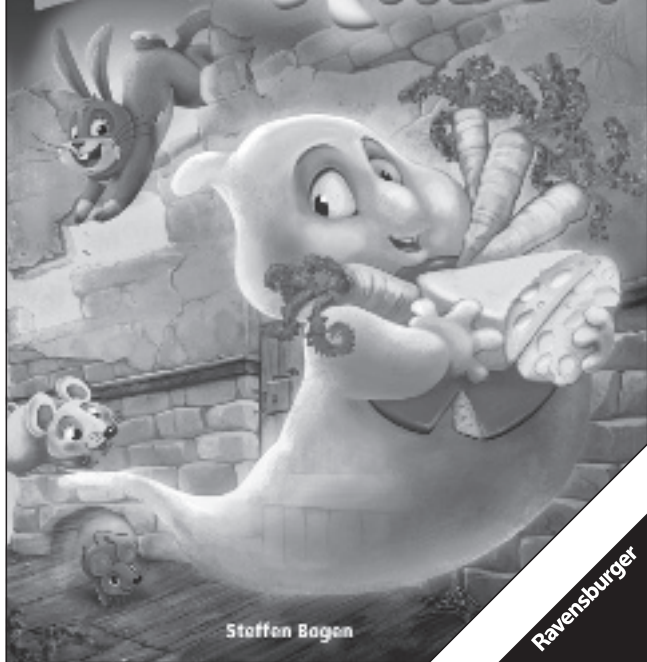


# Attrape Fantôme ! Schnappt

Acchiappa  
il fantasma !

5-99

# Hubi !



Stoffen Bogen

Ravensburger

# Schnappt Hubi!

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 352 6

Eine kooperative Gespensterjagd für 2–4 Spieler von 5–99 Jahren.

Autor: Steffen Bogen

Illustration: Rabbix VFX GmbH, Dynamo Limited

Redaktion: Monika Gohl

## Inhalt:

- 1 Spukhaus, bestehend aus 4 Teilen
- 12 Vorhänge
- 4 Spielfiguren
- 10 Futterchips
- 1 magischer Kompass mit Uhr



*Oje! Schon wieder hat Hubi, das hungrige Gespenst, heimlich eure Leckerbissen stibitzt. Jetzt reicht es aber! Schlüpf in die Rollen von Hasen und Mäusen und verfolgt ihn durch sein Spukhaus. Doch durch manche Wände kommt ihr leider nicht durch... Öffnet zunächst die Zaubertür und weckt damit Hubi, den ihr hoffentlich noch vor der Geisterstunde erwischt!*

## Ziel des Spiels

Euer gemeinsames Ziel ist es, Hubi vor Mitternacht zu fangen. Dazu müssen zwei Figuren in seinen Raum gehen. Das Spiel besteht aus zwei Teilen: Zunächst erkundet ihr das Spukhaus und sucht die Zaubertür. Sobald ihr sie geöffnet habt erwacht Hubi und ihr versucht ihn zu fangen.

## Spielaufbau

Drückt vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus.

Baut den **magischen Kompass** zusammen. Die Zeichnung **(A)** auf der Stanztafel zeigt, wie es geht. Achtet bitte darauf, dass ihr den **kurzen Stift (a)** in die **Uhr** und den **langen Stift (b)** in den unteren Teil des **Kompasses** steckt, so dass sich der Pfeil hier leicht drehen lässt.

Das **Spukhaus** steckt ihr beliebig aus den vier Teilen zusammen. Es entstehen neun Räume. Ihr findet hierzu die Zeichnung **(B)** auf der anderen Seite der Stanztafel.

Die **Vorhänge** faltet ihr vorsichtig entlang der beiden geritzten Linien.

## Bevor es losgeht

Stellt das zusammengebaute Spukhaus in die Mitte des Tisches. Achtet darauf, dass die Zaubertür eingesetzt ist. Über alle 12 Wände hängt ihr **Vorhänge**, die möglichst eng anliegen sollen. Hebt danach das Spukhaus hoch und dreht es ein paar Mal hin- und her, damit ihr nicht mehr wisst, wo sich die **Zaubertür** befindet.

Sucht euch eine **Spielfigur** aus und stellt sie in verschiedene **Eckräume** des Spukhauses. **Wichtig:** Es sollen mindestens eine Maus und ein Hase mitspielen.

