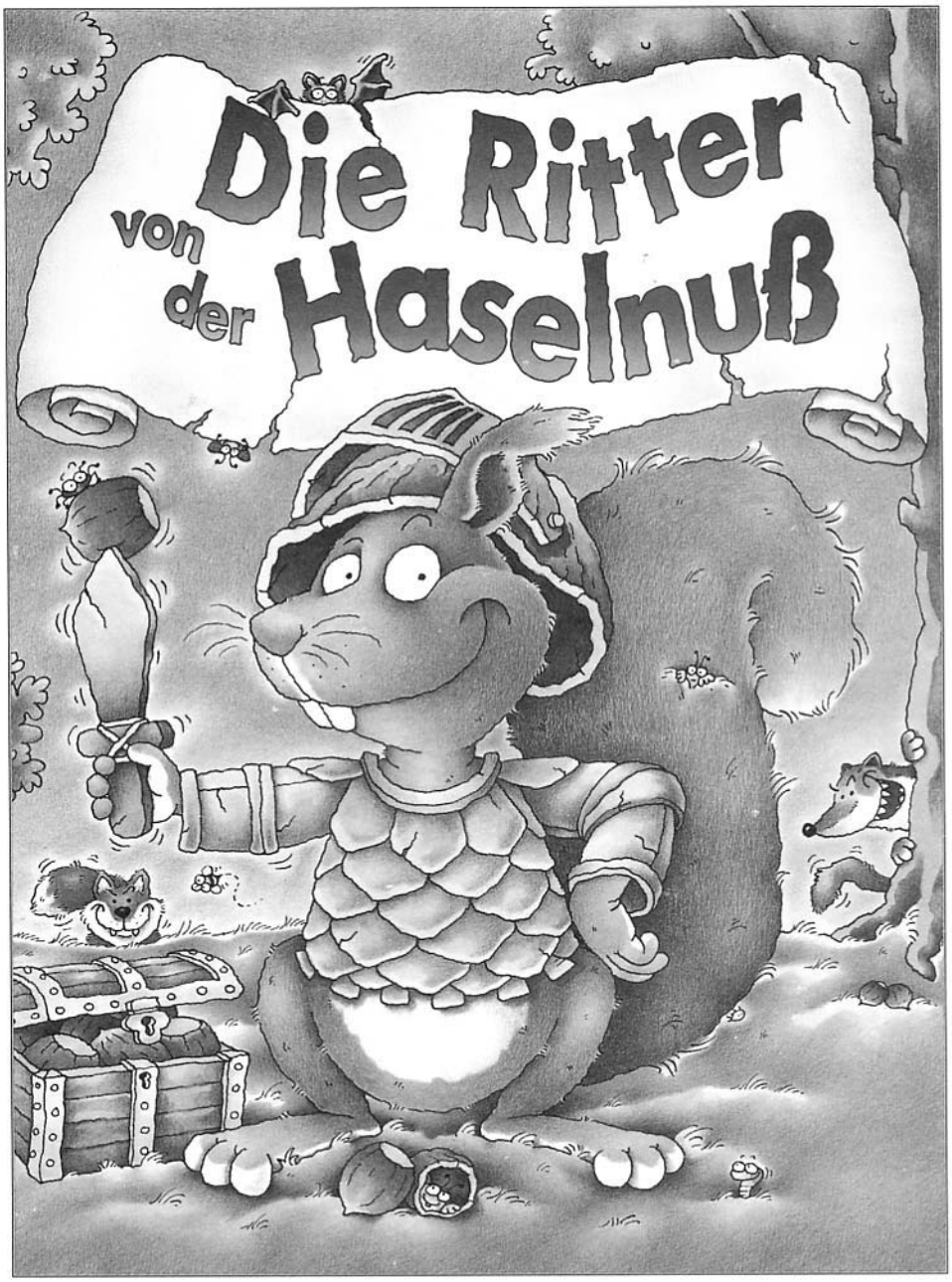


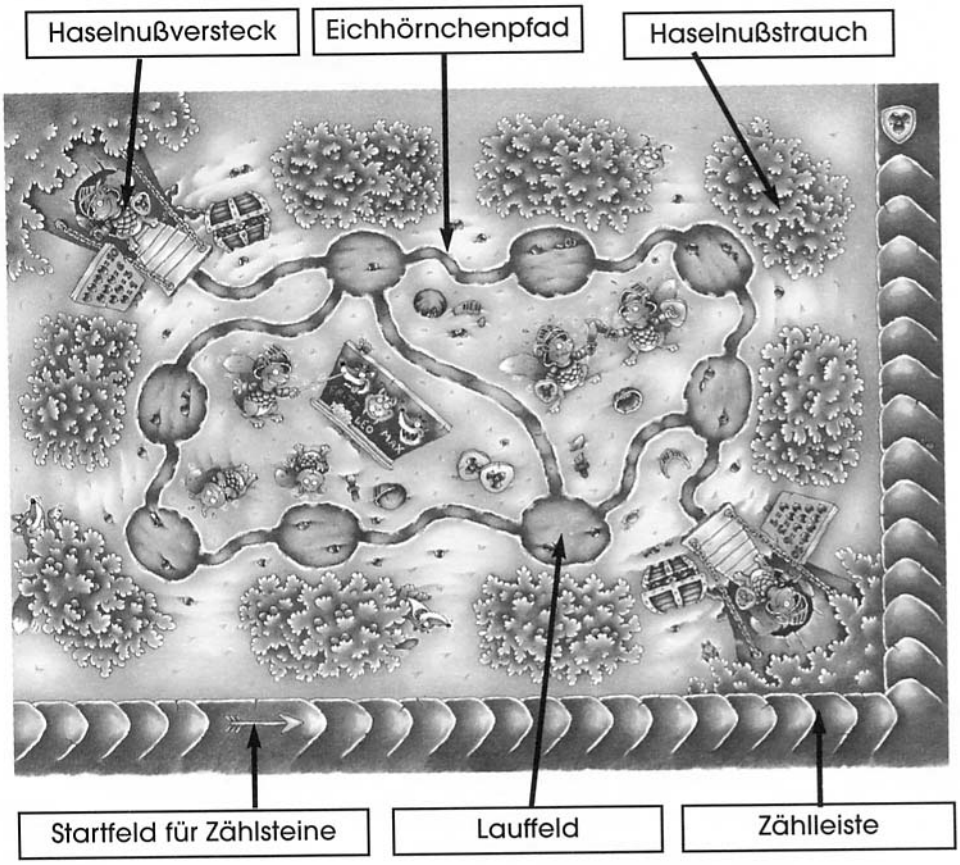
Oh Schreck! - Die Räuber Max Marder, Leo Luchs und Fritz Fuchs liegen auf der Lauer. Wie sollen die kleinen Eichhörnchen denn jetzt bloß die Haselnüsse einsammeln? Aber sie geben sich nicht geschlagen. Tapfer haben sie sich aus den Früchten des Waldes Rüstungen gemacht und treten nun als "Die Ritter von der Haselnuß" gegen die Räuber an. Dabei müssen sie aber ganz besonders vorsichtig sein und aufpassen, ob sich die listigen Räuber nicht in den Haselnußsträuchern versteckt halten.

Spielmaterial

1 Spielplan
4 Eichhörnchenritter
4 Zählsteine
1 Würfel
56 Spielkarten (24 Räuberkarten, 32 Haselnußkarten)

Um was es geht...

Auf dem Spielplan ist ein Eichhörnchenpfad abgebildet. Zu jedem der acht Lauffelder gehört ein Haselnußstrauch, auf dem die Spielkarten liegen. Dort kann man Haselnüsse finden. Oben links und unten rechts befindet sich ein Haselnußversteck. Wenn man seine gesammelten Haselnüsse dort abgibt, darf man mit seinem Zählstein auf der Zählleiste weiterziehen. Wer zuerst mit seinem Zählstein das Wappenfeld erreicht, ist der tapferste Ritter und gewinnt.



