

Schnappt Hubi!

BAHNT EUCH DEN WEG DURCH DIE
VERZAUBERTEN WÄNDE DES SPUKHAUSES!



5+

2-4

15-30



OH JE!

Schon wieder hat Hubi, das hungrige Gespenst, heimlich eure Leckerbissen gehamstert. Jetzt ist es aber genug! Schlüpf in die Rollen der wagemutigen Hasen und tapferen Mäuschen und fangt gemeinsam das freche Gespenst in seinem Spukhaus.

Leider ist die Aufgabe nicht ganz einfach, denn das Haus ist ein richtiges Labyrinth und die Wände darin sind tückisch: Mauer, Hasenfenster oder Mauseloch? Sprecht mit den Tieren, die im Spukhaus leben, um zu erfahren, vor welcher Wand ihr steht. Mal kommt ihr durch, mal müsst ihr euch einen anderen Weg suchen. Außerdem gibt es im Haus eine Zaubertür. Erst wenn ihr sie gefunden und geöffnet habt, wird ihr Knarren Hubi wecken. Jetzt könnt ihr ihn verfolgen. Bleibt ihm alle auf der Spur!

Doch keine Sorge, die Tiere und der Zauberkompass werden euch helfen. Wenn ihr Hubi gefunden habt, bevor die Geisterstunde beginnt, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

ZIEL DES SPIELS

Euer gemeinsames Ziel ist es, Hubi zu fangen. Dazu müssen **zwei Spielfiguren** in den Raum von Hubi ziehen. Das Spiel besteht aus zwei Teilen: Im ersten Teil müsst ihr das Spukhaus erkunden und die Zaubertür suchen. Durch das Öffnen der Tür erwacht Hubi. Dann beginnt der zweite Teil, in dem ihr Hubi gemeinsam fangt.



INHALT



- 1 4 Außenwände mit Fenstern
- 2 3D-Spielplan des Spukhauses
- 3 Doppelseitige Klebestreifen (nicht abgebildet)
- 4 Spielplan mit 16 Räumen
- 5 Magischer Kompass mit: Schiebeschalter (an der Unterseite) 4 Charakter-Tasten mit Lämpchen 5 Aktions-Tasten
- 6 4 Spielfiguren: 2 Mäuse und 2 Hasen
- 7 4 passende Charakter-Tafeln



- 8 1 Hubi-Figur
- 9 1 Hubis Lieblingsschrank
- 10 27 unterschiedliche Spukhaus-Wände: 3 Wände mit Zaubertüren 2 Mauern 4 Wände mit Mauseloch 4 Wände mit Hasenfenster 14 Wände mit freiem Durchgang
- 11 10 Chips



VOR DEM ERSTEN SPIEL



Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.

1. Spielplan



Legt die vier **Außenwände** des Spukhauses 1 vor euch. Jede Wand gehört an eine bestimmte Seite des **3D-Spielplans** 2. An den Markierungen unterhalb der Fenster sehr ihr, welche Außenwand wohin gehört.

Befestigt die vier Außenwände innen an den vier Seiten des 3D-Spielplans. Klebt dazu jeweils drei **Klebestreifen** 3 auf die Rückseite der Außenwände und drückt sie fest an die Seiten.

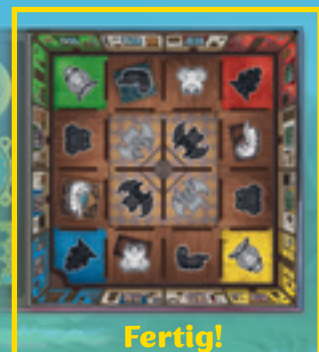
Klebt außerdem in jede Ecke der Rückseite des **Spielplans** 4 einen Klebestreifen. Die runde Ecke markiert, wie der Plan eingelegt werden muss. Klebt den Spielplan als Boden passend in das Spukhaus.

Wenn alles richtig eingelegt ist, entstehen vier farbige Eckräume:

- oben links: grüner Raum,
- oben rechts: roter Raum,
- unten rechts: gelber Raum,
- unten links: blauer Raum.

Stellt sicher, dass ihr die vier Außenwände und den Spielplan richtig ausgerichtet und den Spielplan richtig ausgerichtet und befestigt habt.