Mischt die zehn **Futterchips** mit den Karotten- und Käseseiten nach oben und legt dann einen davon beiseite. Er wird in diesem Spiel nicht benötigt. Sollten mehr Hasen mitspielen, sortiert einen Käsechip aus, bei überzähligen Mäusen einen Karottenchip. Legt in jeden der neun Räume einen Futterchip ohne darunter zu schauen.

Beim **magischen Kompass** stellt ihr den Uhrzeiger auf die 12.

# 1. Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler fängt an. Danach geht es reihum. Ihr dürft euch bei euren Spielzügen gern beraten.

Bist du am Zug, schubst du den Pfeil des magischen Kompasses an. Je nachdem, auf welches Feld er zeigt, führst du Aktionen aus.

**Uhrenfeld:** Zeigt die Pfeilspitze auf ein Uhrenfeld, dann stellst du die Uhr eine Zahl vor.

**Hubifeld:** Bevor die Zaubertür geöffnet ist, beachtest du nur das Würfelsymbol. Hubi hat erst im zweiten Teil des Spiels eine Bedeutung.

**Würfelpunkte:** Nachdem du die Uhr kontrolliert hast, führst du je nach Würfelpunkten 1, 2 oder 3 der Aktionen a) und b) aus. Du darfst auch Aktionspunkte verfallen lassen.

## Aktionen:

- a) **Vorhang aufziehen:** Entferne im Raum, in dem du stehst, einen Vorhang und lege ihn beiseite. Was verbirgt sich dahinter?
- b) **Tier bewegen:** Durch eine Wand ohne Vorhang darfst du dein Tier in einen benachbarten Raum ziehen. Beachte dabei:



**Freier Durchgang:** Jedes Tier darf durch.



**Mausloch:** Hier kann die Maus durch, der Hase nicht.



**Hasenfenster:** Der Hase kann durch, nicht jedoch die Maus.



**Zaubertür:** Solange die Tür verschlossen ist, darf kein Tier durch, nach dem Öffnen können alle Tiere durchgehen.

## 2. Die Zaubertür wird geöffnet – Hubi erwacht!

Nachdem die Zaubertür entdeckt ist, muss **davor** und **dahinter** ein Tier ziehen. Erst dann kann mit einem weiteren Aktionspunkt die Tür geöffnet und beiseite gelegt werden. Jetzt ist Hubi wach und der zweite Spielteil beginnt: die Suche nach dem hungrigen Gespenst!

**Zwei weitere Aktionen** kommen ins Spiel:

- a) **Nach Hubi suchen:** Im Raum, in dem sich dein Tier befindet, darfst du den **Futterchip umdrehen**, danach bleibt er offen liegen. Achtung – **Hasen** decken nur **Karottenchips** und **Mäuse** nur **Käsechips** auf!
- b) **Hubi bewegt sich:** Zeigt der Pfeil des Kompasses auf das Hubifeld, bewegt er sich durchs Spukhaus.  
**Ist Hubi noch verborgen**, vertauschst du zwei beliebige **Käse- oder Karottenchips** in benachbarten Räumen. Ist das nicht möglich, passiert nichts.  
**Ist Hubi bereits gefunden**, wird der **Hubichip** mit dem Chip eines angrenzenden Raumes vertauscht.

**Wichtig:** Hubi muss hinterher in einem **leeren Raum** sein, sonst kann der Tausch nicht stattfinden. Danach darfst du noch eine Aktion ausführen.

## Ende des Spiels

Sobald das Gespenst entdeckt wurde, versucht ihr so schnell wie möglich mit einem zweiten Tier in Hubis Raum zu ziehen. Ihr habt das Spiel gewonnen, wenn ihr dies vor Mitternacht schafft.

Es kann vorkommen, dass bereits zwei Tiere in einem Raum stehen, wenn der Hubichip aufgedeckt wird. Ihr habt dann sofort gewonnen!

Leider verliert ihr das Spiel, wenn es wieder 12 Uhr ist und ihr Hubi bis dahin nicht erwischt habt. Nachdem die Uhr auf Mitternacht gestellt wurde, dürft ihr noch die Aktion des Würfelpunktes ausführen. Schafft ihr es damit, das zweite Tier in Hubis Raum zu bringen, gewinnt ihr die Spielrunde!

**Profi-Variante:** Stellt zu Beginn des Spiels die Uhr auf 3, 4 oder 5 Uhr. So habt ihr weniger Zeit, Hubi zu schnappen und das Spiel wird noch spannender!

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



Kennt ihr schon das große Spiel mit Hubi, dem sprechenden Gespenst?

