

Snack Rabbits



amigo-spiele.de/02405

⚡ Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert ✂ Bernhard Speh

👤 ab 7 Jahren

👥 2-4 Personen

🕒 ca. 20 Minuten

Spielidee

Du und die anderen Hasen planen ein großes Festmahl für alle Waldtiere. Doch noch fehlen euch die Zutaten für eure Festtagssuppe.

Da entdeckt ihr einen großen Garten mit saftigem Gemüse. Das muss wohl der Garten von Bauer Benno sein. Die perfekte Beute! Wenn doch bloß die Zäune nicht so hoch wären ...

Hopp oder Stopp? Traust du dich, über den Zaun zu springen, um an das Gemüse zu kommen? Oder wartest du lieber hinter dem Zaun auf Verstärkung? Warte aber nicht zu lange! Denn die anderen Hasen haben es auch auf das Gemüse abgesehen und Bauer Benno ist auf dem Weg nach Hause. Wer von euch schafft es, das meiste Gemüse zu stibitzen, bevor der Bauer euch erwischt?

Spielmaterial

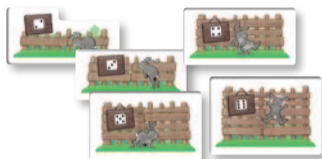


63 Gemüsekarten

Jede Karte zeigt eine von 7 verschiedenen Gemüsesorten sowie einen Wert zwischen 6 und 12. Der Wert einer Karte gibt an, wie viele Karten der entsprechenden Gemüsesorte es insgesamt gibt (6 x Tomate, 7 x Karotte, usw.)



1 Bauer Benno



5 Zäune mit Höhen von 2-6



4 persönliche Hasen-Würfel
in den vier Farben Blau, Grün,
Lila und Orange



8 weiße Hasen-Würfel

Spielvorbereitung

Legt Bauer Benno erst einmal beiseite und mischt alle Gemüsekarten. Legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Zieht dann **10 Gemüsekarten** vom Stapel und mischt Bauer Benno verdeckt in diese 10 Karten. Legt nun diesen kleinen Stapel unter den großen Stapel. Beides zusammen bildet den Nachziehstapel.

Legt die **Zäune** der Höhe nach geordnet nebeneinander in die Tischmitte. Lasst unter jedem Zaun etwas Platz für die Gemüsekarten. Das sind die Felder, auf denen das Gemüse wächst. Wählt jeweils nun einen der **farbigen Hasen-Würfel** und legt ihn vor euch. Das ist euer persönlicher Hasen-Würfel. Legt die **weißen Hasen-Würfel** als allgemeinen Vorrat bereit.



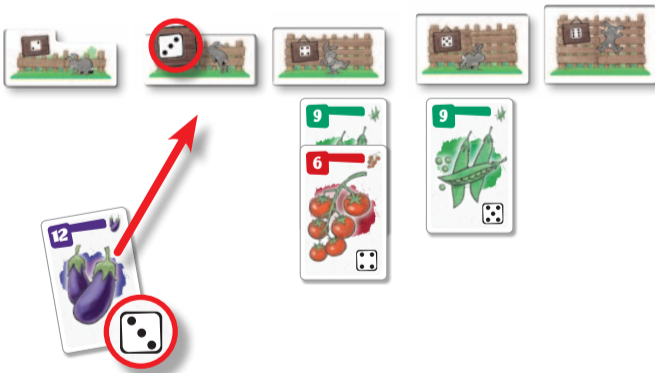
Spielablauf

Wer am liebsten an Karotten knabbert, beginnt das Spiel. Bist du am Zug, führst du die folgenden zwei Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

- KARTE AUFDECKEN:** Decke eine Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie auf das Feld unter dem passenden Zaun. (Überspringe diese Aktion, nachdem ihr Bauer Benno aufgedeckt habt.)
- HOPP ODER STOPP:** Entscheide dich, entweder zu würfeln und einen Sprung zu wagen oder einen zusätzlichen Würfel zu nehmen.

1. KARTE AUFDECKEN

Beginne deinen Zug damit, eine Karte vom Nachziehstapel aufzudecken. Schau dir an, welches Würfelsymbol auf der Karte abgebildet ist. Lege die Karte dann auf das Feld unter dem Zaun, der dasselbe Würfelsymbol zeigt. Sind bereits Gemüsekarten auf dem Feld, lege die Karte versetzt so darüber, dass alle die Gemüsesorte der unteren Karten weiterhin sehen können.