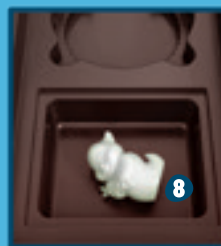
Wichtig: Werden die vier Wände und der Spielplan (Boden) anders als hier abgebildet eingelegt, ist das Spiel nicht spielbar!



Fertig!

Hubi versteckt sich!

Legt die **Hubi-Figur** 8 in das kleine Feld in der linken unteren Ecke des 3D-Spielplans. Faltet die 4 Außenwände von **Hubis Lieblingsschrank** 9 nach oben. Legt dann Hubis Lieblingsschrank auf das Fach mit Hubi, um ihn zu verstecken. Ihr dürft Hubi erst wieder herausnehmen, wenn ihr ihn gefangen und damit das Spiel gewonnen habt!



„Hihi, ihr findet mich nie!“



2. Kompass

Bittet eine erwachsene Person, in den **Kompass 5** drei Batterien vom Typ AAA/LR3 1,5 V einzulegen. Um das Batteriefach an der Unterseite des Kompasses zu öffnen, wird ein Kreuzschlitz-schraubendreher benötigt. Beachtet bitte auch die Hinweise auf Seite 7 dieser Spielanleitung. Der **Kompass** führt euch durch das Spiel. Über die Tasten gebt ihr ein, was ihr machen möchtet. Die kleinen Lämpchen zeigen an, wer am Zug ist.

Die Charakter-Tasten:

Über diese Tasten meldet ihr euch an. Weiterhin könnt ihr über diese Tasten immer die aktuelle Position aller Spielfiguren abfragen.



Die Aktions-Tasten:

1. Über die **Richtungs-Tasten** gebt ihr die Laufrichtung an, in die ihr im Haus ziehen möchtet. Ihr erfahrt, welche Wand ihr findet und ob ihr durchgehen könnt. Die Symbole auf den Pfeilen entsprechen den Landschaften, die ihr in den Fenstern der Außenwände und außen auf der Packung seht.



2. Über die **Hilfe-Taste** bekommt ihr von den Tieren, die im Spukhaus wohnen, Tipps zur Position einer Zaubertüre bzw. zum Aufenthaltsort von Hubi. Diese Taste wiederholt auch die letzte Ansage, wenn man sie länger als zwei Sekunden drückt.



Wichtiger Hinweis für die Eltern

Kinder benötigen bei diesem Spiel Ihre Hilfe! Erklären Sie bitte den Kindern vor Spielbeginn die vier möglichen Zugrichtungen und die Funktionsweise der Richtungs-Tasten. Üben Sie ein paar Züge mit den Kindern, ohne den Kompass einzuschalten: Stellen Sie eine Spielfigur in das Spukhaus und lassen Sie sie von Raum zu Raum gehen. Weisen Sie auf die jeweilige Landschaft hin, die in Zugrichtung in den Fenstern und als Symbol auf den Richtungs-Tasten zu sehen ist.



BEVOR ES LOSGEHT



- Sucht euch eine **Spielfigur 6** und die passende **Charakter-Tafel 7** aus und legt beides vor euch ab. **Achtung: Es müssen mindestens eine Maus und ein Hase mitspielen.**

- Sortiert die **Wände 10** und legt sie neben den Spielplan.

- Legt die **Chips 11** mit der Schlüsselseite nach oben neben den Spielplan.

- Schaltet den **Kompass 5** an der Unterseite ein. Ihr könnt zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen: 1 · 2 · 3.

0 · Gerät ist ausgeschaltet
1 · einfaches Spiel
2 · mittleres Spiel
3 · schwieriges Spiel

- Legt den eingeschalteten Kompass in das große Feld auf der linken Seite des 3D-Spielplans **2**.



DAS SPIEL BEGINNT!



Die Kurzanleitung findet ihr auf der letzten Seite.

1. Anmeldung

Sobald der Kompass eingeschaltet wird, startet das Spiel in der gewünschten Schwierigkeitsstufe. Für Spielneulinge empfehlen wir das **einfache Spiel**.

Hinweis: Im einfachen Spiel muss eine einzige Zaubertür gesucht werden, bevor Hubi erwacht und verfolgt werden kann. Zudem sind die Tiere, die im Haus wohnen, sehr hilfsbereit und die Zeit drängt nicht.



