

HARIBO

Die große Gummibärchen-Jagd

Nur nicht erwischen lassen ...

Eine turbulente Würfeljagd für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Aufregung im Gummibärchenland. Zottel der Gummibärchenschreck ist los und bläst zur Jagd auf die lustigen Gesellen. Schnell müssen sie einmal den Platz umrunden, um ins sichere Heimatfeld zu gelangen. Dabei heißt es „Nur nicht erwischen lassen!“ und geschickt die Tatzenfelder nutzen, mit denen man weite Sprünge machen kann.

Spielziel

Es gewinnt, wer als Erster seine Gummibärchen auf seine gleichfarbigen Zielfelder gezogen hat. Obwohl immer alle 4 Gummibärchen jeder Farbe im Spiel sind, muss man nur bei zwei Spielern alle 4 Gummibärchen ins Ziel bringen. Bei drei Spielern sind es nur drei Gummibärchen und bei vier Spielern sogar nur zwei.

Spielmaterial

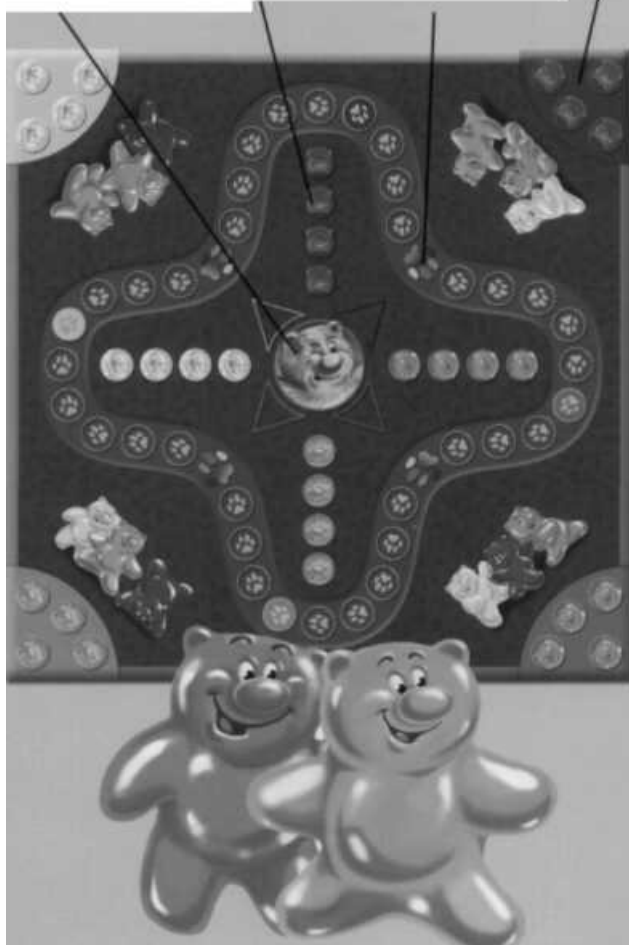
- 1 Spielplan
- 1 Zottel der Gummibärchenschreck
- 1 blauer Würfel für die Gummibärchen
- 1 gelber Würfel für Zottel
- 16 Gummibärchen in 4 Farben

Hinweis: Die Gummibärchen-Figuren sind so echt wie möglich gestaltet. Aber sie sind natürlich nicht zum Essen geeignet. Darauf sollte man bei jüngeren Mitspielern achten.

Spielvorbereitung

- ☐ Jeder Spieler erhält 4 Gummibärchen einer Farbe und stellt sie auf seine gleichfarbigen Gummibärchenfelder in den Ecken des Spielplans.
- ☐ Zottel wird auf das runde Zottel-Feld in der Mitte gestellt.
- ☐ Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

Zielfelder Gummibärchenfelder
Zottel-Feld Tatzenfeld



Spielablauf

- ☐ Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.
- ☐ Der blaue Würfel gilt für die Gummibärchen. Der gelbe Würfel zählt für Zottel.
- ☐ Der Spieler hat in jeder Runde die Wahl, ob er zuerst mit einem seiner Gummibärchen läuft oder Zottel bewegt.

Die Gummibärchen laufen davon

- ☐ Ein Gummibärchen zieht **im Uhrzeigersinn** immer genau so viele Felder, wie mit dem **blauen** Gummibärchenwürfel Augen gewürfelt wurden - also 2, 3, 4, 5 oder 6 Felder.
- ☐ Immer wenn man eine „6“ würfelt, wird nach dem Ziehen der beiden Würfel mit beiden Würfeln noch einmal gewürfelt.



Wird ein Gummibärchen neu ins Spiel gebracht, wird es über das gleichfarbige Startfeld auf die Laufbahn gesetzt. Das Startfeld wird als erstes Feld immer mitgezählt.



Der Spieler hat jedes Mal die Wahl, ob er mit der gewürfelten Augenzahl ein weiteres Gummibärchen ins Spiel bringt oder eins seiner Gummibärchen, die sich bereits auf der Laufbahn befinden, zieht.