Die Spielkarten

Es gibt zwei Arten von Spielkarten:

Haselnußkarten

Auf den meisten Karten ist eine Haselnuß abgebildet. Findet man eine Haselnuß, legt man die Karte vor sich ab. Für das Sammeln dieser Karten bekommt man Punkte. Je mehr Karten auf einmal in einem Haselnußversteck abgegeben werden, desto mehr Punkte gibt es.

Räuberkarten

Auf den anderen Karten ist einer der drei Räuber - Max Marder, Leo Luchs oder Fritz Fuchs - abgebildet.
Wenn man eine solche Karte aufgedeckt hat, legt man sie wieder zurück.
Wer sich merkt, welcher Räuber darauf zu sehen ist, kann später dafür ebenfalls Punkte bekommen.

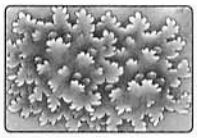
Spielvorbereitung

- Die Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die acht Haselnußsträucher gelegt. Auf jeden Strauch kommt ein Stapel mit 7 Karten.
- Jeder Spieler erhält einen Eichhörnchenritter und einen Zählstein. Die Zählsteine werden auf das Feld mit dem Pfeil auf der Zählleiste gestellt. Seinen Ritter setzt jeder auf ein freies Lauffeld. Zu Beginn darf auf jedes Feld nur ein Ritter gestellt werden.
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Ritter so viele Felder, wie er Fußstapfen gewürfelt hat.
Die Laufrichtung ist beliebig, aber Hin- und Herziehen zwischen zwei Feldern ist nicht erlaubt.
Auf jedem Feld dürfen mehrere Ritter stehen.

Lauffeld: Karte ziehen



Nachdem der Ritter auf einem Feld stehengeblieben ist, muß der Spieler vom zugehörigen Haselnußstrauch die oberste Karte nehmen und schaut sie sich an - aber so, daß die Mitspieler nicht sehen können, was darauf abgebildet ist.

Haselnuß: offen hinlegen
Hat der Spieler eine Haselnuß gezogen, legt er die Karte offen vor sich ab.

Räuber: gut merken und zurücklegen
Ist aber einer der drei Räuber darauf abgebildet, legt er ihn schnell wieder oben auf den Stapel zurück. Vorher sollte er sich aber noch gut merken, welcher Räuber darauf zu sehen ist.

Wer kennt die Räuber?

Wenn später ein **anderer** Ritter auf das Feld zieht und die oberste Karte vom Kartenstapel nimmt, können die Mitspieler Punkte gewinnen.
Dazu müssen sie laut den Namen des Räubers rufen - also Max Marder, Leo Luchs oder Fritz Fuchs. Das gilt aber nur, solange der Spielzug noch nicht zu Ende ist, d.h. der nächste Spieler hat noch nicht gewürfelt.

Hat ein Spieler den richtigen Namen gerufen,
darf man seinen Zählstein auf der Zählleiste in Pfeilrichtung **zwei** Felder vorrücken.
Haben mehrere Spieler den richtigen Namen gerufen, darf derjenige vorrücken, der zuerst richtig gerufen hat.
Der Spieler, der die Karte aufdecken mußte, verliert vor Schreck **alle** seine Haselnußkarten, die er vor sich liegen hat. Er muß sie leider in die Spielschachtel legen. Hat er keine Haselnußkarten, hat er Glück gehabt und muß nichts abgeben.

Hat der Spieler jedoch einen falschen Namen gerufen oder ist auf der Karte eine Haselnuß abgebildet,
muß er **selbst** zur Strafe seinen Zählstein um **zwei** Felder zurücksetzen (auch über das Startfeld hinaus), höchstens jedoch bis zum letzten Feld der Zählleiste.
Haben mehrere Spieler falsch gerufen, muß nur derjenige zurück, der zuerst gerufen hat.