Wer spielt mit?

Zuerst werdet ihr aufgefordert, dem Kompass zu sagen, wer mitspielt. Drückt dazu die Charakter-Tasten der mitspielenden Figuren und stellt sie in die farblich passenden Eckräume. Seid ihr weniger als vier Personen, beendet ihr die Anmeldung mit der Hilfe-Taste.



Wer beginnt?

Entscheidet, wer anfängt. Diese Person drückt dann ihre Taste erneut.



2. Aktion wählen und durchführen

Ein blinkendes, farblich zum Tier passendes Lämpchen zeigt zu Beginn eines Zuges an, wer am Zug ist. Dann wirst du von einem der Tiere (Tausendfüßler, Eule, Fledermaus oder Kröte) gefragt, was du machen möchtest. Es gibt **zwei Möglichkeiten**: Richtungs-Taste drücken **oder** stehen bleiben und Hilfe-Taste drücken.

A. Richtungs-Taste drücken

Drücke eine Richtungs-Taste und erfahre, welche Wand du findest und ob du durchgehen kannst ...



Hinweis:

Ihr könnt die Begrüßung der Tiere abbrechen, indem ihr sofort nach dem Aufleuchten eurer Charakter-Taste eine Aktions-Taste drückt.

Zugregeln:

Ihr dürft:

- nur in angrenzende Räume ziehen,
- nicht diagonal ziehen,
- nicht in Richtung Außenwand ziehen. Sollte dies versehentlich passieren, darfst du noch einmal ziehen.

Beispiel:

Die rote Maus ist am Zug, ihr Lämpchen blinkt. Sie steht bei der schwarzen Eule und möchte Richtung Berge ziehen. Die Eule begrüßt die Maus: „Schuhuh, Schuhuh! Huhu, rote Maus. Wohin möchtest du ziehen?“ Die rote Maus wählt die Richtungs-Taste mit den Bergen. Die Eule sagt: „Freier Durchgang. Du kannst durch.“



Die Wände:

Ihr könnt fünf verschiedene Wände finden, doch nicht durch alle Wände könnt ihr durchgehen:



• Freier Durchgang:

Hier kann jedes Tier durch.



• Wand mit Mauselloch:

Durch das kleine Loch können sich nur die Mäuse zwängen, die Hasen können leider nicht durch.



• Wand mit Hasenfenster:

Hier können nur die Hasen darüber hüpfen, die Mäuse können leider nicht durch.



• Mauer:

Hier kann leider kein Tier durch.



• Wand mit Zaubertür:

Solange die Tür verschlossen ist, kann kein Tier durch. Sobald sie sich geöffnet hat, können alle Tiere durch.

Sobald du erfahren hast, welche Wand du gerade gefunden hast, steckst du die entsprechende Wand in den Schlitz des Spielplans. Ist es eine Wand, durch die du gehen kannst, so **gehst du in den neuen Raum**. Kannst du nicht durch, **bleibst du in dem Raum stehen**.

Danach ist die nächste Person am Zug.

Beispiel:

Die rote Maus hat erfahren, dass sie einen *freien Durchgang* gefunden hat, also durchgehen kann. Sie steckt die entsprechende Wand, einen *freien Durchgang*, in den Schlitz neben ihrem Raum Richtung Berge und geht durch.



B. Hilfe-Taste drücken und stehen bleiben



Drücke die Hilfe-Taste, damit dir das Tier in diesem Raum einen Tipp gibt. Deine Spielfigur bewegst du in diesem Fall nicht.

• Im ersten Teil, wenn Hubi noch nicht aufgetaucht ist, könnt ihr einen Hinweis bekommen, wo sich eine Zaubertür befindet, z.B.: „Ihr findet eine Zaubertür zwischen einer weißen Eule und einer schwarzen Kröte.“

Jetzt kommen die Chips ins Spiel: Legt zwei Chips (mit der Schlüsselseite nach oben) an die beiden möglichen Positionen.



• Im zweiten Teil, während der Jagd auf Hubi, könnt ihr Hinweise bekommen, in welchem Raum sich Hubi befindet. Zur Markierung legt ihr die Chips (mit der Hubi-Seite nach oben) in die genannten Räume.



