

ANLEITUNG

Rabbids

**DAS FAMILIEN-
PARTYSPIEL**



KOSMOS

SPIELAUFBAU



Gartenschlauch



Kanaldeckel



Minispielkarten
Nachziehstapel



Arena



Ablagefeld



Sonnenbrille



Zahlenkarten



Münzen



Katapult



Holzscheiben



Fragezeichenkarten



Klobürste



Rabbids

DAS FAMILIEN- PARTYSPIEL

Für 3–6 Spieler ab 8 Jahren von Marco Teubner & Udo Peise



Die Rabbids sind los und treffen sich in der Arena zu einem verrückten Wettkampf. Wer ist der verrückteste Rabbid und gewinnt so die meisten Minispiele?

INHALT

- 1 Spielplan
- 6 Rabbids in den 6 Spielerfarben (inkl. Standfuß)
- 6 Würfel
- 18 Holzscheiben, je 3x in den 6 Spielerfarben
- 60 Minispielkarten
- 24 Objektkarten
- 30 Zahlenkarten, Werte 1–5 in den 6 Spielerfarben
- 6 Fragezeichenkarten
- 1 Katapult (inkl. 2 Standfüße)
- 11 Bausteine
- 24 Objektchips
- 35 Münzen (27x 1er-Münzen / 8x 5er-Münzen)
- 6 Klobürsten in den 6 Spielerfarben
- 6 Kühe
- 1 Sonnenbrille
- 1 Sanduhr (60 Sekunden)

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan mit der Arena wird ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt einen Rabbid und platziert ihn beliebig auf einem der Felder vor den Arenatoren. Die Fragezeichenkarte in seiner Farbe legt er offen vor sich ab. Jeder Spieler erhält außerdem eine 1er-Münze.
- Die 60 Minispielkarten werden gemischt und auf jedem der 8 Ablagefelder am Spielplanrand wird eine Karte mit dem Bild nach oben abgelegt. Die restlichen Minispielkarten werden als Nachziehstapel mit dem Bild nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Das restliche Spielmaterial wird für den Einsatz in den Minispielen neben dem Spielplan bereitgelegt.



SPIELZIEL

Die Spieler versuchen Minispiele zu gewinnen, um dafür Minispielkarten und Münzen zu erhalten. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst

- **3 Minispielkarten** mit dem **gleichen Symbol** gewonnen hat, oder
- **5 Minispielkarten** mit **verschiedenen Symbolen** gewonnen hat, oder
- **Münzen im Wert** von insgesamt **12** gesammelt hat.



DIE MINISPIELKARTEN

Es gibt drei Arten von Minispielkarten:

Solospiele, Duellspiele und Gruppenspiele. Man kann diese anhand der Abbildungen unterscheiden.



Solospiele zeigen einen Rabbid.



Duelle zeigen zwei Rabbids und 1 Münze.



Gruppenspiele zeigen viele Rabbids und 2 Münzen.

Die abgebildeten Münzen bekommt immer sofort der Spieler, der die Karte auswählt.

- Die Solospiele führt der Spieler alleine aus.
- Für die Duellspiele wird unter den Mitspielern ein Gegenspieler ausgewählt. Hierfür werden die Fragezeichenkarten der Mitspieler verdeckt gemischt und der Spieler am Zug zieht verdeckt eine Karte.
- Bei den Gruppenspielen spielen alle Spieler gegeneinander.

Die Farben und Symbole: Die Minispielkarten zeigen außerdem je eines von fünf unterschiedlichen Symbolen. Jedes Symbol ist zudem immer einer Farbe zugeordnet. Gewinnt ein Spieler drei Minispielkarten mit dem gleichen Symbol oder Minispielkarten mit allen fünf Symbolen, gewinnt er das Spiel.



