

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Istruzioni per il gioco

HUHUHU

4375



Jeu Habermas n° 4375

Huhuuh !

Un jeu de dés de couleur pour **2 à 4 enfants** de **4 à 99 ans**, basé sur la coopération.

Idée : Ullrich Eikenberg
Illustration: Franz Vohwinkel
Durée d'une partie : env. 15 - 20 minutes

L'heure des revenants est passée, et il commence à faire jour. Tous les joueurs doivent alors s'entraider afin que tous les fantômes soient retournés dans leurs châteaux avant le lever du soleil.

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 12 fantômes de 3 couleurs différentes
- 9 rayons du soleil
- 1 dé de différentes couleurs
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Tous les joueurs doivent avoir placé leurs fantômes dans les bons châteaux avant le lever du soleil. Celui qui réagit vite, pourra pour cela se faire aider par les autres joueurs.

Préparation au jeu :

- 4 joueurs: chaque joueurs reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente.
- 3 joueurs: chaque joueurs reçoit 3 fantômes, chacun d'une couleur différente. Les autres fantômes sont déjà placés dans le château approprié.
- 2 joueurs: chaque joueur reçoit 6 fantômes de 3 couleurs différentes (2 fantômes par couleur).

Distribuer les fantômes

Disposer les rayons du soleil

Les rayons du soleil sont posés à côté du plan de jeu. Chez trois joueurs, 2 rayons du soleil se trouveront déjà sur le soleil.

Jeter le dé

Déroulement de la partie :

Le joueur sachant le mieux imiter le "Huhuuh!" d'un fantôme commence le jeu. Les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, prendront la suite.

Placer le fantôme dans le château

Les couleurs du dé:

rouge/vert/bleu: Les joueurs peuvent placer leur fantôme rouge, vert ou bleu dans le château approprié.

4 fantômes dans le château: en ressortir un

Placer un fantôme quelconque dans le château

Retirer 1 fantôme

Poser les rayons du soleil

Faire „Huhuh!“: jouer

Ne possédant plus de fantômes de ces couleurs, le joueur qui réagira le plus rapidement en faisant „Huhuh!“ pourra prendre son fantôme rouge, vert ou bleu pour le placer dans le château.

Si une de ces couleurs est jouée au dé et que les 4 fantômes de cette couleur sont déjà retournés dans leur château, il faut alors en ressortir un.

blanc: On peut placer n'importe quel fantôme dans le château approprié.

Ici, la règle du „Huhuh!“ est également valable (voir en-bas).

noir: On doit ressortir un fantôme d'un château quelconque.

jaune: On doit poser un rayon du soleil sur le soleil. Si c'est le neuvième, cela voudra dire que le soleil s'est levé.

Si c'est au tour d'un joueur qui n'a plus aucun fantôme, celui-ci est quand même obligé de continuer à jeter le dé (tous les enfants doivent participer au jeu jusqu'à la fin).

La règle du „Huhuh!“:

Si c'est au tour d'un joueur ne possédant plus le fantôme correspondant à la couleur jetée au dé, c'est alors aux autres de réagir: pourra jouer à sa place, le premier qui dira „Huhuh!“. Celui-ci pourra placer son fantôme rouge, vert ou bleu dans le château approprié (si c'est blanc: n'importe quel fantôme).

Si un joueur fait „Huhuh!“ au mauvais moment, il devra alors retirer un fantôme du plan de jeu. (par exemple si ce dernier ne peut pas jouer ou si le joueur qui a jeté le dé peut en fait jouer.)

Fin de la partie:

Tous les joueurs auront gagné lorsque tous les fantômes seront retournés dans leurs châteaux avant qu'il fasse jour.

Tous les joueurs auront perdu quand le soleil se sera levé (quand le neuvième rayon aura été placé) et que tous les fantômes ne seront pas encore rentrés aux châteaux.



Habermas-Spiel Nr. 4375

Huhuuu

Ein kooperatives Farbwürfelspiel für **2 – 4 Spieler** von **4 – 99 Jahren**.