Nachdem ein Spieler gerufen hat, wird in jedem Fall die aufgedeckte Räuberkarte anschließend aus dem Spiel und in die Schachtel gelegt. Hat niemand gerufen, kommt die Karte wieder oben auf den Stapel zurück.

Haselnußversteck: Haselnüsse abgeben
Statt auf ein Haselnußfeld darf man zu einem der beiden Haselnußverstecke ziehen, wenn man sie mit genauer Punktzahl erreicht. Hier darf man gesammelte Haselnußkarten abgeben und dafür mit seinem Zählstein vorrücken.

So viele Felder darf man vorrücken:

für	1	Haselnuß	-	1	Feld
für	2	Haselnüsse	-	3	Felder
für	3	Haselnüsse	-	6	Felder
für	4	Haselnüsse	-	10	Felder

Mehr als vier Haselnüsse darf man auf einmal nicht abgeben, auch wenn man noch mehr gesammelt hat. Die abgegebenen Karten sind aus dem Spiel und werden in die Schachtel gelegt.

Haselnußstrauch ohne Karten
Zieht ein Eichhörnchenritter auf ein Feld und auf dessen zugehörigem Haselnußstrauch liegen keine Karten mehr, so geschieht nichts weiter. Sofort ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

- Sobald am Ende eines Spielzugs auf **zwei** Haselnußsträuchern keine Karten mehr liegen, ist das Spiel zu Ende.
  Dann gewinnt, wer jetzt am weitesten mit seinem Zählstein vorne steht. Sind das mehrere Spieler, gibt es mehrere Gewinner. Haselnußkarten, die jetzt noch vor den Spielern liegen, sind wertlos.

- Das Spiel endet schon vorher, falls ein Spieler mit seinem Zählstein das letzte Feld der Zählleiste (das mit dem Wappen) erreicht oder überschreitet.
  Dieser Spieler hat dann sofort gewonnen.

Etwas Taktik

- Als ein „Ritter von der Haselnuß" müßt Ihr das ganze Spiel über aufmerksam sein.
- Ihr müßt gut aufpassen, wenn ein Spieler eine Räuberkarte wieder zurücklegt. Diese Felder solltet ihr meiden. Andererseits könnt Ihr ganz unbesorgt zu einem unbekannten Haselnußstrauch ziehen, wenn ein Spieler dort gerade eine Haselnußkarte gefunden hat.
- Versucht auch stets, Euch die Räuber zu merken, die Ihr selbst aufdeckt. Die Abbildungen auf dem Spielplan helfen dabei.
- Beim Sammeln der Haselnüsse dürft Ihr nicht zu übermütig werden. Zwei oder drei Karten sind schon eine ganze Menge. Wenn Ihr zuviel riskiert, könnt Ihr leicht alles verlieren.

Liebe Spielfreunde,
wir freuen uns, daß Ihr Euch für ein Spiel von Goldsieber entschieden habt. Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Ihr lange Freude haben werdet. Wenn Ihr noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen habt, dann schreibt uns einfach.
Viel Vergnügen wünscht Euch
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Der Autor

Klaus Teuber ist von Beruf Zahntechnikermeister. Nebenbei ist er einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres" gewählt. Für ihn ist vor allem das gemeinsame Erlebnis beim Spielen von Bedeutung. Mit „Die Ritter von der Haselnuß" legt er nach seinem erfolgreichen Kinderspiel „Hallo Dachs!" (Deutscher Spielepreis - Bestes Kinderspiel 1996) nun erneut ein wunderschön gestaltetes Gedächtnisspiel für die ganze Familie vor.

Illustration

Gabriela Silveira

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele GmbH

© 1997
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

GOLD SIEBER SPIELE