



Spielanleitung

Otfried Preußler

# Der Räuber Hotzenplotz





Eine riskante Räuberjagd für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Autoren:**Kai Haferkamp, Markus Nikisch

**Retusche:**Oliver Freudenreich

**Spieldauer:**10 - 20 Minuten

Nach dem Buch von Otfried Preußler, Der Räuber Hotzenplotz mit Illustrationen von F.J. Tripp, koloriert von Mathias Weber, © by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Potzblitz! Der Räuber Hotzenplotz ist aus dem Spritzenhaus geflohen und will in seine Räuberhöhle entkommen. Kasperl, Seppel, Großmutter und Wachtmeister Dimpfelmoser sind ihm auf den Fersen. Aber so leicht lässt sich der Räuber nicht fangen: Zieht ihr die richtigen Karten, könnt ihr ihm folgen. Riskiert ihr jedoch zu viel, fällt ihr der Nase nach im finsternen Wald hin und müsst ein Feld zurückgehen. Wer von euch schafft es, den Räuber Hotzenplotz einzuholen, bevor er seine Räuberhöhle erreicht?

## Spielinhalt

- 1 Räuberwald-Spielplan (2-teilig)
- 40 Laufkarten
- 4 Kontrollkarten
- 1 Startspielerkarte
- 1 Räuber Hotzenplotz
- 1 Kasperl
- 1 Seppel
- 1 Großmutter
- 1 Kommissar Dimpfelmoser
- 1 Spielanleitung



## Spielvorbereitung

Legt als Erstes den Spielplan in der Tischmitte aus. Stellt den Räuber Hotzenplotz auf das Räuberstartfeld (Feld 7). Sucht euch eine Figur aus, stellt sie auf das Startfeld (Feld 2) und legt die entsprechende Kontrollkarte vor euch ab.



Mischt die Laufkarten und legt sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan ab. Wer dem Räuber Hotzenplotz am ähnlichsten sieht, bekommt die Startspielerkarte und darf beginnen. Überzähliges Material kommt in die Schachtel zurück.



## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Ziel jeder Runde ist es, mehr Punkte zu erreichen als die Mitspieler – aber auf keinen Fall mehr als 6! Dann nämlich ist man zu schnell durch den Wald geeilt und stolpert bei der Verfolgungsjagd.

### Rundenbeginn:

- Alle Spieler ziehen eine Laufkarte vom Stapel und legen sie offen vor sich ab.
- Beginnend mit dem Startspieler entscheidet ihr nun reihum, ob ihr eine weitere Laufkarte ziehen oder passen wollt.
- Laufkarte ziehen:  
Neue Laufkarten seht ihr euch geheim an und nehmt sie verdeckt auf die Hand.
- Passen:  
Wer glaubt, genug Punkte zu haben, oder Angst hat, mit der nächsten Laufkarte über 6 Punkte zu kommen, kann bis zum Rundenende darauf verzichten, noch eine Laufkarte zu ziehen.
- Ihr spielt so lange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Es kann also sein, dass einige Spieler mehr Laufkarten vor sich liegen haben als andere Spieler.

### Rundenende:

- Jetzt legen alle Spieler ihre verdeckten Laufkarten in ihrer Hand zusammen mit den offen ausliegenden Laufkarten an der Kontrollkarte an. An der Leiste könnt ihr auf einen Blick sehen, ob ihr insgesamt über 6 Punkte kommt.



- Ist die Summe auf all deinen Laufkarten größer als 6, bist du zu schnell gelaufen und gestolpert – du musst deine Figur ein Feld zurückziehen. Kannst du kein Feld mehr zurückgehen, bleibt deine Figur einfach stehen.
- Bei allen Spielern mit 6 oder weniger Punkten wird kontrolliert, wer die höchste Summe hat.

**Nur der oder die Spieler mit der höchsten Summe dürfen ihre Figur vorwärts ziehen:**

- Ergeben deine Laufkarten genau die Summe 6, darfst du mit deiner Figur 3 Felder vorwärts ziehen.
- Zeigen deine Laufkarten weniger als 6, darfst du 2 Felder vorwärts ziehen.

### **Räuber Hotzenplotz ziehen:**

Hat noch kein Spieler den Räuber Hotzenplotz eingeholt oder ist an ihm vorbeigezogen, versucht dieser weiter, zu seiner Höhle zu schleichen:

- Ist in dieser Runde mindestens einer von euch gestolpert und musste seine Figur ein Feld zurückziehen? Dann nutzt der Räuber den Tumult aus. Zieht die graue Räuber-Figur ein Feld vor.
- Ist niemand von euch in dieser Runde gestolpert? Dann traut sich der Räuber Hotzenplotz auch nicht, weiterzuschleichen.

Wenn der Räuber Hotzenplotz seine Räuberhöhle noch nicht erreicht hat, gibt der Startspieler die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn weiter und eine neue Runde beginnt.

## **Spielende**

Das Spiel endet, wenn:

- ein oder mehrere Spieler den Räuber Hotzenplotz ein- oder überholen und somit gewinnen  
**oder**
- der Räuber Hotzenplotz in seiner Räuberhöhle ankommt und alle Spieler verlieren.

### **Variante für jüngere Kinder:**

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderung:

Legt nicht nur die erste, sondern auch alle weiteren Laufkarten offen vor euch ab. So könnt ihr stets die Punktwerte eurer Mitspieler sehen.



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.

### **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*


*Children's room*

*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*

*Decoración habitación*


*Camera dei bambini*

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



Habermaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de