

# Op jacht naar Hubi!

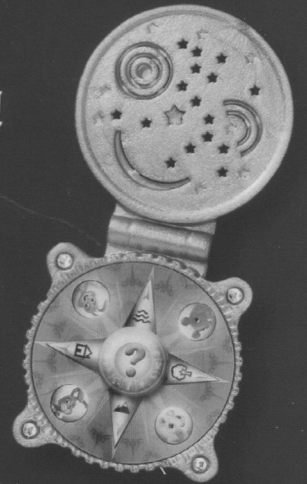
## Baan je een weg door de betoverde wanden van het spookhuis!

Een spookachtig achtervolgingsspel voor 2-4 spelers van 5-99 jaar

Ravensburger® spel nr. 21 065 7

Auteur: Steffen Bogen · Design: Ravensburger DE · KniffDesign (spelregels)

Illustraties: Rabbix<sup>VF</sup> GmbH · Fotos: Becker Studios · Redactie: Katja Volk



### Ojee!

*Alweer heeft Hubi, het hongerige spookje, stiekem jullie lekkere hapjes ingepikt. Maar nu is het genoeg geweest! Kruip in de rollen van onverschrokken hazen en dappere muizen en vang met z'n allen het brutale spookje in zijn spookhuis.*

*Maar dat is gemakkelijker gezegd dan gedaan want het spookhuis is een doolhof van kamers met betoverde wanden: muren, hazenvenster of muizengat? Pas als jullie met de in het spookhuis wonende dieren spreken, weet je voor welke soort wand je staat. Soms kun je er doorheen, soms moet je een andere weg zoeken. Daar komt nog bij dat er in huis een toverdeur is. Pas als die gevonden en geopend wordt, zal Hubi door het geknars van de scharnieren wakker worden. Nu kunnen jullie hem opjagen. Blijf hem met z'n allen op de hielen zitten!*

*Maar geen zorgen, de dieren van het spookhuis en het magische kompas helpen jullie. Als Hubi gepakt is voor het spookuur begint, hebben jullie met z'n allen gewonnen.*

### Doel van het spel

Jullie gemeenschappelijke doel is Hubi te vangen. Dat lukt alleen als twee speelfiguren in de kamer van Hubi komen. Het spel bestaat uit twee delen: in het eerste deel verkennen jullie het spookhuis en zoeken jullie de toverdeur. Door het openen van de deur wordt Hubi wakker. Dan begint het tweede deel, waarin jullie Hubi met z'n allen in zijn kraag grijpen.



# Inhoud

1 4 buitenmuren met vensters

2 3D spelbord van het spookhuis

3 Dubbelzijdige plakstroken

4 Spelbord met 16 kamers

5 Magisch kompas

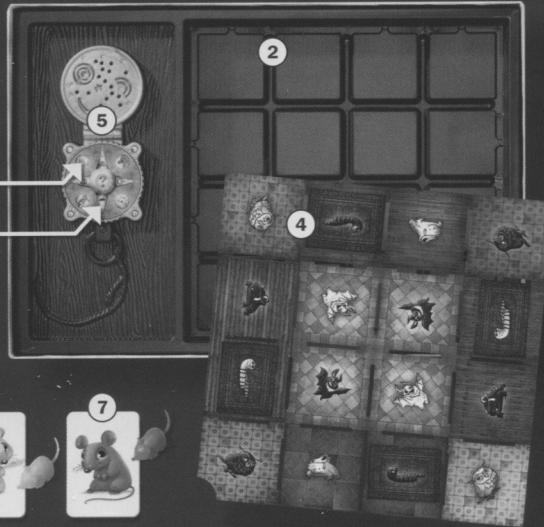
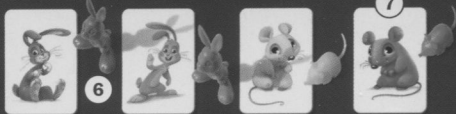
Schuifschakelaar  
(aan de onderzijde)

4 spelerstoetsen  
met Lampjes

5 actietoetsen

6 4 speelfiguren:  
2 muizen en 2 hazen

7 4 bijbehorende  
spelerskaarten



8 27 verschillende spookhuiswanden:

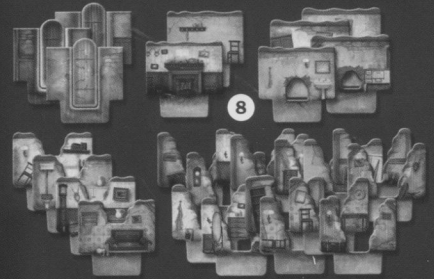
3 wanden met een toverdeur

2 muren

4 wanden met een muizengat

4 wanden met een hazenvenster

14 wanden met een vrije doorgang



9 14 fiches



## Voor het allereerste spel

Vraag een volwassene om jullie bij het opbouwen te helpen:  
Maak het spelmateriaal voorzichtig los uit het karton.

### 1. Spelbord:

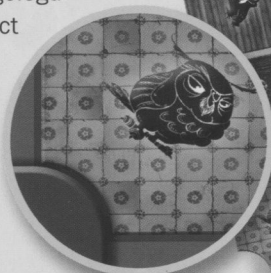
Bevestig de vier buitenmuren van het spookhuis 1 binnen  
aan de vier zijden van het 3D-spelbord 2.

Plak daarvoor telkens drie plakstroken 3 op de rugzijde van  
de buitenmuren en druk ze vast tegen de zijkanten.



Elke buitenmuur hoort aan een bepaalde  
zijde. Aan de uitsparingen onderaan de  
vensters, kun je zien welke  
buitenmuur waar hoort.

Plak in elke hoek aan de onderkant van  
het spelbord 4 een plakstrook en leg  
het in het spookhuis. Aan de ronde hoek  
zie je hoe het spelbord er ingelegd  
moet worden. Als alles correct  
ligt, zie je vier gekleurde  
hoekkamers: linksboven de  
groene kamer, rechtsboven  
de rode kamer, rechtsonder  
de gele kamer en linksonder  
de blauwe kamer.



#### Let op:

als de vier buitenmuren en  
het spelbord anders zijn  
ingelegd dan zoals hier  
afgebeeld, is het spel niet  
speelbaar!

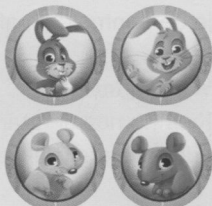
## 2. Kompas:

Een volwassene moet drie batterijen van het type AAA/LR3, 1.5 V inleggen. Met een kruiskopschroevendraaier kan het batterijvak aan de onderzijde van het kompas geopend worden. Lees ook de aanwijzingen op bladzijde 7 van deze handleiding.

Het **kompas** leidt jullie door het spel. Door middel van de toetsen geven jullie aan wat je wilt doen. De lampjes geven aan welke speler aan de beurt is.

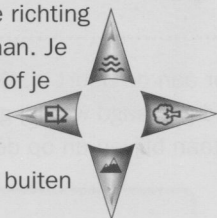
### De spelerstoetsen:

Met deze toetsen melden jullie je aan. Verder kunnen jullie met deze toetsen altijd de actuele positie van alle speelfiguren opvragen.



### De actietoetsen:

1. Met de **richtingstoetsen** geven jullie de richting aan die jullie in het spookhuis willen gaan. Je hoort ook welke wand je tegenkomt en of je erdoor kunt. De symbolen op de pijlen stellen de landschappen voor die jullie door de vensters in de buitenmuren en buiten op de doos kunnen zien.



2. Met de **hulptoets** krijgen jullie tips van de bewoners van het spookhuis over de positie van de toverdeuren resp. over de kamer waar Hubi zich bevindt. Deze toets herhaalt ook de laatste mededeling, als je hem langer dan twee seconden ingedrukt houdt.

