



YUM YUM ISLAND

- » 2 BIS 5 PELIKANER
- » AB 6+ JAHREN
- » 20-MINUTEN-FLUG

ZIEL DES SPIELS

Yum Yum Island ist ein kooperatives Spiel. Ihr müsst Tiere füttern, indem ihr das Futter in ihre Mäuler fallen lasst ... ohne dabei etwas zu sehen!

Wenn ein Tier satt ist, habt ihr es gerettet.

Ihr könnt das Spiel nur gewinnen, wenn ihr alle Tiere gerettet habt, bevor der Schlund des Riesen voll ist!

EINE KURZE GESCHICHTE

Es war einmal eine Insel namens Yum Yum Island, auf der ein Schwein und ein Panda und viele andere Tiere friedlich zusammenlebten. Doch eines Tages tauchte der Riese Ferdinand auf und verschlang ihr ganzes Futter!

Eure Mission als Mitglieder des 1. Pelikan-Luftgeschwaders ist es nun, die Tiere zu retten, indem ihr ihnen aus der Luft Futter ins Maul werft, damit der Riese es nicht stehlen kann. Setzt eure Fliegerbrillen auf und bereitet euch auf den Abflug vor. Aber seid vorsichtig! Schlechtes Wetter kann eure Mission gefährden!

MATERIAL UND AUFBAU DES SPIELS

- * **1 Riese:** Legt Ferdinand (ja, genau den!) in die Tischmitte.
- * **4 Bäume:** Stellt je einen Baum (ganz leicht zusammenbaubar) an die Spitze von Ferdinands Händen und Füßen.
- * **12 Tiere:** Fürs erste Spiel solltet ihr **den Löwen, die Spinne, den Panda, das Känguru, das Schwein** und **die Elefantenmama** verwenden und sie zufällig um den Riesen herum verteilen. Eure Insel ist fertig aufgebaut!
- * **1 Riesenschildkröte:** Legt sie etwa 5 Zentimeter von der Insel entfernt vor den jüngsten Spieler, der Geschwaderführer wird. Ihr Kopf sollte nach links zeigen. Die Startbahn der Pelikane weist dadurch auf die Insel.
- * **70 Futter-Steine:** rosa (Fleisch, Fisch, Insekten) und grün (Gras, Blätter, Gemüse, Früchte). Verteilt alle Steine auf dem Rücken der Schildkröte, ohne sie dabei zu sortieren.
- * **5 Fliegerbrillen:** Setzt euch die Fliegerbrillen so auf die Stirn, dass das elastische Gummiband an eurem Hinterkopf sitzt, während ihr auf den Start wartet!
- * **1 Würfel:** Ihr braucht den Würfel, wenn ihr am Zug seid.



STARTFREIGABE ERHALTEN!

COCOW, UNSER WELTRAUM-MASKUHTCHEN!

Cocow wird euch durch die Regeln begleiten. Sie wird euch Ratschläge und Erklärungen geben, damit ihr das Spiel voll und ganz genießen könnt!



SPIELZUG


Du bist der Geschwaderführer, wenn die Riesenschildkröte vor dir liegt. Zu Beginn deines Zuges **wirfst du den Würfel** und führst das Ergebnis aus:



Nimm sofort **1 grünen Futter-Stein** und **1 rosa Futter-Stein** von der Schildkröte und schiebe sie in den Schlund des Riesen.

Dann musst du versuchen, **die Tiere zu füttern** (siehe **TIERE FÜTTERN**). **Deine Mitspieler dürfen dich mit Anweisungen unterstützen!**

COCOWS ERKLÄRUNGEN!

Wenn der Würfel  zeigt, dürfen deine Mitspieler mit dir reden, um dir damit beim Füttern der Tiere helfen.

Das machen sie, indem sie dir nützliche Hinweise geben (wie z. B. „mehr nach links“, „nach rechts“, „weiter nach oben“, „zurück“, „höher“, „tiefer“, „halt“, „abwerfen“ usw.). Wenn die Anweisungen verwirrend sind, können sie auch „zu dem oder dem Spieler“ sagen oder die Umgebung miteinbeziehen („weiter zur Tür“, „Richtung Küche“, „zur Couch“ usw.).

Deine Mitspieler dürfen dich als Geschwaderführer aber nicht berühren (beispielsweise an der Hand oder am Arm)!



Du musst versuchen, **die Tiere zu füttern** (siehe **TIERE FÜTTERN**), aber **deine Mitspieler dürfen dir nicht helfen und müssen ruhig bleiben.**



Wähle **ein Tier, das mindestens 1 Futter-Stein in seinem Maul hat, und rette es.**

WICHTIG: Hat kein Tier Futter im Maul, kannst du auch kein Tier retten.