Trillerfeife



Kuh



Stoppuhr



Hantel



Explosion

SPIELABLAUF

Startspieler ist der Spieler, der zuletzt einen Hasen gesehen hat. Lässt sich dies nicht ermitteln, beginnt der jüngste Spieler. Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht mit seinem Rabbid im Uhrzeigersinn mindestens ein Feld weiter auf das Feld vor dem nächsten Tor. Durch das Abgeben von Münzen in den Vorrat kann er pro Münze noch ein Tor weiter ziehen. Zahlt man entsprechend viele Münzen, kann man beliebig weit ziehen.



Hat sich der Spieler für ein Tor – und damit für die dort liegende Minispielkarte – entschieden, erhält der Spieler sofort die Anzahl an 1er-Münzen aus dem Vorrat, die auf dieser Minispielkarte angegeben ist. Münzen bekommt der Spieler immer sofort, noch vor Beginn des Minispiels!



Keine Münze bei Solospielen.



1 Münze bei Duelspielen.



2 Münzen bei Gruppenspielen.

Münzen bekommt der Spieler immer sofort, noch vor Beginn des Minispiels!

Anschließend nimmt der Spieler die Minispielkarte vom Spielplan auf die Hand und liest den Text auf der Textseite laut vor. Das benötigte Material ist dabei immer direkt unter dem Kartentitel angegeben und wird vor dem Start des Minispiels bereitgelegt bzw. verteilt.

Startspieler bei den Minispielen ist immer der Spieler am Zug, der das Minispiel ausgewählt hat. Das Minispiel wird wie auf der Karte beschrieben ausgeführt.

Sollte die Anleitung auf der Karte nicht verstanden werden, so kann in der Anleitung (Seite 9-11) nachgeschlagen werden. Dort werden einige Minispiele mit Beispielen ausführlicher erklärt.

Gleichstand: Gibt es zwischen mehreren Spielern einen Gleichstand, so bekommen alle je 1 Würfel und würfeln gleichzeitig so lange, bis einer von ihnen einen Rabbid würfelt. Dieser Spieler gewinnt und bekommt die Minispielkarte.

Der Gewinner des Minispiels erhält die Minispielkarte und legt sie mit dem Bild nach oben vor sich ab. So können alle Spieler immer sehen, wer schon nahe daran ist, 3 gleiche oder 5 unterschiedliche Symbole zu sammeln. Wird ein Solospiel nicht gemeistert, so kommt die Karte aus dem Spiel.

Nun wird noch eine neue Minispielkarte vom Nachziehstapel genommen und auf den leeren Kartenplatz auf dem Spielplan abgelegt.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

MINISPIELE

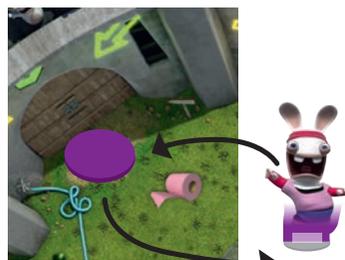
- Wenn bei einem Spiel die Rabbid-Figuren als Material benötigt werden, legen die Spieler eine Holzscheibe ihrer Spielerfarbe als Markierung auf das Feld vor dem Tor, auf dem ihre Rabbid-Figur gerade steht. Nach dem Minispiel werden dann die Holzscheiben wieder mit den Rabbid-Figuren ausgetauscht.



1. Rabbid durch Holzscheibe ersetzen



2. Minispiel ausführen



3. Holzscheibe durch Rabbid ersetzen

- Gewürfelte Rabbids zählen immer als „0“, wenn es um den Augenwert der Würfel geht.  = 0
- Manche Minispiele werden nicht nur mit dem Spielmaterial gespielt, sondern es werden z.B. Gegenstände einbezogen, die sich am Spielort befinden.
- Wenn bei einer Materialangabe keine Mengenbezeichnung steht, wird das gesamte entsprechende Material benötigt (z.B. „Material: Objektkarten“ – alle Objektkarten werden benötigt).
- Um einen kleinen Ausgleich zwischen den großen und den kleinen Spielern zu schaffen, können sich die Spieler darauf verständigen, den jüngeren Spielern, wenn möglich, einen Fehlversuch zu gestatten.

