

Link do produktu: <https://rosthurtownia.pl/schnappt-hubi-p-3322.html>



Schnappt Hubi

Numer katalogowy

RAG 220939

Producent

RAVENSBURGER

Opis produktu

Tytułowy Hubi to złośliwy duszek, który kradnie ser i warzywa. Myszki i zajączki postanowiły się z nim rozprawić i w te zwierzątka wcielają się gracze.

Gra składa się z następujących elementów:

- kwadratowej planszy, umieszczonej wewnątrz pudełka
- wkładanych w otwory planszy ścian
- 4 figurek zwierząt
- 4 kart z obrazkami zwierząt (tylko po to, by sprawdzić, kto gra którym pionkiem)
- dwustronnych żetonów z obrazkami klucza i duszka
- magicznego kompasu

Najważniejszym rekwizytem w grze jest Magiczny Kompas, czyli zasilany bateriami elektroniczny gadżet, zawierający scenariusze gry i kierujący poczynaniami graczy. Ma on 9 przycisków – cztery w kolorach odpowiadających zwierzątkom, cztery „kierunkowe” z symbolami morza, lasu, gór i wsi oraz znak zapytania. Na początku rozgrywki, wciskając kolorowe klawisze, gracze wybierają uczestniczące w grze zwierzątka i wskazują gracza rozpoczynającego. A dalej gra przebiega według następującego schematu: z głośnika kompasu podawany jest komunikat, informujący o tym który gracz powinien wykonać ruch, np. „Zielony Zajączku, w którą stronę chcesz iść?”. Grający tym pionkiem gracz naciska przycisk kierunkowy na kompasie i wtedy z głośnika słychać informację o tym, jakiego typu ścianę, gracz ma przed sobą i czy może przejść.

Gra składa się z dwóch faz. Pierwsza to głównie rozpoznawanie układu ścian. Trwa ona do momentu otwarcia wszystkich magicznych drzwi. A ile jest tych drzwi, zależy od wybranego na początku gry poziomu trudności. Na poziomie pierwszym są tylko jedne drzwi, na drugim pierwsza faza gry kończy się po otwarciu drugich drzwi, na trzecim – trzecich. Do otworzenia magicznych drzwi potrzeba współpracy dwóch zwierzątek – muszą one znaleźć się jednocześnie po obu stronach drzwi.

Skrzypienie otwieranych magicznych drzwi budzi Hubiego i zaczyna się pogoń za nim. Chodzi o to, by trafić zwierzątkiem na pole, na którym właśnie stoi duszek. A o jego aktualnym położeniu można dowiedzieć się albo z przekazywanych co jakiś czas „komunikatów” albo zapytać, wybierając przycisk ?. Oczywiście informacje o tym, gdzie znajduje się Hubi, podawane są w podobnej postaci, jak o położeniu magicznych drzwi, np. „Hubi jest na polu sowy” albo „Hubi jest na polu czarnej sowy”.

Niestety Hubi nie przebywa ciągle w tym samym pomieszczeniu. Co jakiś czas z głośnika płynie komunikat „Jestem Hubi. Błąkam się po moim domu. Nigdy mnie nie znajdziecie”. Gracze wiedzą wtedy, że duszek przeniósł się do sąsiedniego pokoju (w tym także na ukos).

Za to gdy jakieś zwierzątko trafi na pole, na którym jest duszek, podawany jest komunikat „Co robisz w moim pokoju?” Teraz inne zwierzątko musi jak najszybciej trafić w to samo miejsce, bo do złapania Hubiego potrzeba dwóch łowców duchów. Jeżeli zdąży tam dotrzeć, gra kończy się zwycięstwem graczy, jeżeli nie zdąży – Hubi ucieka na jedno z sąsiednich pól i pościg trwa dalej.

Na pierwszym poziomie gracze mają na złapanie Hubiego nieograniczoną liczbę ruchów. Na drugim i trzecim mogą przegrać. Co pewien czas podawane są komunikaty „zaczyna się ściemniać”, „widać pierwszą gwiazdę” itd. Aż wreszcie Hubi triumfalnie ogłasza: „Jest północ, godzina duchów. Wygrałem.”

Gra została wyróżniona w 2012 roku prestiżową nagrodą Kinderspiel des Jahres.

liczba graczy: od 2 do 4

wiek: od 5 lat

czas gry: ok. 20 min.