

RÜSSEL RAUS!



Ein
ameisenbärgiges Spiel
für 2-4 Termitenbanditen ab 6 Jahren
von Matthias Prinz, Inka & Markus Brand

Ameisenbär Alfons sammelt in seinem Garten Termiten. Das finden auch seine Freunde toll. Um Alfons zu übertreffen, versucht jeder mit seinem Rüssel drei gleiche Termiten auf denselben Hügel zu lotsen. Aber was ist das?! Die Termiten nutzen neuerdings Pfeffer als Nasenspray. Wer zu viel davon in seinen Rüssel bekommt, muss deftig ... „Haaatschiiii!“ ... und schon verweht so ein schöner Termitenhügel im Wind ...

ZIEL

Sammle **drei gleiche Termiten auf einem Termitenhügel** oder genau **ein Pfefferspray auf jedem Hügel**. Schaffe das **zweimal** im gesamten Spiel!

MATERIAL



VORBEREITUNG

- Wer zuletzt einen Ameisenhaufen gesehen hat, bekommt den **Starthügel**.
- Bildet aus **Termiten** und **Pfeffersprays** einen gut gemischten verdeckten **Stapel**.
- Gibt jedem Spieler die **Termitenhügel einer Farbe**. Jeder legt sie, je nach Spieleranzahl, so vor sich ab wie unten abgebildet. Übrige Hügel legt ihr zurück in die Schachtel.



Bei 3 oder 4 Mitspielern hat jeder einen „Doppelhügel“, der für zwei Nummern (0/3 oder 0/4) gilt.

ABLAUF

Legt so viele Karten vom Stapel offen nebeneinander in die Tischmitte, wie Spieler teilnehmen.



Beispiel: Spielt ihr zu viert, liegen vier Karten vom Stapel offen in der Tischmitte.

Ihr spielt **alle gleichzeitig**:

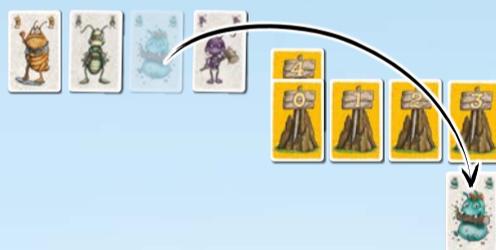
- Streckt eine geballte Faust in die Tischmitte.
- Sagt zusammen laut: „RÜS-SEL RAUS!“
- Beim Wort „RAUS“ entscheidet jeder, ob er seinen Zeigefinger ausstreckt oder ihn in der geballten Faust lässt.
- Anschließend **zählt** ihr die **ausgestreckten Zeigefinger**. Das Ergebnis ist euer **Rüsseleinsatz**.



Jetzt spielt ihr **reihum nacheinander** weiter:

- Wer den Starthügel hat, beginnt.
- Er nimmt **eine** ausliegende Karte seiner Wahl aus der Tischmitte und legt sie an den Hügel an, dessen **Nummer dem Rüsseleinsatz** (ausgestreckten Zeigefingern) **entspricht**.
• Legt Karten so an, dass sie alle gut sichtbar bleiben.
- Dies machen anschließend **reihum** auch die anderen Spieler (wobei jeder nachfolgende Spieler jeweils eine Karte weniger in der Tischmitte zur Auswahl vorfindet. Für den Letzten der Runde bleibt genau eine Karte übrig).

Weil ihr insgesamt 3 Zeigefinger ausgestreckt habt, legt jeder die genommene Karte an seinen Termitenhügel mit der Nummer 3 an:



Nachdem jeder von euch eine Karte genommen hat, überprüft ihr alle Termitenhügel. Seht nach, ob es dort folgendes gibt:

- A) Eine Pfefferspray-Überdosis** oder
- B) Einen Krabbeltier-Drilling** oder
- C) Eine Spraydosen-Superlandschaft**

Gibt es nichts davon, eröffnet ihr sofort die nächste Spielrunde.

A) Pfefferspray-Überdosis

Hast du an **einem** Hügel **2 Pfeffersprays** liegen, musst du niesen. Du rufst laut: „Haaatschiiii!“

Danach nimmst du alle Karten von diesem Hügel und legst sie auf einen Ablagestapel. Vergisst du dabei zu niesen, musst du zusätzlich von jedem anderen eigenen Hügel (sofern vorhanden) die zuletzt angelegte Karte entfernen.



B) Krabbeltier-Drilling

Hast du an **einem** Hügel **3 Termiten derselben Sorte** liegen, darfst du diesen **Termitenhügel umdrehen**. Ist dies der **Doppelhügel**, drehst du **einen** davon um. Dann nimmst du alle Karten von diesem Hügel und legst sie auf einen Ablagestapel.



C) Spraydosen-Superlandschaft

Hast du an **jedem** deiner Hügel genau **ein Pfefferspray** liegen, darfst du **einen Termitenhügel deiner Wahl** umdrehen. Dann nimmst du alle Karten von allen Hügeln und legst sie auf einen Ablagestapel.



