

## 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



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

### Esegui l'azione

- Premere il pulsante di direzione
- Trova muro
- Attaccare al muro
- A seconda della parete:  
passare o fermarsi



Suggerimento sulla stanza con Hubi?

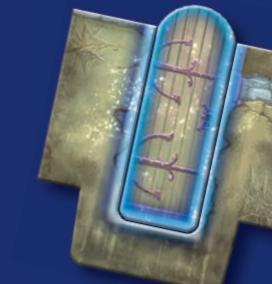
Segna le stanze



### 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

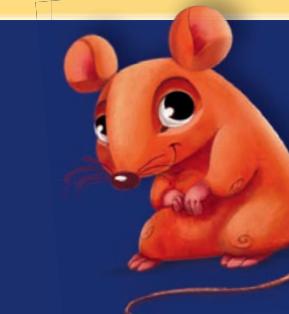
#### Ripetizione

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 testati, in particolare i bambini amanti del gioco del Kreuzkindergarten Konstanz.

©2011 Editore di giochi Ravensburger  
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Casella postale 2460 · D-88194 Distretto di  
Ravensburg CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# Schnappt Hubi!

Bahnt euch den Weg durch die verzauberten Wände des Spukhauses!

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

Ravensburger® Giochi n. 22 093 9

Autore: Steffen Bogen · Design: Ravensburger DE · KniffDesign (istruzioni del gioco)  
Illustrazione: RabbitXeffetti visivi GmbH · Foto: Becker Studios · Redazione: Katja Volk



**Ma non preoccuparti, gli animali residenti nella casa stregata e la bussola magica ti aiuteranno.  
Se avete trovato Hubi prima che inizi l'ora delle streghe, avete vinto la partita insieme.**

## Ziel des Spiels

Il tuo obiettivo comune è catturare Hubi. Per fare questo dobbiamo trovare pezzi del giocotrasferisciti 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.



Ravensburger

Ravensburger

## Inhalt

1 4 pareti esterne con finestre



2 Tabellone di gioco 3D della casa stregata



3 Doppia faccia  
Strisce adesive



4 Tabellone da gioco con 16 stanze



5 Bussola magica:

Interruttore a scorrimento  
(in basso)

4 pulsanti del giocatore  
con luci

5 pulsanti di azione

6 4 miniature:  
2 topi e 2 conigli

7 4 plance giocatore corrispondenti



8 7 diversi muri di case infestate:

3 pareti con porte  
magiche 2 pareti

4 pareti con tana del topo 4 pareti  
con finestra del coniglio 14 pareti  
con passaggio libero



9 4 fiches



## 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:

Le quattro mura esterne della casa stregata attaccalo  
all'interno dei quattro lati del tabellone di gioco .

Per fare questo, attaccare tre strisce adesive sul retro  
delle pareti esterne e premerle saldamente ai lati.

Ogni muro appartiene ad un lato  
specifico. Sui contrassegni sotto le finestre  
puoi vedere quale esterno  
muro a cui appartiene.

Posiziona un pezzo di nastro adesivo in ogni  
angolo del tabellone e posizionalo nella casa  
stregata. L'angolo arrotondato segnala come  
deve essere inserito il piano. Se tutto è inserito  
correttamente

vengono create quattro stanze  
angolari colorate: la stanza verde  
in alto a sinistra, la stanza rossa in  
alto a destra, la stanza gialla in  
basso a destra e la stanza blu in  
basso a sinistra.



## Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

L'inserimento delle batterie deve essere effettuato da un adulto. Il vano batteria si trova nella parte 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 AAA/LR3 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. Tuttavia, anche in questa modalità, le batterie col tempo possono scaricarsi. Per continuare a giocare di nuovo, è necessario premere un tasto qualsiasi.
- Dopo aver giocato, spegnere il dispositivo di gioco elettronico sul fondo.
- L'apparecchio non deve essere smontato.
- Non esporre il dispositivo alla luce solare diretta o ad altre fonti di calore.
- Assicurarsi che nessun liquido penetri nel dispositivo.
- Per pulire, pulire la superficie con un panno asciutto o leggermente umido.
- Non utilizzare solventi chimici.

### Istruzioni di sicurezza

- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate in nessun caso!
- Le batterie ricaricabili possono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto!
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima della ricarica!
- Non è consentito utilizzare insieme tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate!
- 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 morsetti di collegamento non devono essere cortocircuitati!
- Si consiglia di utilizzare batterie alcaline.
- Utilizzare solo batterie del tipo specificato o di un tipo equivalente.
- Sostituire sempre tutte le batterie contemporaneamente, non solo una alla volta.



I prodotti contrassegnati da questo simbolo devono essere smaltiti nel modo seguente:  
Non gettare i componenti elettrici del gioco nei rifiuti domestici, ma consegnarli al punto di raccolta delle vecchie apparecchiature elettriche. Informatevi nella vostra comunità sulle norme comunali sullo smaltimento dei rifiuti.