22 093 9 Schnappt Hubi!

# Attrape Fantôme!

F

Jeux Ravensburger® n° 23 352 6

Une chasse au fantôme collective pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Auteur : Steffen Bogen

Illustrations : Rabbix VFX GmbH, Dynamo Limited

Rédaction : Monika Gohl

## Contenu :

- 1 maison hantée en 4 parties
- 12 rideaux
- 4 pions
- 10 jetons Nourriture
- 1 boussole magique avec 1 cadran



*Oh, non ! Caspi, le gourmand petit fantôme, a de nouveau volé votre délicieuse nourriture. Maintenant, ça suffit ! Transformez-vous en lapins et souris et lancez-vous à sa poursuite à travers la maison hantée. Mais il ne sera pas si facile de franchir certains murs... Commencez par ouvrir la porte magique pour réveiller Caspi... en espérant que vous l'attraperez avant minuit !*

## But du jeu

Votre but commun consiste à attraper Caspi avant minuit. Pour cela, il faut que 2 pions atteignent la pièce où il se cache. La partie se déroule en deux phases : il s'agit d'abord d'explorer la maison hantée et de trouver la porte magique. Une fois ouverte, Caspi se réveille et vous devez tenter de l'attraper.

## Préparation du jeu

Détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Assemblez la **boussole magique**. L'illustration (A) sur la planche prédécoupée vous indique comment faire. Veillez à insérer le **petit axe (a)** à travers le cadran et le **grand (b)** dans la base de la **boussole**, de manière à ce que l'aiguille puisse tourner facilement.

Assemblez les quatre parties de la **maison hantée** comme vous voulez pour former 9 pièces. L'illustration (B) au dos de la planche prédécoupée vous aidera.

Pliez soigneusement les **rideaux** le long des deux lignes pointillées.

## Avant de commencer

Placez la maison hantée au centre de la table. N'oubliez pas d'installer la porte magique. Suspendez les **rideaux** à cheval sur les 12 murs, aussi serrés que possible. Soulevez ensuite la maison et faites-la pivoter dans tous les sens pour que personne ne se souvienne où se trouve la **porte magique**.

Choisissez chacun un pion et placez-le dans une pièce différente aux **coins** de la maison hantée. **Important** : Il doit y avoir au moins une souris et un lapin en jeu.

Mélangez les 10 **jetons Nourriture**, faces Carotte et Fromage visibles, et mettez-en un de côté ; il ne sera pas utilisé pendant cette partie. Si vous jouez avec plus de lapins, mettez un jeton Fromage de côté ; s'il y a plus de souris, mettez un jeton Carotte de côté. Placez un jeton Nourriture dans chacune des neuf pièces, sans les retourner.

Réglez l'aiguille des heures de la **boussole magique** sur 12.



## 1. La partie commence

Le plus jeune joueur commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle. Vous pouvez vous aider mutuellement au moment de jouer.

Quand vient ton tour, lance la flèche de la boussole magique. Effectue ensuite l'action selon la case qu'elle indique.

**Case Cadran :** Si la flèche pointe sur une case du cadran, avance l'aiguille d'une heure.

**Case Caspi :** Si la porte magique n'a pas encore été ouverte, regarde uniquement le symbole du dé. Caspi n'intervient que dans la seconde partie.

**Points du dé :** Une fois que tu as vérifié l'heure, effectue 1, 2 ou 3 actions selon les points indiqués par le dé. Tu n'es pas obligé(e) d'utiliser toutes tes actions.

### Actions :

a) **Tirer un rideau :** Soulève un rideau de la pièce dans laquelle tu te trouves et mets-le de côté. Que cache-t-il ?

b) **Déplacer un animal :** Ton animal peut passer dans une pièce voisine en traversant un mur sans rideau aux conditions suivantes :



**Passage libre :** N'importe quel animal peut le franchir.



**Trou de souris :** Seule la souris peut le franchir, pas le lapin.



**Fenêtre de lapin :** Seul le lapin peut le franchir, pas la souris.



**Porte magique :** Tant que la porte est fermée, aucun animal ne peut la franchir. Dès qu'elle est ouverte, tous les animaux peuvent passer.

## 2. La porte magique est ouverte – Caspi se réveille !

Une fois la porte magique découverte, un animal doit venir se placer **devant** et l'autre **derrière**. Ce n'est qu'alors qu'une action supplémentaire permet d'ouvrir la porte et de l'enlever. Caspi est réveillé et la seconde phase du jeu commence : la chasse au fantôme glouton !

