

## Kurzanleitung

### Einschalten

Spielstufe 1, 2 oder 3 wählen



#### 1. Anmelden

Spielertasten drücken und Startspieler bestimmen



### Spielzug

Spieler am Zug 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

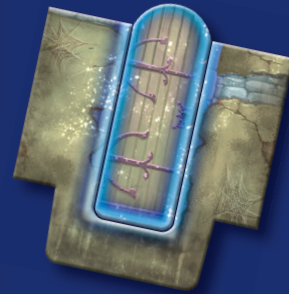
#### Zaubertür

**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

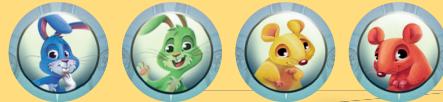
#### Wiederholung

Hilfetaste länger als zwei Sekunden drücken



#### Abfrage Position

Spielertaste drücken



# Schnappt Hubi!

**Bahnt euch den Weg durch die verzauberten Wände des Spukhauses!**

Eine gespenstische Verfolgungsjagd für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 22 093 9  
Autor: Steffen Bogen · Design: Ravensburger DE · KniffDesign (Spielanleitung)  
Illustration: Rabbix<sup>FX</sup> GmbH · Fotos: Becker Studios · Redaktion: Katja Volk



## 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? Erst wenn ihr mit den tierischen Bewohnern spricht, erfahrt ihr, 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 tierischen Bewohner des Spukhauses 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.

Steffen Bogen dankt Jutta, Konrad und Laurenz sowie allen Testspielern, besonders den spielbegeisterten Kindern im Kreuzkindergarten Konstanz.

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



229042

Ravensburger

Ravensburger

## Inhalt

- 1 4 Außenwände mit Fenstern
- 2 3D-Spielplan des Spukhauses
- 3 Doppelseitige Klebestreifen
- 4 Spielplan mit 16 Räumen
- 5 Magischer Kompass: Schiebeschalter (an der Unterseite)
- 4 Spielertasten mit Lämpchen
- 5 Aktionstasten
- 6 4 Spielfiguren: 2 Mäuse und 2 Hasen
- 7 4 passende Spielertafeln
- 8 27 unterschiedliche Spukhaus-Wände:
  - 3 Wände mit Zaubertüren
  - 2 Mauern
  - 4 Wände mit Mauseloch
  - 4 Wände mit Hasenfenster
  - 14 Wände mit freiem Durchgang
- 9 14 Chips



## Vor dem ersten Spiel

Bittet einen Erwachsenen, euch beim Aufbau zu helfen:  
Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln.

### 1. Spielplan:

Die vier Außenwände des Spukhauses ① befestigt ihr innen an den vier Seiten des 3D-Spielplans ②.

Klebt dazu jeweils drei Klebestreifen ③ auf die Rückseite der Außenwände und drückt sie fest an die Seiten.

Jede Wand gehört an eine bestimmte Seite. An den Markierungen unterhalb der Fenster seht ihr, welche Außenwand wohin gehört.

Klebt in jede Ecke des Spielplans ④ einen Klebestreifen und legt ihn in das Spukhaus. Die runde Ecke markiert, wie der Plan eingelegt werden muss. Wenn alles richtig eingelegt ist, entstehen vier farbige Eckräume: oben links der grüne Raum, oben rechts der rote Raum, unten rechts der gelbe Raum und unten links der blaue Raum.



**Achtung:** Werden die vier Wände und der Spielplan anders als hier abgebildet eingelegt, ist das Spiel nicht spielbar!

## Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einlegen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite des Spielgeräts 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.

### Benutzerhinweise

- 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.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen.
- Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.

### Sicherheitshinweise

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie 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.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

**Bitte beachten:**  
Bitte Anleitung aufbewahren!



## Brettspiel + Elektronik

### Lust auf mehr elektronische Spieleabenteuer?



**Kinderspiel des Jahres 2008 KRITIKERPREIS**  
21854  
**Wer war's? Das 1. Abenteuer**  
Für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren



21999  
**Wer war's? Schräghaus Das 2. Abenteuer**  
Für 2 – 4 Spieler von 7 – 99 Jahren



21975  
**Wo war's?**  
Für 1 – 5 Spieler von 7 – 99 Jahren



# 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.

### Ich habe eine Ansage nicht richtig verstanden.

#### Wie kann ich sie mir noch einmal anhören?

Drückt die Hilfetaste 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 Hilfetaste. 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 Bewohner?

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 seine 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 Spielertaste 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 Hilfetaste 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, die 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.