NEUE SPIELRUNDE

Ist das Spiel nicht beendet (siehe Spielende), startet ihr jetzt eine neue Runde:

- Gibt den Starthügel an den nächsten Spieler.
- Legt erneut so viele Karten (vom Nachziehstapel) offen aus, wie Spieler teilnehmen.
- Sind nicht mehr genügend Karten im Stapel, verwendet ihr den neu gemischten Ablagestapel.

SPIELEND

Das Spiel beendet als Sieger, wer einen **zweiten Hügel** – oder **denselben Hügel ein zweites Mal** – umdrehen darf. Schaffen das mehrere Spieler in derselben Runde, haben sie alle gewonnen.



RÜSSEL RAUS!



A
bustling game for
2-4 termite bandits, 6 years and up
by Matthias Prinz, Inka & Markus Brand

Anteater Alfonso collects termites in his garden. His friends find this terrific, too. In order to outdo Alfonso, each of them tries to lure three termites of the same kind onto the same hill.
But what's that? Recently, the termites have started using pepper as a nasal spray. If too much of that gets into your snout, you'll sneeze "Achoooooo!!!" – so forcefully that you could blow a laboriously built termite hill into the wind ...

OBJECT OF THE GAME

Collect **three termites of the same kind on one termite hill** or exactly **one pepper spray on each hill**. Do this **twice** during the game!

GAME MATERIALS (GAME CARDS)



SET-UP OF THE GAME

- 👉 The player who last saw an anthill gets the **starting hill**.
- 👉 Shuffle the **termites** and **pepper sprays** thoroughly and form a face-down **pile**.
- 👉 Give each player the **termite hills of one color**. Everybody puts them in front of him as shown below. The number of players determines how many cards are laid out and whether there are any hills left that are put back into the box.



With 3 or 4 players, each player has one "double hill" consisting of two numbers (0/3 or 0/4).

COURSE OF THE GAME

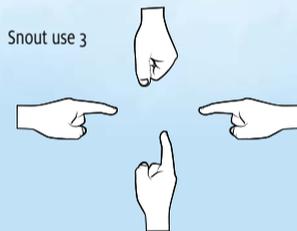
Place as many cards from the pile as there are players, face up and next to one another, in the middle of the table.



Example: In the four-player game, four cards from the pile are displayed face up in the middle of the table.

All players play **simultaneously**:

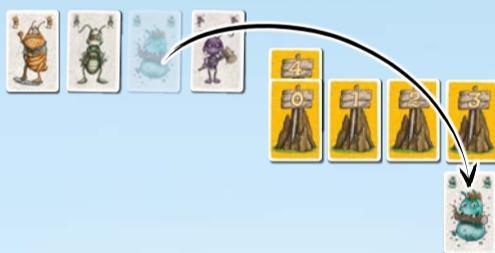
- 👉 Everybody stretches a clenched fist toward the middle of the table.
- 👉 Call out, together: "SNOUT OUT!"
- 👉 On the word "OUT," everybody either stretches out his index finger or leaves it inside his clenched fist.
- 👉 After that, players **count** the total number of **stretched-out index fingers**. The total outcome is their **snout use**.



Now, players continue **in turn, one after another**:

- 👉 The player with the starting hill begins.
- 👉 He takes **one** card of his choice from the display in the middle of the table and adds it to the hill with the **number that matches the snout use** (stretched-out index fingers).
 - Place the cards so that they all remain easily visible.
- 👉 Then, in turn, the other players do the same. (Each subsequent player has one card less in the middle of the table to choose from. The player who goes last has to take the only card left.)

Since 3 index fingers have been stretched out, each player adds the card he takes to his termite hill that contains the number 3:



After all of you have taken a card, you inspect your own termite hills. Check whether the following exists there:

- A) A pepper spray overdose** or
- B) A termite triplet** or
- C) A spray-can super-landscape**

If none of these is showing, you immediately start the next game round.

B) Termite triplet

If you have **3 termites of the same kind on one hill**, you may turn this termite hill over. Lucky you! After that, take all cards from this hill and put them on the discard pile.



A) Pepper spray overdose

If you have **2 pepper sprays on one hill**, you must sneeze. Shout: "Achoooooo!" After that, take all cards from this hill and put them on the discard pile. Bad luck! If you don't sneeze, you have to additionally remove the last-placed card from each of your other hills (if applicable).



C) Spray-can super-landscape

If you have exactly **one pepper spray on each** of your hills, you may turn over a termite hill of your choice. Lucky you! After that, take all cards from all hills and put them on the discard pile.



NEW GAME ROUND

If the game is not over yet (see "End of the Game"), a new round begins:

- 👉 The starting hill is passed to the next player.
 - 👉 Again, lay out as many cards (from the draw pile), face up, as there are players.
- If there are not enough cards left in the draw pile, reshuffle the discard pile and use it as the new draw pile.

END OF THE GAME

Once a player turns over a **second hill** – or the **same hill for the second time** – that ends the game as soon as the round is completed, and that player wins. But if several players manage to do this in the final round, they all win.

