



RAMBA ZAMBA

Johannes Schmidauer-König



Während die Würmer in Regenpfützen planschen und dabei völlig vergessen, dass Hühner nicht zu ihren Freunden zählen, begeben sich Füchse auf Hühnerjagd. Klar, dass die Hunde davon nicht begeistert sind!

INHALT

98 Karten: 24 Würmer (12 x ♀ und 12 x ♂), 20 Hühner (10 x ♀ und 10 x ♂), 16 Füchse (8 x ♀ und 8 x ♂), 14 Hunde (7 x ♀ und 7 x ♂), 11 Heuhaufen, 10 Heugabeln, 3 Bauern

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst 5 Karten einer Tierart (z. B. 5 Würmer) vor sich auf dem Tisch liegen hat, gewinnt das Spiel.

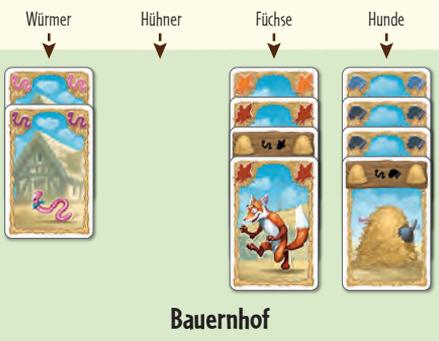
SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch.

Lasst neben dem Nachziehstapel Platz für einen Ablagestapel.

Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Stapel und nimmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht sehen können.

Die Tischflächen vor euch sind eure **Bauernhöfe**. Dort legt ihr Karten ab.



In euren Bauernhöfen sammelt ihr Würmer, Hühner, Füchse und Hunde jeweils in separaten Spalten und versucht diese, wenn möglich, mit einem Heuhaufen zu schützen. Um die Übersicht nicht zu verlieren, achtet darauf, dass die Würmer links liegen, die Hühner rechts daneben, daneben die Füchse und ganz rechts die Hunde. Legt ihr eine neue Karte in eine Spalte, legt ihr diese immer leicht versetzt auf die oberste Karte, sodass ihr die Symbole und die Anzahl der Karten erkennen könnt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler entscheidet, ob er selbst beginnt oder dem ältesten Mitspieler den Vortritt lässt.

Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, spielst du eine Karte bzw. ein Pärchen (= „Männchen“ und „Weibchen“ einer Tierart) aus.

Hinweis: Im Spiel zu zweit gibt es noch eine weitere Aktion, die auf der Rückseite erklärt wird.

Dann ziehst du so viele Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder 3 Karten auf der Hand hältst.

Befinden sich keine Karten mehr im Nachziehstapel, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen, verdeckten Nachziehstapel bereit.



Karte(n) spielen

Entscheide dich für **eine** deiner 3 Handkarten. Danach legst du sie entweder in **deinen** Bauernhof **oder** in den Bauernhof eines **benachbarten** Mitspielers.

Abhängig davon, welche Karte du spielst, geschieht Folgendes:

Würmer
Würmer legst du immer in **deinen** Bauernhof. Legst du einen Wurm aus, geschieht nichts.

Hühner
Legst du ein Huhn in einen Bauernhof, **entfernt der Besitzer**, also du selbst oder dein Nachbar, **sofort 2 Würmer** von seinem Hof.

Füchse
Legst du einen Fuchs in einen Bauernhof, **entfernt der Besitzer**, also du selbst oder dein Nachbar, **sofort 2 Hühner** von seinem Hof.

Hunde
Legst du einen Hund in einen Bauernhof, **entfernt der Besitzer**, also du selbst oder dein Nachbar, **sofort 2 Füchse** von seinem Hof.

Hinweise:

- Liegen in einem Bauernhof keine 2 Tiere einer Art, entfernt der Besitzer nur ein Tier oder unter Umständen auch gar keines.
- Tiere, die bereits im Hof liegen, können keine neu gelegten Tiere vertreiben.

Alle Karten, die ihr von einem Bauernhof entfernt, legt ihr auf den Ablagestapel.



Beispiel:

Rico legt einen Fuchs in Barbaras Hof (1). Da sich in Barbaras Hof ein Huhn befindet, legt sie dieses nun auf den Ablagestapel (2).

Nun ist Barbara an der Reihe. Sie spielt einen Fuchs und legt ihn in ihren Hof (3). Obwohl sich dort ein Hund befindet, muss sie den Fuchs nicht sofort wieder entfernen!





Heuhaufen

Heuhaufen schützen die Tierkarten, die sich **unter** ihnen in der Spalte befinden. Einen Heuhaufen wirst du also immer, sofern möglich, in deinen eigenen Bauernhof legen. Liegt ein Heuhaufen z. B. auf deinen Hühnern, kann der Fuchs ihnen nichts anhaben.

Du darfst einen Heuhaufen allerdings nur auf die Tiere legen, die auf der Heuhaufenkarte abgebildet sind (z. B. und .

Werden später weitere Karten in die Spalte gelegt, sind diese **nicht** geschützt und können durch das Legen anderer Karten entfernt werden.

Ein Heuhaufen darf nicht auf einen Heuhaufen gelegt werden.



Heugabel

Mit der Heugabel entfernst du **eine** beliebige oberste Karte einer Spalte auf dem Bauernhof eines **benachbarten** Mitspielers. Diese Karte legst du dann zusammen mit der Heugabel auf den Ablagestapel.

Du darfst mit einer Heugabel auch einen Heuhaufen entfernen. Dadurch liegen die Tierkarten wieder frei und sind nicht mehr geschützt.



Bauer

Einen Bauern spielst du immer auf den Ablagestapel. Danach **muss** jeder Spieler – auch du selbst – bis zu 2 ungeschützte Hunde (sofern vorhanden) von seinem Bauernhof auf den Ablagestapel legen.



Pärchen spielen

Normalerweise darfst du immer nur eine Karte in einen Hof legen. Befindet sich auf deiner Hand aber ein Pärchen einer Tierart (helles und dunkles Symbol), **darfst du beide Karten zusammen** in die passende Spalte deines oder eines benachbarten Hofes legen. Danach entfernst du für **jede** der beiden Karten (bis zu) 2 Karten der nächstniedrigeren Sorte (Würmer bei Hühnern, Hühner bei Füchsen, Füchse bei Hunden).

Beispiel: Rolf legt einen Hahn und ein Huhn in Lydias Hof (1). Lydia entfernt alle 3 Würmer, die sie dort liegen hat (2). Hätte sie 4 Würmer, müsste sie alle 4 Würmer entfernen.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn sich auf dem Hof eines Spielers 5 Karten einer Tierart befinden. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender zusätzlichen Aktionsmöglichkeit:

Anstatt eine Karte oder ein Pärchen auszuspielen, darfst du auch die 2 obersten Karten einer ungeschützten Tierart **aus deinem Bauernhof entfernen**, um dafür eine beliebige ungeschützte **Tierkarte aus dem**

Bauernhof deines Mitspielers zu entfernen. Die entfernten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Du ziehst am Ende deines Zugs **keine** Karte nach.

Beispiel: Lydia gibt 2 Würmer ab (1) und entfernt dafür einen Hund aus dem Bauernhof von Rolf (2). Sie zieht keine Karte nach.



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



Autor: Johannes Schmidauer-König
Illustration: Michael Menzel
Graphik: brodesign
Redaktion: Frank Weiß
Spielregel: Cornelia Rist, Frank Weiß
Game Factory: © 2021

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

