

Atrapa a Hubi

Marca: Ravensburger

Edad: 5 - 99 años

Jugadores: 2-4 jugadores

Componentes:

- 1 casa de hadas que consta de 4 piezas
- 12 muros
- 2 peones de ratón, 2 peones de liebre.
- 10 deliciosas fichas (queso y zanahoria)
- 1 brújula mágica con reloj



¡Ey! ¡Hubi, el fantasma codicioso, robó todo su suministro de alimentos una vez más! ¡Debe detenerse absolutamente! Depende de ti, conejos y ratones, encontrar al fantasma dentro de la casa de hadas.

Desafortunadamente, en algunos lugares el camino está bloqueado por muros intransitables... la única forma de ir por el otro lado es abrir la puerta mágica. ¡Entonces Hubi se despertará y tal vez pueda atraparlo antes de que llegue la hora de los fantasmas!

Propósito del juego:

Tienes una misión que cumplir todos juntos: encontrar a Hubi antes de que dé la medianoche. Para atraparlo, debes meter dos piezas dentro de su habitación. El juego se divide en dos fases: inicialmente tienes que explorar la casa de las hadas en busca de la puerta mágica y luego, después de abrirla, puedes cazar a Hubi que se ha despertado mientras tanto.

Preparación del juego:

Retire con cuidado todas las piezas de la tabla precortada.

Montar la brújula mágica siguiendo las indicaciones de la figura (A) impresas en la tabla precortada. Preste atención: Inserte el pin corto (a) en el reloj y el pin largo (b) en la parte inferior de la brújula, para que la flecha pueda girar más suavemente.

Antes de empezar:

Después de armarla, coloca la casa de hadas en el centro de la mesa. Verifica que has entrado por la puerta mágica. Cuelga las cortinas en las 12 paredes haciendo que se adhieran lo más cerca posible.

Luego levanta la casa de hadas y gírala un par de veces aquí y allá para que ya no reconozcas dónde está la puerta mágica.

Elige un peón cada uno y colócalos en las diferentes esquinas de la casa.

Importante: debe participar al menos un ratón y una liebre.

Baraja las diez fichas de delicadeza, con zanahorias y queso encima, luego reserva una, no la necesitarás para este juego. Si varios ratones juegan juntos, descarta una ficha de zanahoria. Coloca una ficha de golosina en cada una de las nueve habitaciones sin mirar lo que esconde.

En la brújula mágica, coloca la manecilla en el número 12.

1. Inicio del juego:

El jugador más joven comienza, luego procede en el sentido de las agujas del reloj. Durante el juego puedes consultar para decidir qué movimientos tomar.

Cuando sea tu turno, dale un empujón a la flecha de la brújula mágica para que gire. Según el cuadrado en el que se detiene la flecha, realice acciones.

Caja con el aceite: si la flecha apunta a una caja con el aceite, entonces adelanta la manecilla del reloj una hora

Caja Hubi: mientras la puerta mágica esté cerrada, preste atención solo al símbolo del dado. Hubi entra en escena en la segunda fase del juego.

Puntuación: después de consultar el reloj, realiza 1, 2 o 3 acciones en función de los puntos ganados. No es obligatorio consumir todos los puntos.

Comportamiento:

a) Levanta una cortina: levanta una cortina en la habitación en la que te encuentras y déjala a un lado. ¿Qué hay detrás?

b) Avanzar un animal: una pared sin cortina permite el paso a una habitación contigua.



Pasaje liberado: cualquier animal puede pasar.



Arco de la liebre: El ratón no puede pasar.



Agujero del ratón: Por aquí puede pasar el ratón, el conejo no.



Puerta mágica: Mientras la puerta esté cerrada, no se permite el paso de ningún animal, después de abrirla todos los animales pueden pasar.

2. ¡La puerta mágica se abre y Hubi se despierta!

Una vez que haya descubierto la puerta mágica, primero debe poder colocar un animal delante y otro animal detrás de la puerta y luego usar un punto de acción adicional para abrirla. Una vez abierta, deje la puerta a un lado. En este punto, Hubi se despierta y comienza la segunda fase del juego: la caza del fantasma codicioso.

Dos nuevas acciones entran en juego

a) Hunt for hubi: descubre la ficha de golosina ubicada en la habitación en la que se encuentra tu mascota, luego déjala descubierta. Atención: ¡las liebres solo pueden descubrir las zanahorias y los ratones solo las fichas de queso!

b) Hubi se mueve: si la flecha de la brújula apunta al cuadrado de Hubi, entonces el fantasma se mueve dentro de la casa.

Después de eso, tiene la opción de realizar una acción.

Si aún no ha encontrado a Hubi, intercambie dos fichas de queso o zanahoria de su elección ubicadas en las habitaciones vecinas. Si esto no es posible, no pasa nada.

Si ya ha encontrado a Hubi, cambie el token de Hubi por el token ubicado en uno de los lugares vecinos. Importante: Hubi, posteriormente, debe estar en una habitación vacía, de lo contrario no es posible realizar el intercambio.

Fin del juego:

Tan pronto como encuentres al fantasma, intenta, lo más rápido posible, llegar a la habitación de Hubi con un segundo animal. Gana el juego si logras hacerlo antes de la medianoche.

Puede suceder que ya haya dos animales en la habitación donde, entonces, se descubre la ficha Hubi: en este caso, ¡ganas de inmediato!

Si la manecilla vuelve a las 12 en punto antes de que hayas logrado atrapar a Hubi, has perdido. Pero ten cuidado: después de mover la manecilla del reloj a la medianoche, aún tienes la oportunidad de jugar la acción. Si logras que el segundo animal entre en la habitación donde está Hubi con esto, ¡ganas el juego!

Variante para profesionales: al comienzo del juego, coloque la manecilla del reloj a las 3, 4 o 5. ¡Así tendrá menos tiempo para encontrar a Hubi y el juego será aún más emocionante!