

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4442

Naschbären

Racoon Gang • Le clan des ratons laveurs • Wasberenbende



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2002

Die Naschbären

Ein turbulentes Würfelspiel für 2 – 6 Kinder von 4 – 7 Jahren.

Spielidee: Robert F. Watson

Illustration: Haralds Klavinus

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Von ihrem gemütlichen Baumhaus aus machen sich Mitglieder der Waschbären-Gang auf die Suche nach Leckereien.

Wenn einer der Bären köstliche Äpfel, Lollis, Karotten oder Fische entdeckt, kann er nicht widerstehen ...

Spielinhalt:

24 Leckereien

(je 6 Fische, Lollis, Karotten und Äpfel)

6 Waschbären

1 Baumhaus

1 Farbwürfel

1 Symbolwürfel

1 Spielanleitung



längste Reihe aus
Leckereien

Spielziel:

Welches Kind sammelt viele Leckereien und kann daraus die längste Reihe legen?

Leckereien
platzieren,
Baumhaus
ablegen,
Waschbären
darauf, Würfel
bereitlegen

Spielvorbereitung:

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel.

Seht euch die Abbildungen im Schachtelunterteil genau an und legt die **Leckereien** jeweils an die passenden Plätze:

Die **Fische** in den Teich, die **Lollis** auf die Picknickdecke die **Karotten** auf das Feld, die **Äpfel** auf die Obstwiese.

Setzt das **Baumhaus** auf den Baum.

Stellt die **6 Waschbären** auf das Baumhaus und legt die **Würfel** bereit.

1 x würfeln

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat zuletzt einen Waschbären gesehen? Du darfst beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt mit **beiden Würfeln**.

Farbwürfel =
Waschbär

Der **Farbwürfel** bestimmt, **welchen Waschbären** du bewegen darfst. Nimm den entsprechenden Waschbären.

Symbolwürfel =
Platz

Der **Symbolwürfel** bestimmt, **wohin** du den Waschbären bewegen darfst, um Leckereien zu sammeln.

Waschbär an gewürfelten Platz setzen



Ort frei?
1 Leckerei

Ort besetzt?
Anderen Waschbären auf Baumhaus,
2 Leckereien nehmen



Tatze? Leckerei von Mitspieler stibitzen

3 Plätze leer?

Wer kann die längste Reihe legen?

Welches Symbol zeigt er?

- Den Fisch, den Lolli, die Karotte oder den Apfel? Setze den Waschbären an den entsprechenden Platz.

• Das Fragezeichen?

Wähle einen der vier Plätze aus und setze den Waschbären dorthin.

Tipp:

Überlege dir die Wahl des Platzes gut und sieh dir die Leckereien an: Die Karotte ist besonders lang – und darum besonders wertvoll ...

• **Sitzt dort kein anderer Waschbär?**

Nimm dir eine dort liegende Leckerei und lege sie vor dir ab.

• **Sitzt dort bereits ein anderer Waschbär?**

Die Waschbären verscheuchen sich gegenseitig ... Nimm den anderen Waschbären und setze ihn auf das Baumhaus. Du darfst dir zwei an dem Platz liegende Leckereien nehmen und vor dir ablegen.

Achtung: Später im Spiel kommt es vor, das nicht mehr genügend oder sogar gar keine Leckereien vorhanden sind. Dann bekommst du leider nur noch eine oder sogar gar keine Leckerei mehr ...

Wichtig: Die Bewegung des bzw. der Waschbären muss auf jeden Fall ausgeführt werden!

• **Die Tatze?**

Manchmal stibitzen sich Waschbären gerne etwas gegenseitig ... Nimm den Waschbären der gewürfelten Farbe und setze ihn zu den Leckereien eines beliebigen Mitspielers.

Suche dir eine Leckerei aus und lege sie vor dir ab. Setze den Waschbären anschließend wieder auf das **Baumhaus**.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Hinweis: Ihr dürft jederzeit aufstehen oder die Schachtel drehen, damit ihr nachschauen könnt, wie viele Leckereien es an den einzelnen Plätzen gibt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald an **drei Plätzen** keine Leckereien mehr vorhanden sind.

