

Kurzanleitung

Accendi

Scegli il livello di gioco 1, 2 o 3



1. Accedi

Premi i pulsanti del giocatore e seleziona il giocatore iniziale



Giocare

Il giocatore di turno lampeggia

O

Seleziona il pulsante di azione

2a. Scegli la direzione

Esplora i muri



2b. Stai fermo

e chiedi la mancia all'animale

Dov'è la porta magica?

Dov'è Hubi?



Suggerimento sulla porta magica?

Segna i passaggi

Suggerimento sulla stanza con Hubi?

Segna le stanze



Esegui l'azione

• Premere il pulsante di direzione

• Trova il muro

• Attaccare al muro

• A seconda della parete:
camminando o stando fermi



Obiettivo del gioco

Porta magica

3. Trova e apri la porta magica

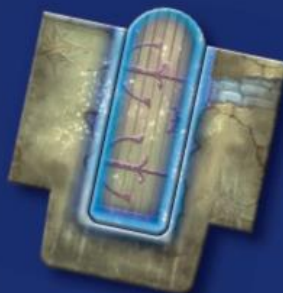
Una figura su ciascun lato della porta



Hubi

4. Rintraccia e cattura Hubi

Due figure stanno nella stanza di Hubi



Aiuto per il funzionamento

Ripetizione

Premere il pulsante di aiuto per più di due secondi



Posizione della domanda

Premi il pulsante del giocatore



Steffen Bogen ringrazia Jutta, Konrad e Laurenz nonché tutti i giocatori che hanno effettuato test, in particolare i bambini amanti del gioco del Kreuzkindergarten Konstanz.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Casella postale 24 60 · D-88194 Ravensburg
Quartiere CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



Ravensburger

Schnappt Hubi!

Bahnt euch den Weg durch die verzauberten Wände des Spukhauses!

Un inseguimento spettrale per 2 – 4 giocatori dai 5 ai 99 anni

Giochi Ravensburger® n. 22 093 9

Autore: Steffen Bogen · Design: Ravensburger DE · KniffDesign (istruzioni del gioco)

Illustrazione: RabbixVFX GmbH · Foto: Becker Studios · Redazione: Katja Volk



Oh je!

Ancora una volta Hubi, il fantasma affamato, ha segretamente accumulato i tuoi dolcetti. Ma adesso basta!

Vesti i panni degli audaci conigli e dei coraggiosi topi e insieme catturate lo sfacciato fantasma nella sua casa infestata.

Purtroppo il compito non è così facile, perché la casa è un vero labirinto e le pareti interne sono insidiose: muro, finestra del coniglio o tana del topo? Solo quando parlerai con gli animali residenti scoprirai quale muro ti trovi di fronte. A volte ce la fai, a volte devi trovare un'altra strada. C'è anche una porta magica in casa. Solo quando l'avrai trovata e aperta, il suo scricchiolio risveglierà Hubi. Ora puoi rintracciarlo. Rimanete tutti sulle sue tracce!

Ma non preoccuparti, gli animali residenti nella casa stregata e la bussola magica ti Lui aiuteranno.

Se trovassi Hubi prima dei fantasmi, cioè dei fantasmi inizia l'ora, avete vinto la partita insieme.



Ziel des Spiels

Il tuo obiettivo comune è catturare Hubi. Per fare ciò, due personaggi devono entrare nella stanza di Hubi.

Il gioco è composto da due parti: nella prima parte devi esplorare la casa stregata e cercare la porta magica.

Quando la porta si apre, Hubi si sveglia. Poi inizia la seconda parte, in cui catturate Hubi insieme.

229042

Ravensburger



Vor dem ersten Spiel

Chiedi a un adulto di aiutarti a configurarlo: rimuovi con attenzione il materiale di gioco dai tabelloni.

1. Piano di gioco:

Attacca le quattro pareti esterne della casa stregata ai quattro lati del tabellone di gioco 3D 2

A tale scopo incollare tre strisce adesive 3 sul retro delle pareti esterne e premerle saldamente sui lati.



Ogni muro appartiene ad un lato specifico. Puoi vedere quale muro esterno va e dove va sotto le finestre.