## 2. Kompass:

Bittet einen Erwachsenen, 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 Kreuzschlitzschraubendreher 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, welcher Spieler am Zug ist.

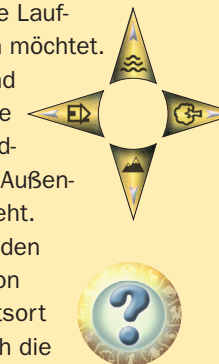
### Die Spielertasten:

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



### Die Aktionstasten:

- Über die **Richtungstasten** 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.
- Über die **Hilfetaste** bekommt ihr von den Spukhausbewohnern 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 Richtungstasten. 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 Richtungstasten zu sehen ist.



## Bevor es losgeht

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



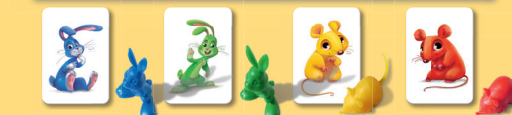
- Sortiert die **Wände** **8** und legt sie neben den Spielplan.
- Legt die **Chips** **9** mit der Schlüsselseite nach oben neben den Spielplan.



- 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 den 3D-Spielplan **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 tierischen Hausbewohner sehr hilfsbereit und die Zeit drängt nicht.



### Wer spielt mit?

Zuerst werdet ihr aufgefordert, dem Kompass zu sagen, wer mitspielt.

Drückt dazu die Spielertasten der mitspielenden Figuren und stellt sie in die farblich passenden Eckräume.

Seid ihr weniger als vier Spieler, beendet ihr die Anmeldung mit der Hilfetaste.

### Wer beginnt?

Wählt nun noch einen Startspieler aus. Dieser darf seine Spielertaste noch einmal drücken.



## 2. Aktion wählen und durchführen

Ein rotes Lämpchen zeigt zu Beginn eines Zuges an, welcher Spieler am Zug ist.

Dieser wird von Tausendfüßler, Eule, Fledermaus oder Kröte gefragt, was er machen möchte.

Es gibt **zwei Möglichkeiten**: Richtungstaste drücken **oder** stehen bleiben und Hilfetaste drücken.



### A - Richtungstaste drücken

Drückt eine Richtungstaste und erfahrt, welche Wand ihr findet und ob ihr durchgehen könnt ...



#### Hinweis:

Ihr könnt die Begrüßung der Bewohner abrechnen, indem ihr sofort nach dem Aufleuchten eurer Spielertaste eine Aktionstaste drückt.

### Zugregeln

Ihr dürft:

- nur in angrenzende Räume ziehen.
- nicht diagonal ziehen.
- nicht in Richtung Außenwand ziehen. Sollte dies versehentlich passieren, darf der Spieler noch einmal ziehen.

#### Ein 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?“ Der Spieler wählt die Richtungstaste 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 darf jeder durch.



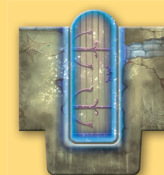
- **Wand mit Mausloch:** Hier kann nur die Maus durch, der Hase leider nicht.



- **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.

Sobald ihr erfahren habt, welche Wand der Spieler gefunden hat, steckt dieser die entsprechende Wand in den Schlitz des Spielplans. Ist es eine Wand, durch die der Spieler gehen kann, so geht er in den neuen Raum. Kann er nicht durch, bleibt er in dem Raum stehen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.



#### Ein Beispiel:

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



### B - Hilfetaste drücken und stehen bleiben



Drückt die Hilfetaste und das Tier gibt euch einen Tipp. Die Spielfigur bewegt sich 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 noch schwierigeres Spiel wünscht, könnt ihr die Chips weglassen.



**Hinweis:** Jedes Tier gibt euch im gesamten Spiel **nur einen einzigen Tipp**. Befragt ihr es im Spiel mehr als einmal, wird es euch keinen neuen Tipp geben. Versucht euch zu merken, welches Tier ihr bereits gefragt 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 einer dieser beiden Spieler in Richtung Zaubertür geht, wird sie sich öffnen. Der Spieler darf durchgehen. Das Knarren der Tür wird Hubi wecken, so dass ihr ihn verfolgen könnt. Nun beginnt der zweite Teil des Spiels, die Verfolgung von Hubi.

## 4. Hubi verfolgen und fangen

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

### Hubi zieht

Natürlich wird Hubi nicht im gleichen Raum bleiben, sondern den Raum wechseln, 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.

## Ende des Spiels

Sobald zwei Spieler im gleichen Raum wie Hubi sind, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen.

