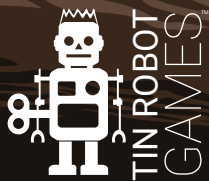




NUTTY SQUIRRELS™

OF THE OAKWOOD FOREST

ANLEITUNG



TIN ROBOT
GAMES

1-6 SPIELER
ALTER 8+
15-45 MIN



SPIELREGELN

ÜBERSICHT: Nutty Squirrels ist ein kompetitives Push-your-Luck Spiel über geschickte Bewegung, das Sammeln von Eicheln, und das Erzielen von Punkten. Besondere Kräfte sorgen dabei für viel Spaß und Aufregung! Ein Solo-Modus ist auch verfügbar (mit separaten Regeln am Ende dieser Anleitung).

ZIEL DES SPIELS: Verdiane als erster Spieler 20 Punkte, oder habe die meisten Punkte nachdem alle Blätterkarten aufgedeckt wurden.

INHALT:

- 1 Baumstamm-Spielbrett
- Blätterkarten und 6 Kräfte-Referenzkarten
- Eicheln (60 braune Würfel, 15 goldene Würfel)
- Farbllich passende Spieler-Tafeln und Spielfiguren



AUFBAU: Platziere das Baumstamm-Spielbrett in der Mitte der Spielfläche. Gib jedem Spieler eine Kräfte-Referenzkarte. Mische die Blätterkarten und lege sie verdeckt, in geraden Linien, von den Kanten des Baumstamm-Spielbretts, bis in jeder Richtung fünf Karten liegen (insgesamt 30 Karten). Diese Karten bilden die sechs Äste des Baums. Lege die übrigen Karten verdeckt neben das Spielfeld, um den Blätterstapel zu bilden. Platziere je eine braune Eichel auf der mittleren und äußersten Blätterkarte jedes Astes. Lege alle übrigen Eicheln neben das Spielfeld, um den allgemeinen Vorrat zu bilden. Nimm genügend Spieler-Tafeln und zugehörige Spielfiguren für jeden Spieler. Die Spielfiguren werden auf das Baumstamm-Spielbrett gestellt, die Spieler-Tafeln werden verdeckt gemischt und mit der Vorderseite nach unten an die Spieler verteilt. Wähle eine Spielfigur, dann drehen alle Spieler ihre Spieler-Tafeln um. Der Spieler mit der ausgewählten Spielfigur fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELER-TAFELN: Es gibt vier Bereiche:

(1) **DAS EICHHÖRNCHEN:** Es kann in seinen Backen bis zu zwei Eicheln mit sich herumtragen.

(2) **KRAFT-PLÄTZE:** Du kannst bis zu drei unterschiedliche Kraftkarten haben (keine Kraft doppelt). Diese werden zur Benutzung aufgedeckt in einen freien Kraft-Platz geschoben. Kraftkarten werden später erklärt.

(3) **NEST:** Lagere hier vorübergehend Eicheln aus deinen Backen oder deinem Rucksack (wird später erklärt), bevor du sie vergräbst. Du musst auf dem Baumstamm-Spielbrett sein um das Nest zu benutzen.

(4) **ERDLOCH:** Hier vergräbst du deine Eicheln. Sie sind in deinem Erdloch absolut sicher und zählen am Ende des Spiels als Punkte.



SPIELZÜGE: Du kannst bis zu drei Aktionspunkte (AP)  in deinem Spielzug ausgeben. Es gibt sechs verschiedene Aktionen mit unterschiedlichen AP-Kosten.

BEWEGEN: Die Bewegung von einer Blätterkarte (aufgedeckt oder nicht) auf eine angrenzende Blätterkarte oder das Baumstamm-Spielbrett, und umgekehrt, kostet einen AP. Die Bewegung auf einen zerbrochenen Zweig (dazu später mehr) kostet zwei AP. Du kannst deinen Zug nicht auf einem zerbrochenen Zweig beenden.

