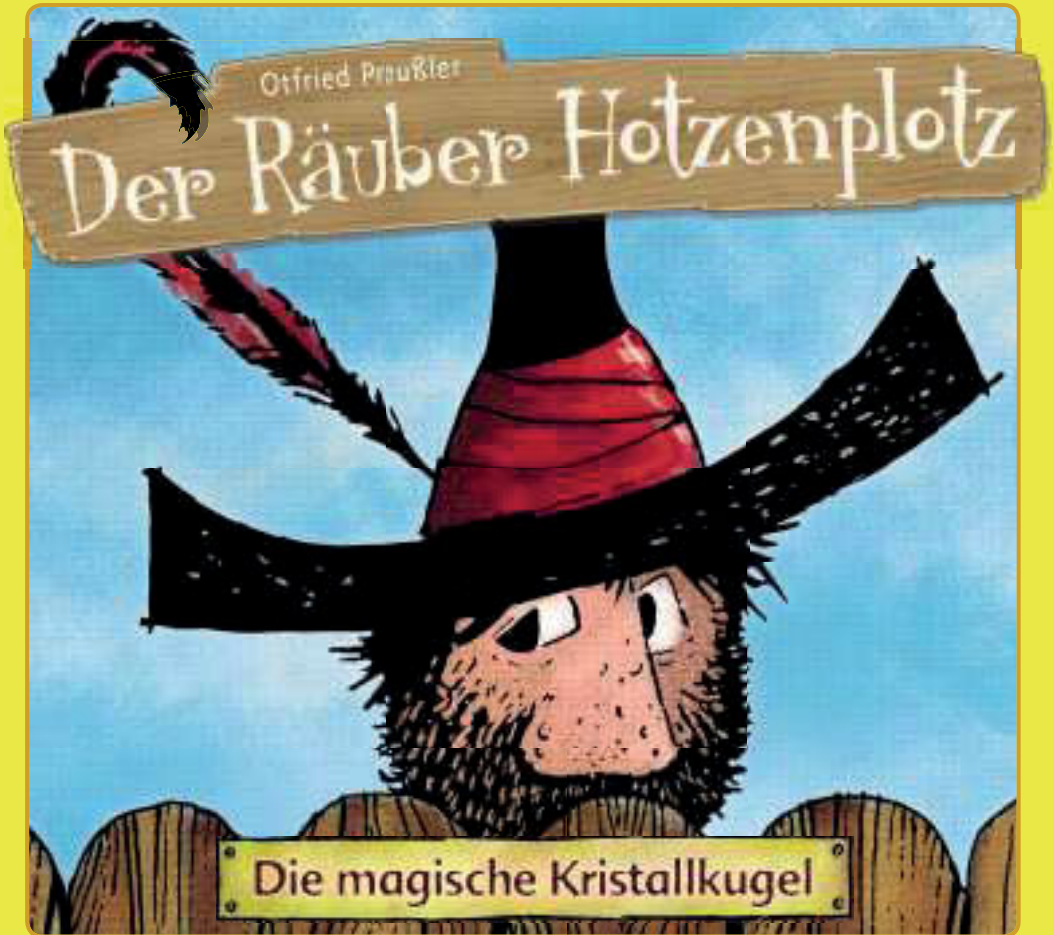




Spielanleitung



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015



Ein räuberstarkes Suchspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Mit Solovariante und kooperativer Variante für unzertrennliche Spürnasen.

Autoren: Kai Haferkamp, Markus Nikisch
Retusche: Oliver Freudenreich
Spieldauer: 15 - 25 Minuten

Nach dem Buch von Otfried Preußler, Der Räuber Hotzenplotz mit Illustrationen von F.J. Tripp, koloriert von Mathias Weber, © by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Kasperl, Seppel, Großmutter und Wachtmeister Dimpfelmoser sind zusammen mit euch auf der Jagd nach dem Räuber Hotzenplotz. Um ihn zu finden, müsst ihr euch gut merken, was im Wald vor sich geht: Wer weiß, wo sich gerade welche Figur aufhält, der kann sie zum richtigen Ort führen und so den Räuber in seinem Versteck aufscheuchen. Ob ihr alles richtig gemacht habt, zeigt euch stets die Wahrsagerin Frau Schlotterbeck mit ihrer magischen Kristallkugel. Aber freut euch nicht zu früh: Wenn die Sonne untergeht, hat nicht automatisch derjenige gewonnen, der die meisten Auftragskarten gesammelt hat.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Hintergrundkulisse
- 9 Zaunlatten
- 8 Büsche
- 8 Auftragskarten
- 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- 1 Wahrsagerin
- 1 Sonne
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

- Drückt vorsichtig alle Pappteile aus den Tableaus heraus.
- Baut dann – wie auf dem Bild zu sehen – aus den langen und kurzen Stegen den Schachteinsatz zusammen.
- Zum Schluss steckt ihr vorsichtig die vier Plastikfüße an die Unterseite der Spielfiguren.