Per favore

Per favore

upb



### Lust auf mehr elektronische Spleleabenteuer?



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?

<b>Stufe 1:</b>	1 ZauberTür	kein Zeitdruck	Hausbewohner sind sehr hilfsbereit und geben genaue Tipps.	Hubi bewegt sich langsam.
<b>Stufe 2:</b>	2 Zaubertüren	leichter Zeitdruck	Hausbewohner sind weniger hilfsbereit und geben weniger genaue Tipps.	Hubi bewegt sich schneller.
<b>Stufe 3:</b>	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 ascolterete consigli precisi. Poi le racconta 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 soffia 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. Cosa posso fare?

La bussola salva la posizione di tutti i personaggi del gioco in qualsiasi momento durante il gioco. Premi semplicemente il pulsante del tuo giocatore e questo si sposterà nella stanza in cui ti troviodvere. Se il tuo personaggio si trova accidentalmente in un'altra stanza, dovereora puoi metterli nella stanza menzionata. Puoi ripetere la richiesta per la posizione corretta di tutti i pezzi del gioco quante volte 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, ululerà e si rivelerà. Finché c'è un solo personaggio con Hubi, dopo un certo tempo può scappare di nuovo. 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 avrai seguito il suggerimento e avrai trovato una porta magica, riceverai un suggerimento per la porta magica successiva.

### 2. Bussola:

Chiedi a un adulto di guardare nella bussola. Inserisci tre batterie AAA/LR3 da 1,5 V. Per aprire il vano batteria sul fondo della bussola è necessario un cacciavite Phillips. Si prega di notare anche le informazioni a pagina 7 di queste istruzioni di gioco.

Il bussolati guida attraverso il gioco. Utilizza i pulsanti per inserire ciò che vuoi fare. Le piccole luci indicano a quale giocatore è il turno.

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 pulsanti di direzione.

Esercita alcune mosse con i bambini senza accendere la bussola: posiziona un gettone nella casa infestata e fallo camminare 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.



#### I pulsanti del giocatore:

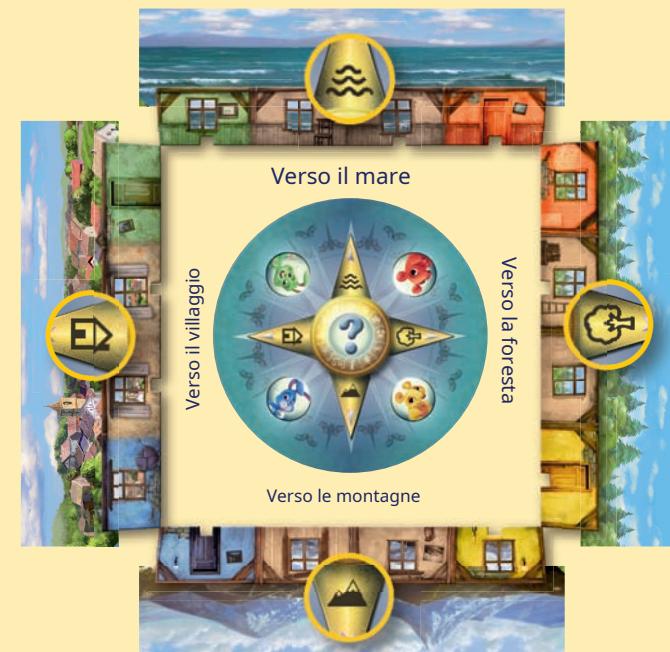
Utilizza questi pulsanti per accedere. Puoi anche usare sempre questi pulsanti per interrogare la posizione attuale di tutte le miniature del gioco.



#### I pulsanti di azione:

1. Informazioni su pulsanti direzionali: Indica la direzione in cui vorresti muoverti nella casa. Decidi tu quale muro trovi e se puoi attraversarlo. I simboli sulle frecce corrispondono ai paesaggi che vedi nelle finestre sulle pareti esterne e all'esterno del pack.

2. Informazioni su pulsante di aiuto: Ricevi consigli dai residenti della casa stregata sulla posizione di una porta magica o su dove si trova Hubi. Questo pulsante ripete anche l'ultimo annuncio se premuto per più di due secondi.



## Bevor es losgeht

- Trovarne uno figura del gioco e quello appropriato Tabellone del giocatore e posizionali entrambi davanti a te. **Attenzione: devono giocare almeno un topo e un coniglio.**

- Ordinare il murice lo posiziona accanto al tabellone.

- Depone il Patatine con la chiave rivolta verso l'alto accanto al tabellone.

- Cambia il bussolats in fondo. Puoi scegliere tra tre livelli di difficoltà selezionare: 1 · 2 · 3.

0 · Il dispositivo è spento  
1 · Gioco semplice  
2 · gioco medio  
3 · gioco difficile

- Posiziona la bussola attivata sul tabellone di gioco 3D.