• Falls ihr ein schwierigeres Spiel wünscht, könnt ihr die Chips weglassen. Dann müsst ihr euch den Tipp des Tiers gut merken.

Hinweis:

Jedes Tier gibt euch im gesamten Spiel **nur einen einzigen Tipp**. Befragt ihr dasselbe Tier mehr als einmal, wird es euch keinen neuen Tipp geben. Versucht euch zu merken, wen ihr bereits befragt habt.

3. Zaubertür öffnen

Eine Zaubertür öffnet sich nicht sofort, wenn sie gefunden wurde. Um sie zu öffnen, müsst ihr euch gegenseitig helfen. **Auf jeder Seite der Tür muss eine Spielfigur stehen**. Sobald dann eine dieser Spielfiguren in Richtung Zaubertür bewegt wird, wird sie sich öffnen. Die Spielfigur darf durchgehen. Das Knarren der Tür wird Hubi wecken, so dass ihr ihn verfolgen könnt. Nun beginnt der zweite Teil des Spiels – schnappt Hubi!



4. Schnappt Hubi!

Versucht so schnell wie möglich in den Raum zu gehen, in dem Hubi gerade ist. Hört gut auf die Tipps der Tiere. Sie sagen euch, in welchem Raum sich Hubi gerade aufhält.

Hubi zieht

Natürlich wird Hubi nicht im gleichen Raum bleiben! Er wechselt den Raum, wenn er merkt, dass ihr euch nähert. Immer wenn Hubi zieht, sagt er: „Buuuh! Ich bin Hubi, das Gespenst! Ich wandle durch mein Haus. Ihr findet mich nie!“

Hubis Zugregeln

Er darf:

- nur in angrenzende Räume ziehen,
- **zusätzlich auch** diagonal ziehen,
- durch jede beliebige Wand ziehen,
- niemals in einen Raum ziehen, in dem eine Spielfigur steht,
- niemals durch eine Außenwand ziehen.

Hubi fangen

Hubi kann sich nicht verstecken, wenn eine Spielfigur in seinen Raum hineinzieht. Er heult dann auf und sagt: „Huuuh! Was machst du in meinem Raum?!“ Solange nur eine Spielfigur bei Hubi steht, habt ihr das Spiel noch nicht gewonnen. Hubi kann dann auch wieder entweichen! Versucht so schnell es geht noch eine zweite Figur in diesen Raum zu ziehen.

Hinweis:

Im mittleren und schwierigen Spiel müsst ihr Hubi gefangen haben, bevor es Mitternacht geworden ist. Wenn um Mitternacht die Geisterstunde beginnt, entwischt euch Hubi für dieses Mal und ihr könnt ihn erst wieder in einem neuen Spiel fangen!



„Geschnappt!“

ENDE DES SPIELS



Sobald zwei Spielfiguren im gleichen Raum wie Hubi sind, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen. Öffnet seinen Lieblingsschrank – ihr habt Hubi gefunden!

„Ihr habt mich erwischt. Lasst uns Freunde sein!“



WEITERE REGELN UND HÄUFIGE FRAGEN



Wie unterscheiden sich die drei Schwierigkeitsstufen voneinander?

				
Stufe 1:	1 Zaubertür	kein Zeitdruck	Die Tiere sind sehr hilfsbereit und geben genaue Tipps.	Hubi bewegt sich langsam.
Stufe 2:	2 Zaubertüren	leichter Zeitdruck	Die Tiere sind weniger hilfsbereit und geben weniger genaue Tipps.	Hubi bewegt sich schneller.
Stufe 3:	3 Zaubertüren	spürbarer Zeitdruck	Die Tiere helfen nur noch selten und geben meist ungenaue Tipps.	Hubi bewegt sich sehr flink.

Ich habe eine Ansage nicht richtig verstanden. Wie kann ich sie mir noch einmal anhören?

Drückt die Hilfe-Taste länger als zwei Sekunden, sobald die Begrüßung vom Tier beendet ist. Ihr hört einen Harfenklang und alle Ansagen des vorherigen Zuges werden wiederholt. Am blinkenden Lämpchen erkennt ihr, wer danach am Zug ist.