**Deux nouvelles actions** entrent en jeu :

- a) **Rechercher Caspi :** Tu peux **retourner le jeton Nourriture** dans la pièce que tu occupes ; il reste ensuite face visible. Attention : un **lapin** ne retourne que des **jetons Carotte** et une **souris** que des **jetons Fromage** !
- b) **Déplacer Caspi :** Si la flèche de la boussole pointe sur **Caspi**, il se déplace à travers la maison hantée. Tu peux ensuite effectuer encore une action.  
**Si Caspi reste introuvable**, intervertis deux **jetons Carotte et Fromage** au choix dans deux pièces voisines. Si ça n'est pas possible, rien ne change.

**Si Caspi a déjà été trouvé, le jeton Caspi est échangé avec le jeton d'une pièce voisine au choix. Important :** Caspi doit se retrouver ensuite dans une **pièce vide**, sinon l'échange ne peut pas avoir lieu.

## Fin de la partie

Dès que le fantôme a été découvert, essayez d'atteindre le plus vite possible la pièce où il se trouve avec un **second animal**. Vous gagnez la partie si vous y parvenez avant minuit.

Il peut arriver que deux animaux se trouvent déjà dans une pièce lorsque le jeton Caspi est retourné. Vous gagnez alors immédiatement !

Malheureusement, vous perdez la partie lorsque l'aiguille est revenue sur le 12 et que vous n'avez pas attrapé Caspi avant. Une fois que l'aiguille indique minuit, vous pouvez encore effectuer les actions indiquées par le dé. Si cela vous permet d'amener un second animal dans la pièce de Caspi, vous gagnez la partie !

**Variante avancée :** Au début de la partie, tournez l'aiguille sur 3, 4 ou 5 heures. Vous disposez alors de moins de temps pour attraper Caspi et la partie devient encore plus palpitante !

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



**Connaissez-vous déjà le grand jeu avec Caspi, le fantôme qui parle ?**

**22 221 6 Attrape Fantôme !**

# Acchiappa il fantasma!

I

Gioco Ravensburger® n° 23 352 6

Una divertente caccia di gruppo al fantasma per 2-4 giocatori dai 5 ai 99 anni.

Autore: Steffen Bogen

Illustrazioni: Rabbix VFX GmbH,  
Dynamo Limited

Redazione: Monika Gohl



## Contenuto:

1 casa fatata composta da 4 pezzi, 12 tende, 4 pedine, 10 gettoni leccornie (formaggio e carota), 1 bussola magica con orologio

*Ehi! Hubi, il fantasma goloso, ha rubato un'altra volta tutta la scorta di cibo! Bisogna assolutamente fermarlo! Tocca a voi, leprotti e topini, scovare il fantasma all'interno della casa fatata. Purtroppo, in alcuni punti la strada è sbarrata da pareti impenetrabili... l'unico modo per passare dall'altra parte è aprire la porta magica. Allora Hubi si sveglierà e forse riuscirete ad acchiapparlo prima che sopraggiunga l'ora dei fantasmi!*

## Scopo del gioco

Avete una missione da compiere tutti insieme: trovare Hubi prima dello scoccare della mezzanotte. Per acchiapparlo, dovette far entrare due pedine all'interno della sua stanza. Il gioco è diviso in due fasi: inizialmente dovette esplorare la casa fatata alla ricerca della porta magica e in seguito, dopo averla aperta, potete dare la caccia a Hubi che nel frattempo si è svegliato.

## Preparazione del gioco

Staccate con cautela tutti i pezzi dalla tavola prefustellata.

Montate la **bussola magica** seguendo le indicazioni della figura **(A)** stampata sulla tavola prefustellata. Fate attenzione: infilate il **perno corto (a)** nell'**orologio** e il **perno lungo (b)** nella parte inferiore della **bussola**, affinché la freccia possa girare in modo più scorrevole.

Seguendo le indicazioni della figura **(B)** stampata sull'altra pagina della tavola prefustellata, componete la **casa fatata** assemblando a piacere i quattro pezzi, in modo da ricavarne nove stanze.

Facendo attenzione, piegate le **tende** lungo le due linee tratteggiate.

## Prima di iniziare

Dopo averla montata, collocate la casa fatata al centro del tavolo. Verificate di aver inserito la porta magica. Appendete le **tende** su tutte e 12 le pareti facendole aderire il più possibile. Sollevate quindi la casa fatata e giratela un paio di volte qua e là in modo da non riconoscere più il punto in cui si trova la **porta magica**.

