

GUMMINIS

Schnappt euch die
frechen Zuckermonster!

Spielanleitung

6+



GUMMINIS

Spielanleitung

Willkommen im Land der Gumminis! Hier leben die frechen Zuckermonster, die ihr mit leckeren Früchten anlocken und zähmen könnt. Kitzelt sie mit der Feder aus eurer Zuckerdose, damit sie euch helfen, noch mehr Gumminis zu schnappen!

Ziel des Spiels

Schnappt euch so viele Gumminis wie möglich, um das Spiel zu gewinnen, und geht dabei strategisch vor.

Aufbau

Jeder Spieler erhält:

- 1 Zuckerdose
- 6 Startplättchen der gleichen Farbe

Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, werden die nicht verwendeten Startplättchen und die zugehörige Dose wieder in die Spielschachtel gelegt.

1. Mischt die 32 Gumminis-Plättchen und bildet 4 gleich große Stapel, die ihr in die Tischmitte legt. Die wilden Minis zeigen nach oben.

2. Mischt die 6 Startplättchen und schiebt sie durch den oberen Schlitz in eure jeweilige Zuckerdose. Die Seite mit den zahmen Minis zeigt dabei nach oben.

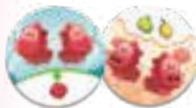
3. Legt die Feder in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.

Der Spieler, der zuletzt Süßigkeiten gegessen hat, wird zum Startspieler ernannt. Die Partie kann beginnen!

Spielmaterial

◆ 80 Gumminis-Plättchen:

- 24 Startplättchen (6 Plättchen pro Spieler), eine Seite mit zahmen Minis (hellblauer Hintergrund) und eine Seite in der jeweiligen Spielerfarbe



- 32 Plättchen, jeweils eine Seite mit zahmen Minis (hellblauer Hintergrund) und eine Seite mit wilden Minis (hellroter Hintergrund)

- 3 Schachteln mit je 8 Plättchen mit exotischen Minis (nur für den erweiterten Modus)



- ◆ 4 Zuckerdosen in 4 Farben, eine Farbe pro Spieler



- ◆ 1 Feder aus Holz



So wird gespielt

Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Gumminis aus der Zuckerdose locken**
2. **Wilde Gumminis schnappen**
3. **Die Feder an den nächsten Spieler weitergeben**

1. Gumminis aus der Zuckerdose locken

Locke die Gumminis aus deiner Dose, indem du die Feder in den dafür vorgesehenen Schlitz schiebst und die Minis «heraus kitzelst». Befördere auf diese Weise 2 Plättchen pro Spielzug heraus.

Lege die Plättchen so vor dich, dass die Seite mit den zahmen Minis nach oben zeigt.

◆ **Anmerkung:** Wenn du kein Plättchen mehr in deiner Zuckerdose hast, endet diese Phase und du musst deinen Zug mit der Phase "wilde Gumminis schnappen" fortsetzen.

2. Wilde Gumminis schnappen

Um die wilden Minis zu schnappen, musst du sie mit Früchten anlocken. Anschließend schiebst du das Plättchen in deine Zuckerdose. Pro Zug darfst du nur ein Plättchen mit Gumminis schnappen.

◆ **A. Sieh dir die wilden Minis an. Jedes Plättchen enthält 2 Informationen:**

◆ die Anzahl der Minis, die dir dieses Plättchen einbringt



◆ die Anzahl und die Sorte der Früchte, die du brauchst, um sie zu schnappen

◆ **B. Sieh dir dann die Plättchen an, die vor dir ausliegen, und suche die Früchte, die du brauchst, um die Minis zu fangen.**

◆ **Du hast alles, was du benötigst: super!** Nimm die entsprechenden Plättchen auf die Hand und schnappe dir das Plättchen mit den wilden Minis. Schiebe dann alle diese Plättchen in beliebiger Reihenfolge in deine Zuckerdose; achte darauf, dass die Seite mit den zahmen Minis dabei nach oben zeigt. Du hast deinen Fang nun abgeschlossen.

◆ **Wenn dir Früchte fehlen, um das Plättchen zu schnappen: schade!**

Vielleicht fängst du in der nächsten Runde etwas.



Die zahmen Minis verschaffen dir die nötigen Früchte, die du benötigst, um die wilden Minis zu fangen: Erdbeere, Apfel oder Zitrone. Hast du ein Plättchen mit der rechts abgebildeten Belohnung «Mehrfrucht», darf dieses Plättchen beliebig als eine der Früchte eingesetzt werden.



