

Nutventure



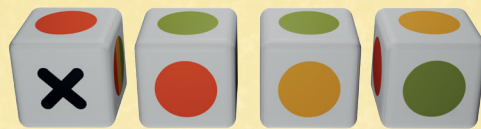
ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS:

Die Bewohner des Baumes haben sich in der Baumkrone getroffen, um nach den besten Nüssen zu suchen. Nun müssen sie sich auf die Suche nach den Nüssen machen und dabei einer Eule und einem Fuchs ausweichen. Auf dem Baum gibt es verschiedene Plätze und Verstecke, zu denen sie die Nüsse bringen müssen. Das Spiel endet, wenn eines der Eichhörnchen diese Plätze mit Nüssen füllt.



1 Baum

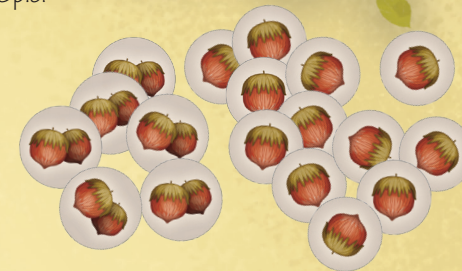
PACKUNGSGEHALT:



4 Spielfigur Eichhörnchen



1 achtseitiger Würfel für die Bewegung von Füchsen und Eulen



18 Nuss-Jetons

(6 Jetons mit 2 Nüssen und 12 Jetons mit 1 Nuss)



4 Spielerbretter



1 Spielfigur Eule



2 Kunststoffhalter



1 Spielfigur Fuchs



4 farbige Würfel für die Bewegung der Eichhörnchen

SPIELVORBEREITUNG:

1

Wählen Sie die Farbe ihres Eichhörnchens, nehmen Sie diese Spielerkarte und legen Sie die Eichhörnchenfigur der gleichen Farbe auf den Baum - **genau in die Mitte** - das ist das große Startfeld.



2

Legen Sie insgesamt 6 Jetons mit 2 Nüssen auf die mit Zweigen markierten Stellen am Baum und unter den Baum und 12 Jetons mit 1 Nuss. Bei weiteren Spielen können Sie die Nüsse zufällig platzieren. Legen Sie zum Schluss die Eulen- und Fuchsfiguren auf den Baum.

Legen Sie die 1-Nuss-Jetons auf die folgenden Zweigsymbole:

– diese Nüsse haben den Wert 1 Punkt



Legen Sie die 2-Nuss-Jetons auf die folgenden Zweigsymbole:

– diese Nüsse haben den Wert 2 Punkte

3

Zum Schluss platzieren Sie die Eulen- und Fuchsfiguren auf dem Baum.

Stellen Sie die Eule auf ein beliebiges Feld mit dem folgenden Symbol:



Stellen Sie den Fuchs auf ein beliebiges Feld mit dem folgenden Symbol:



Der Spieler, der zuletzt im Wald war, fängt an, und dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

FAQ

KANN ICH MEINE NUSS AUSTAUSCHEN?

Ja, wenn das Eichhörnchen eine Einpunktnuss in der Hand hält, können Sie diese gegen eine Zweipunktnuss austauschen - vorausgesetzt, Sie stehen auf dem Platz mit dieser Nuss. Legen Sie die Einpunktnuss auf den Platz, auf dem Ihr Eichhörnchen steht. Eine abgegebene Nuss im Raum kann nicht mehr getauscht werden.

ZÄHLT EIN WÜRFELWURF MIT DEM SYMBOL X ALS UNGENUTZT, D.H. ALS ZUG FÜR DEN BÖSEWICHT?

Nein.

KANN DAS EICHHÖRNCHEN VON DER MITTLEREN ETAGE ZURÜCK ZUR OBERSTEN ETAGE SPRINGEN?

Nein, ein Eichhörnchen kann nur in die Baumkrone zurück, wenn es vom Bösewicht erschreckt wird.

CZY PODCZAS LICZENIA PUNKTÓW NA KONIEC GRY, BIERZE SIĘ POD UWAGĘ ŻETON ORZEZSKA, KTÓRY WIEWIÓRKA TRZYMA W ŁĄPKACH?