Attacca in ogni angolo del tabellone 4 un pezzo di nastro adesivo e lo posiziona nella casa stregata. L'angolo arrotondato segnala come deve essere inserito il piano.

Se tutto è posizionato correttamente verranno creati quattro spazi angolari colorati: in alto a sinistra stanza verde, in alto a destra la stanza rossa, in basso a destra la stanza gialla e in basso a sinistra la stanza blu.



Pericolo:
Saranno le quattro mura e Se il tabellone è posizionato diversamente da come mostrato qui, il gioco non può essere giocato!

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

L'inserimento delle batterie deve essere effettuato da un adulto. Il vano batteria si trova sul lato inferiore del dispositivo di gioco. Assicurarsi che l'interruttore in basso sia impostato su "0". Quindi aprire il vano batteria utilizzando un cacciavite Phillips. Inserisci tre batterie AAALR3 da 1,5 volt in modo che i terminali positivo e negativo corrispondano ai contrassegni nel vano. Riavvitare il coperchio del vano batterie.

Istruzioni per l'utente

- Se non viene premuto alcun pulsante per più di tre minuti, il dispositivo di gioco elettronico passa alla modalità di sospensione per risparmiare energia. Anche in questa modalità puoi Tuttavia, le batterie si scaricano nel tempo. Per poi ritornare ancora Per continuare a giocare è necessario premere un tasto qualsiasi.
- Spegnere l'elettronica Accendi il dispositivo di gioco dopo aver giocato il fondo.
- L'apparecchio non deve essere smontato essere preso.
- Non esporre il dispositivo alla luce solare diretta esporre a radiazioni o ad altre fonti di calore.
- Assicurati che non I liquidi penetrano nell'apparecchio.
- Per pulire, pulire la superficie con un panno asciutto o leggermente umido Pulisci con un panno.
- Nessun solvente chimico utilizzo.

Istruzioni di sicurezza

- Le batterie non ricaricabili non devono essere riutilizzate in nessun caso. essere carico!
- Le batterie ricaricabili possono essere utilizzate solo con È richiesta la supervisione di un adulto diventare!
- Sono disponibili batterie ricaricabili Rimuovere i giocattoli prima di caricarli!
- Sono consentiti tipi di batterie diversi o batterie nuove e usate non essere usati insieme!
- Inserire correttamente le batterie rispettando i segni di polarità "+" e "-".
- Se le batterie sono scariche o se il giocattolo non verrà utilizzato per un lungo periodo, è necessario rimuovere le batterie!
- I terminali di collegamento non essere cortocircuitato!
- Si consiglia di utilizzare Pile alcaline.
- Solo le batterie specificate tipo o un tipo equivalente.
- Sostituire sempre tutte le batterie allo stesso tempo, non solo individualmente.



I prodotti contrassegnati da questo simbolo devono essere tenuti accesi devono essere smaltiti nel seguente modo: Buttare via l'inventario elettrico

Non smaltire il gioco tra i rifiuti domestici, ma consegnarlo al punto di raccolta delle vecchie apparecchiature elettriche. Informatevi nella vostra comunità sulle opzioni disponibili presso le aziende municipali di smaltimento dei rifiuti. Prodotto da un produttore per la restituzione vecchi dispositivi.

Nota: nota:

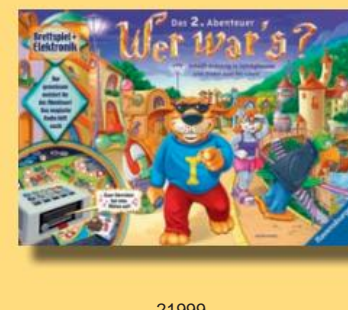
Si prega di salvare le istruzioni e le istruzioni!



Lust auf mehr elektronische Spieleabenteuer?



21854
Chi era?
La prima avventura
Per 2 - 4 giocatori dai 6 ai 99 anni



21999
Chi era? Schraghausen
La 2a avventura
Per 2 - 4 giocatori dai 7 ai 99 anni



21975
Dov'era?
Per 1 - 5 giocatori dai 7 ai 99 anni

Weitere Regeln und häufige Fragen

Wie unterscheiden sich die drei Schwierigkeitsstufen voneinander?