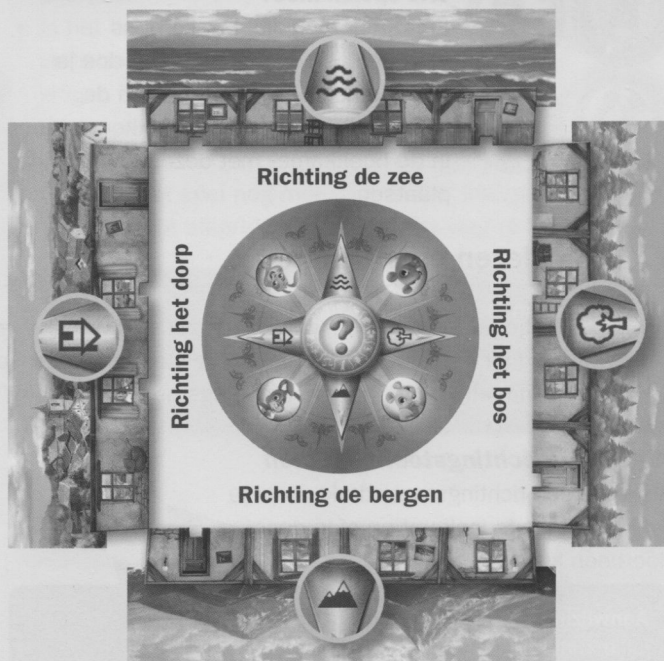


### Belangrijke aanwijzing voor de ouders

Kinderen hebben bij dit spel uw hulp nodig! Leg de kinderen voor het spel begint de vier mogelijke zetrichtingen en het functioneren van de richtingstoetsen uit.

Oefen een paar zetten, zonder het kompas in te schakelen. Zet een speelfiguur in het spookhuis en laat ze hem van kamer naar kamer lopen.

Wijs hen op het bepaalde landschap dat in de looprichting door de vensters en als symbool op de richtingstoetsen te zien is.

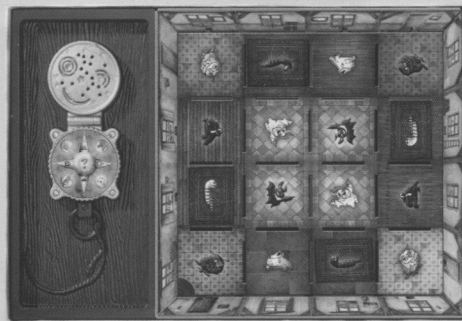


## Voor het spel begint

- Iedere speler kiest een **speelfiguur** (6) en de bijbehorende **spelerskaart** (7) en legt beide voor zich op tafel.

**Belangrijk: er moeten minstens één muis en één haas meespelen.**

- Sorteert de **wanden** (8) en leg ze naast het spelbord klaar.
- Leg de **fiches** (9) met de sleutelzijde naar boven naast het spelbord.
- Schakel het **kompas** (5) aan de onderzijde in. Jullie kunnen kiezen uit drie moeilijkheidsniveaus:
  - 0 • unit is uitgeschakeld
  - 1 • beginners
  - 2 • gevorderde spelers
  - 3 • geoefende spelers
- Leg het ingeschakelde kompas in het 3-D spelbord (2).



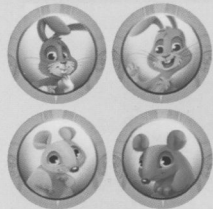
# Het spel kan beginnen!

Het beknopte spelregeloverzicht vind je op de laatste bladzijde

## 1. Aanmelden

Zodra het kompas ingeschakeld wordt, start het spel in het gekozen moeilijkheidsniveau. Wij raden aan met **niveau 1** te beginnen.

**Aanwijzing:** Op niveau 1 hoeft maar één enkele toverdeur gevonden te worden, voor Hubi wakker schrikt en opgejaagd kan worden. Bovendien zijn de bewoners van het spookhuis er behulpzaam en is er geen tijdsdruk.



### Wie spelen mee?

Eerst moeten jullie het kompas vertellen, wie meespeelt. Dat doe je door op de spelerstoetsen van de meespelende figuren te drukken en ze in de hoekkamer met dezelfde kleur te plaatsen.

Als er minder dan vier spelers meedoen, sluit je de aanmelding af met de hulptoets.



### Wie begint?

Kies nu nog de startspeler. Deze moet nog een keer op zijn spelerstoets drukken.