Jetzt legen alle ihre jeweils gesammelten Leckereien nebeneinander in **lange Reihen**. Das Kind, das die **längste Reihe** legen kann, gewinnt. Haben mehrere Kinder eine gleich lange Reihe, so gewinnt das Kind, das die **meisten Leckereien** hat.

Habermaab Game nr. 4442

Racoon Gang

A turbulent dice game for 2 – 6 players aged 4 to 7.

Author: Robert F. Watson

Illustrations: Haralds Klavinus

Length of the game: 10 minutes approx.

On the watch from their cosy tree cabin, the members of the racoon gang are looking out for titbits.

Once spotted, no racoon can resist delicious apples, lollipops, carrots or fish ...

Contents:

- 24 titbits (6 x fish, lollipops, carrots and apples)
- 6 racoons
- 1 tree cabin
- 1 colour dice
- 1 dice with symbols
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

Who will be the player to gather lots of titbits and arrange them into the longest row?

Preparation:

Take the material out of the box.

Have a close look at the pictures in the bottom part of the box and place the **titbits** in their corresponding places:

The **fish** on the lake, the **lollipops** on the picnic blanket, the **carrots** on the field, the **apples** on the orchard.

Put the **tree cabin** on the tree.

Put the **6 racoons** on the tree cabin and get the **dice** ready.

How to play:

Play in a clockwise direction.

Who has most recently seen a racoon? You may start. If you can't agree, the youngest player starts and throws **both dice**.

The **colour dice** determines **which racoon** you may move. Take the racoon of the corresponding colour.

longest row of titbits

place titbits

put tree cabin,
put racoons on
tree cabin, get
the dice ready

throw the dice,

colour dice =
racoon

dice with symbols
= place

The **dice with the symbols** determines **where** the racoon is moved to, to collect titbits.

put racoon on the place according to colour of dice



place free: 1 titbit

place occupied:
put the racoon there back on tree cabin, take 2 titbits



paw: pinch titbit from another player

3 places empty

Who lays out the longest row?

Which symbol appears on the dice?

- The fish, the lollipop, the carrot or the apple?
Put the racoon on the corresponding place.

The question mark?

Choose any of the four places and put the racoon there.

Hint:

Taking into consideration the titbits there think well which place you will choose: the carrot for example is long and therefore of special value ...

- If no racoon is there, take one of the titbits there and put it in front of you.

If there is already another racoon ...

Racoons chase each other ... so take the racoon which is there and place it on the tree cabin. You can now take two titbits from there and put them in front of you.

Watch out: Later during the game it may happen that there aren't enough titbits, not even one left. Then, of course, you just take the one from there or none ...

Important: In any case the racoon or racoons have to be moved!

The paw:

Sometimes the racoons steal from each other ...

Take the racoon of the colour appearing on the dice and place it next to the titbits of **any other player**.

Choose one titbit there, take it and put it in front of you. Then return the racoon to the **tree cabin**.

Then it is the turn of the next player.

Hint: You may stand up from your seat any time or move the box around in order to see how many titbits are left in the different places.

End of the game:

The game ends as soon as **three places** are left without titbits.

Now everybody arranges their titbits in a **long row**. The player with the **longest row** wins the game.

If the rows of several players are the same length, the player with the **most titbits** wins the game.

Jeu Habermaaß no. 4442

Le clan des rats laveurs

Un turbulent jeu de dés pour 2 à 6 joueurs de 4 à 7 ans.

Idée : Robert F. Watson

Illustration: Haralds Klavinius

Durée d'une partie : env. 10 minutes

De leur cabane perchée dans les arbres, les membres du gang des rats laveurs se mettent en route, à la recherche de friandises.