AUFDECKEN: Befindest du dich auf einer verdeckten Blätterkarte, kannst du diese für einen AP aufdecken. Du kannst eine Blätterkarte auch dann aufdecken, wenn sich noch andere Eichhörnchen auf ihr befinden. Es gibt drei mögliche Ergebnisse:

(1) Du deckst eine Blätterkarte auf, die 0-3 braune, oder eine goldene Eichel enthält. Bleib, wo du bist, nimm die entsprechende Anzahl Eicheln aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf die aufgedeckte Blätterkarte.

(2) Du deckst eine Kraftkarte auf. Nimm die Karte auf, wenn du möchtest. Eine aufgedeckte, oder von einem Mitspieler zurückgelassene, Kraftkarte zu nehmen, kostet keine AP. Wenn du einen freien Kraft-Platz auf deiner Spieler-Tafel hast, schiebe die Kraftkarte aufgedeckt hinein. Blätterkarten weiter außen am Ast werden Richtung Baumstamm geschoben. Füge eine neue Blätterkarte verdeckt ans Ende des Astes an. Stelle alle Spielfiguren, die auf der aufgedeckten Kraftkarte standen, auf die Blätterkarte, die die entstandene Lücke geschlossen hat. Spielfiguren und Eicheln auf anderen Blätterkarten bleiben auf diesen Karten stehen. Schiebe die Spielfiguren Richtung Baumstamm, wenn die neue Karte unter ihnen ein zerbrochener Zweig ist. Wiederhole den Vorgang, wenn nötig. Hast du keinen freien Kraft-Platz, wenn du eine Kraftkarte aufnimmst, dann tausche die aufgenommene Kraftkarte gegen eine andere Kraftkarte von deiner Spieler-Tafel aus. In diesem Fall werden keine Karten auf dem Ast verschoben.

HINWEIS: Wenn du eine Kraftkarte von einem abgebrochenen Ast nimmst, füge keine neue Blätterkarte ans Ende an.



(3) Du deckst eine Ereigniskarte auf. Handle das Ereignis sofort ab. Wird die Ereigniskarte aus dem Spiel entfernt, dann verschiebe Blätterkarten auf dem Ast, wie beim Aufdecken von Kraftkarten beschrieben (s. o.).

SAMMELN: Eicheln von Blätterkarten aufzusammeln kostet keine AP. Du kannst zu jeder Zeit höchstens zwei Eicheln in deinen Backen (Vertiefungen auf der Spieler-Tafel) tragen. Während deines Zuges darfst du beliebig Eicheln von Karten auf sammeln oder ablegen (z. B. Eine braune Eichel ablegen, um eine goldene aufzusammeln).

VERSTAUEN: Auf dem Baumstamm-Spielbrett kannst du beliebig Eicheln zwischen deinen Backen, deinem Rucksack, und deinem Nest hin und her bewegen, ohne dafür AP ausgeben zu müssen.

UMWANDELN: Auf dem Baumstamm-Spielbrett kannst du für einen AP fünf braune Eicheln aus deinem Nest gegen eine goldene Eichel aus dem allgemeinen Vorrat eintauschen. Umwandeln kann beim Vergraben Zeit und AP sparen.

VERGRABEN UND PUNKTEN: Auf dem Baumstamm-Spielbrett kannst du für je einen AP eine Eichel aus deinen Backen,

deinem Rucksack oder deinem Nest ins Erdloch verschieben. Eicheln können nicht wieder ausgegraben werden. Nur vergrabene Eicheln zählen als Punkte. Braune Eicheln sind je einen Punkt wert, goldene je fünf Punkte.

EREIGNISKARTEN: Aufgedeckte Ereigniskarten werden sofort abgehandelt. Soll die Karte entfernt werden, wird wie beim Aufheben von Kraftkarten (s. o.) verfahren:



ZERBROCHENER ZWEIG: Wird ein zerbrochener Zweig aufgedeckt, fällt jedes Eichhörnchen von dieser Karte herunter. Bewege alle Spielfiguren von dieser Karte auf das Baumstamm-Spielbrett. Jedes betroffene Eichhörnchen legt alle Eicheln aus seinen Backen und seinem Rucksack in den allgemeinen Vorrat zurück. Der aktuelle Spielzug endet sofort. Diese Karte bleibt im Spiel liegen. **HINWEIS: Sollten jemals zwei Zerbrochener-Zweig-Karten direkt aneinander angrenzen (z. B. Nachdem eine Kraftkarte aufgenommen oder ein anderes Ereignis abgehandelt wurde), bricht der gesamte Ast ab. Entferne alle Karten (aufgedeckt oder nicht) hinter den beiden Zerbrochener-Zweig-Karten aus dem Spiel.**



