

Häuschen zurücklegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Du bekommst auch deine eingetauschte Süßigkeit nicht mehr zurück.

Süßigkeiten abnehmen:

Wenn du auf das Feld „Abnehmen“ kommst, darfst du einem anderen Spieler die Süßigkeit, die auf diesem Feld abgebildet ist, abnehmen. Du kannst selbst entscheiden, welchem Spieler du diese Süßigkeit abnimmst. Tipp: Am besten nimmst du sie einem Spieler weg, der schon fast vier verschiedene Süßigkeiten besitzt. Wenn keiner der anderen Spieler diese Süßigkeit besitzt, kannst du dir nichts nehmen und ist der nächste Spieler am Zug.



Gewinner des Spiels:

Der Spieler, der als Erster vier verschiedene Süßigkeiten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Er muss also mindestens 1 Keks, 1 Stück Schokolade, 1 Schaumgummi und 1 Stück Obst haben.

Please refer to the packaging of the batteries you have bought, for instructions and safety warnings. If the batteries run down, unscrew the panel of the back. Insert new batteries (2x 1,5V AAA (LR03)) and replace the lid. Please ensure the + end is on the correct side of the holder.

- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the game before being charged.
- Only recharge rechargeable batteries under adult supervision.
- Do not mix different battery types, or new and used batteries together.
- Only use batteries of the type mentioned in the rules.
- Always remove batteries when they are exhausted.
- Do NOT short-circuit the supply terminals under any circumstances.
- Batteries not included.

Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung der von Ihnen gekauften Batterien. Um die Batterien einzulegen oder wenn die Batterien einmal leer sind, schrauben sie die Platte an der Unterseite los. Legen Sie die Batterien (2x 1,5V AAA (LR03)) mit dem Pluspol an der richtigen Seite in den Halter.

- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterie zusammen.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in der Spielanleitung angegeben ist.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Spiel heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.
- Batterien niemals ins offenes Feuer werfen.
- Batterien gehören in den Sondermüll.
- Batterien nicht enthalten.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19713



Knusper Knusper Knäuschen

Wer hat als Erster vier verschiedene Süßigkeiten gesammelt? Genauso wie im Märchen versuchen Hänsel und Gretel, sich die Leckereien vom Hexenhäuschen zu nehmen, ohne dass die böse Hexe es bemerkt. Aber aufgepasst! Nicht alle Süßigkeiten kannst du dir ganz einfach nehmen. Wenn du eine falsche Süßigkeit auswählst, kommt die Hexe heraus und dann musst du diese Süßigkeit wieder auf das Häuschen zurücklegen. Du musst dir also gut merken, welche Süßigkeit du nehmen darfst und welche nicht! Der Spieler, der als Erster die vier verschiedenen Süßigkeiten versammelt hat, gewinnt das Spiel!

Inhalt:

4 Spielfiguren: 2 x Hans und 2 x Gretel
1 Knusperhaus der bösen Hexe
1 Spielbrett
20 Süßigkeiten: 5 x Kekse, 5 x Schokolade, 5 x Schaumgummi und 5 x Obst
1 Würfel
1 Stift

Vorbereitung:

1. Die Batterien müssen in das Batteriefach an der Unterseite des Knusperhäuschens eingelegt werden. Zum Einschalten des Spiels wird der Schalter an der Unterseite des Häuschens auf EIN geschaltet. Wenn die böse Hexe eine andere Sprache spricht, steht der Schalter in der verkehrten Position und muss er zur anderen Seite geschoben werden. Nach dem Ende des Spiels wird der Schalter in die mittlere Position geschoben, um das Häuschen auszuschalten.
2. Alle Süßigkeiten werden gut gemischt und an den Seiten und auf dem Dach des Hauses angebracht. Für jede Süßigkeit ist eine Aussparung auf dem Häuschen vorgesehen.
3. Der Stift wird mit dem Stöckchen nach oben durch das Loch in der Mitte des Spielplans gesteckt. Der Spielplan wird auf einen flachen Untergrund gelegt und das Häuschen wird über dem Stift aufgestellt. Der Stift muss also in das Loch an der Unterseite des Häuschens gesteckt werden.
4. Für jeden Spieler wird eine Hänsel- oder Gretel-Spielfigur auf das Spielfeld gestellt. Jede Spielfigur hat eine feste Startposition (das Feld „Süßigkeiten Tauschen“), die auf dem Spielfeld mit der gleichen Farbe wie die Hänsel- oder Gretel-Spielfigur gekennzeichnet ist.