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

Non ho capito bene un annuncio.

Come posso riascoltarlo?

Premere il pulsante di aiuto per più di due secondi non appena il saluto dell'animale è terminato. Si sentirà il suono dell'arpa e verranno ripetuti tutti gli annunci della mossa precedente.

Puoi vedere a chi tocca il turno grazie alla luce lampeggiante.

Non voglio ascoltare l'introduzione prima di ogni partita.

Cosa posso fare?

L'introduzione può essere interrotta utilizzando il pulsante di aiuto.

Se lo premi mentre ascolti l'introduzione, questa verrà annullata e potrai accedere immediatamente.

Perché a volte non ricevo più mance dal residente che ho intervistato?

Ogni animale ha solo un suggerimento per te. Se l'hai già chiesto nel gioco, non potrà più darti un suggerimento. Prova a chiedere a un altro animale a cui non hai ancora chiesto.

Perché a volte ricevo suggerimenti senza menzionare il colore dell'animale?

Più alto è il livello che scegli, meno informazioni ottieni. Nella migliore delle ipotesi, ne sentirai uno

suggerimento esatto. Poi scoprirai l'animale e il suo colore (pipistrello nero, rospo bianco, ecc.). Se ricevi una segnalazione imprecisa, scoprirai solo l'animale (pipistrello, rospo, ecc.). Se trovi una porta magica tra un pipistrello nero e un rospo bianco, due posti vengono messi in discussione. Se ti viene la soffiata che la porta si trova tra un pipistrello e un rospo, quattro posti vengono messi in discussione.

Se in uno dei luoghi menzionati è già presente un muro, ovviamente la porta magica non può trovarsi lì.

Non sono sicuro di aver disegnato correttamente la mia figura

Avere. Cosa posso fare?

La bussola salva la posizione in qualsiasi momento durante il gioco - posizione di tutti i personaggi del gioco. Premi semplicemente il pulsante del tuo giocatore e scopri in quale stanza devi posizionarti.

Se la tua miniatura si trova accidentalmente in un'altra stanza, ora devi posizionarla nella stanza indicata.

Puoi ripetere la richiesta per la posizione corretta con tutti i personaggi del gioco tutte le volte che vuoi.

Non sono sicuro di aver messo il muro giusto.

Se hai appena trovato il muro, puoi semplicemente ripetere di nuovo l'annuncio. Per fare ciò, premere il pulsante di aiuto per più di due secondi.

Se non sei sicuro di un muro bloccato da molto tempo, esplora semplicemente di nuovo il passaggio.

Puoi sentire quale muro c'è.

Hubi può fuggire da una stanza in cui sono appena entrato?

Se un personaggio entra nella stanza in cui si trova Hubi, Hubi non può scappare in quel momento. Invece urlerà e si rivelerà.

Finché c'è un solo personaggio con Hubi, questi può scappare di nuovo dopo un certo periodo di tempo. Quindi cerca di portare il secondo personaggio su Hubi il più rapidamente possibile.

Perché ricevo sempre lo stesso suggerimento nei livelli di difficoltà 2 e 3 quando chiedo dove si trova una porta magica?

Solo quando segui il suggerimento e trovi una porta magica riceverai un suggerimento per la porta magica successiva.

2. Bussola:

Chiedi a un adulto di inserire tre batterie AAALR3 da 1,5 V nella bussola 5. Per aprire il vano batteria sul fondo della bussola è necessario un cacciavite Phillips. Si prega di notare anche le istruzioni

fare riferimento alla pagina 7 di queste istruzioni di gioco.

La **bussola** ti guida attraverso il gioco. Utilizza i pulsanti per inserire ciò che vuoi fare. Le piccole luci indicano a quale giocatore è il turno.

I pulsanti del lettore:

Utilizza questi pulsanti per accedere.

Puoi andare oltre utilizzando questi pulsanti

interroga sempre la posizione attuale di tutti i personaggi del gioco.

I pulsanti di azione:

1. Utilizzare i **pulsanti di direzione** per entrare nella corsa

direzione in cui vuoi muoverti in casa.