Nie. Podczas podliczania punktów pod uwagę brane są jedynie żetony orzeszków znajdujące się w skrytkach.

BEWEGUNG DER EICHHÖRNCHEN:

Die Richtung, in die sich das Eichhörnchen bewegt, wird durch 4 Würfel bestimmt, die gleichzeitig geworfen werden. Auf jedem Würfel befinden sich Flächen mit einer Farbe und Flächen mit mehreren Farben. Eine Fläche Wand mit einer Farbe bestimmt, dass man auf ein benachbartes Feld der entsprechenden Farbe ziehen kann. Sie können sich nur in senkrechter Richtung bewegen, nicht in diagonaler Richtung. Bei einer Fläche mit mehreren Farben hat man die Wahl zwischen mehreren Farben, wählt eine Farbe und zieht auf das Feld mit dieser Farbe. Es ist nicht möglich, in einem einzigen Zug mehr als einmal auf ein Feld zu ziehen. Wenn man eine Farbkombination gewürfelt hat, die man nicht zusammensetzen kann oder die nicht zum gewünschten Weg passt, darf man nur einen Teil der geworfenen Würfel verwenden, Sie müssen jedoch immer mindestens einen Farbwürfel verwenden (wenn das Spiel dies zulässt). Auf einem Feld oder in einem Raum können sich mehrere Eichhörnchen gleichzeitig aufhalten. Eichhörnchen stehlen sich nicht gegenseitig die Nüsse oder schaden sich in irgendeiner Weise, sie versuchen, so viel Nahrung wie möglich für ihren gemeinsamen Bestand zu sammeln.

SPRINGEN ZWISCHEN DEN EBENEN DES BAUMES:



Zwischen der obersten Ebene (der Ebene mit dem Startfeld) und der mittleren Ebene gibt es Felder, die mit einem markiert sind. Von dem so markierten Feld aus können Sie von der obersten Ebene in die mittlere Ebene springen, die das gleiche Symbol hat.



Zwischen der mittleren Ebene und der unteren Ebene befinden sich Felder, die mit einem markiert sind, diese Symbole bedeuten, dass man zwischen diesen Feldern von der unteren zur mittleren Ebene springen kann, und umgekehrt. Sobald Sie die Richtung vom Startfeld an der Spitze des Baumes (Start) gewählt haben, können Sie nicht mehr zurückgehen oder zu einem anderen Zweig springen, der weitere Weg führt nur noch hinunter in den Bodenbereich.

Um heraus zu springen oder hinein zu springen, muss man aber immer noch die Bewegungsregel erfüllen, d.h. man muss beim Würfeln eine Farbe haben, die mit dem Feld übereinstimmt, auf das man springen oder springen will. Das Feld muss auch noch imaginär an das Feld angrenzen, von dem aus man springt - das heißt, der Sprung endet auf dem nächstgelegenen Feld mit diesem Symbol, siehe Abbildung:

BEWEGUNG UNTER DEN BAUM:



Sich durchgraben: Auf dem Spielbrett unter dem Baum befinden sich 4 mehrfarbige Felder und das Feld mit dem Tunnel a polička s tunelem, welche es . Die Felder ermöglichen es den Eichhörnchen ermöglichten, sich unter den Blättern einzugraben. Dieses Feld kann man betreten, indem man eine beliebige Farbe auf dem Würfel würfelt. Mit einer beliebigen anderen Würfelfarbe kann man sich dann auf ein weiteres solches Feld auf dem Spielplan durchgraben. Die beiden anderen mehrfarbigen Felder (ohne Tunnel) sind die Räume im Farn und im Pilz.