Spielidee: Ullrich Eikenberg

Illustration: Franz Vohwinkel

Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten

Die Geisterstunde ist vorbei und es dämmt langsam. Nun müssen alle Spieler zusammenhalten, damit die Gespenster noch vor Sonnenaufgang wieder daheim in ihren Burgen und Schlössern sind.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Gespenster in 3 Farben
- 9 Sonnenstrahlen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Alle Spieler müssen ihre Gespenster in die richtigen Burgen gestellt haben, bevor die Sonne ganz aufgegangen ist. Wer schnell reagiert, kann sich dabei von den Mitspielern helfen lassen.

Spielvorbereitung:

4 Spieler: Jeder Spieler bekommt 3 verschiedenfarbige Gespenster.

3 Spieler: Jeder Spieler bekommt 3 verschiedenfarbige Gespenster. Die restlichen Gespenster stehen schon in den passenden Burgen.

2 Spieler: Jeder Spieler bekommt 6 Gespenster in 3 Farben (pro Farbe 2 Gespenster).

Die Sonnenstrahlen werden neben den Spielplan gelegt. Bei 3 Spielern liegen schon 2 Strahlen auf der Sonne.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Wer am schönsten „Huhuuu“ wie ein Gespenst ruft, darf beginnen.

Die Würfelfarben:

rot/grün/blau: Man darf sein rotes/grünes/blaues Gespenst in die passende Burg stellen.

Hat man kein Gespenst in dieser Farbe mehr, dann darf der schnellste „Huhuuu“-Rufer sein rotes/grünes/blaues

Gespenster verteilen

Sonnenstrahlen bereitlegen

würfeln

Gespenst in die Burg stellen

4 Gespenster in der Burg: eines herausnehmen

beliebiges Gespenst in eine Burg stellen

1 Gespenst nehmen

Sonnenstrahl legen

„Huhuuh“ rufen: Spielzug ausführen

Gespenst in die Burg stellen.

Sind schon alle vier Gespenster dieser Farbe daheim in der Burg, muss man wieder eines herausnehmen, wenn man diese Farbe würfelt.

weiß: Man darf ein beliebiges Gespenst in die passende Burg stellen.

Auch hier gilt die „Huhuuh“-Regel (siehe unten).

schwarz: Man muss aus irgendeiner Burg ein Gespenst herausnehmen.

gelb: Man muss einen Sonnenstrahl auf die Sonne legen. Wird der neunte Strahl hingelegt, dann ist die Sonne aufgegangen.

Hat ein Spieler keine Gespenster mehr, muss er trotzdem würfeln, wenn er an der Reihe ist (d.h. alle Kinder müssen bis zum Schluss mitspielen).

„Huhuuh“-Regeln:

Hat der Spieler, der an der Reihe ist, kein Gespenst der gewürfelten Farbe mehr (bei weiß: gar kein Gespenst mehr), dann heißt es aufpassen für die anderen Spieler:

Wer jetzt am schnellsten „Huhuuh“ ruft, darf diesen Spielzug ausführen; d.h. er darf sein rotes/grünes/blaus Gespenst (bei weiß: irgendein Gespenst) in die passende Burg stellen.

Wer an der falschen Stelle „Huhuuh“ ruft, muss sich wieder ein Gespenst vom Spielplan nehmen (z.B. wenn der „Huhuuh“-Rufer den Spielzug gar nicht ausführen kann oder wenn der Spieler, der gewürfelt hat, den Spielzug selber ausführen kann).

Spielende:

Alle Spieler haben gewonnen, wenn alle Gespenster in ihren Burgen stehen, bevor die Sonne aufgegangen ist.

Alle Spieler haben verloren, wenn die Sonne aufgegangen ist (d.h. wenn der neunte Sonnenstrahl hingelegt wird) und noch nicht alle Gespenster in ihren Burgen sind.



Conservate la confezione come riferimento!
Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 26708

1/06