SPIELENDE

Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst eines der folgenden Ziele erreicht:

- **3 Minispielkarten mit dem gleichen Symbol gewonnen**



Der Spieler hat vier Minispielkarten gewonnen und gewinnt mit 3 gleichen Symbolen (Hantel).

- **5 Minispielkarten mit verschiedenen Symbolen gewonnen**



Der Spieler hat fünf Minispielkarten gewonnen und gewinnt mit 5 verschiedenen Symbolen.

- **Münzen im Wert von insgesamt 12 gesammelt**



Gibt es einen Gleichstand, so gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mit seinen Münzen den höheren Wert erreicht hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, würfeln alle am Gleichstand beteiligten Spieler gleichzeitig mit je einem Würfel. Wer als Erster einen Rabbid würfelt, gewinnt das Spiel.

SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit werden alle Gruppen-Minispielkarten (31.–60.) und die beiden Duell-Minispielkarten „22. Bla Bla“ und „23. Kühe werfen“ aussortiert. Statt mit Münzen im Wert von 12, hat man im Spiel zu zweit bereits gewonnen, wenn man Münzen im Wert von 8 gesammelt hat. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

ANMERKUNGEN ZU DEN 60 MINISPIELEN

8. TORKELNDER RABBIT

Sollte die Verbindung zwischen den Scheiben verloren gehen, ist das Spiel noch nicht verloren. Der Spieler muss dann versuchen, die Kette wieder aufzubauen. Dabei darf er aber weiterhin nur die hinterste Scheibe berühren.

11. RABBIDS HABEN ANGST VOR ...?

Beispiel: Die Mitspieler entscheiden sich geheim für „Elefant“.

Der Spieler beginnt Ja/Nein-Fragen zu stellen.

Spieler: „Ist es ein Säugetier?“ – Mitspieler: „Ja.“
Spieler: „Hat es Fell?“ – Mitspieler: „Nein.“

(1. Fehlversuch! Ein Mitspieler legt eine der 10 Holzscheiben zur Seite.)

Spieler: „Lebt es in Afrika?“ – Mitspieler: „Ja.“

Spieler: „Ist es ein Nilpferd?“ – Mitspieler: „Nein.“

(2. Fehlversuch! Ein Mitspieler legt eine der 9 noch vorhandenen Holzscheiben zur Seite.)

Spieler: „Ist es ein Elefant?“ – Mitspieler: „Ja.“

Der Spieler gewinnt das Spiel. Es sind noch 8 Holzscheiben übrig. Hätte der Spieler 10x die Antwort „Nein!“ erhalten, hätte er das Spiel verloren.

12. HASENSCHLEUDER

Der Spieler kann bei jedem der 3 Versuche entscheiden, wie viele Scheiben er auf das Katapult legt.

Gefangene und zur Seite gelegte Scheiben dürfen nicht nochmals geschleudert werden.

15. POESIE

Bei der Benennung der Objekte ist der Spieler frei. Er kann z.B. das Goldobjekt als „Gold“, „Goldklumpen“, „Nugget“ etc. bezeichnen.

Beispiel: Der Spieler deckt folgende vier Objektkarten auf: **Pizza, Klopapier, Melone, Gold.**

Er reimt spontan ein verrücktes Gedicht:

Ich aß eine **Pizza** in Nizza, es war kurz nach vier.

Auf der Toilette gab es kein **Klopapier**.

Statt **Melone** gab's eine Bohne und das **Gold**
ist mir leider vom Teller gerollt.

21. MEETING

Beispiel: Anna und Johannes spielen miteinander.

Johannes beginnt und legt seinen ersten Baustein quer vor eines der Tore. **1**

Anna ist an der Reihe und legt ihren Baustein quer vor das gegenüberliegende Tor. **2**

Nun platziert Johannes seinen zweiten Baustein parallel vor seinen ersten in Richtung Annas Tor und nimmt den ersten Baustein zurück in die Hand. **3**
Anna legt ihren zweiten Stein orthogonal an ihren ersten, so dass eine T-Form entsteht und nimmt dann den ersten zurück auf die Hand. **4**



Johannes

Anna

Johannes legt den Stein aus seiner Hand orthogonal vor den nun liegenden Stein. **5**
(So bewegen sich die beiden immer weiter aufeinander zu.)

