

FETTE BEUTE



amigo-spiele.de/02100

Ein Spiel von Andy Niggles
mit Illustrationen von Christine Deschamps & Maëva Da Silva

Spieler: 3–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 min

INHALT



80 Futterkarten (je 16 Walnüsse, Haselnüsse, Sonnenblumenkerne, Eicheln und Erdnüsse)



1 Krone

30 Tierkarten (6 Sets mit je einem Eichhörnchen, Waschbären, Hamster, Marmeltier und Biber)

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Putzige Tiere füllen ihre Vorratslager. Putzig? Mitnichten! Denn keiner gönnt dem anderen auch nur die kleinste Nuss. Es wird gesammelt, gebunkert und geklaut. Passt auf euer Futter auf! Denn gierige Pfoten greifen schneller danach, als ihr schauen könnt.

Jede Runde schickt ihr zwei eurer Tiere los, um Futter zu besorgen. Beginnend mit dem Startspieler deckt ihr reihum ein Tier nach dem anderen auf. So erhaltet ihr meist Futter aus dem Futtervorrat oder klagt es bei euren Mitspielern. Nur der Hamster beschafft euch nichts – sondern verteidigt das Futter in eurem Vorratslager.

Wer von euch fünf gleiche Futterkarten sammeln konnte, ist der König oder die Königin des Waldes.

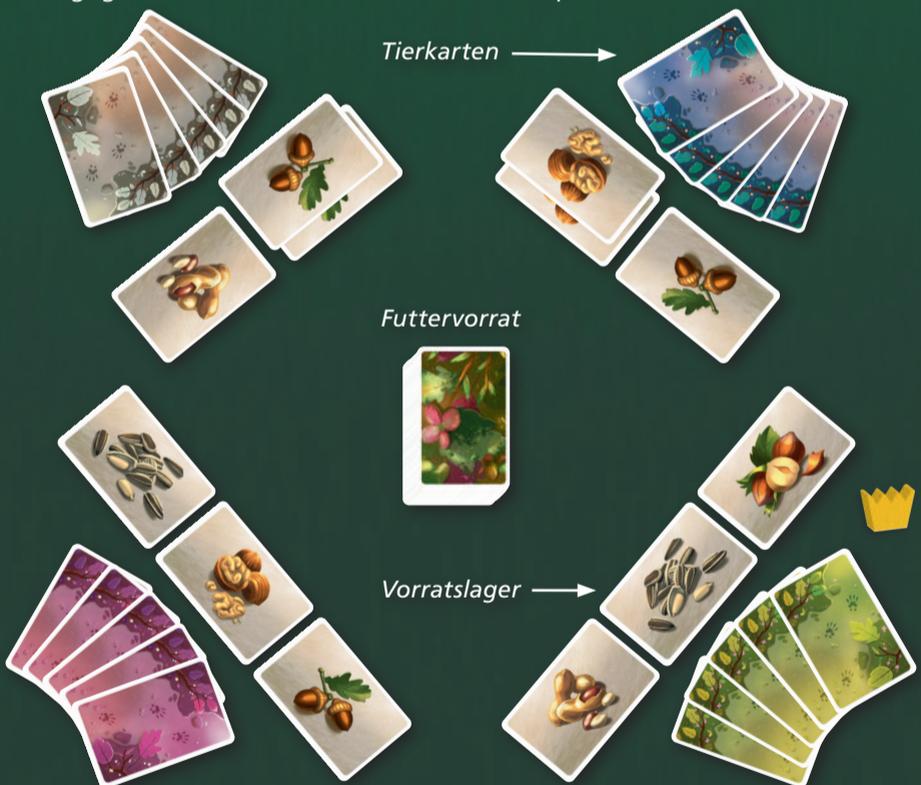
SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch nimmt sich ein Set aus **fünf verschiedenen Tierkarten** mit gleicher Rückseite auf die Hand. Nicht benötigte Sets legt ihr in die Schachtel zurück.

Mischt die Futterkarten und legt sie als Futtervorrat verdeckt in die Tischmitte. Jeder von euch zieht **drei Futterkarten** von diesem Stapel und legt sie offen vor sich ab. Dies sind die ersten Karten in eurem persönlichen Vorratslager.

Hinweis: Legt gleiche Futterkarten in eurem Lager am besten zueinander, damit ihr immer einen guten Überblick über euer Futter habt.

Der Hungrigste nimmt sich die **Krone** und ist Startspieler in der ersten Runde.



SPIELABLAUF

Fette Beute spielt ihr über mehrere Runden. In jeder Runde wählt ihr erst gleichzeitig zwei Tiere aus und nutzt danach reihum ihre Fähigkeiten. Das wiederholt ihr, bis einer von euch fünf gleiche Futterkarten in seinem Lager hat.

A. TIERE AUSWÄHLEN

Ihr habt in jeder Runde alle fünf Tiere zur Verfügung. Wählt geheim **zwei** davon aus und legt die entsprechenden Karten **verdeckt** vor euch auf den Tisch. Dies macht ihr alle gleichzeitig.

