



Für 2 – 4 Spieler  
Ab 4 Jahre  
Ca. 20 Minuten

# RATZE PUTZ



**Juhu – auf geht's zur Rübenenernte!**  
Voller Vorfreude huscht Zwerg Tilli in seinen Gemüsegarten. Vorsichtig zieht er die erste Möhre aus dem Boden. Doch hoppla – statt der leckeren Rübe ist da nur ein tiefes Loch! Plötzlich hört Tilli ein lautes Schmatzen unter der Erde: Das ist bestimmt Ratzeputz und seine nimmersatte Hasenfamilie!  
Jetzt aber schnell! Helft Tilli gemeinsam dabei, möglichst viele Rüben zu ernten – bevor Ratzeputz sie alle stibitzt!



KOSMOS

## Regeln für zwei Spieler

Spielt ihr zu zweit, verwendet ihr die Drehscheibe mit der kniffligen Seite.

## Regeln für ältere Kinder

Am Ende des Spiels werden die je nach Rübenfarbe unterschiedlichen Rübenwerte zusammengezählt: Orange Rüben zählen 1 Punkt, gelbe 2 Punkte und rote 3 Punkte. Habt ihr insgesamt mehr Punkte – also die wertvolleren Rüben – gesammelt als Ratzeputz, gewinnt ihr gemeinsam. Hat Ratzeputz mehr Punkte, gewinnt er.

Merkt euch gut, wo ihr die wertvollsten und die weniger wertvollen Rüben angepflanzt habt. Versucht, die wertvollsten Rüben zuerst zu ernten und die weniger wertvollen Ratzeputz zu überlassen. Für ein noch spannenderes Spiel verwendet ihr die Drehscheibe mit der kniffligen Seite.

Autoren: Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
Illustration & Grafik: Annette Nora Kara, anoka.de  
3-D-Grafik: Andreas Resch, argfx.at  
Redaktion: Elisabeth Sieber

©2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 21 91-0, Fax: +49 711 21 91-199  
info@kosmos.de, kosmos.de  
Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 697488

Unter Tillis Garten wohnt nicht nur Ratzeputz mit seiner Hasenfamilie, sondern auch **Maulwurf Blinki**. Spielt ihr mit der einfachen Seite der Drehscheibe, kann es sein, dass du Blinki unter dem Möhrengrün entdeckst. Glück gehabt! Blinki sagt nur freundlich „Hallo“, frisst aber keine Rüben. Deck Blinki mit dem Möhrengrün wieder zu, ohne eine Rübe anzupflanzen oder zu verfüttern.

Unterseite des Möhrengrüns noch Rüben, werden diese nicht gezählt. Danach nehmt ihr den Spielplan und die Drehscheibe aus dem Schachteleinsatz.

Habt ihr mit Tilli mehr Rüben geerntet, als Ratzeputz stibitzen konnte, habt ihr gewonnen! Hat aber Ratzeputz mehr Rüben gesammelt als ihr alle zusammen, gewinnt er! Bei Gleichstand gewinnen alle: ihr mit Tilli und Ratzeputz.

## Was passiert mit Rüben, die ...

... beim **Ernten** in den Hasenbau fallen? Sie gehören Ratzeputz. Statt zu ernten, müsst ihr eine neue Rübe anpflanzen und die Drehscheibe um ein Griffloch in Pfeilrichtung weiterdrehen.

... beim **Anpflanzen** in den Hasenbau fallen? Sie gehören Ratzeputz. Anschließend müsst ihr die Drehscheibe um ein Griffloch in Pfeilrichtung weiterdrehen.

... sich am **Spielende** noch an der Unterseite des Möhrengrüns befinden und beim Herausziehen in den Hasenbau plumpsen? Sie gehören ebenfalls Ratzeputz.

Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er würfelt und spielt wie beschrieben.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr die **letzte Rübe aus dem Beutel** gezogen und angepflanzt habt. Vergesst nicht, danach die Drehscheibe noch um ein Griffloch in Pfeilrichtung weiterzudrehen: Schließlich möchte sich Ratzeputz diese letzte Rübe nicht entgehen lassen! Es kann auch sein, dass ihr die letzte Rübe im Beutel direkt an Ratzeputz verfüttern müsst.

**Zählt nun eure geernteten Rüben und seht im Hasenbau nach, wie viele Rüben Ratzeputz stibitzen konnte.** Dazu stellt ihr Tilli neben die Schachtel und zieht vorsichtig die Möhren aus dem Garten. Befinden sich an der

## Inhalt:

- 1 Spielplan „Gemüsegarten“
- 1 Drehscheibe mit 2 Spielseiten
- 1 Stoffbeutel mit 19 Rüben (10 orange, 6 gelbe, 3 rote)
- 6 Möhrengrün mit Magnet
- 1 Spielfigur Zwerg „Tilli“
- 1 Würfel

Briefkasten mit Pfeil

Grifflöcher am Eingang zum „Hasenbau“

Startfeld mit Zwerg „Tilli“

Steinfeld

Hase „Ratzeputz“

Loch

Möhrengrün

Rübe

Jede **Möhre** besteht aus einem Möhrengrün und einer Rübe, die zusammengesetzt und wieder auseinandergenommen werden können.

