

# GUMMI LAND™



Marco Teubner  
Gorobei



Regeln

**Willkommen im Land der Gummiz!  
Hier leben die kleinen Süßigkeiten.  
Die Gummiz lieben Früchte und  
verbringen ihre Zeit damit,  
sie anzubauen: Sie sind echte  
Feinschmecker! Aber wusstest  
du, dass du sie auch zähmen  
kannst? Lock die wilden Gummiz  
mit leckeren Früchten an und  
steck sie in deine Gummibox.  
Kitzle sie, damit sie ihr Versteck  
verlassen und dir helfen, noch  
mehr Gummiz zu schnappen!**

## Ziel des Spiels

Trainiere so viele Gummiz wie möglich und lock sie mit Früchten an, um das Spiel zu gewinnen.

## Aufbau

Jeder Spieler erhält:

- 1 Gummibox,
- 6 Startplättchen der gleichen Farbe.

Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, werden die nicht verwendeten Startplättchen und die zugehörige Gummibox wieder in die Spielschachtel gelegt.

**1.** Mischt die 32 Gummiz-Plättchen und bildet 4 gleich große Stapel, die ihr in die Tischmitte legt. Die wilden Gummiz zeigen nach oben.

**2.** Misch die 6 Startplättchen und schiebe sie durch den oberen Schlitz in deine Gummibox. Die Seite mit den zahmen Gummiz zeigt dabei nach oben. Die anderen Spieler bereiten ihre Gummibox auf die gleiche Weise vor.

**3.** Lege den Kitzelstab in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.

Der Spieler, der am liebsten Süßigkeiten mag, wird zum Startspieler ernannt und wird "aktiver Sammler". Die Partie kann beginnen!

## Spielmaterial

◆ 80 Gummiz-Plättchen:

- 24 Startplättchen (6 Plättchen pro Spieler), eine Seite mit zahmen Gummiz (hellblauer Hintergrund) und eine Seite in Spielerfarbe.



- 32 Plättchen, jeweils eine Seite mit zahmen Gummiz (hellblauer Hintergrund) und eine Seite mit wilden Gummiz (roter Hintergrund)

- 3 Schachteln mit je 8 Plättchen mit exotischen Gummiz (nur für den Abenteuer-Modus)



- ◆ 4 Plättchen-Spender (Gummiboxen) in 4 Farben, eine Farbe pro Spieler



- ◆ 1 Kitzelstab aus Holz



# So wird gespielt

Das Spiel läuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Gummiz kitzeln
2. Wilde Gummiz schnappen
3. Den Kitzelstab an den nächsten Spieler weitergeben

## 1. Gummiz kitzeln

Nutze den Kitzelstab, um 2 Gummiz aus deiner Gummibox zu locken.

**So verwendest du deine Gummibox:**

Drück den Kitzelstab in den dafür vorgesehenen Schlitz unten an der Gummibox, so dass ein Plättchen auf der anderen Seite herausgeschoben wird.

Wiederhole dies für jedes Plättchen.

Leg die Plättchen so vor dich, dass die Seite mit den zahmen Gummiz nach oben zeigt.

**Anmerkung:** Wenn du kein Gummiz-Plättchen mehr in deiner Gummibox hast, endet diese Phase und du musst deinen Zug mit der Phase "wilde Gummiz schnappen" fortsetzen.

## 2. Wilde Gummiz schnappen

Um die wilden Gummiz eines Plättchens zu schnappen, musst du sie mit Früchten anlocken. Dann kannst du sie in deine Gummibox stecken. Wenn du am Zug bist, darfst du nur die Gummiz eines einzigen Plättchens schnappen - vorausgesetzt, du hast die Mittel dafür.

**A. Sieh dir die wilden Gummiz an. Jedes Plättchen gibt dir 2 Informationen:**

◆ die Anzahl der Gummiz, die dir dieses Plättchen einbringt



◆ die Anzahl und die Sorte der Früchte, die du brauchst, um sie zu schnappen

**B. Sieh dir dann die Plättchen an, die vor dir ausliegen und suche die Früchte, die du fürs Schnappen brauchst:**

◆ **Du hast alles, was du benötigst: super!** Nimm alle Plättchen auf die Hand, die du fürs Schnappen benötigst und nimm anschließend das Plättchen mit den wilden Gummiz, die du gefangen hast. Schieb alle diese Plättchen, eins nach dem anderen und in einer beliebigen Reihenfolge in deine Gummibox, so dass die Seite mit den zahmen Gummiz nach oben zeigt. Du hast deinen Fang abgeschlossen.