Drehe dann den Würfel auf die Seite, auf die der schwarze Pfeil zeigt, und führe die abgebildete Aktion auf der neuen Seite aus.

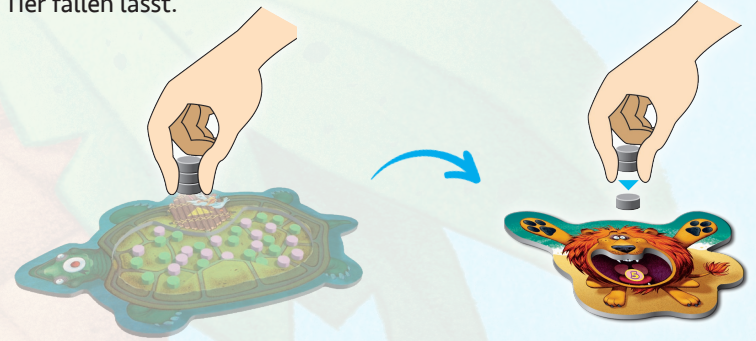


TIERE FÜTTERN

Du wählst zusammen mit deinem Geschwader ein Tier, das du füttern möchtest. Merke dir die **Futter-Steine** auf dem Rücken der Schildkröte, und **ziehe dann deine Brille vor die Augen** (weil die Wetterverhältnisse auf Yum Yum Island besonders schlecht sind). Damit erhältst du die Startfreigabe!



Jetzt musst du mindestens **1 Futter-Stein** vom Rücken der Schildkröte nehmen – **an einem Stück und ohne etwas zu sehen** – und die Steine mit einer Hand stapeln, bevor du den Stapel in das Maul von mindestens **1 Tier** fallen lässt.



Futter-Steine, die nicht direkt im Maul des Tieres landen (sondern auf dem Tisch, auf dem Riesen oder auf dem Tier selbst, jedoch nicht im Maul), **werden durch den Mund in den Schlund des Riesen geschoben!**

Jedes Tier hat eine eigene Ernährung – grün oder rosa. (Das Schwein ist die Ausnahme, es frisst alles!). Wenn **Futter-Steine**, die nicht zur Ernährung des Tieres passen, in seinem Maul landen (falsche Farbe oder zu viele Steine), werden sie auch in den Schlund des Riesen geschoben.



COCOWS ERKLÄRUNGEN!

WICHTIG: Wenn du als Geschwaderführer unbeabsichtigt den Tisch oder andere Spielmaterialien (außer die Bäume und die Schildkröte) berührst, rufen die anderen laut: „**ABSTURZ!**“ Wenn das passiert, musst du deine Ladung fallen lassen und dein Zug ist vorbei. Der Pelikan ist dem Boden zu nahe gekommen und ist im Sand gelandet!

Wenn im Maul eines Tieres die RICHTIGE Anzahl Futter-Steine liegt, habt ihr es GERETTET. Legt das Tier UND seine **Futter-Steine** in die Schachtel. Ihr braucht sie für den Rest des Spiels nicht mehr.

Manche Tiere – wie der Löwe oder die Spinne – haben besondere Effekte, wenn ihr sie rettet. Diese Effekte werden auf der letzten Seite der Spielanleitung beschrieben.

Wenn du deinen Zug beendet hast, wird der nächste Spieler (in Richtung des Schildkrötenkopfes) zum Geschwaderführer und schiebt die Schildkröte vor sich. Jetzt ist er mit Würfeln an der Reihe.

BEISPIEL EINES SPIELZUGS:

In diesem Zug ist Cocow die Geschwaderführerin. Sie wirft den Würfel, der folgendes Ergebnis zeigt:

1. Wie auf dem Würfel angegeben legt Cocow 2 Futter-Steine in den Mund des Riesen. Dann schiebt sie die Steine seinen Schlund hinab.
2. Danach entscheiden Cocow und ihr Geschwader, welches Tier sie füttern wollen. Wie auf dem Würfel angegeben (☺) dürfen die Mitspieler Cocow dabei helfen. Es fehlen nur noch 3 grüne Futter-Steine, damit die Elefantenmama gerettet ist!
3. Cocow schaut sich die Tiere und den Futterrivat (auf dem Rücken der Schildkröte) noch einmal genau an, dann setzt sie sich ihre Fliegerbrille auf.
4. Mit der Unterstützung ihrer Mitspieler schnappt sich Cocow 2 grüne und 1 rosa Futter-Marker und versucht, damit die Elefantenmama zu füttern.



