



GARTEN-GAUNER



1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?

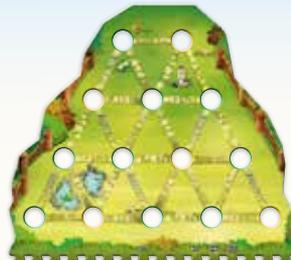
Hmmm, was riecht denn hier so lecker? Auf leisen Sohlen schleichen die Waschbären* durch den Garten zum Haus. Denn dort steht die Mülltonne, die mit vielen Leckereien gefüllt ist, die die kleinen Gauner stibitzen möchten. Dabei dürfen sie sich aber bloß nicht vom Gärtner erwischen lassen!

Während dieser im Haus aufräumt, schließt er kurz das Fenster. Das ist die Chance für die Waschbären, sich heranzuschleichen!

Wie viele Köstlichkeiten werden die Waschbären finden? Schaffen sie es, unentdeckt das Haus und damit die begehrte Mülltonne zu erreichen?



1 Haus in zwei Teilen und 1 Fenster
(+ 1 Ersatz-Fenster)



1 Spielplan in vier Teilen



14 Verstecke und Aufstellfüße



4 Waschbär-Spielfiguren



5 Punktemarker



24 Waschbär-Plättchen



1 Ziellinie



1 Weg



1 Mülltonne in zwei Teilen



2 Wackelbänke
(für die Profi-Variante)

Ziel des Spiels

- In jeder Runde spielt ihr entweder als Waschbär oder Gärtner.
- Der Gärtner schließt das Fenster und sagt: „1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?“. So lange haben die Waschbären Zeit, durch den Garten zu wuseln und hinter einem Versteck zu verschwinden.
- Dann öffnet der Gärtner das Fenster und versucht herauszufinden, wo sich die Waschbären verstecken. In jeder Runde sucht der Gärtner ein Versteck aus und vertreibt die kleinen Gauner, die sich dort befinden. Ist der Gärtner erfolgreich, bekommt er 1 Waschbär-Plättchen. Die Waschbären, die versteckt geblieben sind, bleiben an Ort und Stelle. Bei gelben Verstecken gibt es leckeres Essen zu finden. Wer dort versteckt ist, bekommt 1 Waschbär-Plättchen.
- Am Ende jeder Runde zählt ihr eure Waschbär-Plättchen und bewegt euch auf der Punkteleiste weiter. Wer die Ziellinie überquert und die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird für die Rollen im Spiel die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Aufbau

1.A Setzt den unteren Teil des Hauses und die untere Schachtel zusammen. Die Front des Hauses sollte sich dabei vor der Schachtel und die beiden Seiten des Hauses in der Schachtel befinden.



1.B Steck das Fenster auf die 3 mittleren Laschen. Das Fenster lässt sich zur Schachtel hin aufklappen.



1.C Setzt das Dach (oberer Teil des Hauses) erst auf die vorderen, dann auf die seitlichen Laschen. Das Haus ist nun komplett!



Achtet darauf, dass die verschiedenen Teile fest zusammengesteckt sind, um Lücken zu vermeiden.

- Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst vor dem ersten Spiel alle Teile aus den Stanzrahmen. Beachtet, dass einige der Verstecke Löcher haben. Steckt jedes Versteck passend zu seiner Farbe in einen Aufstellfuß (entweder Grün oder Gelb).
- Der Aufbau für 2 Mitspielende unterscheidet sich leicht (siehe „Für 2 Mitspielende“ auf Seite 4).

1 Baut das Haus wie links abgebildet auf.



2 Setzt die vier Teile des Spielplans zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches.

3 Stellt die Verstecke in die dafür vorgesehenen Löcher des Spielplans. Achtet darauf, diese in die jeweils farbig passenden Löcher zu stellen (z.B. grünes Versteck in ein grün umrahmtes Loch).

4 Stellt das Haus mit etwas Abstand an das Ende des Spielplans und legt den Weg dazwischen. Steck die zwei Teile der Mülltonne zusammen und stellt diese dann auf den Weg.

5 Legt die Waschbär-Plättchen als Vorrat neben den Weg.

6 Sucht euch jeweils eine Waschbär-Spielfigur aus. Puzzelt den Punktemarker eurer Farbe links an die erste Stelle der Punkteleiste (am unteren Rand des Spielplans). Hinweis: der graue Punktemarker wird nur für die Spielvariante für 5 Mitspielende benötigt.

7 Puzzelt die Ziellinie an die Stelle der Punkteleiste, die so viele Waschbären wie Mitspielende zeigt (2 Waschbären für 2 Mitspielende, 3 Waschbären für 3 Mitspielende, usw.).