Würde ein Gummibärchen seine Bewegung genau auf einem Feld beenden, auf dem bereits ein eigenes oder ein fremdes Gummibärchen oder Zottel steht, so darf der Spieler es nicht ziehen. Er muss dann mit einem anderen seiner Gummibärchen ziehen. Kann er dies nicht, darf er in dieser Runde keins seiner Gummibärchen bewegen.

Die Gummibärchen werfen sich also normalerweise nicht heraus. Nur auf den bunten Tatzenfeldern sind die Gummibärchen nicht vor ihren Artgenossen sicher.

Zieht das Gummibärchen auf eins der bunten Tatzenfelder, auf dem schon ein anderes Gummibärchen steht (das kann auch ein eigenes sein), so wird dieses Gummibärchen auf sein gleichfarbiges Gummibärchenfeld zurückgeschickt.

Der Tatzensprung

Hat der Spieler das Tatzensymbol gewürfelt, darf er entweder 1 Feld vorrücken oder, wenn er ein Gummibärchen auf einem bunten Tatzenfeld stehen hat, den Tatzensprung machen. Er springt dann von diesem Tatzenfeld auf das im Uhrzeigersinn nächste Tatzenfeld. Steht dort schon ein anderes Gummibärchen, so wird dieses auf sein Gummibärchenfeld zurückgeschickt.



Wenn aber Zottel auf diesem Tatzenfeld steht, blockiert er das Feld und ein Tatzensprung ist nicht möglich.

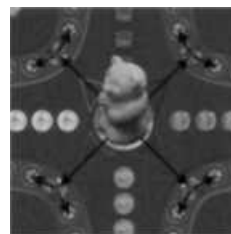
Zottel jagt hinterher

Zottel wird mit dem gelben Augwürfel bewegt.

Er startet auf dem runden Zottel-Feld in der Mitte.

Wird mit dem gelben Würfel eine 1, 2, 3, 4 oder 5 gewürfelt, wird Zottel genau so viele Felder vorgezogen, wie Augen gewürfelt wurden.

Er zieht über einen beliebigen der vier Pfeile auf die Laufbahn. Der Spieler entscheidet, ob Zottel im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn läuft. Das bunte Tatzenfeld, auf das der Pfeil zeigt, wird dabei mitgezählt.



Die Spielfigur wird immer so gedreht, dass Zottel mit seinem Gesicht in die Laufrichtung schaut.

Beendet Zottel seine Bewegung genau auf einem Feld, auf dem ein Gummibärchen steht (Farbe ist beliebig), dann hat er dieses Gummibärchen erwischt. Zottel wird über das Gummibärchen gestülpt und beide Spielfiguren zusammen aufs Zottel-Feld in der Mitte geschoben. Dort bleibt es gefangen, bis Zottel später wieder ein anderes Gummibärchen erwischt. Dann erst wird es wieder auf sein Gummibärchenfeld in der Spielplanecke zurückgesetzt.

Ausnahme im Spiel zu zweit: Wird von einem Spieler das letzte Gummibärchen erwischt, d. h. seine drei anderen Gummibärchen hat er schon in seinem Zielbereich, dann wird es sofort wieder auf sein Gummibärchenfeld zurückgesetzt.



Zottel wird im nächsten Zug wieder auf die Laufbahn gezogen, wobei die Laufrichtung jetzt wieder neu bestimmt wird.

Zeigt der gelbe Würfel den Doppelpfeil, dann heißt das „Richtungswechsel“ und Zottel wird an Ort und Stelle umgedreht, so dass er ab jetzt in die andere Richtung schaut und auch läuft.

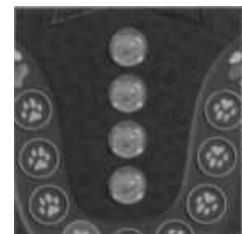


Zottel läuft also immer so lange in eine Richtung bis „Richtungswechsel“ gewürfelt wird oder Zottel ein Gummibärchen erwischt.

Wird „Richtungswechsel“ gewürfelt, wenn Zottel noch in der Mitte steht, wird Zottel nicht bewegt.

Die Gummibärchen erreichen das Ziel

Sobald ein Gummibärchen den Spielplan einmal umrundet hat, darf es gemäß der gewürfelten Augenzahl in den gleichfarbigen Zielbereich gezogen werden. Dabei darf ein anderes Gummibärchen im Zielbereich übersprungen werden. Ist das erwürfelte Feld aber schon besetzt, so kann das Gummibärchen nicht gezogen werden.



Spielende

Es gewinnt, wer zuerst die erforderliche Anzahl seiner Gummibärchen in seinen Zielbereich gebracht hat. Bei 2 Spielern sind das 4 Gummibärchen, bei 3 Spielern 3 und bei 4 Spielern 2 Gummibärchen.

Autor: Fritz Gruber
Redaktion: TM-Spiele
Illustration: Nick Dingbaum
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design
Design: Andreas Klober

(?) 2002 by Haribo
licensed by BAVARIA SONOR,
Bavariafilmplatz 8,
82031 Geiselgasteig

© 2002 KOSMOS / KLEE-Spiele
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart,
Germany

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen
Testspielern und Regellesemern.

