waschbären auf Baumhaus,  
2 Leckereien nehmen



Tatze? Leckerei von Mitspieler stibitzen

3 Plätze leer?

Wer kann die längste Reihe legen?

Welches Symbol zeigt er?

- Den Fisch, den Lolli, die Karotte oder den Apfel?  
Setze den Waschbären an den entsprechenden Platz.
- **Das Fragezeichen?**  
Wähle einen der vier Plätze aus und setze den Waschbären dorthin.

**Tipp:**

Überlege dir die Wahl des Platzes gut und sieh dir die Leckereien an: Die Karotte ist besonders lang – und darum besonders wertvoll ...

- **Sitzt dort kein anderer Waschbär?**  
Nimm dir **eine** dort liegende Leckerei und lege sie vor dir ab.
- **Sitzt dort bereits ein anderer Waschbär?**  
Die Waschbären verscheuchen sich gegenseitig ...  
Nimm den anderen Waschbären und setze ihn auf das Baumhaus.  
Du darfst dir zwei an dem Platz liegende Leckereien nehmen und vor dir ablegen.

**Achtung:** Später im Spiel kommt es vor, dass nicht mehr genügend oder sogar gar keine Leckereien vorhanden sind. Dann bekommst du leider nur noch eine oder sogar gar keine Leckerei mehr ...

**Wichtig:** Die Bewegung des bzw. der Waschbären muss auf jeden Fall ausgeführt werden!

- **Die Tatze?**  
*Manchmal stibitzen sich Waschbären gerne etwas gegenseitig ...*  
Nimm den Waschbären der gewürfelten Farbe und setze ihn zu den Leckereien eines **beliebigen Mitspielers**.  
**Suche dir eine Leckerei aus** und lege sie vor dir ab. Setze den Waschbären anschließend wieder auf das **Baumhaus**.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

**Hinweis:** Ihr dürft jederzeit aufstehen oder die Schachtel drehen, damit ihr nachschauen könnt, wie viele Leckereien es an den einzelnen Plätzen gibt.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald an **drei Plätzen** keine Leckereien mehr vorhanden sind.

Jetzt legen alle ihre jeweils gesammelten Leckereien nebeneinander in **lange Reihen**. Das Kind, das die **längste Reihe** legen kann, gewinnt.

Haben mehrere Kinder eine gleich lange Reihe, so gewinnt das Kind, das die **meisten Leckereien** hat.