

SCHABEN

JAGEN

ANLEITUNG



SCHABENJAGEN

Worum geht's?

Schaben in der Küche? Herrje! Zum Glück bist du ein findiger Kammerjäger. Plane mithilfe von Bewegungskarten so geschickt, dass dir keine entwischt. Löse nach und nach alle 80 Aufgaben.

So machst du das Spiel startklar

Lege den Spielplan auf den Tisch und nimm das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel.

Ist das dein erstes Spiel? Dann beginne mit der Testaufgabe 0A. Lege sie neben den Spielplan und lies die nächste Karte.

Du spielst zum wiederholten Mal und kennst die Spielregeln schon? Dann lege die Aufgabenkarten als Stapel bereit und wähle eine davon aus.

Hinweis: Die Aufgabenkarten sind nummeriert und nach Schwierigkeitsgrad vorsortiert. Am besten spielst du eine nach der anderen in aufsteigender Reihenfolge.



SCHABENJAGEN

Was zeigt dir die Aufgabenkarte?

- Nummer der Aufgabe von 0 bis 40: Jede Vorderseite hat den Buchstaben A, jede Rückseite den Buchstaben B.
- Bewegungskarten, die du für diese Aufgabe zur Verfügung hast.
- Startaufstellung: Hier siehst du, welche Spielfiguren zu Beginn wo stehen. (Kammerjäger = Grün, Schabe = Orange, Kiste = Rot)
- An der Hintergrundfarbe erkennst du den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe (Grün = leicht, Orange = mittel, Rot = schwer).
- Die Lösung für deine aktuelle Aufgabe steht immer **auf der Rückseite** der Aufgabenkarte.

Spezial-Ziele gibt es nur in den beiden Testaufgaben 0A und 0B. Später heißt dein Ziel immer: Fange alle Schaben!



SchABEN JAGEN

Spielfiguren aufstellen

Baue die Startaufstellung auf. Achte dabei auf die **Ausrichtung des Kammerjägers**. Er hat eine Blickrichtung, die du an dem weißen Pfeil auf der Spielfigur erkennst. Nimm dir alle laut Aufgabenkarte zur Verfügung stehenden Bewegungskarten.



Lege überzählige Bewegungskarten und Spielfiguren in die Schachtel zurück. Los geht's!

So wird's gespielt

Bewege immer zuerst den Kammerjäger. Spiele dafür eine Bewegungskarte aus und nimm sie anschließend sofort aus dem Spiel. Um die Aufgabe zu lösen, brauchst du jede Bewegungskarte genau ein Mal.

So bewegst du den Kammerjäger

Richte die Bewegungskarte immer nach der aktuellen Blickrichtung des Kammerjägers aus. Die bunten Pfeile gelten immer **aus der Sicht des Kammerjägers!**

Tip: Durch den Staubsauger auf der Bewegungskarte kannst du erkennen, in welche Richtung der Kammerjäger gerade blickt.



Mit diesen Pfeilen kannst du den Kammerjäger **beliebig viele freie Felder** in die jeweilige Richtung ziehen. **Seine Blickrichtung verändert er dabei nicht.**

SCHABEN JAGEN

Dos and Don'ts



Ziehe den Kammerjäger nie auf Kisten oder darüber hinweg.



Ziehe den Kammerjäger nie über den Spielfeldrand hinaus.



Der Kammerjäger darf auf ein Feld ziehen, auf dem eine oder mehrere Schaben stehen, nicht jedoch darüber hinweg. Seine Bewegung endet also spätestens auf einem Feld mit einer Schabe.

Achtung: Ist eine **Richtung für den Kammerjäger blockiert**, zum Beispiel weil sich dort eine Kiste oder der Spielfeldrand befindet? Dann – und nur dann – kannst du trotzdem eine Bewegungskarte mit Pfeil in diese Richtung spielen! Der Kammerjäger bleibt dann einfach auf seinem Feld stehen. Er bewegt sich 0 Felder weit. Seine „Bewegung“ ist damit trotzdem abgeschlossen.

Tip: Das kann nützlich sein, wenn der Kammerjäger in einem Zug einfach auf seinem Feld bleiben und „abwarten“ soll.