Scegliete una **pedina** ciascuno e posizionatele nelle diverse **stanze ad angolo** della casa. **Importante:** è necessario che almeno un topino e un leprotto partecipino.

Mescolate i dieci gettoni leccornie, con carote e formaggio verso l'alto, dopodiché mettetene uno da parte: per questa partita non servirà. Se giocano insieme più leprotti, scartate un gettone formaggio, se invece giocano più topini, scartate un gettone carota. Mettete in ognuno delle nove stanze un gettone leccornia senza guardare cosa nasconde.

Sulla **bussola magica**, posizionate la lancetta sul numero 12.

## 1. Inizio del gioco

Inizia il giocatore più giovane, dopodiché si procede in senso orario. Durante la partita potete consultarvi per decidere quali mosse intraprendere.

Quando è il tuo turno, dai una spinta alla freccia della bussola magica per farla girare. In base alla casella sulla quale la freccia si ferma, esegui delle azioni.

**Casella con l'orologio:** se la freccia indica una casella con l'orologio, allora sposta la lancetta dell'orologio avanti di un'ora.

**Casella Hubi:** finché la porta magica resta chiusa, presta attenzione solamente al simbolo del dado. Hubi entrerà in scena nella seconda fase del gioco.

**Punteggio:** dopo aver controllato l'orologio, esegui 1, 2, oppure 3 azioni in base ai punti ottenuti. Non è obbligatorio consumare tutti i punti.

### Azioni:

- a) **Sollevare una tenda:** solleva una tenda nella stanza dove ti trovi e mettila da parte. Cosa c'è dietro?
- b) **Avanzare un animale:** una parete senza tenda permette il passaggio in una stanza adiacente.



**Passaggio libero** per qualsiasi animale



**Tana del topino:** il leprotto non passa!



**Finestra del leprotto:** da qui può passare solamente il leprotto, non il topino.



**Porta magica:** finché la porta resta chiusa, nessun animale può passare. Una volta aperta, passano tutti gli animali.

## 2. La porta magica si apre e Hubi si sveglia!

Una volta scoperta la porta magica, dovete prima riuscire a posizionare un animale **davanti** e un altro animale **dietro** alla porta e poi utilizzare un'ulteriore punto azione per aprirla. Una volta aperta, mettete la porta da parte. A questo punto Hubi si sveglia e inizia la seconda fase del gioco: la caccia al fantasma golosone!

Entrano in gioco **due nuove azioni**

- a) **Caccia a Hubi: scopri il gettone leccornia** situato nella stanza all'interno della quale si trova il tuo animale, poi lascialo scoperto. Attenzione: i **leprotti** possono scoprire solamente i **getti carota** e i **topini** solamente i **getti formaggio!**
- b) **Hubi si sposta:** se la freccia sulla bussola indica la **casella di Hubi**, allora il fantasma si sposta all'interno della casa. Dopodiché hai la possibilità di eseguire un'azione. **Se non avete ancora trovato Hubi**, scambia due **getti formaggio o carota** a scelta situati in stanze confinanti. Se ciò non è possibile, succede niente.

**Se avete già trovato Hubi**, scambia il **gettone di Hubi** con il gettone situato in una delle stanze confinanti. **Importante:** Hubi, successivamente, deve trovarsi in una **stanza vuota**, altrimenti non è possibile effettuare lo scambio.

## **Fine del gioco**

Non appena scovato il fantasma, tentate, il più velocemente possibile, di raggiungere la stanza di Hubi con un **secondo animale**. Vincete la partita se riuscite a farlo prima di mezzanotte.

Può capitare che si trovino già due animali nella stanza in cui, poi, viene scoperto il gettone di Hubi: in questo caso vincete subito!

Se la lancetta torna sulle ore 12 prima che voi siate riusciti ad acchiappare Hubi, avete perso. Attenzione però: dopo aver spostato la lancetta dell'orologio sulla mezzanotte, avete ancora la possibilità di svolgere l'azione. Se con questa riuscite a portare il secondo animale nella stanza dove si trova Hubi, vincete la partita!

**Variante per professionisti:** all'inizio del gioco posizionate la lancetta dell'orologio sulle ore 3, 4 oppure 5. In questo modo avrete a disposizione meno tempo per trovare Hubi è il gioco sarà ancora più emozionante!

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



220174