WINDSTOß: Bewege jedes Eichhörnchen auf diesem Ast zwei Karten vom Baumstamm weg. Jedes Eichhörnchen, das dadurch über die äußerste Karte hinaus, oder auf eine Zerbrochener-Zweig-Karte bewegt wird, fällt vom Ast (befolge die Zerbrochener-Zweig-Regeln). Entferne die Windstoß-Karte danach aus dem Spiel.



KATZENGOLD: Besitzt du mindestens eine goldene Eichel (Backen, Nest, Rucksack oder Erdloch), dann musst du eine davon durch eine braune Eichel ersetzen. Entferne diese Karte danach aus dem Spiel.



KLEBRIGE FÜßE: In deinem nächsten Zug hast du einen AP weniger. Entferne diese Karte aus dem Spiel und lege sie bis zum Ende deines nächsten Zuges zur Erinnerung neben deine Spieler-Tafel.



BAUMPFLER: Decke alle anderen Blätterkarten auf dem gleichen Ast auf, und enthülle ihre verborgenen Annehmlichkeiten und Gefahren. Entferne die Baumpfleger-Karte danach aus dem Spiel.

KRAFTKARTEN: Kraftkarten verbessern deine Fähigkeiten, dich zu bewegen, zu sammeln, oder lassen dich sogar Eicheln von Mitspielern stehlen. Du kannst nicht mehrmals dieselbe Kraftkarte besitzen. Hier sind die verfügbaren Kräfte:



SCHWINGENDES EICHHÖRNCHEN: Reduziert die Kosten zur Bewegung auf eine aufgedeckte Zerbrochener-Zweig-Karte von zwei AP auf einen AP. Diese Kraft rettet dich nicht, wenn du eine Zerbrochener-Zweig-Karte aufdeckst.



RUCKSACK: Erlaubt dir beim Sammeln, eine zusätzliche Eichel auf der Rucksack-Karte zu lagern. Beim Sammeln kannst du Eicheln zwischen Backen und Rucksack beliebig austauschen. Die Eichel im Rucksack geht verloren, wenn du vom Ast fällst, kann aber nicht gestohlen werden. Also denke darüber nach, wertvolle Eicheln im Rucksack zu lagern.



ZUCKERRAUSCH: Gibt dir einen zusätzlichen AP pro Zug, also insgesamt vier AP.



LANGFINGER: Einmal pro Zug kannst du für einen AP eine Eichel von einem Mitspieler stehlen. Du darfst aus dem Nest eines Mitspielers stehlen, wenn du auf dem Baumstamm-Spielbrett bist und dieser Mitspieler nicht dort ist. Du darfst direkt aus den Backen eines Mitspielers stehlen, wenn ihr beide auf derselben Blätterkarte seid (aber nicht auf dem Baumstamm). Lege gestohlene Eicheln auf die Langfinger-Karte (bis zu einem Maximum von drei). Ist die Karte voll, werden die Eicheln automatisch und kostenlos vergraben, und die Kraftkarte anschließend aus dem Spiel entfernt. Für einen AP darfst du statt Eicheln alternativ auch eine Kraftkarte von einem Mitspieler auf derselben Blätterkarte stehlen. Entferne die Langfinger-Karte dann aus dem Spiel. **HINWEIS: Du kannst auch dann eine Kraftkarte stehlen, wenn du zuvor schon Eicheln gestohlen hast, solange du das Maximum von drei Eicheln noch nicht erreicht hast. Alle gestohlenen Eicheln auf der Langfinger-Karte werden dabei aus dem Spiel entfernt, und nicht vergraben.**



LASSO: Erlaubt dir für die Kosten von einem AP, eine Eichel von einer angrenzenden Blätterkarte auf die Karte mit deinem Eichhörnchen zu ziehen.