Ablauf

Wer zuletzt einen Waschbären gesehen hat, spielt den Gärtner für die ersten Runden. Gehe hinter das Haus. Solange du den Gärtner spielst, benutzt du deine Waschbär-Spielfigur nicht.

„1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?“



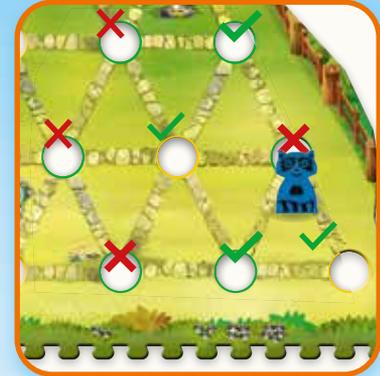
Wenn alle bereit sind, schließt der Gärtner das Fenster und sagt laut und deutlich: „1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?“

Ihr könnt die Geschwindigkeit, in der ihr diesen Satz sagt, anpassen. Zum Beispiel könnt ihr langsamer sprechen, wenn junge Waschbären mitspielen.



Währenddessen bewegen sich die Waschbären:

- In der ersten Runde: Stellt eure Waschbär-Spielfigur hinter eines der fünf Verstecke der **hintersten Reihe, die am weitesten vom Haus entfernt ist**.
- Spätere Runden: Bewegt eure Waschbär-Spielfigur hinter ein Versteck, das an euer Versteck der vorherigen Runde angrenzt. Folgt dabei den Steinpfaden. Ihr könnt euch also von eurem alten Versteck aus zur Seite, nach vorne oder auch nach hinten bewegen. Ihr dürft aber nicht hinter demselben Versteck stehen bleiben.



Spezialfall: Bist du erfolgreich hinter einem der zwei Verstecke der vordersten Reihe verborgen geblieben, kannst du in der nächsten Runde deine Waschbär-Spielfigur auf den Weg zum Haus stellen. Als Belohnung nimmst du dir die Mülltonne. Erreichen mehrere Mitspielende gleichzeitig den Weg, teilt ihr euch die Mülltonne.



Sobald der Gärtner seinen Satz fertig aufgesagt hat, öffnet er das Fenster.



Ab jetzt dürfen die Waschbären keinen Gegenstand auf dem Spielplan mehr anfassen (also auch nicht ihre Spielfiguren). Bei gelben Hindernissen gibt es Essen zu finden! Die Waschbären, die hinter einem gelben Versteck stehen, **MÜSSEN** wie ein fressender Waschbär Knabbergeräusche machen und dabei ihre Hände zusammenreiben. Dies muss für den Gärtner gut sichtbar sein.

Hinweis: Hast du deine Waschbär-Spielfigur nicht bewegt oder du stehst hinter einem Versteck, das nicht an dein vorheriges Versteck angrenzt, musst du deine Spielfigur sofort vom Spielplan nehmen und den Gärtner informieren. In der nächsten Runde musst du deine Waschbär-Spielfigur wieder hinter einem der fünf Verstecke der hintersten Reihe verstecken.

Wähle ein Versteck aus!



Der Gärtner schaut (nur!) durch das Fenster des Hauses auf den Spielplan und versucht, die Waschbären zu entdecken.

Hinweis: Beobachte die Mitspielenden durch das Fenster. Wer Knabbergeräusche macht und seine Hände zusammenreibt, steht hinter einem gelben Versteck! Manche der Verstecke könnten außerdem verschoben worden sein, als sich die Waschbären bewegt haben. Vielleicht kann ein leicht schief stehendes Versteck wertvolle Hinweise geben ...



Beispiel: Der Gärtner wählt ein Versteck aus, hinter dem kein Waschbär steht. Der pinke Waschbär bekommt 1 Waschbär-Plättchen, weil er erfolgreich hinter einem gelben Versteck verborgen geblieben ist. Der Gärtner und der orange Waschbär bekommen in dieser Runde kein Waschbär-Plättchen.

Der Gärtner wählt eines der Verstecke aus und ein Waschbär hebt dieses hoch, um zu zeigen, ob dort jemand steht:

- Der Gärtner bekommt 1 Waschbär-Plättchen für jede Waschbär-Spielfigur, die er gefunden hat. Diese Spielfiguren werden von den Waschbären zurückgenommen. In der nächsten Runde müssen sie sich wieder hinter einem der fünf Verstecke der hintersten Reihe verstecken.
- Die anderen Waschbären bleiben versteckt. Wer sich hinter einem gelben Versteck befindet, nimmt 1 Waschbär-Plättchen.

Dann schließt der Gärtner das Fenster und eine neue Runde beginnt.

Hinweis: Der Gärtner darf immer nur ein Versteck auswählen, auch wenn er glaubt, mehrere Waschbären hinter verschiedenen Verstecken entdeckt zu haben.