DAS SAMMELN UND ABGEBEN VON NÜSSEN:

Das Eichhörnchen kann müze sebratsammelt eine Nuss einsammeln, indem es die Bewegung auf dem Feld mit der Nuss beendet. In diesem Moment nimmt der Spieler einen Nussjeton vom Spielplan und legt es in die Pfoten des Eichhörnchens auf seinem Spielertableau. Das Eichhörnchen darf nur einen Nussjeton tragen. Das Eichhörnchen gibt eine Nuss ab, indem es auf eines der folgenden Felder auf dem Spielplan geht in beliebiger Reihenfolge:



wo es seine Bewegung beendet und der Spieler die Nuss aus der Pfote des Eichhörnchens in den entsprechenden Raum auf seinem Spielertableau bewegt. Das Einsammeln oder Abgeben einer Nuss beendet Ihre Bewegung. Wenn Sie eine Nuss aufgesammelt/übergeben haben, verwenden Sie keine weiteren Würfel mehr, aber sie zählen für die Bewegung des Gegners, daher ist es besser, Ihren Weg zur Nuss so zu planen, dass Sie so viele Würfel wie möglich verwenden.



ACHTUNG:

FÜR JEDEN BEWEGUNGSWÜRFEL, DEN MAN NICHT BENUTZT, BEWEGEN SICH DIE BÖSEWICHTE, Z.B. DIE EULE ODER DER FUCHS (SIEHE BEWEGUNG DER BÖSEWICHTE).



Hinweis: Der Einfachheit halber ist es möglich, die Würfel bei der Planung einer Route direkt auf den Spielplan zu legen.



Korrekt verwendete gelbe Seite des Würfels, für den Sprung in die untere Ebene.

Falsche Verwendung der gelben Seite des Würfels, für den Sprung in die untere Ebene.



Der Spieler würfelt mit den Bewegungswürfeln die folgenden Farben: gelb 1; gelbrot 2; grün 3 und X 4.






Postanowit poruszyć się w następujący sposób: pole czerwone 5 – pole żółte 6 – pole zielone 7.

X Er wählt also den Zug rotes Feld - gelbes Feld - gelbes Feld.

BEWEGUNG DER BÖSEWICHTE:

Die unbenutzten Bewegungswürfel des Spielers zählen als Bewegung für den Bösewicht (Eule oder Fuchs), die Anzahl der unbenutzten Würfel ist gleich der Anzahl der Felder, die der Bösewicht zieht. Wenn sich der Bösewicht bewegen soll, würfelt man mit dem achtseitigen Würfel, um zu bestimmen, welcher Bösewicht sich bewegt und in welche Richtung.



-  Keiner der Bösewichte bewegt sich.
-  Der Spieler, der gewürfelt hat, bestimmt, welcher der Bösewichte sich in welche Richtung bewegen wird.
-  Es bewegt sich die Eule in die Richtung, die durch den Pfeil auf dem Würfel angezeigt wird.
-  Es bewegt sich der Fuchs in die Richtung, die durch den Pfeil auf dem Würfel angezeigt wird.
-  Es bewegen sich die Eule und der Fuchs in die Richtungen, die durch die Pfeile auf dem Würfel angezeigt wird.

VERSCHREUCHEN:

Die Eichhörnchen haben Angst vor den Bösewichten und erschrecken jedes Mal, wenn sie ihnen begegnen. Die Bösewichte verscheuchen jedes Eichhörnchen, das auf demselben oder einem benachbarten Feld steht (auch diagonal). Das verängstigte Eichhörnchen lässt die Nuss (falls es eine hat) dort fallen, wo es steht, und klettert zurück zum Startfeld in der Baumkrone.

So können Eichhörnchen nicht über oder um die Bösewichte herumgehen.



Die Eule bewegt sich nur entlang der Äste (in der mittleren Etage des Baumes) und auf den Feldern, die mit Spuren von Vogelkrallen markiert sind. Die Eule fliegt von einem Ast zum anderen, sodass sie die Eichhörnchen, über die sie fliegt, nicht erschreckt. Es verscheucht nur Eichhörnchen, die sich in dem Bereich des Feldes befinden, in dem es gelandet ist.



Der Fuchs bewegt sich nur auf dem Boden (im untersten Stockwerk), auf Feldern, die mit Fuchsspuren markiert sind. Der Fuchs umkreist den Baum und verscheucht daher die Eichhörnchen, an denen er vorbeikommt oder in deren Nähe er anhält (einschließlich derer auf dem Feld, wo er angehalten hat).