◆ **Wenn dir Früchte fehlen, um das Plättchen zu schnappen: schade!** Vielleicht fängst du in der nächsten Runde etwas: Mach mit der nächsten Phase weiter.



Die zahmen Gummiz werden dir helfen, weitere Gummiz zu fangen, denn sie geben dir Belohnungen. Manche Belohnungen bestehen aus Früchten, andere sind speziell und geben dir einen großen Vorteil: Schau dir die Beschreibung der "speziellen Belohnungen" an.



**Anmerkung:** Einige Gummiz sind größere Feinschmecker als die anderen und geben dir keine Belohnung, dafür sind sie zahlreicher. Schieb sie zurück in deine Gummibox, wenn du sie herausgekitzelt hast.



## 3. Reich den Kitzelstab an den nächsten Spieler weiter

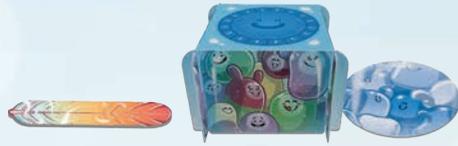
Dein Zug ist beendet: Gib den Kitzelstab an deinen linken Nachbarn weiter. Dieser wird zum neuen aktiven Sammler und beginnt seinen Spielzug.

# Ende des Spiels

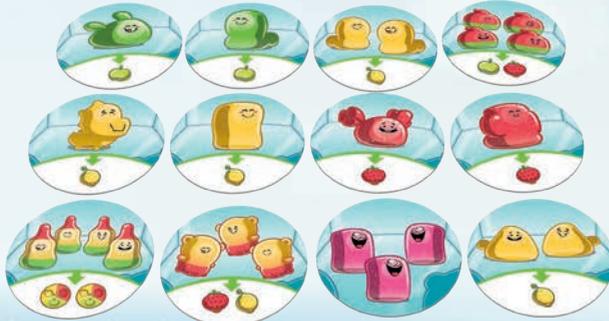
Die Partie endet, wenn nur noch zwei Stapel mit Gummiz-Plättchen auf dem Tisch liegen. Spielt so lange weiter, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen absolviert haben. In dem Fall, dass keine Plättchen mit wilden Gummiz mehr auf dem Tisch übrig sind, endet die Partie sofort.

Jeder Spieler nimmt alle seine Plättchen aus seiner Gummibox und fügt die Plättchen hinzu, die noch offen auf dem Tisch vor ihm liegen. Jeder zählt nun die Anzahl der zahmen Gummiz, die er besitzt.

**ACHTUNG:** Zählt unbedingt die Anzahl der Gummiz, nicht der Plättchen!



In diesem Beispiel hat der **grüne** Spieler 21 Gummiz gefangen, der **blaue** Spieler hat 24 gefangen. Der **blaue** Spieler gewinnt das Spiel!



Der Spieler mit den meisten Gummiz gewinnt die Partie und wird zum besten Gummiz-Sammler ernannt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Belohnungen (außer Früchten) erhalten hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die betreffenden Sammler den Sieg.

## Abenteuermodus

Du hast Lust, zu weiteren Abenteuern aufzubrechen? Brich mit den anderen Sammlern auf und entdeck die neuen Gummiz, die in den benachbarten Regionen leben.

Im Spiel findest du 3 kleine Zusatz-Schachteln, mit denen du 3 neue Regionen erkunden kannst.

Jede der Schachteln enthält:

◆ 4 Startplättchen mit **exotischen Gummiz**: Je ein Plättchen wird beim Aufbau zu den 6 Startplättchen jedes Spielers hinzugefügt.

◆ 4 Plättchen mit **exotischen Gummiz**, die beim Aufbau zufällig unter die 4 Stapel mit Gummiz gemischt werden.

**ACHTUNG:** Wir empfehlen euch, jede neue Schachtel erst zu öffnen, wenn ihr die Voraussetzung dafür in einer vorherigen Partie erfüllt habt.