5. Nachdem Cocow das Futter abgeworfen hat, schiebt sie sich ihre Brille wieder auf die Stirn und muss feststellen, dass ihr Flug nicht gerade erfolgreich war. Sie hat aus Versehen 1 rosa Stein in das Maul von der Elefantenmama fallen lassen. Die 2 grünen Steine sind überhaupt nicht in ihrem Maul gelandet. Deshalb werden alle 3 Steine durch den Mund in den Schlund des Riesen geschoben! Hoffentlich schafft Cocow es beim nächsten Mal, die Elefantenmama zu füttern (und sie zu retten)!

COCOWS EMPFEHLUNGEN!

DIE BÄUME:

Auf Yum Yum Island stehen 4 Bäume. Sie dienen den Pelikanen als Orientierungspunkte. Ihr dürft sie während eures Fluges berühren. Das kann euch helfen herauszufinden, wo ihr euch auf der Insel gerade befindet. Aber Vorsicht: Wenn ein Baum erst einmal umfällt, könnt ihr ihn nicht wieder aufstellen. Legt ihn stattdessen für den Rest des Spiels in die Schachtel.

DIE STARTBAHN:

Die Riesenschildkröte ist mit einer hochmodernen Startbahn ausgestattet! Vor dem Start kannst du als Geschwaderführer die Startbahn auf das Tier ausrichten, das du füttern möchtest, und sie berühren, um deine Position zu bestimmen, nachdem du deine Brille aufgesetzt hast.

WICHTIG: Die Startbahn darf kein Tier berühren. Die Schildkröte muss deshalb etwa 5 Zentimeter von der Insel entfernt sein.



SPIELENDE

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr **ALLE Tiere gerettet** habt!

Wenn dagegen **der Mund und Schlund des Riesen so voll ist, dass keine weiteren Futter-Steine hineinpassen, oder wenn keine Futter-Steine mehr auf dem Rücken der Schildkröte übrig sind, um ein Tier zu füttern**, habt ihr das Spiel verloren!



IHR GEWINNT!



IHR VERLIERT!

UND JETZT?

Wenn ihr wollt, dass das Spiel schwieriger wird, startet mit 1 bis 2 Tieren mehr und/oder ersetzt sie durch die (rechts abgebildeten) Tiere.

Ihr könnt euch auch eigene Effekte für die Tiere ausdenken! Lasst eurer Fantasie freien Lauf!


COCOW DANKT DIR!

Cocow bedankt sich bei allen Erdlingen, die das Spiel getestet haben! Nochmals vielen Dank!

© 2020 JD Éditions / Space Cow. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen über Space Cow:



TIERE UND IHRE EFFEKTE

Manche Tiere haben besondere Effekte, **wenn sie gerettet werden** (weil sie satt sind oder durch die -Würfelseite):



DER LÖWE beißt den Riesen in den Po. Legt ihn unter den Riesen. Hebt den Riesen dabei auf die Höhe der Bäume an und lasst ihn dann fallen. Alle Steine, die aus dem Schlund herausfallen, werden in die Schachtel gelegt. Wenn aber passende Futter-Steine im Maul der Tiere landen, bleiben sie stattdessen dort liegen. Glück gehabt!



DIE SPINNE räumt den Vorrat der Schildkröte auf. Ihr dürft die Futter-Steine sortieren. Legt die **rosa** Steine auf die eine Seite, die **grünen** Steine auf die andere Seite.



DER GORILLA versetzt die anderen Tiere in Angst und Schrecken, als er sich vor Freude auf die Brust schlägt! Entfernt je 1 **grünen** Stein aus dem Maul jedes Tieres.



DIE BIBER können den Drang, Bäume zu fällen, einfach nicht unterdrücken. Legt die 4 Bäume in die Schachtel zurück. Ihr könnt sie nicht länger als Orientierungspunkte verwenden.



DIE BOAS hypnotisieren die anderen Tiere der Insel. Solange die Boas nicht gerettet und von der Insel entfernt worden sind, werden die Effekte der anderen Tiere nicht ausgelöst, wenn sie gerettet werden.



DAS ELEFANTENBABY müsst ihr zu Beginn des Spiels so auf die Elefantenmama legen, dass es ihr Maul komplett überdeckt. Das Elefantenkalb muss vor der Elefantenmama gerettet werden, da sie die Insel nicht ohne ihren Nachwuchs verlassen will!

! Die Tiere, die Effekte auslösen, sind an der **gelben** Zahl und dem **gelben** Rahmen zu erkennen:

