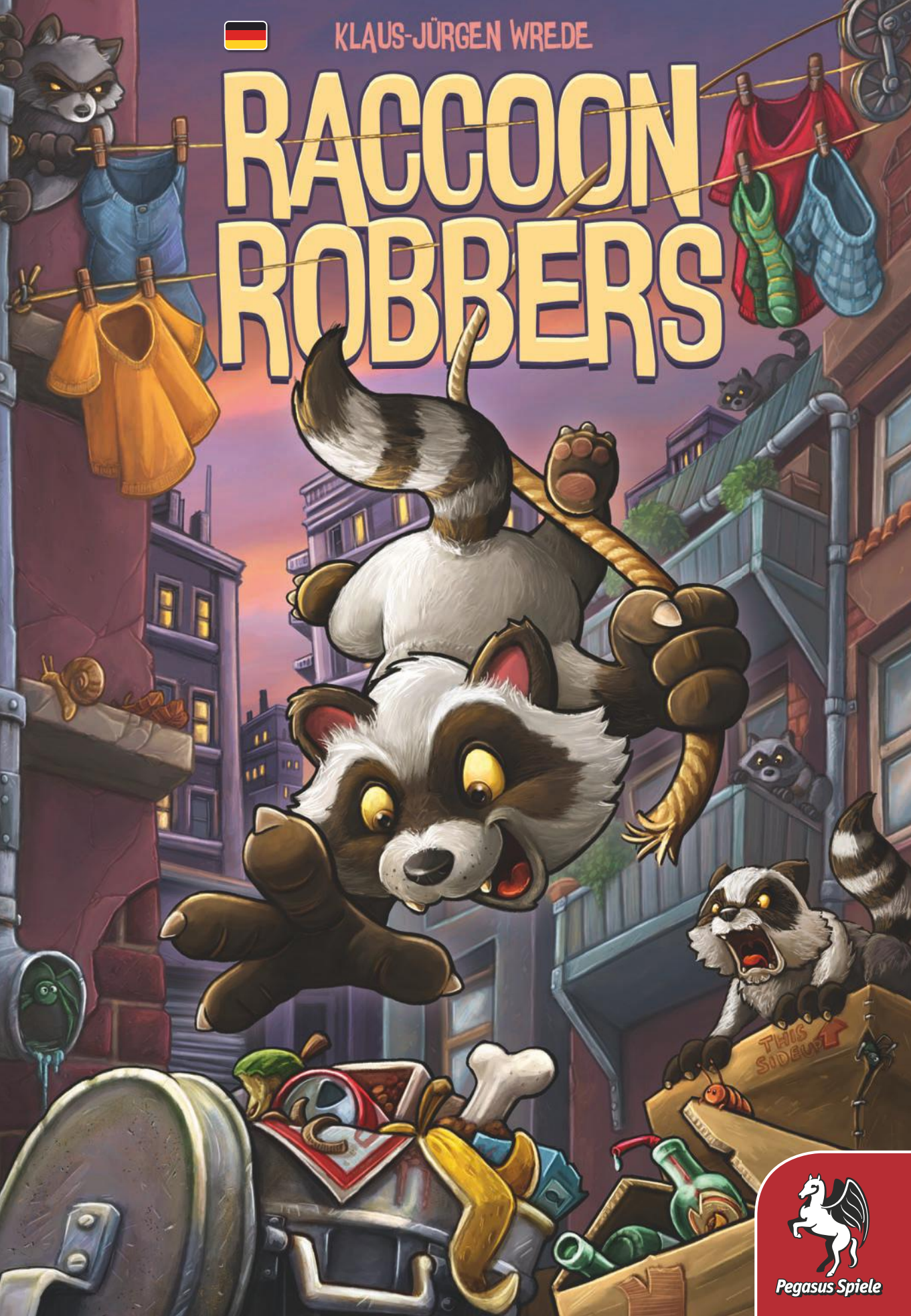

KLAUS-JÜRGEN WREDE
RACCOON ROBBERS
THIS SIDE UP
Pegasus Spiele

RACCOON ROBBERS

Ein Spiel, das sich gewaschen hat, für 2-4 Waschbär-Fans ab 8 Jahren, von Klaus-Jürgen Wrede.