Lorsqu'un des rats laveurs découvre de délicieuses pommes, des sucettes, des carottes ou des poissons, il lui est difficile de résister

Contenu :

- 24 friandises
(6 poissons, 6 sucettes, 6 carottes et 6 pommes)
- 6 rats laveurs
- 1 cabane perchée dans les arbres
- 1 dé à points multicolores
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Quel joueur va récupérer un grand nombre de friandises pour pouvoir en faire la plus grande rangée ?

Préparatifs :

Sortez les accessoires de la boîte.

Regardez bien les illustrations représentées dans le fond de la boîte et posez les **friandises** aux emplacements correspondants :

les **poissons** dans l'étang, les **sucettes** sur la couverture de pique-nique, les **carottes** dans le champ et les **pommes** dans le verger.

Posez la cabane des rats laveurs dans l'arbre.

Posez les **6 rats laveurs** sur la cabane et préparez les **dés**.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui a vu un raton laveur en dernier ? Tu as le droit de commencer. Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? C'est alors le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les **deux dés**.

Le **dé à points multicolores** détermine **quel raton laveur** tu as le droit de déplacer. Prends le raton laveur de la couleur correspondante.

Le **dé à symboles** détermine **l'endroit** sur lequel tu vas avoir le droit de placer le raton laveur pour récupérer des friandises.

la plus grande rangée de friandises

classer les friandises, poser la cabane, mettre les rats laveurs sur la cabane, préparer le dé

lancer les dés, dé à points multicolores = raton laveur, dé aux symboles = emplacement

poser le raton laveur à l'emplacement correspondant au symbole du dé



emplacement libre ? 1 friandise

emplacement occupé ? Poser l'autre raton laveur sur la cabane, prendre 2 friandises



Patte ? Prendre la friandise d'un autre joueur

3 emplacements vides ? Qui a la plus grande rangée ?

Sur quel symbole est-il tombé ?

- Le poisson, la sucette, la carotte ou la pomme ? Pose le raton laveur à l'endroit correspondant.
- Le point d'interrogation ? Choisis l'un des quatre emplacements et poses-y le raton laveur.

Conseil :

Réfléchis bien à quel endroit tu vas aller poser le raton laveur et regarde bien les friandises. La carotte est particulièrement longue, et donc très intéressante...

- Il n'y a pas d'autre raton laveur à cet endroit ? Prends la friandise qui est y déposée et pose-la devant toi.
- Est-ce qu'il y a déjà un autre raton laveur à cet endroit ? Tu le fais déguerpir ... Prends ce raton laveur et pose-le sur la cabane perchée dans l'arbre. Tu as le droit de prendre deux friandises déposées à cet endroit. Mets-les devant toi.

Attention : il arrivera au cours du jeu qu'il n'y ait plus suffisamment de friandises ou qu'il n'y en ait plus du tout. Tu ne prendras donc qu'une seule friandise ou aucune...

N.B. : dans un tel cas, il faudra quand même déplacer le raton laveur ou les ratons laveurs !

- La patte ?
Il arrive parfois que les ratons laveurs se volent des friandises entre eux ...
Prends le raton laveur correspondant à la couleur du dé et vas le poser à côté des friandises de **n'importe quel autre joueur**.
Choisis une friandise et pose-la devant toi. Ensuite, remets le raton laveur sur la **cabane**.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Remarque : pendant la partie, vous pouvez vous mettre debout ou tourner la boîte pour mieux voir quelles friandises il y a aux différents endroits.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de friandises à **trois endroits**. Les joueurs posent chacun leurs friandises pour en faire des **rangées** placées les unes à côtés des autres. Le joueur qui a la **plus longue rangée** gagne la partie.

S'il y a plusieurs rangées de la même longueur, le gagnant sera le joueur qui aura le **plus grand nombre de friandises**.

Habermäß-spiel Nr. 4442

Wasberenbende

Een stormachtig dobbelspel voor 2 – 6 kinderen van 4 – 7 jaar.