Achtung: Die pinkfarbenen Gumminis sind besondere Feinschmecker - sie verschaffen dir keine Belohnung, sind dafür aber zahlreicher. Schiebe sie zurück in die Zuckerdose, wenn du sie herausgekitzelt hast.



Anmerkung: Gumminis mit diesem Symbol haben bereits gegessen. Schnappe dir so ein Gummini-Plättchen ohne eine Frucht abzugeben.



3. Reiche die Feder an den nächsten Spieler weiter

Dein Zug ist beendet: Gib die Feder an deinen linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt nun mit seinem Spielzug.

Ende des Spiels

Die Partie endet, wenn nur noch zwei Stapel mit Gummini-Plättchen auf dem Tisch liegen. Spielt so lange weiter, bis ihr alle die gleiche Anzahl an Zügen absolviert habt. Wenn keine Plättchen mit wilden Gumminis mehr auf dem Tisch übrig sind, endet die Partie sofort.

Jeder Spieler nimmt alle seine Plättchen aus seiner Zuckerdose und fügt die Plättchen hinzu, die noch offen auf dem Tisch vor ihm liegen. Jeder zählt nun die Anzahl der zahmen Gumminis, die er besitzt.

ACHTUNG: Zählt unbedingt die Anzahl der Gumminis, nicht der Plättchen!



In diesem Beispiel hat der **grüne** Spieler 21 Minis gefangen, der **blaue** Spieler hat 24 gefangen. Der **blaue** Spieler gewinnt das Spiel!

Der Spieler mit den meisten Gumminis gewinnt die Partie und wird zum besten Gummini-Sammler ernannt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Belohnungen (außer Früchten) erhalten hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die betreffenden Sammler den Sieg.

Erweiterter Modus

Ihr seid bereit für weitere Abenteuer? Brecht auf in die benachbarten Regionen und entdeckt neue Gumminis, die dort leben! Im Spiel findet ihr 3 kleine Zusatz-Schachteln, mit denen ihr 3 neue Regionen erkunden könnt. Jede der Schachteln enthält:

- ◆ 4 Startplättchen mit exotischen Minis: Je ein Plättchen wird zu den 6 Startplättchen jedes Spielers hinzugefügt.
- ◆ 4 Plättchen mit exotischen Minis, die zufällig unter die 4 ausliegenden Stapel gemischt werden.

ACHTUNG: Wir empfehlen euch, jede neue Schachtel erst dann zu öffnen, wenn ihr die Voraussetzung dafür in einer vorherigen Partie erfüllt habt.

Anmerkung: Sobald ihr im ersten Spiel alle Plättchen mit exotischen Minis entdeckt habt, könnt ihr euch in allen weiteren Partien aussuchen, ob ihr mit allen Plättchen oder nur mit euren Favoriten spielt.



Die exotischen Gumminis



Der Ananas-Strand

Wenn ihr es am Ende einer Partie geschafft habt, euch die Gumminis der 4 dreifarbigen Plättchen zu schnappen, dürft ihr die weiße Schachtel öffnen. Hier erwarten euch Ferien am Ananas-Strand!



Du darfst eines der Plättchen, die vor deinem Mitspieler liegen, zurück in dessen Zuckerdose stecken.



Befreie zwei neue Minis aus deiner Zuckerdose, sobald du diese Belohnung einsetzt. Nachdem du diese Belohnung eingesetzt hast, kommt sie zurück in deine Dose.



Der Orangenhai

Wenn ihr es geschafft habt, euch die Gumminis der 4 Ananas-Plättchen zu schnappen, dürft ihr die orangefarbene Schachtel öffnen. Auf euch wartet ein entspanntes Nickerchen im Orangenhai!



In diesem Zug darfst du statt einem sogar zwei Plättchen mit wilden Minis fangen, nachdem du besagtes Plättchen in deine Dose gesteckt hast. Beachte dabei, dass du trotzdem alle dafür benötigten Früchte einsetzen musst.



Sobald du diese Belohnung einsetzt, kopiert sie bis zum Ende deines Zuges den Effekt eines anderen Plättchens, das vor dir ausliegt. Das gilt sowohl für Früchte als auch für Belohnungen. *Beispiel: Du nutzt den Vorteil, um das Mehrfrucht-Plättchen zu kopieren, das bereits vor dir liegt. Auf diese Weise kannst du in diesem Zug das Plättchen wie ein Mehrfrucht-Plättchen einsetzen.*



Der Brombeerwald

Wenn ihr es geschafft habt, euch die Gumminis der 4 Orangen-Plättchen zu schnappen, dürft ihr die lilafarbene Schachtel öffnen. Euch erwartet hier eine aufregende Wanderung durch den Brombeerwald!