Wilde Waschbären belagern die Stadt! Bei Raccoon Robbers begeben sich die Waschbären auf Nahrungssuche. Geschickt klettern sie an Häusern empor und schwingen sich mit einem gewagten Sprung in den Hinterhof. Dort wartet auch schon „Don Raccoon“, der Boss der Bande. Er hat nur ein Ziel vor Augen: Die goldene Mülltonne!

Schon wird gerangelt und geschubst was das Zeug hält, denn beim Essen hört bekanntlich die Freundschaft auf!

SPIELMATERIAL



3 Häuser
(2-teilig)

18 Hoffelder, davon



13 Einzelfelder



5 Gemeinschaftsfelder



1 Mauer
(3-teilig)



1 goldene Mülltonne
(3-teilig)



1 Joker-Marker



1 Bonus-Marker



4 Kartentausch-Plättchen



48 Kletterkarten
(je Farbe 12 × 1 Pfeil und 4 × 2 Pfeile)



12 Joker-Kletterkarten
(8 × 1 Pfeil und 4 × 2 Pfeile)



10 Schubskarten



4 Waschbär-Bosse
(große Waschbären, optional mit Sticker)



12 Bandenmitglieder
(je 3 kleine Waschbären pro Farbe, optional mit Sticker)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielziel

Erreiche mit deinem Waschbär-Boss als Erste(r) die goldene Mülltonne. Dafür musst du mit deinen Waschbären Punkte sammeln, um deinen Waschbär-Boss möglichst schnell vorwärts zu bringen!

Vorbereitung

Brecht vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln.
Optional könnt ihr die einzelnen Waschbärbanden mit den Stickern bekleben. Beklebt dazu alle Waschbären einer Farbe mit einer Sorte Sticker.
Setzt dann die Mauer und die goldene Mülltonne, wie unten abgebildet, zusammen. Diese beiden Gegenstände passen nach dem Spiel zusammengebaut in die Schachtel. Somit müsst ihr vor jedem weiteren Spiel nur die Häuser, wie unten abgebildet, zusammensetzen.



Spielaufbau

1. Stellt die 3 Häuser, für alle gut sichtbar, nebeneinander auf den Tisch. Sie werden von euch allen genutzt. Setzt euch so davor, dass alle die Häuser gut erreichen können.

2. Platziert den Joker-Marker (2a) auf dem roten Haus und den Bonus-Marker (2b) auf dem blauen Haus. Verwendet im Spiel zu dritt oder zu viert die Seite des Bonus-Markers mit den 4 Raben (2c) und im Spiel zu zweit die Seite mit den 2 Raben (Regeln für das Zwei-Personen-Spiel siehe Seite 8).

3. Legt den Laufweg vor den Häusern aus. Hierfür benötigt ihr: die Mauer (3a), die Hoffelder (3b) und die Mülltonne (3c). Der Weg beginnt mit der Mauer und endet mit der Mülltonne. Dazwischen legt ihr die Hoffelder. Es gibt 13 kleine Einzelfelder und 5 große Gemeinschaftsfelder. Verwendet für den Einstieg 5 Gemeinschaftsfelder und verteilt diese möglichst gleichmäßig zwischen den Einzelfeldern. In nachfolgenden Spielen könnt ihr die Gemeinschaftsfelder reduzieren, um das Spiel noch spannender zu gestalten. **Hinweis:** Legt keine Gemeinschaftsfelder direkt hinter die Mauer oder vor die Mülltonne.

4. Wählt jeweils 1 Waschbärbande. Nehmt euch dafür die 3 Bandenmitglieder einer Farbe und den dazugehörigen Waschbär-Boss. Stellt euren Waschbär-Boss auf die Mauer und je 1 eurer Bandenmitglieder vor jedes Haus.