Ist auf deiner aufgedeckten Karte über dem Würfel eine **Sonne** abgebildet, deckst du sofort eine weitere Karte auf. Dies kann auch mehrfach hintereinander passieren.



Deckst du Bauer Benno auf, legst du ihn offen auf den Nachziehstapel. Damit läutest du das Ende des Spiels ein (siehe **Ende des Spiels**).

2. HOPP ODER STOPP?

Jetzt kannst du versuchen, Gemüse von Bauer Benno zu stibitzen. Möchtest du dein Glück herausfordern und über den Zaun springen? Oder bereitest du dich lieber auf einen besseren Moment vor?

HOPP

Du möchtest Gemüse stibitzen? Dann versuch über einen Zaun zu springen. Gehe dabei Schritt für Schritt vor:

Zaun ansagen

Sage vor dem Würfeln an, über welchen Zaun du springen möchtest. Du kannst pro Zug nur über einen Zaun springen. Je höher der Zaun, desto schwieriger ist es, den Sprung zu schaffen.

Würfel wählen und würfeln

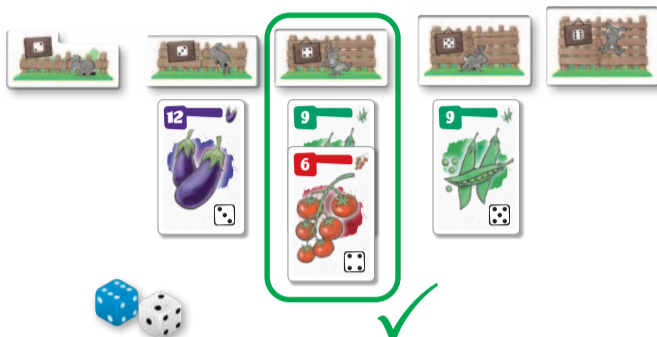
Deinen persönlichen, farbigen Hasen-Würfel würfelst du immer. Hast du auch weiße Hasen-Würfel, darfst du davon **beliebig viele** mitwürfeln. Würfle jetzt alle gewählten Würfel auf einmal. Je mehr Würfel du einsetzt, desto besser sind deine Chancen.

Hopp: Geschafft

Wenn mindestens einer deiner gewürfelten Hasen-Würfel eine Zahl zeigt, die mindestens so groß ist wie das Würfelsymbol auf dem Zaun, hast du es geschafft! Du darfst dafür mehrere Würfel **nicht zusammenzählen**.

- Nimm alle Gemüsekarten, die auf dem Feld unter dem ausgewählten Zaun liegen, und lege sie offen vor dir ab. Lege dabei Karten gleicher Gemüsesorten versetzt übereinander, damit alle immer sehen können, wie viele Gemüsekarten du von jeder Sorte hast.
- Nimm deinen farbigen Hasen-Würfel zurück und lege **alle gewürfelten**, weißen Hasen-Würfel zurück in den allgemeinen Vorrat. **Gewürfelte, weiße Hasen-Würfel legst du immer zurück, wenn du es geschafft hast.** Nicht gewürfelte, weiße Hasen-Würfel bleiben dir erhalten.

Beispiel: Mia sagt an, dass sie über den Zaun mit der Höhe 4 springen möchte. Sie entscheidet sich, zusätzlich zu ihrem farbigen Hasen-Würfel auch einen ihrer beiden weißen Hasen-Würfel zu würfeln. Mia würfelt eine 2 und eine 6. Damit hat sie den Sprung geschafft und nimmt sich alle Gemüsekarten von diesem Feld. Allerdings muss sie den mitgewürfelten, weißen Hasen-Würfel abgeben.

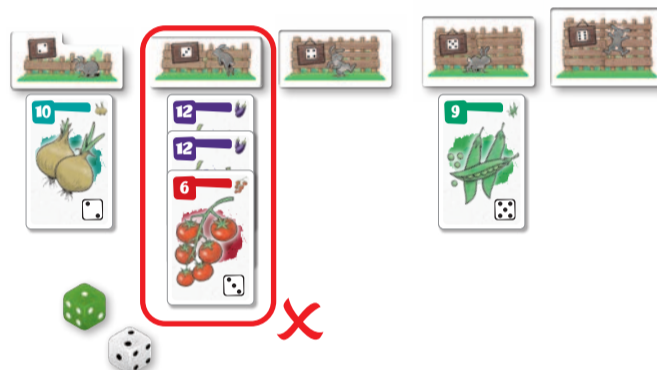


Hopp: Nicht geschafft

Wenn keiner deiner gewürfelten Hasen-Würfel eine Zahl zeigt, die mindestens so groß ist wie das Würfelsymbol auf dem ausgewählten Zaun, dann hast du es leider nicht geschafft.