## 2. Actie kiezen en uitvoeren

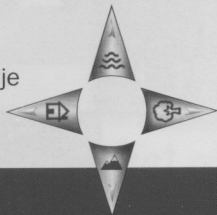
Een rood lichtje laat aan het begin van een zet zien welke speler aan de beurt is. Deze speler wordt door de duizendpoot, de uil, de vleermuis of de pad gevraagd wat hij gaat doen.



Er zijn **twee mogelijkheden**: op een richtingstoets drukken of staan blijven en op de hulptoets drukken.

### A - Op een richtingstoets drukken

Als je op een richtingstoets drukt, hoor je welke wand je tegenkomt en of je daar doorheen kunt...



#### Aanwijzing:

jullie kunnen de begroeting van de bewoner afbreken, door direct na het oplichten van je spelerstoets op een actietoets te drukken.

### Regels van een zet

Jullie mogen:

- uitsluitend naar een aangrenzende kamer gaan
- niet diagonaal zetten
- niet richting buitenmuur gaan. Als dat per ongeluk toch gebeurt, mag de speler nog een keer zetten.

#### Een voorbeeld:

De rode muis is aan de beurt, zijn lichtje knippert. Hij zit in een kamer bij de zwarte uil en wil in de richting van de bergen gaan. De uil begroet de muis: "Oehoe, oehoe! Oehoe, rode muis. Waar zou je naartoe willen?" De speler kiest de richtingstoets met het symbool van de bergen. De uil zegt: "Vrije doorgang. Je kunt erdoor."



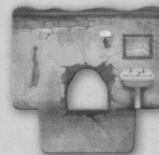
### De wanden

Er zijn vijf verschillende wanden maar jullie kunnen niet door alle wanden heen:



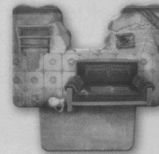
#### • Vrije doorgang:

Hier mag iedereen door.



#### • Wand met muizengat:

Hier kunnen alleen muizen door, de hazen helaas niet.



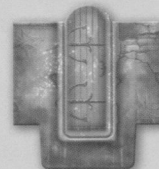
#### • Wand met hazenvenster:

Hier kunnen alleen hazen overheen springen, maar de muizen helaas niet.



#### • Muur:

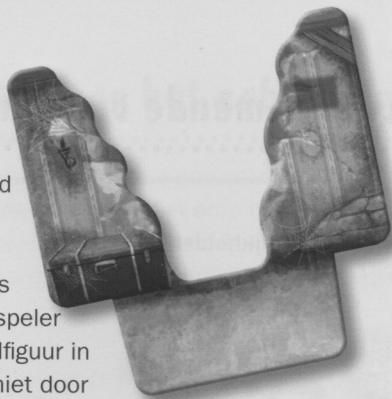
Hier kan helaas geen enkel dier door.



#### • Wand met toverdeur:

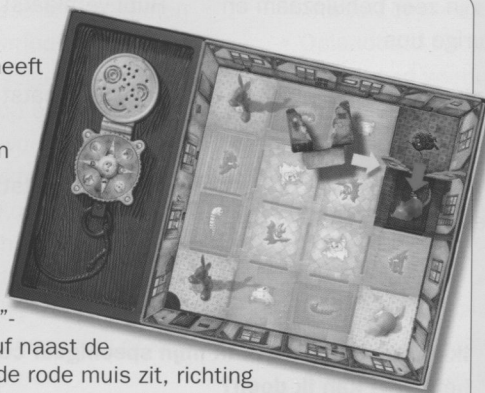
Zolang de deur gesloten is, kan geen dier hier door, vanaf het moment dat hij open is, kunnen alle dieren hier door.

Zodra jullie horen welke wand de speler op zijn pad vindt, steekt deze de betreffende wand in de gleuf van het spelbord. Als het een wand is waar de speler door kan, zet hij zijn speelfiguur in de nieuwe kamer. Als hij niet door de wand kan, moet hij in de kamer blijven staan. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



#### Een voorbeeld:

De rode muis heeft gehoord dat hij een "vrije doorgang" gevonden heeft en dat hij daar door heen kan gaan. Dus steekt de speler een "vrije doorgang"-wand in de gleuf naast de kamer waarin de rode muis zit, richting de bergen en de rode muis gaat de nieuwe kamer in.