5. Mischt alle Karten und zieht jeweils verdeckt 4 Handkarten. Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit und lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

6. Nehmt euch zum Schluss jeweils noch 1 Kartentausch-Plättchen.



Spielaufbau für 4 Spieler*innen

Spielverlauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den größten Waschbärbauch hat, beginnt.
Wenn du an der Reihe bist, entscheide dich ob du **klettern** und/oder **schubsen** ODER **springen und mit dem Waschbär-Boss laufen** willst. Spiele **beliebig viele** Handkarten aus. Lege sie dazu offen vor dich. Du musst in deinem Zug **mindestens 1 Karte ausspielen**.

Wähle zu Beginn eines jeden Zuges 1 Haus aus. An diesem Haus führst du die Bewegung(en) deiner Karte(n) aus. Du darfst die Bewegung(en) NICHT auf mehrere Häuser aufteilen. Du musst alle Kletterkarten, die du in einem Zug ausspielst, als 1 Gesamtbewegung ausführen.







Klettern

Mit den Kletterkarten bewegst du deinen Waschbären aufwärts. Die Farben der Karten entsprechen den Farben der Häuser für die sie ausgespielt werden dürfen - rote Karten für das rote Haus, grüne für das grüne Haus und blaue für das blaue Haus. Die Reihenfolge der Felder ist auf den Häusern von unten nach oben mit gelben Pfeilen eingezeichnet.

Kletterkarte mit 1 Pfeil A: Setze deinen Waschbären 1 Feld nach oben.

Kletterkarte mit 2 Pfeilen B: Setze deinen Waschbären 2 Felder nach oben, **wenn** er sich zu Beginn deines Zugs **alleine an unterster Stelle befindet**, das kann auch vor dem Haus sein. Andernfalls klettert er nur 1 Feld nach oben.

Joker-Kletterkarte C: Es gelten die gleichen Regeln wie bei den Kletterkarten, mit dem Unterschied, dass du Joker-Kletterkarten für jedes Haus ausspielen kannst. Es ist auch erlaubt nur Joker-Kletterkarten auszuspielen.

Achtung: Spielst du mehrere Kletterkarten in deinem Zug aus, setze deinen Waschbären um die Gesamtanzahl der Pfeile nach oben.



Schubsen

So putzig Waschbären auch aussehen, keiner gönnt dem anderen den Sieg! Mit den **Schubskarten D** bewegst du gegnerische Waschbären für jeden Abwärtspfeil 1 Feld abwärts. Schubskarten kannst du für jedes Haus ausspielen. Du darfst Schubskarten jedoch nur für das von dir zuvor gewählten Haus ausspielen. Spielst du in deinem Zug mehrere Schubskarten aus, darfst du die einzelnen Karten auf mehrere Waschbären aufteilen oder alle Karten als Gesamtbewegung für 1 Waschbären nutzen.

Du darfst beim Ausspielen Kletterkarten und Schubskarten kombinieren. Beachte dabei: Schubskarten werden immer erst NACH den Kletterkarten ausgeführt
Beachte die nachfolgenden Regeln für Einzel- und Gemeinschaftsfelder.



Einzelfeld



Gemeinschaftsfeld

Regeln für Einzel- und Gemeinschaftsfelder

Jedes Haus verfügt über 5 Einzelfelder und 1 Gemeinschaftsfeld. Auf einem **Einzelfeld** hat genau **1 Waschbär** Platz. Auf einem **Gemeinschaftsfeld** haben **bis zu 4 Waschbären** Platz. Waschbären, die sich auf dem Gemeinschaftsfeld befinden, dürfen nicht nach unten geschubst werden.

Immer wenn ein Waschbär auf einem besetzten Einzelfeld landet, schubst er den dortigen Waschbären 1 Feld nach unten. Landet der soeben geschubste Waschbär wiederum auf 1 besetzten Feld, setze auch den dort befindlichen Waschbären 1 Feld nach unten. So entsteht gegebenenfalls eine Kettenreaktion. Diese endet spätestens auf dem Gemeinschaftsfeld oder unten vor dem Haus.