DOPPELGÄNGER: Du kannst vorübergehend eine Kraft eines Mitspielers, die du nicht selbst besitzt, imitieren. Benutze einmal die Fähigkeit der imitierten Kraftkarte, und entferne die Doppelgänger-Karte dann aus dem Spiel. Wenn du die Langfinger-Kraft imitierst, lagere die gestohlene Eichel in deinen Backen oder deinem Rucksack.



SPUCKNAPF: Für einen AP darfst du eine Eichel pro Zug von überall auf dem Baum in dein Nest "spucken".



DIE EULE: Gibt dir einen mächtigen Helfer, der Zerstörung aus dem Himmel herabregnen lässt! Da die Eule dein Haustier ist, bleibst du selbst verschont. Befindest du dich auf einem Ast, kann deine Eule Mitspieler auf demselben Ast erschrecken, wodurch diese herunter fallen (nach denselben Regeln wie bei einer Zerbrochener-Zweig-Karte). Befindest du dich auf dem Baumstamm-Spielbrett, darfst du dir einen beliebigen Ast aussuchen, und alle Mitspieler von ihm herunter werfen. Alternativ darfst du diese Kraftkarte benutzen, um eine einzelne Kraftkarte eines Mitspielers zu zerstören, egal wo du dich befindest. **Diese Kraftkarte kann nur einmal verwendet werden. Entferne sie nach Verwendung aus dem Spiel.**



FLUGHÖRNCHEN: Erlaubt dir, für einen AP pro Bewegung von einem Ast zu einem benachbarten Ast zu gleiten. Stelle sicher, dass deine Position auf den Blätterkarten dieselbe bleibt (z. B. gleite von der vierten Blätterkarte auf einem Ast zur vierten Blätterkarte auf dem nächsten Ast). Du kannst weder auf einer Zerbrochener-Zweig-Karte landen, noch einen abgebrochenen Ast überspringen, auf dem es keine verfügbare Blätterkarte zur Landung gibt.

Flughörnchen Bewegung:



SPIELENDE: Eines von zwei möglichen Szenarien tritt ein:

(1) Ein Eichhörnchen vergräbt genug Eicheln um 20 Punkte zu erzielen. Herzlichen Glückwunsch, dieses Eichhörnchen hat gewonnen! Pass nur auf, dass es nicht alle Eicheln auf einmal ausgibt!

(2) Wird die letzte Blätterkarte aufgedeckt, löst dies das Finale aus. Nachdem die aktuelle Runde beendet wurde (jedes Eichhörnchen hatte dieselbe Anzahl an Zügen), erhält jedes Eichhörnchen noch einen letzten Zug bevor das Spiel endet. Das Eichhörnchen mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei einem Unentschieden gewinnt das Eichhörnchen mit den meisten goldenen Eicheln. Steht es immer noch unentschieden, gewinnt das Eichhörnchen mit den meisten Punkten an Eicheln im Nest und den Backen. Steht es immer noch unentschieden, haben beide Eichhörnchen gewonnen!

SOLO-MODUS

ÜBERSICHT: Bei der Einzelspieler-Variante gelten die meisten Regeln der Mehrspieler-Variante, mit ein paar Änderungen. Aktionen kosten keine AP. Die Umwandlung von Eicheln ist nicht möglich.

ZIEL DES SPIELS: Du gewinnst, wenn du für den Winter mindestens Eicheln im Wert von 20 Punkten sammelst. Versuche, bei jedem Spiel einen neuen Punkterekord aufzustellen. Braune und goldene Eicheln sind genauso viel wert, wie in der Mehrspieler-Variante.

AUFBAU: Entferne alle Kraft- und Ereigniskarten aus dem Kartenstapel, außer den Eulen, den Langfingern, und den zerbrochenen Zweigen, und lege sie beiseite. Mische den Kartenstapel und verteile die Karten wie beim Aufbau der Mehrspieler-Variante. Platziere beim Aufbau keine braunen Eicheln auf den Blätterkarten. Stelle deine Spielfigur auf das Baumstamm-Spielbrett.