Du bist jetzt bereit für die Testaufgabe 0A. In diesem Test gibt es noch keine Schaben. Dein Ziel ist ganz einfach: Bewege den Kammerjäger auf das Feld F5. Dann lies die nächste Karte.

SCHABEN JAGEN

Jetzt kommen die Schaben ins Spiel

Auch Schaben haben wie der Kammerjäger eine **Blickrichtung**. Achte darauf, dass du sie richtig ausrichtest, wenn du die Startaufstellung aufbaust.

Drehe jetzt die Aufgabenkarte 0A um und stelle die Spielfiguren für die Testaufgabe 0B auf. Lies dann hier weiter.

So bewegst du die Schaben

Nach jeder gespielten Bewegungskarte bewegen sich alle Schaben. Beachte dabei die Blickrichtung der Schaben:



Ist das nächste Feld in Blickrichtung frei, bewegt sich die Schabe **einen Schritt** vorwärts.

Ist das nächste Feld in Blickrichtung durch eine Kiste oder den Kammerjäger besetzt, dreht sich die Schabe um **180 Grad**, ohne sich vorwärtszubewegen (sie dreht sich also „nur“ einmal um). Das Gleiche gilt für den Spielfeldrand.

Schaben behindern sich nicht gegenseitig, das heißt, du kannst mehrere Schaben auf das gleiche Feld ziehen. Stapele sie einfach aufeinander, ohne dabei die Blickrichtungen zu verändern.

Hast du alle Schaben bewegt? Dann spiele die nächste Bewegungskarte aus.

Probiere das gleich mal mit Testaufgabe 0B. Dein Ziel: Bewege den Kammerjäger auf Feld E3. Vergiss nicht, nach jeder gespielten Bewegungskarte alle Schaben zu bewegen.



SCHABEN JAGEN

Schaben jagen – leicht gemacht:



So fängst du Schaben:

- **Auf sie mit Gebrüll:** Bewegst du den Kammerjäger auf ein Feld, auf dem eine oder mehrere Schaben stehen, machst du sie mit den Füßen platt.
- **Yippee-ki-yay, Schweineschabe:** Der Kammerjäger hat einen Spezialstaubsauger. Damit saugt er alle Schaben ein, die sich in **direkter Sichtlinie** (in Blickrichtung) vor ihm befinden. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit eine Schabe entfernt ist. Ebenso ist es egal, ob sich die Schabe schon auf der Sichtlinie des Kammerjägers befindet oder ob sie sich selbst auf die Sichtlinie bewegt. Der Spezialstaubsauger schlägt gnadenlos zu. Nur hinter Kisten sind die Schaben geschützt.

Wichtig: Der Kammerjäger kann den Spezialstaubsauger nur im Stehen bedienen. **Während** er sich selbst bewegt, ist der Staubsauger ausgeschaltet. Der Kammerjäger saugt also keine Schaben „im Vorbeigehen“ auf.

Nimm alle Schaben, die du erwischst hast, vom Spielplan.

Beachte dazu die Beispiele auf der nächsten Karte.

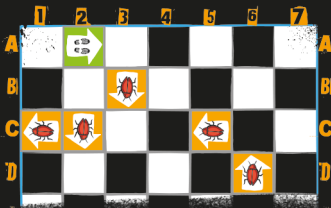
SCHABENJAGEN

Beispiele:

1. Der Kammerjäger steht auf A1. Er saugt die Schabe auf A2 und A5 ein. Die Schabe auf A7 ist durch die Kiste geschützt.



2. Der Kammerjäger bewegt sich von A2 auf C2. Er macht die Schabe auf C2 platt und saugt die Schabe auf C5 ein. Die Schabe auf B3 erwischt er zunächst nicht, weil er sie nicht im Vorbeigehen einsaugt. Dann bewegen sich die restlichen Schaben. Die Schaben auf C3 und C6 verschwinden im Spezialstaubsauger. Die Schabe auf C1 dreht sich um 180 Grad. Der Kammerjäger geht einen Schritt rückwärts und macht sie platt.