Beispiel: Katja wählt für ihren Zug das grüne Haus. Sie spielt 3 Karten aus. Sie führt zuerst die beiden grünen Kletterkarten mit 1 Pfeil und 2 Pfeilen aus. Da ihr alleine an unterster Stelle steht, darf sie ihn 3 Felder nach oben setzen. Das dortige Feld ist von besetzt, der dadurch 1 Feld nach unten geschubst wird. Das löst eine Kettenreaktion aus. purzelt auf das Feld von . Somit landet auf dem Gemeinschaftsfeld.



Als ob das nicht schon fies genug wäre, führt Katja anschließend die Schubskarte aus. Sie setzt 1 Feld nach unten. Dadurch wird auf das Gemeinschaftsfeld geschubst, auf dem bereits steht. Die Kettenreaktion endet auf dem Gemeinschaftsfeld.

Springen und mit dem Waschbär-Boss laufen

Du darfst dich jederzeit zu Beginn deines Zugs entscheiden, zu springen. Um zu springen, musst du **2 Kletterkarten der entsprechenden Hausfarbe ausspielen.** Dabei darfst du maximal 1 dieser beiden Karten durch 1 Joker-Kletterkarte ersetzen. Du darfst aus beliebiger Höhe springen. Jeder Sprung ist unterschiedlich viele Punkte wert. Die Punktzahl ist neben dem Feld abgebildet. Nach seinem Sprung, fängt dein Waschbär wieder unten am Haus an. Dein Waschbär darf im Spiel nicht zu einem anderen Haus wechseln.

Laufe dann mit deinem Waschbär-Boss, entsprechend der erreichten Punktzahl, Felder in Richtung goldene Mülltonne. Auch im Hof gibt es Einzel- und Gemeinschaftsfelder. Landet ein Waschbär-Boss auf einem besetzten Einzelfeld, setzte den dortigen Waschbär-Boss 1 Feld zurück. Auch hier kann es zu Kettenreaktionen kommen. *Siehe Regeln für Einzel- und Gemeinschaftsfelder auf Seite 5.*



Beispiel: springt vom Gemeinschaftsfeld am grünen Haus. Dieses Feld ist 2 Punkte wert. Dadurch läuft der orangefarbene Waschbär-Boss 2 Felder vor und landet auf einem sicheren Gemeinschaftsfeld.



Ende deines Zugs

Lege am Ende deines Zugs alle ausgespielten Karten offen auf den Ablagestapel. Ziehe anschließend 2 Karten vom Nachziehstapel. Ein Handkartenlimit gibt es nicht. Dann ist die nächste Person im uhrzeigersinn an der Reihe. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Regeln für Marker

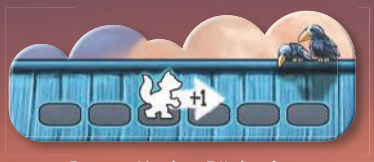
Zu Spielbeginn liegt der **Joker-Marker** auf dem roten Haus und der **Bonus-Marker** auf dem blauen Haus. Sobald sich dein Waschbär an einem dieser Häuser alleine an oberster Stelle befindet, darfst du dir den jeweiligen Marker nehmen und für alle sichtbar vor dir ablegen. Die oberste Stelle kann auch das unterste Feld sein, wenn alle anderen Waschbären noch vor dem Haus stehen.
Solange der Marker vor dir liegt, darfst du dessen Vorteil nutzen, bis ihn dir jemand wegschnappt. Denn klettert im weiteren Verlauf ein gegnerischer Waschbär alleine an oberste Stelle des Hauses, darf sich die entsprechende Person den Marker von dir schnappen, unabhängig davon, ob sie gerade am Zug ist. Vergisst die Person jedoch, sich den Marker zu nehmen, darfst du ihn weiter für dich nutzen, bis die Person es dann vielleicht doch irgendwann bemerkt und sich den Marker schnappt. Der Vorteil des Markers darf nicht rückwirkend genutzt werden.



Joker-Marker

Joker-Marker

Solange du den Joker-Marker besitzt, darfst du jede rote Karte als Joker-Kletterkarte ausspielen. Das gilt auch beim Springen.



Bonus-Marker Rückseite
(2 Spieler*innen)

Bonus-Marker

Dieser Marker bringt dir Vorteile beim „Springen und mit dem Waschbär-Boss laufen“. Solange du den Marker besitzt, darf dein Waschbär-Boss, wenn er sich vorwärts bewegt, immer 1 Feld zusätzlich laufen.