Spelidee: Robert F. Watson

Illustraties: Haralds Klavinus

Speelduur: ca. 10 minuten

Vanuit hun gezellige boomhuis gaan de leden van de wasberenbende op zoek naar lekkernijen.

Wanneer een van de beren lekkere appels, lolly's, wortels of vissen ontdekt, kan hij de verleiding niet weerstaan ...

Spelinhoud:

- 24 lekkernijen (6 vissen, 6 lolly's, 6 wortels en 6 appels)
- 6 wasberen
- 1 boomhuis
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 spelregels



Doel van het spel:

Welk kind verzamelt een heleboel lekkernijen en kan daarmee de langste rij leggen?

Spelvoorbereiding:

Haal het spelmateriaal uit de doos. Bekijk nu eerst 's goed het onderste gedeelte van de doos en leg de **lekkernijen** telkens op hun overeenkomstige plek: De **vissen** in de vijver, de **lolly's** op het picknick-kleed, de **wortels** op de akker, de **appels** op de boomgaard. Zet het **boomhuis** op de boom. Plaats de **6 wasberen** op het boomhuis en leg de **dobbelstenen** klaar.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie heeft als laatste een wasbeer gezien? Jij mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit met **beide dobbelstenen**.

De **gekleurde dobbelsteen** bepaalt **welke wasbeer** je mag verzetten. Neem de overeenkomstige wasbeer.

De speciale **dobbelsteen met afbeeldingen** bepaalt **waar** je de wasbeer naartoe mag verzetten om lekkernijen te verzamelen.

langste rij lekkernijen

lekkernijen neerleggen, boomhuis opstellen, wasberen erop, dobbelsteen klaarleggen

1 x gooien

gekleurde dobbelsteen = wasbeer

speciale dobbelsteen = plek

wasbeer op
gegooide plek
zetten



plek vrij:
1 lekkernij

plek bezet:
andere wasbeer
naar boomhuis,
2 lekkernijen
pakken



poot: lekkernij
van medespeler
gappen

3 lege plekken?

Wie kan de
langste rij
neerleggen?

Welke afbeelding is boven komen liggen?

- De vis, de lolly, de wortel of de appel?
Zet de wasbeer op de overeenkomstige plek.

• **Het vraagteken?**

Kies één van de vier plekken uit en zet de wasbeer hierop.

Tip:

Denk goed na over welke plek je uitkiest en bekijk de lekkernijen: de wortel is bijzonder lang en daarom ook een heleboel waard ...

• **Zit daar geen andere wasbeer?**

Pak één van de daar aanwezige lekkernijen en leg deze voor je neer.

• **Zit daar al een andere wasbeer?**

De wasberen jagen elkaar weg ...

Neem de andere wasbeer en zet hem terug op het boomhuis. Je mag twee lekkernijen van de plek pakken en voor je neerleggen.

Opgelet: Later in het spel gebeurt het dat er niet genoeg of zelfs helemaal geen lekkernijen meer over zijn. Dan krijg je helaas ook maar één of zelfs helemaal geen lekkernij meer ...

Belangrijk: De zet met de betreffende wasbeer moet hoe dan ook worden uitgevoerd.

• **De poot?**

Regelmatig gappen de wasberen graag wat van elkaar weg ...

Neem de wasbeer van de gegooide kleur en zet hem naast de lekkernijen van een **willekeurige medespeler**.

Kies een van de lekkernijen uit en leg deze voor je neer. Zet de wasbeer vervolgens weer op het **boomhuis** terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Aanwijzing: jullie mogen te allen tijde opstaan of de doos verdraaien, zodat jullie kunnen bekijken hoeveel lekkernijen er op een bepaalde plek liggen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra er op **drie plekken** geen lekkernijen meer aanwezig zijn.

Nu legt iedereen zijn eigen verzamelde lekkernijen op een **lange rij** naast die van de anderen. Het kind dat de **langste rij** kan neerleggen, heeft gewonnen. Wanneer meerdere kinderen een even lange rij hebben, dan wint het kind dat de **meeste lekkernijen** heeft.