## Spielvorbereitung

1. Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Die Teile mit einer Mülltonne  bitte vor dem ersten Spiel vorsichtig ausbrechen und entsorgen. Legt die **Drehscheibe** mit der **einfachen Seite** (Hase Ratzeputz und Maulwurf Blinki) oder mit der **kniffligen Seite** (zweimal Hase Ratzeputz) nach oben in den Schachteleinsatz.

2. Legt den **Spielplan** so in die Schachtel, dass er einrastet und der Pfeil unter dem Briefkasten genau über dem **Pfeil** im Schachteleinsatz liegt. Mithilfe der Grifflöcher am Eingang zum Hasenbau könnt ihr die Drehscheibe mit dem Finger bewegen. Dreht die Drehscheibe nun so lange in Pfeilrichtung, bis fünf Löcher und Hase Ratzeputz zwischen den Steinfeldern zu sehen sind.

3. Setzt das **Möhrengrün** auf die fünf Löcher und auf Hase Ratzeputz. Stellt **Zwerg Tilli** auf das Steinfeld hinter dem Gartentor. Legt den Würfel und den **Beutel mit den Rüben** neben die Schachtel.

4. Jetzt zieht ihr blind eine Rübe aus dem Beutel und nehmt ein beliebiges Möhrengrün aus dem Garten. Entdeckt ihr unter dem Möhrengrün Ratzeputz, deckt ihr diesen mit dem Möhrengrün wieder zu und nehmt ein anderes. Setzt nun die Rübe und das Möhrengrün zusammen. Dann steckt ihr die ganze Möhre vorsichtig ins Loch. Das macht ihr genau drei Mal. **Alle Spieler merken sich gut, wo die drei Rüben angepflanzt wurden.**

knifflig

einfach



## Ziel des Spiels

Ihr spielt alle gemeinsam. Habt ihr am Ende des Spiels zusammen mehr Rüben geerntet, als Ratzeputz stibitzen konnte, gewinnt ihr!

## Los geht's!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

### 1. Würfeln und Tilli bewegen

Würfelst du **Punkte**, ziehst du mit Tilli die entsprechende Anzahl an Steinfeldern vor. Du darfst Tilli im und gegen den Uhrzeigersinn ziehen, allerdings nicht vor und zurück in einem Zug. Würfelst du die **Möhre**, darfst du Tilli auf ein beliebiges Steinfeld versetzen.

### 2. Möhre auswählen

Tilli steht nun zwischen zwei Möhren in seinem Garten. Zieh eine der beiden Möhren vorsichtig aus der Erde heraus – entweder die linke oder die rechte. Wenn du dir nicht sicher bist, wo Rüben angepflanzt und geerntet wurden, dürfen dir deine Mitspieler jetzt auch **Tipps** geben.

### 3. Was passiert nun?

· Hast du **eine Rübe entdeckt**, darfst du sie ernten: Dazu nimmst du die Rübe vom Möhrengrün und legst sie vor dich auf den Tisch. Hat der Spieler vor dir diese Rübe angepflanzt, darfst du sie trotzdem unmittelbar

danach ernten. Das Möhrengrün setzt du ohne Rübe wieder über das Loch.

· Hast du **keine Rübe entdeckt**, musst du eine neue anpflanzen: Zieh blind eine Rübe aus dem Beutel und setz sie mit dem Möhrengrün zusammen. Dann steckst du die ganze Möhre vorsichtig ins Loch.

**Aufgepasst – jetzt kommt Ratzeputz!** Die frische Rübe duftet – wie auch alle anderen Rüben – so unwiderstehlich gut, dass Ratzeputz sofort hergehoppelt kommt, um sie zu stibitzen. Dreh nun die Drehscheibe um genau ein Griffloch in Pfeilrichtung weiter. Hörst ihr beim Drehen ein Plumpsen, dann hat Ratzeputz tatsächlich eine Rübe stibitzt. Sie liegt nun im Hasenbau und ihr könnt sie leider nicht mehr ernten.

· Hast du **Ratzeputz unter dem Möhrengrün** entdeckt, musst du leider eine **Rübe** an ihn **verfüttern**: Zieh blind eine Rübe aus dem Beutel und stell sie mit der flachen Seite auf das Loch, aus dem Ratzeputz mit weit aufgerissenem Maul herauschaut. Dreh nun die Drehscheibe mit Schwung um genau ein Griffloch in Pfeilrichtung weiter. Dabei plumpst die Rübe – und vielleicht auch eine zweite, denn die Hasenfamilie ist sehr gefräßig! – in den Hasenbau. Das Möhrengrün setzt du ohne Rübe wieder über das Loch.