Zum Schluss gelingt es Anna, ihren Baustein so zu legen, dass nur noch ein kleiner Spalt zwischen ihrem Baustein und dem von Johannes vorhanden ist. **6**
Dieser Spalt ist zu klein, sodass Johannes seinen Baustein aus der Hand nicht mehr platzieren kann. Anna gewinnt das Spiel.



Johannes

Anna

29. RABBID-TALK

Beispiel: Der aktive Spieler beginnt das Spiel und erzählt: „Es war einmal ein Goldsucher auf der Suche nach Gold.“ Anschließend deckt er die Objektkarte mit dem Gold auf, bekommt die Karte und legt sie vor sich ab. Der Mitspieler führt die Geschichte fort: „Er hatte aber nur eine Klobürste im Gepäck.“ Der Mitspieler möchte die Objektkarte mit der Klobürste aufdecken, deckt aber versehentlich das Walross auf. Die Karte mit dem Walross kommt aus dem Spiel und der aktive Spieler ist wieder an der Reihe usw. Wurde die letzte Karte vor einem Spieler abgelegt oder aus dem (Mini-)Spiel genommen und es liegen keine Karten mehr offen aus, so gewinnt der Spieler, der die meisten Karten vor sich liegen hat. (Alle 24 Objektkarten werden nun wieder für den weiteren Spielverlauf neben dem Spielplan bereitgelegt.)

30. RABBID STICHT

Legen beide Spieler Karten desselben Wertes, erhält keiner eine Karte. Diese beiden Karten werden zur Seite gelegt.

31. KLOBÜRSTENWERFEN

Sollte der Fall eintreten, dass 2 Klobürsten auf dem Zielobjekt übereinander liegen, so scheidet der Spieler aus, dessen Klobürste oben liegt.

33. CAN YOU STOP?

Stift und Papier liegen dem Spiel nicht bei. Wir bitten Sie, dies aus Ihrem eigenen Vorrat zu nehmen.

34. RABBID-RACE

Bei der Ankunft im Ziel werden die Rabbits entsprechend der gewählten Karte evtl. über das Ziel hinausgezogen. Dies ist von Bedeutung, wenn in der letzten Runde mehr als ein Spieler das Ziel erreicht. Denn der Spieler dessen Rabbid weiter über das Ziel hinausgezogen ist, gewinnt das Spiel.

35. SCHÜTTELBOX

Evtl. in der Spielschachtel verbliebenes Spielmaterial (bei weniger als 6 Mitspielern), sollte vor diesem Minispiel zuerst aus der Spielschachtel entfernt und zur Seite gelegt werden.

36. SCHWINDELNDE RABBIDS

Beispiel: Johannes, Christoph und Anna spielen zusammen. Johannes beginnt und würfelt eine 4. Da Johannes keine Zahlenkarte 4 auf der Hand hat, gibt er Christoph verdeckt eine 3. Christoph glaubt, dass Johannes ihm eine 4 gegeben hat und sagt: „Ich glaube dir, das ist eine 4.“ Christoph deckt die Karte auf, es ist eine 3.

Christoph muss die Karte vor sich auslegen. Nun würfelt Christoph usw.



Karte mit Rabbid-Symbol

39. DING AUF DING

Wenn ein Mitspieler durch Wackeln am Tisch einen Einsturz verursacht, scheidet er aus. Auch wenn er selbst gerade nicht am Zug war. Nach einem Einsturz werden heruntergefallene Objektchips zurück in den Vorrat der Objektchips gelegt.

