

HARI

GRIZZLY & DIE LEMMINGE



ANLEITUNG

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 5 Vorratskammer-Plättchen
- 4 Lemming-Figuren und 1 Grizzly-Figur
- 4 Lemming-Plättchen
- 1 Startspieler-Marker
- 25 Futterplättchen
(5 Yummy, 5 Lachs, 5 Chilischoten, 5 Orangensaft, 5 Schüsseln Chips)
- 5 Würfel
- 15 Grizzly-Karten
- 1 Ranger-Karte



ZIEL DES SPIELS

Grizzy & die Lemmings: Rund um die Welt ist ein kooperatives Spiel, das heißt, alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Lemmingsen, die Grizzys Futter klauen wollen, bevor der Ranger eintrifft. Aber Vorsicht, Grizzy passt genau auf! Erwischt er einen Lemming, verjagt er ihn von seinem Feld und nimmt sich einen Teil des Futters wieder zurück! Um zu gewinnen, müssen alle Spieler ihre Vorratskammer komplett füllen, bevor die Ranger-Karte aufgedeckt wird.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt einen Lemming und stellt ihn auf das Startfeld der Lemmingsen auf dem Spielbrett.
2. Dazu erhalten alle das farblich passende Lemming-Plättchen und legen es vor sich auf das Spielbrett.
3. Anschließend zieht jeder ein zufälliges Vorratskammer-Plättchen und legt es auf das Spielbrett neben sein Lemming-Plättchen. Auf der Vorratskammer ist das Futter abgebildet, das der Lemming in dieser Partie sammeln muss.
4. Stellt Grizzy auf sein Startfeld.
5. Legt die Futterplättchen neben das Spielbrett. (Sie bilden Grizzys Vorrat.)
6. Nehmt einen Würfel mehr als Spieler. Bei 4 Spielern zum Beispiel 5 Würfel.
7. Bereitet den Grizzy-Kartenstapel entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad in der Tabelle unten vor. Beispiel für ein einfaches Spiel: 4 grüne, 4 orange und 2 rote Karten. Mischt die ausgewählten Karten verdeckt und legt die Ranger-Karte unten auf den Stapel.
8. Bewahrt alle nicht benötigten Spielmaterialien in der Schachtel auf.

SCHWIERIGKEITSSTUFE	GRÜNE KARTEN	ORANGE KARTEN	ROTE KARTEN
Sehr einfach (für jüngere Kinder)	5	5	-
Einfach	4	4	2
Mittel	3	3	3
Schwer	1	5	3
Extrem	-	4	4

SPIELABLAUF

Der hungrigste Spieler beginnt. Er erhält den Startspielermarker. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler.



1. Der Startspieler würfelt mit allen Würfeln.

Gemeinsam besprechen sich die Lemminge und verteilen die Würfel, jeder Spieler erhält **einen**. (Den verbleibenden Würfel nutzt Grizzly später für seine Bewegung.) Anschließend bewegt der Startspieler seine Figur auf das Feld, das zum Futter auf seinem Würfel passt. Ist auf dem Würfel ein Geschenk abgebildet, läuft er zum nächsten Geschenkfeld und führt die jeweilige Aktion aus.



Hat ein Spieler zum Beispiel einen Würfel mit einer Chilischote, läuft er zum nächsten Chilischotenfeld. Achtung: Jede Ecke des Spielbretts hat 2 Felder!



Wenn ein Lemming auf einem Feld landet, sind drei Aktionen möglich:



Futterfeld:

Nimm das passende Futterplättchen aus Grizzys Vorrat und lege es auf einen freien Platz in deiner Vorratskammer. Ist kein passender Platz frei, kannst du nichts nehmen.



Würfel-Geschenk:

Würfle erneut und laufe entsprechend vor. Auf dem neuen Feld gelten die normalen Regeln.



Kühlschrank-Geschenk:

Wähle ein beliebiges Futterplättchen aus Grizzys Vorrat und lege es in deine Vorratskammer.

2. Der Reihe nach bewegen sich alle Lemminge nun ebenfalls zum passenden Feld, das ihr Würfel zeigt, und führen die dortige Aktion aus.

Achtung: Die Lemminge würfeln nicht erneut!

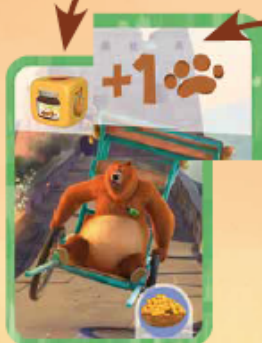
SPIELABLAUF (FORTSETZUNG)

SPIELABLAUF (FORTSETZUNG)

3. Sobald alle Lemminge an der Reihe waren, beginnt Grizzly die Jagd.

A - Der Startspieler deckt die oberste Karte des Grizzlyartenstapels auf und befolgt die Anweisungen. Grizzly läuft zum nächsten Feld, das dem auf einem Würfel abgebildeten Futter entspricht (Beispiel 1. Dieser wurde zu Beginn der Runde durch den Startspieler gewürfelt und von euch ausgewählt.) Je nach Karte können zusätzliche Schritte (Beispiel 2) oder eine Sonderaktion wie ein erneuter Würfelwurf (Beispiel 3) folgen.

Beispiel 1: Bewege Grizzly zum nächsten Feld, das dem Futter auf seinem Würfel entspricht.



Beispiel 2: Bewege Grizzly einen Schritt weiter.



Beispiel 3: Würfle erneut für Grizzly.

B - Läuft Grizzly über ein Feld, auf dem sich ein oder mehrere Lemminge befinden, oder bleibt er dort stehen, verjagt er sie auf das nächste identische Futterfeld (Beispiel 4). Außerdem müssen sie das unten auf der Karte abgebildete Futter aus ihrer Vorratskammer zurück in Grizzys Vorrat legen (Beispiel 5).

Beispiel 4: Bewege den von Grizzly überholten Lemming auf das nächste identische Futterfeld, in diesem Fall Yummy.



Beispiel 5: Nehmt das abgebildete Futter aus der Vorratskammer des erwischten Lemmings. Hat er dieses Futter nicht, Glück gehabt!



4. Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben und eine neue Runde beginnt ab Schritt 1.

Regelerklärung für die Vorratsplättchen:

In jeder Runde kann ein Spieler nur eines der fünf Futterplättchen in seine Vorratskammer legen. Sobald ein Spieler seine Vorratskammer gefüllt hat, spielt er weiter und gibt das gesammelte Futter an andere Spieler weiter. Wird er von Grizzly erwisch und muss dadurch ein Futterplättchen abgeben, verliert er zwar diese Möglichkeit, kann aber in den nächsten Runden seine Vorratskammer wieder auffüllen.



SPIELENDE

- Sind alle Vorratskammern gefüllt, **gewinnen alle Spieler sofort!**
- Wird die Ranger-Karte aufgedeckt, bevor alle Vorratskammern gefüllt sind... **habt ihr leider verloren.**



VARIANTEN

Wettkampfmodus:

Das Spiel wird wie im üblichen Modus gespielt. Spielende:

- Der Lemming, der als Erster seine Vorratskammer füllt, gewinnt.
- Wird die Ranger-Karte aufgedeckt, bevor ein Lemming seine Vorratskammer gefüllt hat, gewinnt der Spieler mit der vollsten Vorratskammer.
- Bei Gleichstand gewinnt der Lemming, der Grizzly am nächsten ist.

Solo-Modus:

Das Spiel folgt den üblichen Regeln. Würfle mit zwei Würfeln: Wähle einen Würfel, um deinen Lemming zu bewegen, und nutze den anderen für Grizzys Bewegung.