### B - Op de hulptoets drukken en blijven staan



Druk op de hulptoets en het dier geeft jullie een tip. De speelfiguur blijft in dit geval in de kamer staan.

- In het eerste deel van het spel, als Hubi nog niet opgedoken is, kunnen jullie een hint krijgen over de plaats van een toverdeur, bijvoorbeeld: "jullie vinden een toverdeur tussen een witte uil en een zwarte pad." Nu komen de fiches in het spel: Leg twee fiches, met de sleutelzijde naar boven, op de beide mogelijke posities.
- In het tweede deel van het spel, tijdens de jacht op Hubi, kunnen jullie aanwijzingen krijgen in welke kamer Hubi op dat moment zit. Leg ter markering een fiche, met de Hubi-zijde naar boven, in de genoemde kamers.
- Als jullie het spel nog moeilijker willen maken, kunnen jullie afspreken om de fiches weg te laten.



**Aanwijzing:** elk dier geeft jullie in het hele spel **maar één enkele tip**. Als jullie een dier in hetzelfde spel voor de tweede keer iets vragen, zal het geen nieuwe tip geven. Probeer dus goed te onthouden welk dier al een tip gegeven heeft.

### 3. Toverdeur openen

Een toverdeur gaat niet direct open, als hij gevonden wordt. Om hem te openen, moeten jullie elkaar helpen. **Aan beide zijden van de deur moet een speelfiguur staan.** Zodra één van deze figuren in de richting van de deur gaat, zal hij open gaan. Nu mag de speelfiguur er door gaan. Het knarsen van de scharnieren maakt Hubi wakker, zodat jullie hem in de kraag kunnen vatten. Nu begint het tweede deel van het spel, het opjagen van Hubi.

### 4. Hubi opjagen en vangen

Probeer zo snel mogelijk in de kamer te gaan, waar Hubi op dat moment aan het spoken is. Luister goed naar de tips van de bewoners van het spookhuis. Zij vertellen jullie in welke kamer Hubi op dat moment is.

#### Hubi verplaatst zich

Natuurlijk blijft Hubi niet in dezelfde kamer maar zal hij, zodra hij merkt dat jullie hem op de hielen zitten, naar een andere kamer zweven. Steeds als hij zich verplaatst roept hij: "Boeoehhh! Ik ben Hubi, het spookje! Ik wandel door mijn huis, jullie vinden mij nooit!"

#### De zetregels van Hubi:

Hij mag:

- alleen naar aangrenzende kamers zweven.
- **Bovendien ook** diagonaal zweven.
- door elke willekeurige wand zweven.
- nooit een kamer in zweven waar al een speelfiguur staat.
- Nooit door een buitenmuur zweven.

#### Hubi vangen

Hubi kan zich niet verstoppen als een speelfiguur zijn kamer in gaat. Hij begint dan te jammeren en roept: "Hoeoeoeh! Wat doe jij in mijn kamer?!" Zolang maar één speelfiguur bij Hubi staat, hebben jullie het spel nog niet gewonnen. Hubi kan jullie dan nog steeds ontglippen. Probeer zo snel mogelijk nog een tweede speelfiguur in deze kamer te laten gaan.

**Aanwijzing:** bij niveau 2 en 3 moeten jullie Hubi voor middernacht gevangen hebben. Als om middernacht het spookuur begint, ontsnapt Hubi deze keer en kunnen jullie hem pas weer in het volgende spel proberen te vangen.



## Eind van het spel

Zodra twee speelfiguren in dezelfde kamer staan waar ook Hubi zit, hebben jullie het spel met z'n allen gewonnen.