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der als Erster die vier verschiedenen Süßigkeiten versammelt hat, ist der Gewinner.

So, jetzt geht's los:

Der jüngste Spieler fängt an. Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Hänsel- oder Gretel-Spielfigur im Uhrzeigersinn über das Spielfeld, wobei sie Hänsel oder Gretel immer um die Zahl der gewürfelten Augen vorrücken lassen. Auf einem Feld darf nur eine einzige Hänsel- oder Gretel-Figur stehen. Ist ein Feld schon besetzt, wird die Figur auf das nächste leere Feld hinter dem besetzten Feld gestellt.

Süßigkeiten sammeln:

Wenn dein Hänsel oder deine Gretel auf ein Feld mit einer Süßigkeit kommt, darfst du versuchen, dir eine Süßigkeit vom Knusperhaus zu nehmen. Kommt deine Figur also beispielsweise auf ein Feld mit einem Keks, kannst du versuchen, dir einen Keks zu nehmen. Landet deine Figur auf einem Feld mit dem Obst, dann versuchst du, dir ein Stück Obst zu nehmen usw.

Kommt deine Figur auf ein Feld mit einer Süßigkeit, die du schon hast, dann darfst du versuchen, dir diese Süßigkeit noch einmal zu nehmen. Wenn auf das Feld „Tauschen“ kommst, darfst du eine Süßigkeit, die du zweimal hast, tauschen.

Aber aufgepasst! Im Häuschen wohnt die böse Hexe. Und es gefällt ihr gar nicht, wenn du Süßigkeiten von ihrem Häuschen wegnimmst! Einige Süßigkeiten kannst du dir nehmen, ohne dass die Hexe es merkt, aber bei anderen Süßigkeiten merkt sie es und dann kommt sie böse aus ihrem Haus. Von jeder Süßigkeitssorte können die Spieler drei (der fünf) Süßigkeiten nehmen, ohne dass die Hexe es merkt.



Um zu kontrollieren, ob du die Süßigkeit behalten darfst, musst du die Süßigkeit, die du genommen hast, zuerst in die Herzform im Weg vor der Haustür drücken. Wenn die böse Hexe nach draußen kommt, hast du Pech und musst du die Süßigkeit wieder an die gleiche Stelle auf dem Häuschen zurücklegen. Zuerst wird die Hexe noch vorsichtig zurück in ihr Häuschen geschoben, und dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn die Hexe nicht aus dem Haus kommt, gehört die Süßigkeit dir und darf der nächste Spieler links von dir würfeln.



Süßigkeiten tauschen:

Wenn du auf das Feld „Tauschen“ kommst, darfst du eine der Süßigkeiten, die du schon hast, gegen eine andere Süßigkeit auf dem Haus eintauschen. Es ist sinnvoll, eine Süßigkeit zu tauschen, die du doppelt hast, denn um zu gewinnen, benötigst du nur eine Süßigkeit jeder Sorte. Lege die Süßigkeit, die du tauschen willst, zuerst auf eine leere Stelle auf dem Haus zurück. Danach nimmst du eine Süßigkeit, die du noch nicht hast. Aber aufgepasst! Du musst diese Süßigkeit zuerst noch kontrollieren, denn auch jetzt kann die Hexe nach draußen kommen. Kommt die Hexe tatsächlich nach draußen, dann musst du die Süßigkeit an die gleiche Stelle auf dem