Du bist jetzt bereit für die erste richtige Aufgabe. Ab jetzt lautet dein Ziel immer: Fange alle Schaben! Versuche dein Glück mit Aufgabenkarte 1A. Viel Erfolg! Lies anschließend die nächste Karte.

SCHABEN JAGEN

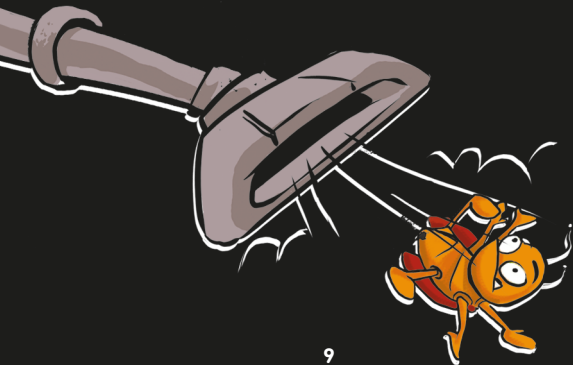
Hast du die Aufgabe bestanden?

Nachdem du die letzte Bewegungskarte gespielt hast, bewegen sich alle Schaben noch ein letztes Mal (falls noch welche übrig sind). Hast du jetzt alle Schaben erwischt? Dann hast du die Aufgabe gelöst. Sind immer noch Schaben auf dem Spielplan? Dann bist du gescheitert. Versuche es gleich noch mal und baue die Startaufstellung auf.

Lösung, wo bist du?

Die Lösung findest du immer auf der Rückseite der aktuellen Aufgabenkarte am unteren Rand. Dort findest du die richtige Abfolge der Bewegungskarten bzw. auf welche Felder der Kammerjäger ziehen muss.

Du bist jetzt bereit für die nächsten Aufgaben. Probiere gleich Aufgabe 1B. Viel Erfolg!



SCHABEN JAGEN

Weitere Tricks des Kammerjägers

Bisher hast du den Kammerjäger nur in gerader Linie nach rechts, links, vorne oder hinten bewegt. Mithilfe folgender Bewegungskarten kannst du außerdem seine Blickrichtung verändern:



Bei diesen Pfeilen bleibt der Kammerjäger auf seinem Feld stehen und **verändert nur seine Blickrichtung**. Er dreht sich genau um 90 Grad nach links (grüner Pfeil), um 90 Grad nach rechts (orangefarbener Pfeil) oder um 180 Grad (grauer Pfeil). Die Drehbewegung dieser Bewegungskarten musst du ausführen. Vergiss nicht, anschließend alle Schaben zu bewegen.



SCHABENJAGEN

Noch mehr Tricks des Kammerjägers

Mithilfe folgender Bewegungskarten hast du noch mehr Möglichkeiten:

Kiste aufstellen / Kiste entfernen:

Bei diesen Bewegungskarten **bewegt sich der Kammerjäger nicht**. Stattdessen kannst du entweder eine beliebige Kiste vom Spielplan entfernen.

Diese muss nicht an das Feld angrenzen, auf dem der Kammerjäger gerade steht.



Oder du kannst eine Kiste auf einem beliebigen freien Feld platzieren. Auf ein belegtes Feld darfst du keine Kiste stellen.

Liegt noch keine Kiste bereit, nimm dir eine vom Vorrat aus der Schachtel.



Auch nach dem Aufstellen oder Entfernen einer Kiste bewegen sich alle Schaben.

Damit weißt du jetzt alles, was du wissen musst, um die restlichen Aufgaben zu meistern. Viel Erfolg!

SCHABEN JAGEN



Impressum:

Autor: Marco Teubner

Grafik/Gestaltung: Kreativbunker

Redaktion: Christian Sachseneder

Lektorat: Christian Wöllecke

Herstellung: Anja Trentepohl

© 2018 **moses. Verlag GmbH**

Arnoldstr. 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90313

Der Autor und der moses. Verlag danken den Spieltestern in Antdorf, Bödefeld, Düsseldorf und Kempen. Ein besonderer Dank geht an Knobel-Großmeister Daniel Gaca und an den Virtuosen an der PC-Klavatur Heinrich Glumpler.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