# Meer regels en veel voorkomende vragen

## Wat is het verschil tussen de drie moeilijkheidsniveaus?



<b>Niveau 1:</b>	1 toverdeur	geen tijdsdruk	huisebewoners zijn zeer behulpzaam en geven nauwkeurige tips	Hubi verplaatst zich langzaam
<b>Niveau 2:</b>	2 toverdeuren	lichte tijdsdruk	huisebewoners zijn minder behulpzaam en geven minder nauwkeurige tips	Hubi verplaatst zich sneller
<b>Niveau 3:</b>	3 toverdeuren		huisebewoners geven nog maar af en toe tips en ze geven onnauwkeurige tips	Hubi verplaatst zich snel

### Ik heb een mededeling niet goed begrepen.

#### Hoe kan ik die nog een keer beluisteren?

Druk, zodra de begroeting van het dier beëindigd is, langer dan twee seconden op de hulptoets. Je hoort dan een harpklank en alle mededelingen van de voorgaande beurten worden herhaald. Aan het knipperlichtje zie je wie daarna aan de beurt is.

### Ik hoef niet voor elk spel de inleiding te horen.

#### Wat kan ik doen?

Het afbreken van de inleiding gebeurt met de hulptoets. Als je op deze toets drukt zodra de inleiding begint, breekt deze af en kunnen jullie direct beginnen met aanmelden.

### Waarom krijg ik soms geen tips meer als ik een bewoner iets vraag?

Ieder dier heeft maar één tip voor jullie. Als een dier zijn tip heeft gegeven, kan het jullie geen tip meer geven. Vraag een dier dat nog geen tip gegeven heeft.

### Waarom krijg ik soms tips, zonder dat de kleur van het dier genoemd wordt?

Hoe hoger het gekozen spelniveau is, des te minder informatie jullie krijgen. In het beste geval horen jullie een precieze tip. Dan hoor je dus het dier en zijn kleur (zwarte vleermuis, witte pad enz.). Als je een niet-precieze tip krijgt, hoor je alleen maar om welk dier het gaat (vleermuis, pad enz.). Als jullie dus een toverdeur tussen een zwarte vleermuis en een witte pad vinden, komen twee plaatsen in aanmerking. Maar bij de tip dat de deur tussen een vleermuis en een pad is, zijn er vier mogelijke plaatsen die in aanmerking komen. Als op één van de genoemde plaatsen al een wand staat, kan de toverdeur daar natuurlijk niet zijn.

### Ik weet niet zeker of ik mijn speelfiguur correct verplaatst heb. Wat kan ik doen?

Het kompas slaat gedurende het hele spel alle plaatsen van alle speelfiguren op. Als je gewoon op je spelerstoets drukt, hoor je in welke kamer jouw speelfiguur **moet** staan. Mocht je speelfiguur per vergissing in een andere kamer staan, **moet** hij onmiddellijk in de genoemde kamer gezet worden. Op deze manier kunnen jullie zo vaak je wilt de correcte plaats van de speelfiguren oproepen.

### Ik weet niet helemaal zeker of ik de goede wand geplaatst heb.

Als jullie de wand net gevonden hebben, kunnen jullie de mededeling gewoon herhalen. Dat doe je door langer dan twee seconden op de hulptoets te drukken. Als jullie niet helemaal zeker zijn over een wand die er al wat langer staat, verkennen jullie de doorgang gewoon nog een keer. Dan hoor je welke wand daar hoort te staan.

### Kan Hubi uit een kamer vluchten als ik die kamer betreed?

Als een speelfiguur een kamer ingaat, waar ook Hubi zich bevindt, kan Hubi op dat moment niet vluchten. In plaats daarvan zal hij jammerend van zich laten horen. Zolang er maar één speelfiguur bij Hubi in de kamer is, kan hij wel na enige tijd weer ontsnappen. Probeer daarom zo snel als het kan een tweede speelfiguur in de bewuste kamer te brengen.

### Waarom krijg ik op niveau 2 en 3 steeds dezelfde tip, als ik naar de positie van een toverdeur vraag?

Pas als jullie de tip opvolgen en een toverdeur gevonden hebben, krijgen jullie een tip over de volgende toverdeur.

# Informatie over het gebruik van de elektronische spel-unit.

Het inleggen van de batterijen moet door een volwassene worden gedaan. Aan de onderkant van de elektronische spelunit bevindt zich het vak voor de batterijen. Let erop dat de schakelaar aan de onderkant op "0" staat. Open dan het vak met een kruiskopschroevendraaier. Leg drie batterijen van het type AAA/LR3 1,5 Volt zo in dat de plus- en de minpolen met de markeringen in het vak overeenkomen. Schroef dan het deksel weer op het batterijvak.