Bonus-Marker Vorderseite
(3-4 Spieler*innen)

Bei 3 und 4 Spieler*innen: Hängt da jemand am Rockzipfel? Nicht nur dein eigener Waschbär-Boss läuft 1 Feld zusätzlich, sondern auch der Waschbär-Boss, der sich am Ende deines Zugs alleine an letzter Stelle befindet. Setze ihn ebenfalls 1 Feld vor. Das kann auch dein eigener Waschbär-Boss sein. Befinden sich mehrere Waschbär-Bosse an letzter Stelle, such dir 1 davon aus und setze ihn 1 Feld vor.

Regeln für das Kartentausch-Plättchen



Du darfst genau 1x im Spiel zu Beginn deines Zuges deine Handkarten austauschen. Lege dazu dein Kartentausch-Plättchen zurück in die Schachtel. Lege dann so viele deiner Handkarten, wie du möchtest, offen auf den Ablagestapel und ziehe genauso viele Karten vom Nachziehstapel.
Führe direkt im Anschluss deinen regulären Zug aus.

Spielende

Steht dein Waschbär-Boss als Erster auf der goldenen Mülltonne?
Das Spiel endet dann sofort und du hast gewonnen.
Die goldene Mülltonne ist endlich dein!





2-Personen-Spiel

Spielaufbau

Der Spielaufbau entspricht dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen:

1. Verwendet nur das **rote** und das **blaue Haus**.
2. Legt die beiden Marker auf die Häuser. Legt den Bonus-Marker so, dass die Seite mit den **2 Raben** zu sehen ist.
3. Der Laufweg besteht im Spiel zu zweit **ausschließlich aus Einzelfeldern**.
4. Eure Waschbärbande besteht nur aus **2 Bandenmitgliedern** und **1 Waschbär-Boss**. Stellt je 1 Bandenmitglied vor jedes Haus und den Waschbär-Boss auf die Mauer.
5. / 6. Mischt die Karten und nehmt euch die Kartentausch-Plättchen wie üblich.
7. Wählt zusätzlich 2 fremde Waschbären 1 Farbe und stellt ebenfalls je 1 vor jedes Haus. Das sind die gemeinen Waschbär-Ganoven.

Spielablauf

Es gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel, inklusive der Regeln für Einzel- und Gemeinschaftsfelder, mit folgenden Änderungen:

Klettern

Ziehst du am Ende deines Zugs **1 grüne Karte**, musst du diese SOFORT ausspielen.
Sie **gilt für 1 der beiden Waschbär-Ganoven**. Entscheide dich für 1 der beiden Häuser und bewege den Waschbär-Ganoven entsprechend der Karte. Es muss nicht das Haus aus deinem Zug sein. Ziehst du mehrere grüne Karten hintereinander, dann führe diese einzeln und nacheinander aus. Du darfst bei jeder grünen Karte erneut wählen, für welches Haus du sie verwenden willst. Ziehe solange Karten nach, bis du 2 nicht grüne Karten gezogen hast.

Schubsen

Du kannst Schubskarten auch einsetzen, um 1 Waschbär-Ganoven nach unten zu setzen. Beachte dabei die Regeln für das Schubsen.

Springen und mit dem Waschbär-Boss laufen

Eure Bandenmitglieder springen wie gehabt. Die Waschbär-Ganoven springen nicht. Befindet sich ein Waschbär-Ganove auf dem obersten Feld des Hauses und muss klettern, beginnt er wieder auf dem untersten Feld des Hauses und setzt seine Aufwärtsbewegung fort.

Wichtig: Befindet sich 1 Waschbär-Ganove alleine an höchster Stelle auf einem Haus, dann lege den jeweiligen Marker zurück auf das Haus. So kann ihn die Person, die ihn zuletzt hatte, nicht mehr nutzen.

Anleitung V1.0

Impressum: Autor: Klaus-Jürgen Wrede · Illustration: Dennis Lohausen · Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur · Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele



Pegasus Spiele