Scoprirai quale muro troverai e se puoi attraversarlo.

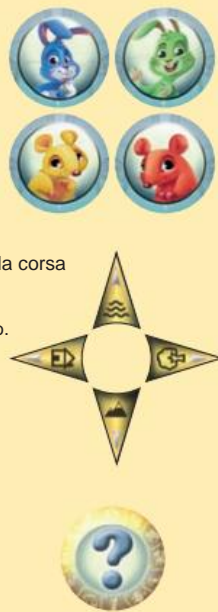
I simboli sulle frecce corrispondono ai paesaggi che vedete nelle finestrelle sulle pareti esterne e all'esterno del pack.

2. Usa il **pulsante di aiuto** per ottenere consigli dai

residenti della casa stregata sulla posizione di una porta magica o dove alloggiare

di Hubi. Questo pulsante recupera anche l'ultimo

annuncio se lo si preme per più di due secondi.



Nota importante per i genitori

I bambini hanno bisogno del tuo aiuto con questo gioco!

Prima di iniziare a giocare, spiega ai bambini le quattro possibili direzioni di trazione e come funzionano i controlli direzionali.

Esercita alcune mosse con i bambini senza accendere la bussola: posiziona una figura giocattolo nella casa infestata e falla andare da una stanza all'altra.

Indica il rispettivo paesaggio che può essere visto in direzione del treno nei finestrini e come simbolo sui pulsanti di direzione.



Bevor es losgeht

- Scegli una **miniatura 6** e la **plancia giocatore** corrispondente 7 e posizionale entrambe davanti a te.

Attenzione: devono giocare almeno un topo e un coniglio.

- Ordinate le **pareti 8** e posizionale accanto al tabellone.

- Posizionare le **fiche 9** accanto al tabellone con il lato della chiave rivolto verso l'alto.

- Cambia la **bussola 5** in fondo.

Puoi scegliere tra tre

Scegli i livelli di difficoltà: 1
· 2 · 3.

- Posiziona la bussola accesa nel Piano di gioco 30 **2**.

0 · L'apparecchio è spento
1 · gioco semplice
2 · selvaggina media
3 · gioco difficile



Das Spiel beginnt!

Puoi trovare le istruzioni rapide nell'ultima pagina

1. Registrazione

Non appena la bussola viene accesa, il gioco inizia con il livello di difficoltà desiderato. Per chi è nuovo al gioco, consigliamo il **gioco semplice**.

Nota: nel gioco semplice, è necessario trovare un'unica porta magica prima che Hubi si risvegli e possa essere rintracciato. Inoltre, gli animali residenti sono molto disponibili e il tempo non è essenziale.



Chi sta giocando?

Per prima cosa ti verrà chiesto di dire alla bussola chi sta giocando.

Per fare ciò, premi i pulsanti dei giocatori dei personaggi che giocano e posizionali negli spazi d'angolo che corrispondono al colore.

Se hai meno di quattro giocatori, puoi terminare la registrazione con il pulsante di aiuto.

Chi inizia?

Ora scegli un giocatore iniziale. Questo giocatore può premere nuovamente il suo pulsante giocatore.



2. Selezionare ed eseguire l'azione

All'inizio del turno, una luce rossa indica a quale giocatore è toccato.

Al millepiedi, al gufo, al pipistrello o al rospo viene chiesto cosa vorrebbe fare.

Ci sono **due opzioni**: premere il pulsante di direzione o restare fermi e premere il pulsante di aiuto.



A - Premi il pulsante di direzione

Premi un pulsante di direzione e scopri quale muro trovi e se puoi attraversarlo...



Nota:

puoi annullare il saluto dei residenti premendo un pulsante di azione immediatamente dopo che il pulsante del giocatore si è illuminato.

Regole del treno

Puoi:

- Muoversi solo nelle stanze adiacenti.
- Non tirare in diagonale. • non

tirare verso la parete esterna. Se ciò accade accidentalmente, il giocatore può pescare nuovamente.

Un esempio:

è il turno del topo rosso, la sua luce lampeggia. È in piedi accanto al gufo nero e vuole dirigersi verso le montagne. io

Il gufo saluta il topo: "Schuhuh, schuhuh!" Ehi, topo rosso. Dove vuoi muoverti? Il giocatore seleziona il pulsante di direzione con le montagne. Il gufo dice: "Passaggio libero. Puoi farcela."