Spielvorbereitung

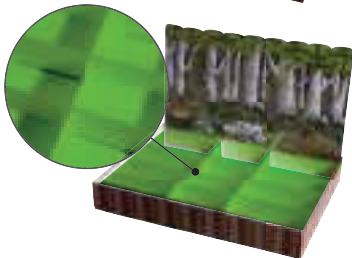


- Nehmt alle Spielmaterialien aus der Schachtel.

- **Legt die graue Bodenplatte wie abgebildet hinten bündig in die Schachtel.**



- Steckt die Hintergrundkulisse hinten in die Schachtel; auf die graue Bodenplatte.



- **Legt den Gitter-Einsatz so in die Schachtel, dass alle Schlitz** der Bodenplatte frei sind. **Ist dies nicht der Fall, müsst ihr das Gitterkreuz drehen.**



- Legt den Spielplan so auf den Gitter-Einsatz, dass alle Schlitz frei sind.



- Mischt die neun Zaunlatten verdeckt (d. h. mit der Seite, die den Zaun zeigt, nach oben) und steckt sie in den Spalt **zwischen Schachtelrand und Bodenplatte**.

- Steckt nacheinander die Büsche mit der neutralen Rückseite zu euch in die Schlitzze auf dem Spielplan. Bewegt die Büsche ein wenig hin und her, damit sie in die Schlitzze der grauen Bodenplatte einrasten. Vor dem Einstecken dürft ihr euch alle die Vorderseite jedes Busches ansehen. Versucht euch zu merken, welcher Busch welchen Ort zeigt!
- Stellt dann nacheinander die Figuren mit der neutralen Rückseite zu euch auf beliebige Felder des Spielplans. Jede Figur muss hinter einem anderen Busch stehen. Wie bei den Büschen dürft ihr euch auch beim Setzen der Figuren kurz ansehen, wer da auf der Vorderseite zu sehen ist.
- Legt die gemischten Auftragskarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- Die oberste Auftragskarte deckt ihr neben dem Stapel auf. Sie zeigt euch, welche Figur zu welchem Ort gezogen werden soll.
- Die Sonne kommt auf das erste Feld der Hintergrundkulisse.
- Haltet den Würfel und die Wahrsagerin bereit.

Wichtig: Setzt euch immer so vor die Spieleschachtel, dass ihr alle gut den Wald im Hintergrund sehen könnt. Die verdeckten Vorderseiten der Büsche oder der Figuren dürft ihr dabei **nicht** sehen!



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer die größte Nase hat, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **1, 2 oder 3 Punkte**

Du darfst eine beliebige Figur um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Spielfeld in beliebige Richtung bewegen. Du darfst auch auf ein Feld laufen, auf dem schon andere Figuren stehen. Du darfst bei einem Zug aber nicht die Richtung ändern (also vorwärts und rückwärts ziehen).



- **Räuberhut**

Du darfst eine beliebige Figur auf ein beliebiges Spielfeld stellen.



- **Sonne**

Du musst die Sonne um ein Feld weiter nach rechts ziehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



- **Wahrsagerkugel**

Du musst die offen ausliegende Auftragskarte wieder verdeckt unter den Stapel legen und die nächste Auftragskarte aufdecken. Sie zeigt euch, welche Figur jetzt zu welchem Busch gezogen werden muss. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtige Zugregeln:

Während des Spiels dürfen mehrere Figuren auf einem Spielfeld stehen. Ihr dürft beim Ziehen niemals auf die Rückseite der Figuren oder Büsche schauen.

Die Wahrsagerin:

Immer wenn du eine Figur auf ein Feld gezogen hast, darfst du nachsehen, welche Figur und welcher Ort sich auf diesem Feld verbergen. Dazu nimmst du die Wahrsagerin und hältst den Spiegel der magischen Kristallkugel so hinter den Busch, dass sowohl dessen Rückseite als auch alle dort stehenden Figuren für dich und die anderen Spieler gut erkennbar sind.



Stimmt die Kombination aus Figur und Busch mit der gerade offen ausliegenden Auftragskarte überein, darfst du diese als Belohnung vor dir ablegen. Anschließend wird die oberste Karte des Stapels umgedreht und eine neue Aufgabe ist sichtbar. Wenn die Kombination nicht übereinstimmt, darfst du die Auftragskarte nicht nehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Die Suche nach Räuber Hotzenplotz endet, wenn:

die letzte Aufgabenkarte erfüllt wurde

oder

die Sonne auf dem letzten Feld am rechten Rand der Hintergrundkulisse angekommen ist.