DAS SPIELLENDE:

Sobald ein Spieler es geschafft hat, alle Räume auf seiner Spielertafel mit Nüssen zu füllen, ist, hat jeder der anderen Spieler noch einen letzten Zug und das Spiel ist beendet. Alle Spieler zählen dann die Punkte für die Nüsse in den Räumen auf ihrer Spielertafel zusammen, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Wenn die Spieler die gleiche Punktzahl haben, gewinnt derjenige, der mehr gefüllte Räume mit Nüssen hat. Bleibt der Gleichstand bestehen, gewinnen beide, so dass die Eichhörnchen mehr Futter für den Winter haben.

ALTERNATIVE UND SCHNELLERE VERSION DES SPIELS:

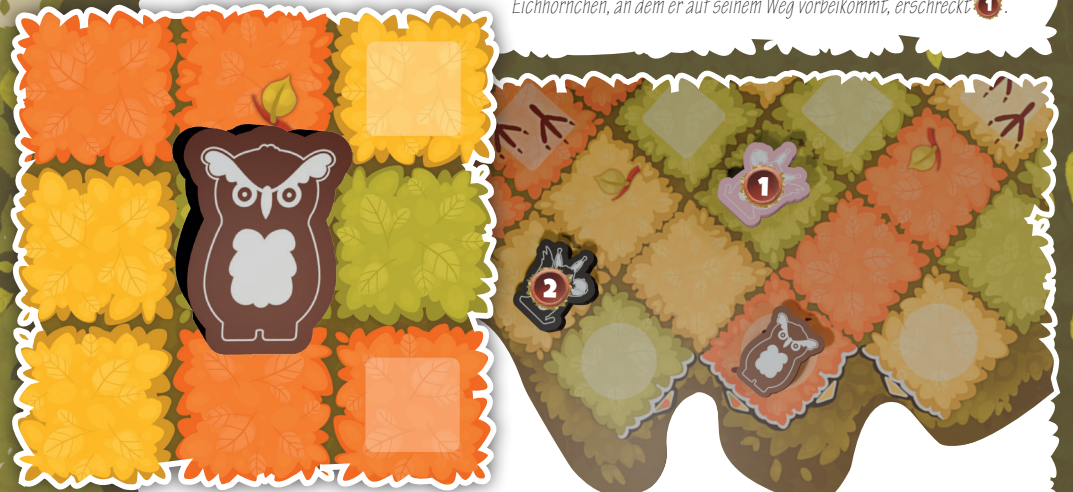
Wenn Sie das Spiel beschleunigen möchten, legen Sie die gesammelten Nüsse direkt in die Räume auf dem Spielplan. So muss kein Eichhörnchen mit einer Nuss in den Pfoten in einen bestimmten Raum auf dem Spielplan gebracht werden, und das Spiel ist viel kürzer.



Beispiel 2: Die Eule bewegt sich aus ihrer Position 1, um 2 Schritte – ignoriert das Feld 2, (erster Schritt). Beendet die Bewegung auf dem Feld 3. Erschreckt keine Eichhörnchen.



Beispiel 3: Der Fuchs bewegt sich 2 Schritte und bleibt schließlich auf einem Feld mit einem rosa Eichhörnchen stehen 2. Anders als die Eule fliegt der Fuchs nicht über das erste Feld, sondern rennt hindurch, weshalb er das blaue Eichhörnchen, an dem er auf seinem Weg vorbeikommt, erschreckt 1.



Beispiel 4: Raubtiere verscheuchen jedes Eichhörnchen, das auf ihrem Feld oder auf einem angrenzenden Feld, auch diagonal, stehen bleibt. Daher ein Eichhörnchen 1. Möglicherweise wird dabei ein Eichhörnchen verscheucht 2. Jest na bezpiecznej pozycji.

Autoren des Spiels: Eliška Holubová,
Marek Vejborný

Produktionsleiter
des Spiels: Marek Vejborný
DTP: Ján Novodomský,
Karolína Zacklová

Hersteller: Eastar Game Manufacturing