Die Wände

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



- **Freier Durchgang:** Hier darf jeder durch.



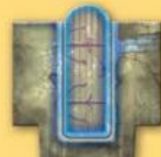
- **Wand mit Mauseloch:** Hier kann nur die Maus durch, der Hase leider nicht.



- **Wand mit Hasenfenster:** Hier kann nur der Hase durch, nicht jedoch die Maus.



- **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.

Non appena scopre quale muro

il giocatore ha trovato, inserisce

il muro corrispondente nella fessura del tabellone.

Se c'è un muro che il giocatore può

attraversare, ci andrà comunque

nella nuova stanza. Non può?

attraverso, rimane in piedi nella stanza in piedi.

Poi tocca al giocatore successivo.

Un esempio:

Il topo rosso ha imparato che ha trovato un "passaggio libero" e che può attraversarlo.

Mette un

"passaggio libero"

nella fessura

accanto alla sua stanza

verso le montagne e lo attraversa.



3. Apri la porta magica

Una porta magica non si apre immediatamente una volta trovata. Per aprirlo dovete aiutarvi a vicenda. **Ci deve essere una miniatura su ciascun lato della porta.** Non appena uno di questi due giocatori si dirige verso la porta magica, questa si aprirà. Il giocatore può passare. Il cigolio della porta sveglierà Hubi così potrai inseguirlo. Ora inizia la seconda parte del gioco, l'inseguimento di Hubi.

4. Rintraccia e cattura Hubi

Prova ad andare nella stanza in cui si trova Hubi il più velocemente possibile. Ascolta attentamente i suggerimenti dei residenti della casa stregata. Ti dicono in quale stanza si trova attualmente Hubi.

Hubi tira

Naturalmente Hubi non resterà nella stessa stanza, ma cambierà stanza quando si accorgerà che ti stai avvicinando.

Ogni volta che Hubi tira, dice: "Buuhh! Sono Hubi, il fantasma! Cammino per casa mia. Non mi troverai mai!"

Regole del treno di Hubi

Gli è consentito:

- Muoversi solo nelle stanze adiacenti.
- tirare **anche** in diagonale. • passare attraverso qualsiasi muro.
- non entrare mai in una stanza dove si trova un personaggio giocattolo.
- non oltrepassare mai un muro esterno.

B - Premere il pulsante di aiuto e fermarsi



Premi il pulsante di aiuto e l'animale ti darà un suggerimento. Il personaggio si muove non in questo caso.

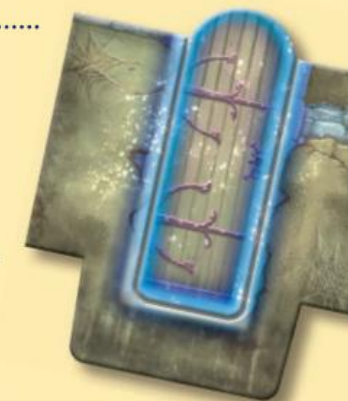
- Nella prima parte, quando Hubi non è ancora apparso, Puoi ottenere un indizio su dove si trova una porta magica, ad esempio "Troverai una porta magica tra un gufo bianco e un rospo nero".

Ora entrano in gioco le fiches: posiziona due fiches, con la chiave rivolta verso l'alto, nelle due posizioni possibili. • Nella seconda parte, durante la caccia a Hubi, puoi ottenere indizi su in quale stanza si trova Hubi. Per segnare mettere t

mettere le patatine, con il lato Hubi rivolto verso l'alto, nelle stanze menzionate.

- Se vuoi un gioco ancora più difficile, ht, puoi tralasciare le patatine.

Nota: ogni animale ti dà un solo suggerimento in tutto il gioco. Se lo chiedi più di una volta nel gioco, non ti darà nuovi suggerimenti. Cerca di ricordare quale animale hai già chiesto.



Ende des Spiels

Non appena due giocatori si trovano nella stessa stanza di Hubi, avrete vinto la partita insieme.