Ich möchte mir nicht vor jedem Spiel die Einleitung anhören. Was kann ich tun?

Der Abbruch der Einleitung erfolgt über die Hilfe-Taste. Drückt ihr diese, während ihr die Einleitung hört, bricht sie ab und ihr könnt euch sofort anmelden.

Wieso bekomme ich manchmal keinen Tipp mehr von dem befragten Tier?

Jedes Tier hat nur einen einzigen Tipp für euch. Habt ihr es im Spiel bereits befragt, kann es euch keinen Tipp mehr geben. Versucht ein anderes Tier zu fragen, dass ihr noch nicht befragt habt.

Wieso bekomme ich manchmal Tipps, ohne dass die Farbe des Tieres genannt wird?

Je höher die gewählte Spielstufe ist, desto weniger Informationen bekommt ihr. Im besten Fall hört ihr einen genauen Tipp. Dann erfahrt ihr das Tier und die Farbe (schwarze Fledermaus, weiße Kröte, usw.). Bekommt ihr einen ungenauen Tipp, erfahrt ihr nur noch das Tier (Fledermaus, Kröte, usw.). Findet ihr eine Zaubertür zwischen einer schwarzen Fledermaus und einer weißen Kröte, kommen zwei Stellen in Frage. Bekommt ihr den Tipp, dass sich die Tür zwischen einer Fledermaus und einer Kröte befindet, kommen schon vier Stellen in Frage. Steckt in einer der genannten Stellen bereits eine Wand, kann die Zaubertüre dort natürlich nicht sein.

Ich bin mir unsicher, ob ich meine Figur korrekt gezogen habe. Was kann ich tun?

Der Kompass speichert zu jeder Zeit des Spiels den Standort aller Spielfiguren ab. Drückt einfach eure Charakter-Taste und erfahrt, in welchem Raum ihr stehen **müsst**. Steht eure Figur versehentlich in einem anderen Raum, **müsst** ihr sie jetzt in den genannten Raum stellen. Die Abfrage nach der korrekten Position könnt ihr mit allen Spielfiguren beliebig oft wiederholen.

Ich bin mir nicht sicher, ob ich die richtige Wand gesteckt habe.

Wenn ihr die Wand gerade erst gefunden habt, könnt ihr die Ansage einfach noch einmal wiederholen. Drückt dazu die Hilfe-Taste länger als zwei Sekunden. Seid ihr euch bei einer Wand unsicher, die schon länger steckt, erkundet ihr einfach den Durchgang noch einmal. Ihr hört, welche Wand dort steht.

Kann Hubi aus einem Raum flüchten, den ich gerade betreten habe?

Wenn eine Spielfigur den Raum betritt, in dem sich Hubi befindet, kann Hubi in diesem Moment nicht fliehen. Stattdessen wird er aufheulen und sich zu erkennen geben. Solange nur eine Spielfigur bei Hubi ist, kann er aber nach einer gewissen Zeit wieder entweichen. Versucht also möglichst schnell, eine zweite Spielfigur zu Hubi zu bringen.

Wieso bekomme ich in Schwierigkeitsstufe 2 und 3 immer den gleichen Tipp, wenn ich nach der Position einer Zaubertür frage?

Erst wenn ihr den Tipp befolgt und eine Zaubertür gefunden habt, bekommt ihr einen Tipp auf die nächste Zaubertür.

INFORMATIONEN ZUR BENUTZUNG DES ELEKTRONISCHEN SPIELGERÄTS



Das Einlegen der Batterien muss von einer erwachsenen Person vorgenommen werden. Auf der Unterseite befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter an der Unterseite auf „0“ steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher. Legen Sie drei Batterien vom Typ AAA/LR3 1,5 Volt so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Die Verwendung von handelsüblichen wiederaufladbaren Batterien (Akkus) kann die ununterbrochene Spielzeit stark verkürzen, da diese meist eine geringere Spannung (1,2 V statt 1,5 V) aufweisen.