### Der Ananas-Strand

Wenn es am Ende einer Partie einer oder mehrere Sammler geschafft haben, die 4 dreifarbigigen Gummiz-Plättchen anzulocken, dürft ihr die weiße Schachtel öffnen. Ferien! Und wer Ferien sagt, meint Ananas-Strand! Mach die Bekanntschaft der Gummiz mit Ananasgeschmack, die hier leben, und spiel mit ihnen.



## Der Orangen-Hain

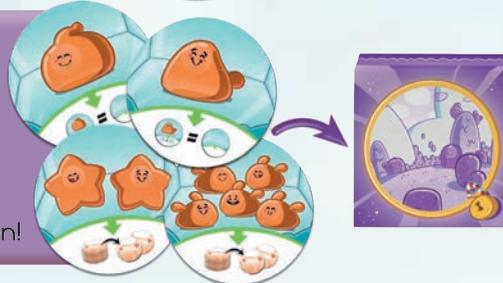
Wenn vor Spielende einer oder mehrere Sammler 4 Ananas-Plättchen angelockt haben, dürft ihr die orangefarbene Schachtel öffnen. Nach einem schönen Bad gibt es nichts Tolleres als ein Nickerchen unter einem Orangenbaum. Da trifft es sich gut, dass ihr gerade den Orangenhain erreicht! Und hier wimmelt es vor Orangen-Gummiz!



## Der Brombeer-Berg

Wenn vor Spielende einer oder mehrere Sammler 4 Plättchen mit Orangen-Gummiz angelockt haben, dürft ihr die violette Schachtel öffnen.

Was gibt es Besseres am Ende einer Reise, als über einen brombeerbewachsenen Berg zu wandern! Vergiss nicht, im Vorbeigehen die neuen Gummiz mit Brombeer-Geschmack zu fangen!



**Anmerkung:** Sobald du alle Plättchen mit exotischen Gummiz entdeckt hast, kannst du in den kommenden Partien mit allen neuen Plättchen spielen oder deine Favoriten auswählen.

## Früchte und spezielle Belohnungen

### Erdbeere/Apfel/Zitrone:

Diese Früchte ermöglichen es dir, Gummiz zu fangen.



### Mehrfucht:

Diese Belohnung kann anstelle einer der drei Früchte Erdbeere, Apfel, Zitrone eingesetzt werden.



### Aufräumen/Ananas:

Du darfst eines der Plättchen, die vor deinem Mitspieler liegen, in dessen Gummibox zurückstecken.



### Verdoppeln/Orange:

In diesem Zug darfst du statt einem sogar zwei Plättchen mit wilden Gummiz fangen, nachdem du dieses Plättchen in deine Gummibox gesteckt hast. Beachte, dass du trotzdem alle benötigten Früchte dafür ausgeben musst.



**Auswählen/Brombeere:** Wähle einen Stapel aus der Tischmitte und sieh dir alle Plättchen an. Du darfst das Gummiz-Plättchen deiner Wahl als oberstes auf den Stapel legen. Nachdem du diese Belohnung eingesetzt hast, stecke sie zurück in deine Gummibox.



## Start-Belohnungen

### Probieren:

Befrei zwei neue Gummiz aus deiner Gummibox, sobald du diese Belohnung einsetzt. Nachdem du diese Belohnung eingesetzt hast, kommt sie zurück in deine Gummibox.



### Kaugummi:

Sobald du diese Belohnung einsetzt, kopiert sie bis zum Ende deines Zuges den Effekt eines anderen Plättchens, das vor dir ausliegt.

Das gilt sowohl für Früchte als auch für Belohnungen.  
*Beispiel:* In seinem Zug nutzt der blaue Spieler den Kaugummi, um das Mehrfrucht-Plättchen zu kopieren, das bereits vor ihm liegt. Auf diese Weise kann er in diesem Zug das Kaugummi-Plättchen wie ein Mehrfrucht-Plättchen einsetzen.



**Austausch:** Du darfst ein oder zwei Plättchen, die vor dir ausliegen, zurück in deine Gummibox stecken und genauso viele Plättchen befreien.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummiland und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)