## Tips voor de gebruiker

- Als langer dan drie minuten op geen enkele toets gedrukt wordt, schakelt het elektronische gedeelte over op de slaapstand, om stroom te sparen. Maar ook in deze stand kunnen batterijen na verloop van tijd leeg raken. Om vervolgens weer verder te spelen, moet op een willekeurige toets gedrukt worden.
- Schakel de elektronische unit na het spelen aan de onderkant uit.
- De elektronische unit mag niet uit elkaar gehaald worden.
- De elektronische unit niet blootstellen aan directe zonnestralen of een andere warmtebron.
- U moet ervoor zorgen dat er geen vocht in de elektronische unit komt.
- Het oppervlak met een droge of licht vochtige doek reinigen.
- Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.

## Veiligheidsaanwijzingen

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden genomen voordat ze opgeladen worden!
- Verschillende soorten batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet worden gecombineerd!
- Batterijen overeenkomstig de pooltekens "+" en "-" in het batterijvak plaatsen!
- Wanneer de batterijen leeg zijn of het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, batterijen verwijderen!
- De aansluitklemmen niet kortsluiten!
- Wij bevelen het gebruik van alkalibatterijen aan.
- Uitsluitend aanbevolen type batterijen of vergelijkbaar type gebruiken.
- Alle batterijen gelijktijdig vervangen, nooit een enkele van meerdere.



Producten met dit logo moeten op de volgende wijze behandeld worden: Gooi het elektrische spelonderdeel niet bij het huisvuil maar geef het af bij een inzamelpunt voor elektronische producten. Kijk welke mogelijkheden uw gemeente hiervoor biedt.

## Let op:

Handleiding a.u.b. bewaren!



## Bordspel + Elektronica

Zin in meer elektronische spelavonturen?



22 087 8

Wie heeft het gedaan?

Voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar



26 553 4

Elektronisch doolhof

Voor 2 - 4 spelers van 8 - 99 jaar

# Beknopte spelregels

## Inschakelen

Moeilijkheidsniveau 1,2, of 3 kiezen



### 1. Aanmelden

Op de spelerstoetsen drukken en bepalen wie begint



## Spelbeurt

Lampje van speler knippert



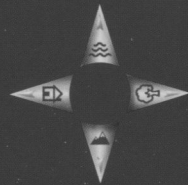
of



### Actie toets kiezen

#### 2a. Richting kiezen

Wand verkennen



### Actie uitvoeren

- Op richtingstoets drukken
  - Wand zoeken
  - Wand plaatsen
- Afhankelijk van soort wand: doorgaan of blijven staan

#### 2b. Blijven staan en dier om tip vragen

Waar is de toverdeur?  
Waar is Hubi?



Tip over toverdeur?  
Doorgang markeren



Tip over kamer met Hubi?  
Kamer markeren



## Doel van het spel

### Toverdeur

#### 3. Toverdeur vinden en openen

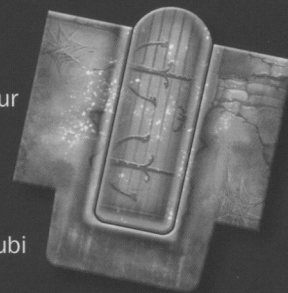
Een speelfiguur aan beide zijden van de deur



### Hubi

#### 4. Hubi opjagen en vangen

Twee speelfiguren staan in de kamer van Hubi



## Hulp bij het spelen

### Herhaling

Langer dan twee seconden op de hulptoets drukken



### Controle positie

Op spelerstoets drukken



Steffen Bogen bedankt Jutta, Konrad en Laurenz en alle testspelers.  
In het bijzonder de enthousiaste kinderen van de Kreuz kinderschool Konstanz.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort  
Ravensburger NV/SA · BITM Atomiumsquare Box 357 · B-1020 Brussel - Bruxelles  
www.ravensburger.com