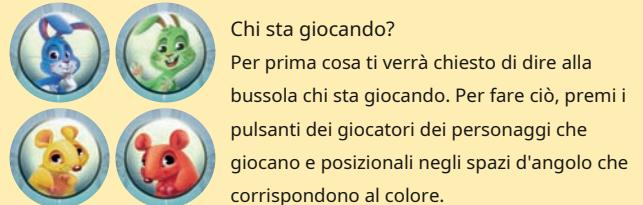
## Das Spiel beginnt!

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. Lo consigliamo a chi è nuovo al giocogioco semplice.

**Un avviso:** Nel gioco semplice devi trovare un'unica porta magica prima che Hubi si risvegli e può essere seguito. 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 rosso viene chiesto cosa vorrebbe fare. Ci sono due opzioni: Premere il pulsante di direzione o Fermati e premi il pulsante di aiuto.



#### A · Premere il pulsante di direzione

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



**Un avviso:**  
Puoi annullare il saluto dei residenti premendo un pulsante di azione immediatamente dopo che il pulsante del tuo 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:

**Il topo rosso**  
È il vostro turno, ragazzi. La luce lampeggiava. Lei è in piedi accanto al gufo nero e vorrei direzione disegnare montagne. Il gufo saluta il topo: "Schuhuh, schuhuh!" Ehi, topo rosso. Dove ti piacerebbe andare? ti muovi?" Il giocatore sceglie il pulsante di direzione con le montagne. Il gufo dice: "Passaggio libero. Puoi farcela."

#### Die Wände

Ihr könnet fünf verschiedene Wände finden, doch nicht durch alle Wände könnet 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.

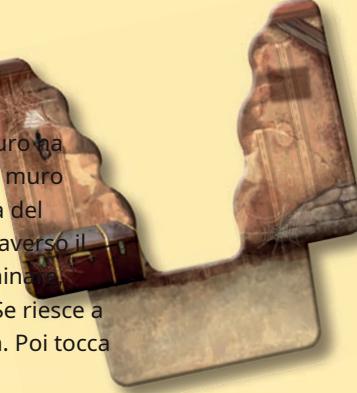
#### • Mauer:

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 scopri quale muro ha trovato il giocatore, metti il muro corrispondente nella fessura del tabellone. Se è un muro attraverso il quale il giocatore può camminare mettilo nella nuova stanza. Se riesce a passare, rimane nella stanza. Poi tocca al giocatore successivo.



#### • Premere il pulsante di aiuto e fermarsi

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

Nella prima parte, se 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 rosso nero".

Ora entrano in gioco le fiches:

Posiziona due fiches, con la chiave rivolta verso l'alto, nelle due posizioni possibili.

- Nella seconda parte, mentre cerchi Hubi, puoi ottenere indizi su in quale stanza si trova Hubi. Per contrassegnarli, posiziona i gettoni, con il lato Hubi rivolto verso l'alto, negli spazi indicati.
- Se vuoi un gioco ancora più difficile, puoi tralasciare le fiches.



**Un avviso:** Ogni animale ti dà durante il gioco **solo un unico consiglio**. Se lo chiedi più di una volta nel gioco, non ti darà nuovi suggerimenti. Cerca di ricordare quale animale hai già chiesto.

### 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 attraverso f. 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

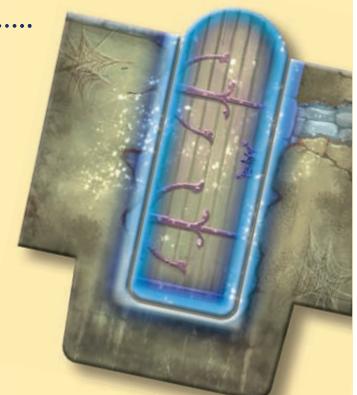
Prova ad andare nella stanza in cui si trova Hubi il più velocemente possibile. Ascolta attentamente i suggerimenti dei residenti della casa stregata. Ti dicono in quale stanza si trova attualmente Hubi.

#### 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: "Buuh! Sono Hubi, il fantasma! Cammino per casa mia. Non mi troverai mai!"

#### Cattura Hubi

Hubi non può nascondersi quando un personaggio entra nella sua stanza. Poi urla e dice: "Hoooo! Cosa stai facendo nella mia stanza?!" Finché c'è un solo personaggio accanto a Hubi, non hai ancora vinto la partita. Hubi può quindi scappare di nuovo. Prova a trascinare una seconda figura in questa stanza il più rapidamente possibile.



**Un avviso:** Nel gioco medio e difficile devi catturare Hubi prima di mezzanotte. Quando l'ora delle streghe inizia a mezzanotte, Hubi questa volta ti sfuggirà e non potrai catturarlo di nuovo fino a una nuova partita.

## Ende des Spiels

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