Benutzungshinweise

- Wird länger als drei Minuten keine Taste gedrückt, schaltet sich das elektronische Spielgerät in den Schlafmodus, um Strom zu sparen. Auch in diesem Modus können sich die Batterien jedoch mit der Zeit entleeren. Um anschließend wieder weiterzuspielen, muss eine beliebige Taste gedrückt werden.
- Schalten Sie das elektronische Spielgerät nach dem Spielen auf der Unterseite aus.
- Das Gerät darf nicht auseinandergenommen werden.
- Das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Gerät dringen.
- Wenn eine kurze Batteriewarnung (Beep-Beep) nach dem Einschalten ertönt, empfehlen wir die Batterien sofort zu wechseln. Wenn ihr die Batteriewarnung während des Spiels hört, spielt noch zu Ende und wechselt danach die Batterien.
- Durch langes Drücken (mind. 3 Sekunden) der Charakter-Taste des grünen Hasen kann die Lautstärke temporär leiser eingestellt werden. Erneutes langes Drücken hebt die Lautstärke wieder auf das normale Niveau. Auch bei Aus- und Einschalten des Geräts befindet sich die Lautstärke wieder automatisch auf normalem Niveau.

Sicherheitshinweise

- Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!
- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.
- Zur Reinigung bitte das Gerät ausschalten und die Batterien entfernen. Die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden. Nach dem vollständigen Trocknen können die Batterien wieder eingelegt und das Gerät verwendet werden.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne (mit Balken) steht für die getrennte Erfassung von Elektro- und Elektronikgeräten und besagt, dass diese am Ende ihrer Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden dürfen. Sofern Batterien, Akkumulatoren oder Lampen enthalten sind, müssen diese vor der Entsorgung aus dem Elektroaltgerät entnommen werden.

Sie können die elektrischen Bestandteile kostenfrei im Handelsgeschäft oder in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte/ Sammelstelle in Ihrer Nähe zurückgeben. Adressen geeigneter Sammelstellen können Sie von Ihrer Stadt- oder Kommunalverwaltung erhalten. Elektroaltgeräte, die größer als 25 cm sind, können nur beim Kauf eines neuen Elektrogeräts mit den wesentlichen selben Funktionen abgegeben werden. Elektroaltgeräte, die kleiner als 25 cm sind, können jederzeit über unsere Webseite (siehe „Rücksendungen“) zurückgegeben werden, wobei die Menge auf drei Stück pro Geräteart und Kunde begrenzt ist.

Bitte beachten Sie vor der Rückgabe auch das Löschen Ihrer personenbezogenen Daten auf den zu entsorgenden Altgeräten. Durch die getrennte Sammlung von Elektroaltgeräten soll die ordnungsgemäße Verwertung ermöglicht werden sowie negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden werden. Weitere Informationen finden Sie auch in der EU-Richtlinie 2012/19/EU.



BRETTSPIEL+
ELEKTRONIK

Lust auf mehr elektronische Spieleabenteuer?



23494

WER WAR'S?



24582

VENTOPIA



KURZANLEITUNG

Einschalten

Spielstufe 1, 2 oder 3 wählen

1. Anmelden

Charakter-Tasten drücken und Person bestimmen, die beginnt



Spielzug

Lämpchen des Tiers, das am Zug ist, blinkt

oder

Aktionstaste wählen

2a. Richtung wählen

Wände erkunden



Aktion ausführen

• Richtungstaste drücken

- Wand finden
- Wand stecken
- Je nach Wand:

durchgehen oder stehen bleiben

2b. Stehen bleiben und Tier um Tipp bitten

Wo ist die Zaubertür?

Wo ist Hubi?



• Tipp auf Zaubertür?

Durchgänge markieren

• Tipp auf Raum mit Hubi?

Räume markieren



Spielziel

Zaubertür

3. Zaubertür finden und öffnen

Eine Figur auf jeder Seite der Türe



Hubi

4. Hubi verfolgen und fangen

Zwei Figuren stehen in Hubis Raum



Hilfen zur Bedienung

Wiederholung

Hilfetaste länger als zwei Sekunden drücken



Abfrage Position

Charakter-Taste drücken



Steffen Bogen dankt Jutta, Konrad und Laurenz sowie allen, die beim Testen geholfen haben – besonders den spielbegeisterten Kindern im Kreuzkindergarten Konstanz.

Autor: Steffen Bogen
Art Direction & Design: Alexandria Land
Illustration: Mooncolony
Rendering: Andreas Resch
Redaktion: Katja Volk



© 2011/2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Ravensburger