Danach beginnt das große Finale.

FINALE

Wer findet den Räuber Hotzenplotz?

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr am Ende die Zaunlatte finden, hinter der sich der Räuber Hotzenplotz versteckt! Der Spieler mit den meisten Auftragskarten beginnt; bei Gleichstand darf von diesen Spielern der Jüngste beginnen.

Lege eine deiner im Spiel gesammelten Auftragskarten in der Mitte des Tisches ab. Ziehe dann eine beliebige Zaunlatte heraus und drehe sie um.

- Hast du den Räuber Hotzenplotz nicht gefunden, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.
- Hast du den Räuber Hotzenplotz gefunden? Herzlichen Glückwunsch, du hast das Spiel gewonnen!

Wer keine Auftragskarte mehr ablegen kann, scheidet aus und kann nicht mehr nach dem Räuber suchen. Wer mehr Auftragskarten gesammelt hat, hat also bessere Chancen, denn er darf mehr Zaunlatten herausziehen.

Sind alle gesammelten Auftragskarten abgegeben, aber der Räuber Hotzenplotz wurde **nicht** gefasst, dann haben alle Spieler verloren und der Räuber Hotzenplotz hat gewonnen.

Solovariante: Dem Räuber Hotzenplotz allein auf der Spur

Du kannst dich auch alleine auf die Jagd nach dem Räuber Hotzenplotz machen. Es gelten dabei dieselben Regeln wie beim Grundspiel – bis auf folgende Änderung: Wähle zufällig zwei Auftragskarten aus und lege sie zurück in die Schachtel. Gelingt es dir, den Räuber Hotzenplotz hinter dem Zaun aufzuspüren, bevor die Sonne untergegangen ist, hast du gewonnen.

Kooperative Variante: Dem Räuber Hotzenplotz gemeinsam auf der Spur

Gemeinsam ist alles leichter. Schafft ihr es, den Räuber gemeinsam zu fassen, bevor es Abend wird?

Es gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel – bis auf folgende Änderungen:

- Steckt die Sonne zu Spielbeginn auf das Feld, das eurer Spieleranzahl entspricht. Wenn ihr also z. B. zu dritt spielt, startet die Sonne auf Feld 3.
- Ihr spielt gemeinsam und dürft euch bei den Zügen helfen.
- Immer wenn ihr eine Auftragskarte erfüllt habt, dürft ihr sofort eine Zaunlatte umdrehen. Findet ihr dabei die Zaunlatte mit dem Räuber Hotzenplotz, habt ihr sofort gewonnen.
- Kommt die Sonne auf dem letzten Feld an oder habt ihr den Räuber nach der letzten Auftragskarte nicht gefunden, hat der Räuber Hotzenplotz sofort gewonnen und ihr gemeinsam verloren.



Noch mehr räuberstarke Varianten

Ihr könnt das Grundspiel und seine Varianten mit folgenden Änderungen ein wenig einfacher oder auch spannender machen. Es gelten außer den Änderungen immer die Regeln des Grundspiels.

- Ganz schlaue Rätefüchse sehen sich die Figuren und/oder Büsche nicht vorher an. Welcher Ort und welche Figur sich wo befinden, müsst ihr während des Spiels erst noch herausfinden.
- Spannender wird die Jagd nach dem Räuber Hotzenplotz, wenn ihr die Sonne nicht auf das erste Feld steckt, sondern auf das Feld, das eurer Spieleranzahl entspricht. Wenn ihr also z. B. zu zweit spielt, startet die Sonne auf Feld 2, bei drei Spielern auf Feld 3 usw.
- Immer wenn ihr eine Auftragskarte erfüllt habt, dürft ihr sofort eine Zaunlatte umdrehen. Findet ihr dabei die Zaunlatte mit dem Räuber Hotzenplotz, habt ihr sofort gewonnen.
- Jüngere Spieler haben mehr Spaß bei dieser einfacheren Variante: Steckt die Büsche nicht umgedreht in das Spielfeld. Jetzt könnt ihr die Orte immer sehen und müsst euch „nur“ merken, wo sich welche Figur versteckt.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

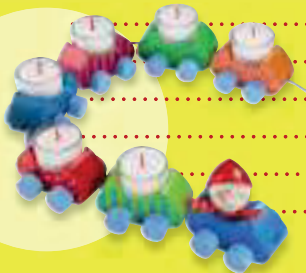
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer


Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de