Wähle einen Stapel aus der Tischmitte und sieh dir alle Plättchen an. Du darfst das Plättchen deiner Wahl als oberstes auf den Stapel legen. Nachdem du diese Belohnung eingesetzt hast, stecke sie zurück in deine Dose.

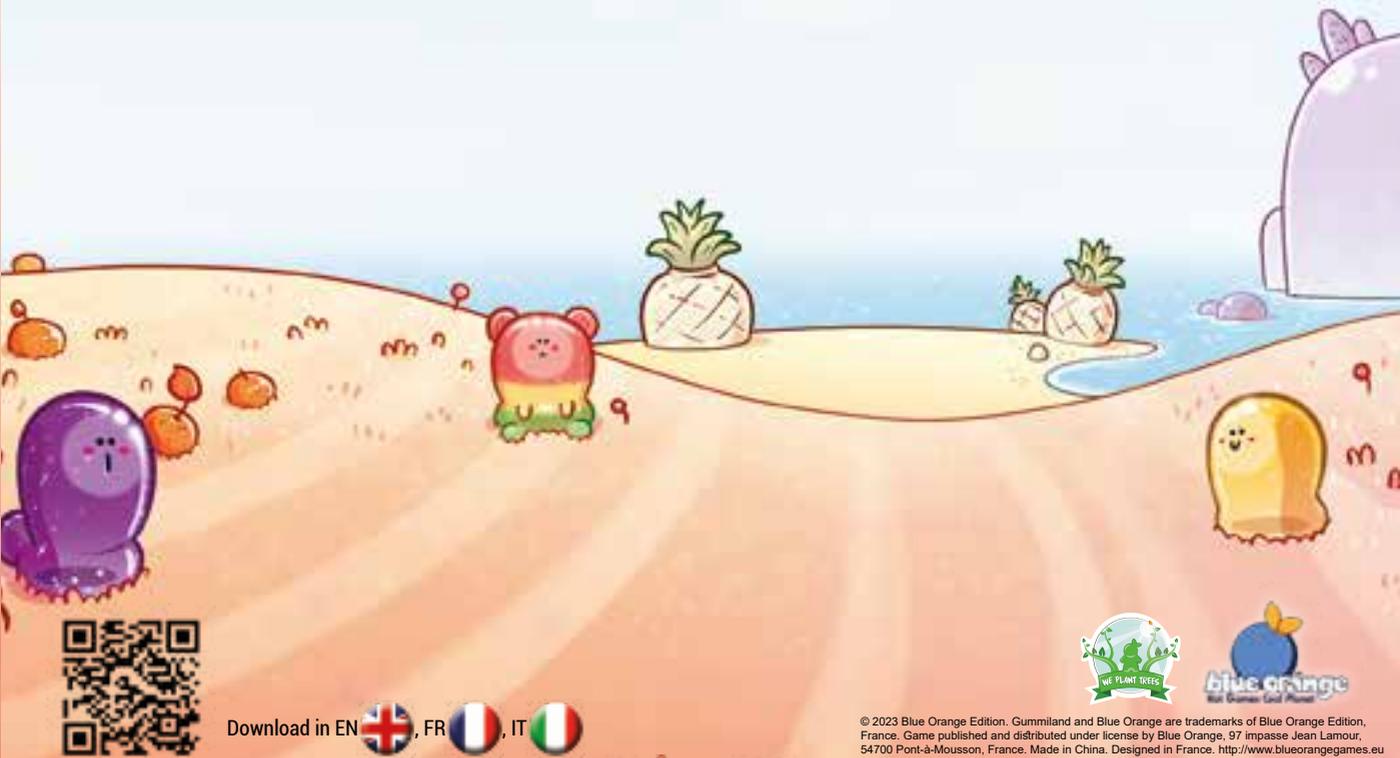


Du darfst ein oder zwei Plättchen, die vor dir ausliegen, zurück in deine Dose stecken und dieselbe Anzahl Plättchen befreien.

GUMMINIS



Marco Teubner
Gorobei



Download in EN , FR , IT 



©2023 Blue Orange Edition. Gummland and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition. France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. <http://www.blueorangegames.eu>



©2023 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de