- Lass alle Gemüsekarten auf dem Feld liegen.
- Nimm **alle** gewürfelten Hasen-Würfel (deinen farbigen und alle deine weißen Hasen-Würfel) zurück in deinen Würfelvorrat.

Beispiel: Robert sagt an, dass er über den Zaun mit der Höhe 3 springen möchte. Er entscheidet sich, zusätzlich zu seinem farbigen Hasen-Würfel auch einen weißen Hasen-Würfel zu würfeln. Robert würfelt eine 1 und eine 2. Damit hat er den Sprung nicht geschafft. Er lässt die Karten auf dem Feld liegen und nimmt alle gewürfelten Würfel zurück in seinen Vorrat.



STOPP

Wenn du nicht über einen Zaun springen möchtest, nimmst du dir stattdessen **einen weißen Hasen-Würfel aus dem allgemeinen Vorrat** und legst ihn in deinen Würfelvorrat. Dadurch hast du in deinem nächsten Zug mehr Würfel und somit höhere Chancen! Beachte, dass du in diesem Zug **nicht** würfeln darfst!

Sind keine weißen Hasen-Würfel mehr im allgemeinen Vorrat, nimmst du einen weißen Hasen-Würfel **von einer beliebigen anderen Person**.

Beispiel: Olivia deckt eine Karte auf. Da auf den Feldern nicht viele Gemüsekarten liegen, entscheidet sie sich, in diesem Zug keinen Sprung zu wagen. Sie nimmt sich stattdessen einen weißen Hasen-Würfel aus dem allgemeinen Würfelvorrat.

Nach deiner „Hopp oder Stopp“-Aktion, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

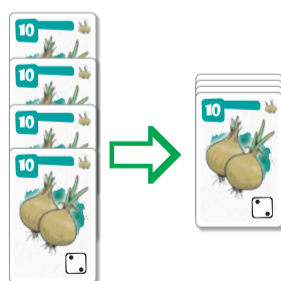
Ende des Spiels

Deckt ihr Bauer Benno auf, legt ihr ihn offen auf den Nachziehstapel. Spielt nun normal weiter, aber mit der Ausnahme, dass ihr die 1. Aktion „Karte aufdecken“ überspringt und somit zu Beginn eurer Züge **keine Gemüsekarten mehr aufdeckt**. Führt also nur noch die „Hopp oder Stopp“-Aktion aus. Spielt so lange weiter, bis keine Gemüsekarten mehr auf den Feldern liegen. Dann endet das Spiel.

Vergleicht nun untereinander, wie viele Gemüsekarten ihr jeweils von jeder Sorte habt. Geht dabei die jeweiligen Gemüsesorten nacheinander durch.

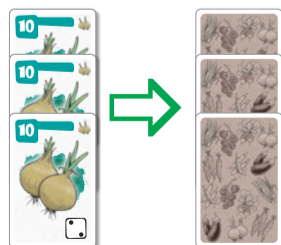
Wer von euch die meisten Gemüsekarten einer Sorte gesammelt hat, schiebt sie als offenen Stapel vor sich zusammen. Dieser Stapel ist so viele Punkte wert, wie der Wert auf der Gemüsekarte anzeigt. Haben mehrere Personen die meisten Karten einer Gemüsesorte, bekommen sie alle den abgebildeten Wert als Punkte.

Beispiel: Du hast 4 Zwiebeln und damit mehr als alle anderen. Du schiebst deine Zwiebeln zu einem Stapel zusammen und lässt ihn offen vor dir liegen. Dieser Stapel ist nun 10 Punkte wert.



Alle anderen drehen ihre Karten dieser Gemüsesorte um. Jede umgedrehte Karte ist **1 Punkt** wert.

Beispiel: Du hast 3 Zwiebeln stibitzt, aber jemand anderes hat 4 Zwiebeln. Du drehst deine Zwiebeln auf die Rückseite. Diese Karten sind je einen Punkt wert, also $3 \times 1 = 3$ Punkte.



Nachdem ihr alle Gemüsesorten ausgewertet habt, zählt ihr eure Punkte zusammen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt! Haben mehrere Personen die meisten Punkte, gewinnen sie gemeinsam.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de