41. SCHÄTZCHEN

Beispiel: Johannes, Christoph und Anna spielen zusammen. Johannes legt verdeckt eine 5, Christoph eine 3 und Anna eine 1. Da Johannes das Spiel ausgewählt hat, ist er der aktive Spieler, beginnt und sagt „8“. Er glaubt, dass die Summe der Karten 8 ist. Christoph ist mutig und sagt „10“. Anna sagt: „Das zweifle ich an!“. Nun decken alle ihre Karten auf und zählen die Werte zusammen: $5+3+1=9$. Christoph lag mit seiner 10 schon zu hoch. Anna hat zu Recht angezweifelt und bekommt einen Punkt. Alle Spieler nehmen ihre Karte wieder auf die Hand. Die nächste Runde beginnt, indem alle wieder verdeckt eine Zahlenkarte auslegen.

44. WEG DA!

Wer an der Reihe ist, darf jeweils nur eine seiner Scheiben schnippen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

45. WEIT WEG VON DER KUH

Beispiel für ein Spiel zu viert: Es wird zu Beginn die Objektkarte „Toilette“ aufgedeckt. Die Kuh wird auf die Toilette in der Arena gelegt. Die Spieler erhalten verdeckt je eine Objektkarte und decken diese gleichzeitig auf. Aufgedeckt werden: Mütze, Pizza, Basketball und Bonbon. Ein Spieler ruft: „Pizza!“ Da die Pizza von den aufgedeckten Objekten am weitesten von der Kuh (auf der Toilette) entfernt ist, erhält der Spieler eine Holzscheibe. Für den nächsten Durchgang wird wieder zuerst eine Objektkarte aufgedeckt und die Kuh wird auf dieses Objekt in der Arena gelegt usw. Im Zweifel wird mit der Maßskala der Sonnenbrille nachgeprüft, welches Objekt am weitesten von den Kuhhörnern entfernt liegt.

48. SCHLEUDERHASEN

Die 7 Objektkarten werden außerhalb des Spielplans offen ausgelegt. Wer eines der Objekte auf dem Spielplan trifft, erhält die entsprechende Objektkarte.

49. RABBID MAU

Sollte der Nachziehstapel leer sein, werden sofort alle ausgespielten Karten außer der obersten (zuletzt gespielten) Karte gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Die oberste Karte bleibt also offen liegen, da auf sie die nächste Karte gespielt werden muss.

51. LET'S ROLL



53. ZIELSCHNIPPEN

Bei diesem Spiel geht es darum, zu erkennen bzw. zu erraten, zu welchem Objekt auf dem Spielplan der aktive Spieler seine Scheibe schnippen wollte. Die eigene Scheibe versucht man dann ebenfalls nahe an dieses Objekt zu schnippen.

54. BRILLENFÄNGER

Bei diesem Spiel ist es hilfreich, die Ergebnisse der einzelnen Spieler mit Stift & Papier aufzuschreiben.

55. PFÖTCHENSPIEL

So werden die 4 Objektkarten ausgelegt:



59. REICHSTER RABBID

Beispiel: Johannes, Christoph und Anna spielen zusammen.

Johannes tippt, dass die größte Anzahl an 1-Cent-Münzen, die einer von ihnen im Geldbeutel hat 6 ist.

Er legt verdeckt seine Zahlenkarten 1 und 5 ($1+5=6$). Christoph tippt auf 15 und legt verdeckt alle seine

Zahlenkarten ($1+2+3+4+5=15$).

Anna tippt auf 10 und legt dafür verdeckt ihre Zahlenkarten 1, 4 und 5 ($1+4+5=10$).

Jetzt schauen alle in ihre Geldbeutel.

Christoph hat mit 12 1-Cent-Münzen die meisten im Geldbeutel.

Anna hat auf 10 getippt, liegt damit am nächsten und gewinnt das Spiel.



Die Autoren und der Verlag danken allen
Testspielern und Regelleseern.

Autor: Marco Teubner & Udo Peise
Grafik: Fiore GmbH, Büro für Gestaltung,
www.fiore-gmbh.de
Redaktion: KOSMOS-Redaktion



UBISOFT

© 2013 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Rabbids, Ubisoft and the
Ubisoft Logo are trademarks of Ubisoft
Entertainment in the U.S. and other countries.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstrasse 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr.: 691875
Alle Rechte vorbehalten
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten
MADE IN GERMANY