Ende der Runde & Wechsel des Gärtners

Hat am Ende der Runde jemand (oder mehrere Mitspielende) ...

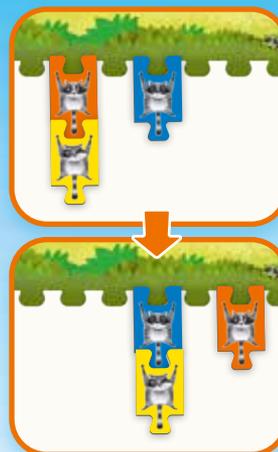
- die Mülltonne?

ODER

- mindestens 5 Waschbär-Plättchen?

Falls ja, endet die Runde sofort. Bewegt eure Punktemarker entlang der Punkteleiste so viele Felder, wie ihr Waschbär-Plättchen besitzt. Dann gebt ihr die Plättchen zurück in den Vorrat. Alle Waschbären, die die Mülltonne haben, bewegen sich zusätzlich 3 Felder weiter.

Für die nächsten Runden wird nun jemand anderes Gärtner. Wählt dafür eine Person, die bisher noch nicht als Gärtner gespielt hat. Die Waschbären starten mit ihren Waschbär-Spielfiguren nun wieder in der hintersten Reihe.



Beispiel:

- Der blaue Waschbär hat keine Waschbär-Plättchen und bewegt seinen Punktemarker deshalb nicht vorwärts.
- Der orange Waschbär hat 1 Waschbär-Plättchen und die Mülltonne und bewegt seinen Punktemarker deshalb 4 Felder vorwärts.
- Der gelbe Waschbär war der Gärtner, hat 2 Waschbär-Plättchen gesammelt und darf seinen Punktemarker deshalb 2 Felder vorwärts bewegen. Somit sind der blaue und gelbe Waschbär gleichauf.

Ende des Spiels

Sobald mindestens ein Punktemarker die Ziellinie am Ende einer Runde überschritten hat, endet das Spiel.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Haben mehrere von euch gleich viele Punkte, dann habt ihr gemeinsam gewonnen.

Spielvarianten

Für 2 Mitspielende:

Entfernt beim Aufbau jeweils das Versteck ganz rechts in jeder Reihe, sodass es noch insgesamt 10 Verstecke auf dem Spielplan gibt. Die restlichen Regeln bleiben gleich.

Für 5 Mitspielende:

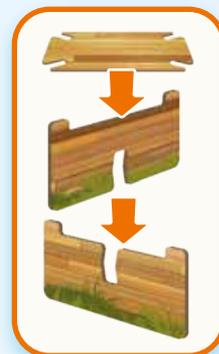
Die älteste mitspielende Person benutzt den grauen Punktemarker, um sich auf der Punkteleiste zu bewegen. Wenn diese als Waschbär spielt, leiht sie sich die Waschbär-Spielfigur der Person, die den Gärtner spielt (und deshalb ihre Waschbär-Spielfigur gerade nicht selbst braucht). Die restlichen Regeln bleiben gleich.

High Five:

Verstecken sich mehr als ein Waschbär hinter demselben Versteck, müssen sie sich abklatschen (und anschließend einen fressenden Waschbär nachahmen, falls sie hinter einem gelben Versteck stehen). Der Gärtner weiß dann, dass mehrere Waschbären hinter demselben Versteck stehen. Werden diese Waschbären nicht vom Gärtner gefunden, gewinnen sie jeweils 1 Waschbär-Plättchen (2 Waschbär-Plättchen, falls sie hinter einem gelben Versteck stehen).

Wackelbänke (Profi-Variante für geschickte Gauner):

Baut die Wackelbänke passend zur nebenstehenden Abbildung auf. Beim Aufbau stellt ihr die beiden Wackelbänke hinter zwei Verstecke eurer Wahl (auf die Seite, auf der sich die Waschbären verstecken). Möchtest du dich nun dort verstecken, musst du deine Waschbär-Spielfigur auf die Wackelbank stellen und riskierst damit, vom Gärtner entdeckt zu werden!



Danksagung:

Fabrice: „Ich möchte meiner Familie und besonders meiner Frau Ariane für ihre Geduld und tägliche Unterstützung danken. Außerdem ein großes Dankeschön an meine Spieletester und besonders an den treuesten und fleißigsten, meinen Sohn Damien!“

Anthony: „Ich möchte allen danken, die bei der Entwicklung dieses Spiels geholfen haben, meiner Familie für ihre Unterstützung, JB für seinen Wunsch, an diesem Spiel zu arbeiten, Seb, Fabrice und Ravensburger dafür, dass sie aus einem Prototypen in ein tolles Spiel gemacht haben. Danke!“