B. FÄHIGKEITEN DER TIERE NUTZEN

Der Startspieler mit der Krone beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, deckst du genau **eines** deiner Tiere auf und nutzt sofort dessen Fähigkeit. Danach deckt der nächste Spieler eines seiner Tiere auf usw., bis **alle** ausgewählten Tiere dieser Runde aufgedeckt und genutzt wurden.

Hinweis: Es kann passieren, dass einer von euch keine verdeckte Karte mehr hat, wenn er an der Reihe ist. Überspringt diesen Spieler einfach.

Habt ihr alle Tiere aufgedeckt und deren Fähigkeiten genutzt, endet die Runde. Der Startspieler wechselt, indem ihr die Krone im Uhrzeigersinn weitergebt. Nehmt eure fünf Tiere wieder alle auf die Hand und sucht für die nächste Runde wie zuvor zwei davon aus.

DIE FÄHIGKEITEN DER EINZELNEN TIERE



DAS EICHHÖRNCHEN

Ziehe **eine** Futterkarte vom verdeckten Futtevvorrat in der Tischmitte und lege sie offen in dein Vorratslager.



DER WASCHBÄR

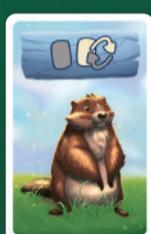
Klaue **eine** beliebige Futterkarte aus dem Vorratslager eines beliebigen Mitspielers und lege sie offen in dein eigenes.



DER HAMSTER

Der Hamster beschafft dir kein Futter, dafür verteidigt er dein Vorratslager! Nutzt ein Mitspieler einen Waschbären und will sich damit in deinem Vorratslager bedienen, kannst du deinen Hamster sofort aufdecken – obwohl du nicht an der Reihe bist. Die Aktion des Waschbären bleibt damit wirkungslos. Hamster und Waschbär bleiben offen liegen. Der Spieler links vom Waschbär-Spieler ist danach an der Reihe.

Bist du an der Reihe und hast nur noch deinen Hamster verdeckt vor dir liegen, musst du ihn ohne Auswirkung aufdecken. Einmal aufgedeckt schützt er dich in der laufenden Runde leider nicht mehr vor einem weiteren Waschbären.



DAS MURMELTIER

Das Murmeltier deckst du immer erst als zweite Karte auf – denn es kopiert die Fähigkeit deines ersten Tieres in der laufenden Runde.

War dein erstes Tier ein Waschbär, musst du nicht noch einmal beim gleichen Mitspieler klauen – du darfst auch das Vorratslager eines anderen Mitspielers wählen.

War dein erstes Tier ein Hamster, kannst du mit dem Murmeltier einen weiteren Waschbären abwehren. Nutze dazu das Murmeltier auf die gleiche Weise wie den Hamster.

Achtung: Die Fähigkeit des Bibers kannst du mit dem Murmeltier **nicht** kopieren. Hast du zu Beginn der Runde Murmeltier und Biber als deine zwei Tiere ausgewählt, hat das Murmeltier keine Auswirkung beim Aufdecken.



DER BIBER

Deckst du deinen Biber auf, **müssen alle** deine Mitspieler ebenfalls ihren Biber aufdecken, wenn sie ihn diese Runde als eines ihrer beiden Tiere ausgewählt haben. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

-  Dein Biber ist der einzige in der Runde? Dann ziehst du **drei** Futterkarten vom verdeckten Futtevvorrat und legst sie in dein Vorratslager.
-  Es werden zwei oder mehr Biber aufgedeckt? Dann zieht jeder Mitspieler, der **keinen** Biber aufgedeckt hat, eine Futterkarte vom verdeckten Futtevvorrat und legt sie in sein Vorratslager. Dürfen mehrere Spieler auf diese Weise eine Futterkarte ziehen, machen sie das beginnend beim Startspieler reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELLENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn einer von euch **fünf gleiche Futterkarten** in seinem Vorratslager liegen hat. Noch verdeckt liegende Tierkarten werden nicht mehr berücksichtigt und ihr feiert den fleißigen Sammler als König oder Königin des Waldes.

Das Spiel endet auch sofort, wenn ihr die letzte Karte vom Futtevvorrat in der Tischmitte zieht. Verdeckt liegende Tierkarten werden nicht mehr berücksichtigt. In diesem Fall gewinnt derjenige von euch, der **insgesamt** die meisten Futterkarten besitzt. Bei Gleichstand teilt ihr den Sieg.

VARIANTE FÜR 5 UND 6 SPIELER

Ist euch das Auswählen des Bibers bei vielen Mitspielern zu riskant? Dann nehmt bei fünf und sechs Spielern diese kleine Regeländerung vor:

DER BIBER

Deckst du deinen Biber auf, müssen alle anderen Spieler wie gewohnt ebenfalls ihren Biber aufdecken. Nun aber gibt es drei Möglichkeiten:

-  Ist dein Biber der einzige in der Runde, ziehst du wie bisher drei Futterkarten vom Futtevvorrat.
-  Deckt genau ein weiterer Spieler seinen Biber auf, ihr habt also zwei Biber in der Runde, bekommt jeder von euch beiden zwei Futterkarten.
-  Wurden drei oder mehr Biber aufgedeckt, bekommen alle Mitspieler, die **keinen** Biber ausgewählt haben, eine Futterkarte.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© by Flatlined Games