EICHELN: Eicheln zählen nicht nur als Punkte, sondern sind nun zusätzlich auch die Währung um Kräfte zu kaufen. Ausgegebene Eicheln kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Bezahlst du mit goldenen Eicheln zu viel, nimm dir die Differenz in braunen Eicheln zurück.

DER MARKT: Nimm eine Flughörnchen-, eine Rucksack-, eine Lasso- und eine Schwingendes-Eichhörnchen-Kraftkarte, und lege sie in deine Nähe. Sie bilden den Markt. Du kannst diese Kräfte jederzeit für jeweils drei Eicheln pro Kraftkarte kaufen. Verwende dafür Eicheln aus deinen Backen, dem Nest oder dem Rucksack. Wenn du schon drei Kraftkarten hast, und die vierte vom Markt kaufst, tausche sie nach der Bezahlung gegen eine deiner aktuellen Kraftkarten aus. Lege die ausgetauschte Karte zurück in den Markt (von wo du sie später erneut kaufen kannst, wenn du möchtest).

KRAFTKARTEN FUNKTIONIEREN WIE FOLGT:

Die Flughörnchen-, Rucksack- und Lasso-Kraftkarten funktionieren wie in der Mehrspieler-Variante.

SCHWINGENDES EICHHÖRNCHEN: Erlaubt dir, zerbrochene Zweige zu überqueren, und ist die einzige Möglichkeit, dies zu tun. Entfernst du dich vom Baumstamm und landest auf einer aufgedeckten Blätterkarte, fallen immer noch die Eichel-Kosten an (s. u.).

BEWEGEN: Wenn du auf einer verdeckten Blätterkarte landest, musst du sie sofort aufdecken. Bewegungen vom Baumstamm weg auf bereits aufgedeckte Blätterkarten kosten jedes Mal eine Eichel. Bewegungen in Richtung Baumstamm, oder seitwärts von einem Ast zum nächsten, kosten keine Eicheln.



AUFDECKEN: Abhängig davon, was du aufdeckst, gelten einige Sonderregeln:

- (1) Zerbrochener-Zweig-Karten folgen den Mehrspieler-Regeln.
- (2) Deckst du eine Eulen-Karte auf, musst du die Eule mit drei Eicheln bestechen, oder das Spiel endet sofort. Entferne die Eulen-Karte nach der Bestechung, und bewege alle anderen Blätterkarten nach Innen, um die Lücke zu schließen (füge keine Blätterkarte an das Ende des Astes an).
- (3) Deckst du eine Langfinger-Karte auf, läuft ein gieriges Eichhörnchen Amok! Wenn du Eicheln in den Backen oder dem Rucksack hast, verliere die Eichel mit dem niedrigsten Punktwert. Entferne diese Karte nicht aus dem Spiel. Ihr Effekt bleibt bis Spielende erhalten und wird jedes Mal aktiviert, wenn du bei deiner Bewegung entlang des Astes auf dieser Karte landest.

SAMMELN: Folge den Mehrspieler-Regeln.

VERSTAUEN UND VERGRABEN: Alle gesammelten Eicheln können im Nest auf deiner Spieler-Tafel bleiben, und müssen nicht vergraben werden um als Punkte für deinen finalen Punktestand zu zählen.

SPIELENDE: Hast du Eicheln im Wert von 20 Punkten gesammelt, endet das Spiel und du hast gewonnen. Möchtest du einen neuen Punkterekord aufstellen, endet das Spiel, wenn alle verfügbaren Züge aufgebraucht sind. Zur Erinnerung, solltest du jemals die Eule nicht bestechen können, endet das Spiel ebenfalls.

Besonderen Dank an alle Spieltester, die geholfen haben, dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen!

Randy Ramkissoon, Sarah Pippy, Judith McCann, Bob Cabral, Joe Gallant, Ashley Graeber, Annabel Lee, Alex Young, Mike Barnett, Vicky Russel, Jessica Lagrotta, Adriana Staley, Chase Snook, Charlize Snook, Mara Staley, Lacy MacKay, Alex Dennis, David Mulveney, Brian Staley, Joseph De Girolamo, Laura De Girolamo, Andre De Girolamo, Anna Cavanagh, James Reuben, Chris Backe, Emma, Katie & Kyla Staley.