

## D Spielregeln



4 - 10 Jahre



2 - 4 Spieler

**Hasen und Füchse veranstalten ein großes Picknick. Der Ort steht bereits fest, jetzt muss allerdings noch das Essen zusammengesucht werden. Für diese Aufgabe sind die Hasen und die Füchse ein Team. Um sich unterwegs nicht zu verlieren, verbinden sie sich mit einer Schnur. Welches Team wird am meisten Obst und Gemüse einsammeln?**

**Inhalt:** 4 Hasen und 4 Füchse (verbunden durch eine Schnur), 1 Picknickplättchen, 16 Zielortplättchen (4 x Blumen, 4 x Berge, 4 x Wald, 4 x Landschaft), 1 Glücksrad, 27 Essenschips (8 Äpfel, 8 Wassermelonen, 8 Karotten und 3 Ananas).

**Spielprinzip:** Jedes Hase-Fuchs-Team geht auf den verschiedenen Plättchen spazieren und versucht, möglichst viel Essen für das Picknick zu sammeln!

**Ziel des Spiels:** Am meisten Essen sammeln.

### Spielvorbereitung:

- Das Picknickplättchen wird in die Mitte des Tisches gelegt und die Zielortplättchen werden beliebig darum herum gelegt, wobei die Ananasseite der Plättchen nicht sichtbar ist.
- Die Apfel-, Wassermelonen- und Karottenchips werden beliebig auf den Plättchen verteilt. 2 Chips auf den 8 am weitesten entfernten Plättchen und 1 Chip auf den anderen.
- Das Glücksrad wird so auf den Tisch gelegt, dass es für alle gut erreichbar ist, und die 3 Ananaschips werden danebengelegt.

Jeder Spieler wählt ein Hase-Fuchs-Team einer bestimmten Farbe und stellt die Figuren auf das Picknickplättchen.



### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, dreht das Glücksrad. Die Zeiger geben zwei Zielorte an, oben einen Zielort für den Hasen und unten einen Zielort für den Fuchs.

Der Spieler kann 1 seiner 2 Tiere auf das angegebene Zielortplättchen bewegen, wenn die Länge der Schnur dies zulässt.



**Beispiel:** Der Hase muss auf eine Blumen-gartenkarte gehen oder der Fuchs auf eine Landkarte.

- Wenn ein Tier auf einem Plättchen mit 1 oder 2 Essenschips ankommt, kann der Spieler sich dort einen Chip nehmen.
- Wenn ein Tier auf einem Plättchen ohne Essenschip landet, dreht der Spieler das Plättchen um. Befindet sich auf der anderen Seite eine Ananas, erhält er einen Ananaschip, ansonsten passiert nichts. Die umgedrehten Plättchen bleiben umgedreht mit dieser neuen Seite nach oben.
- Landet ein Tier auf einem Plättchen mit einer sichtbaren Ananas, passiert nichts. Diese wurde bereits von einem anderen Spieler genommen.

**Achtung!** Die Schnur der eigenen Tiere darf nicht die Schnur eines anderen Spielers überkreuzen.



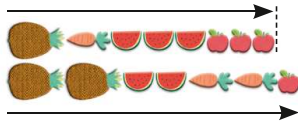
**Hinweis 1:** Es können nicht mehrere Tiere auf demselben Plättchen stehen, mit Ausnahme des Picknickplättchens.

**Hinweis 2:** Es kann vorkommen, dass man bei einem Spielzug seine Tiere nicht bewegen kann, entweder, weil man durch die Schnüre der anderen Spieler blockiert ist, oder weil die zugänglichen Zielortplättchen bereits besetzt sind. In diesem Fall setzt man eine Runde aus.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn die 3 Ananas genommen wurden. Alle Spieler legen ihre Essenships (Äpfel, Karotten, Wassermelonen und Ananas) nebeneinander und der Spieler mit der längsten Reihe gewinnt.




### Variante für Fortgeschrittene:

Nur der Hase kann die Karottenchips aufsammeln und nur der Fuchs die Wassermelonenchips. Die Apfel- (und Ananas-) Chips können von beiden Tieren aufgesammelt werden.

Ein Spiel von Johan Benvenuto und Kévin Jost

## E Reglas del juego

 4 - 10 años

 2 - 4 jugadores

Los conejos y los zorros organizan un gran picnic. Han encontrado el lugar para celebrarlo, pero todavía hay que conseguir la comida. En esta búsqueda, los conejos y los zorros aúnan fuerzas y deciden conectarse con un hilo para no perderse. ¿Qué equipo conseguirá la mayor cantidad de fruta y verdura?

**Contenido:** 4 conejos y 4 zorros conectados por un hilo, 1 casilla «Pícnic», 16 casillas «Destino» (4 casillas «Jardín», 4 casillas «Montaña», 4 casillas «Bosque» y 4 casillas «Campo»), 1 rueda y 27 fichas «Comida» (8 manzanas, 8 sandías, 8 zanahorias y 3 piñas).

**Lógica del juego:** cada equipo, formado por un conejo y un zorro conectados por un hilo, se pasea por las diferentes casillas en busca de la mayor cantidad de comida para el picnic.

**Objetivo del juego:** formar la línea más larga de comida.

### Preparación del juego:

- La casilla «Pícnic» se coloca en el centro de la mesa y todas las casillas «Destino» se reparten de forma aleatoria a su alrededor. La cara con la piña de las casillas debe estar boca abajo.
- Las fichas de manzanas, sandías y zanahorias se colocan de forma aleatoria encima de las casillas «Destino»: 2 fichas en las 8 casillas más alejadas y 1 ficha en el resto.
- La rueda se coloca en la mesa al alcance de todos los jugadores con las 3 fichas de piña al lado.

Cada jugador elige una pareja conejo-zorro de un color y la coloca encima de la casilla «Pícnic».