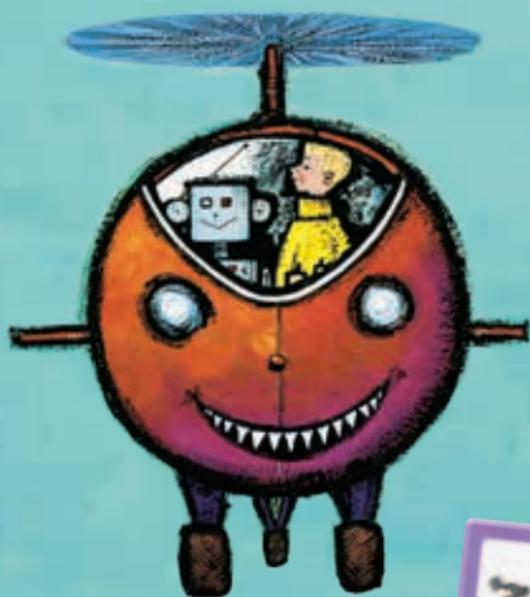


BoyLornsen Robbi, Tobbi und das Fliewatütüt

Die Roboterprüfung



Spielanleitung

& friends
HUCH!
HUCH!

Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren

BoyLornsen Robbi, Tobbi und das Fliewatütüt

Die Roboterprüfung



Helft Robbi und Tobbi, die Aufgaben für die Roboterprüfung zu lösen! Dabei müsst ihr viele geheimnisvolle und verborgene Orte und Personen finden. Wo steht zum Beispiel die dreieckige Burg? Und wo befindet sich der schwarz-gelb geringelte Leuchtturm? Mit Geschick, Glück und gutem Gedächtnis schafft ihr es, alle gesuchten Orte zu entdecken und das Fliewatütüt in die richtige Richtung zu steuern. Wer die meisten Orte und Personen findet, gewinnt das Spiel.

Inhalt



1 Fliewatütütkreisel
mit Starter

1 Aufkleber für den
Fliewatütütkreisel



12 Aufgabenkarten
(lila Rand)



12 Zielkarten
(grüner Rand)



1 Robbi



4 Karten
mit Himmelsrichtungen



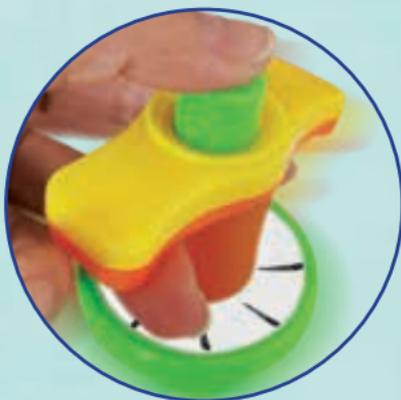
Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel:

Klebe den Aufkleber sorgfältig auf den Fliewatüttkreisel. Jeder von euch sollte den Kreisel vor seinem ersten Spiel einmal ausprobieren.

Der Kreisel

Stecke den Starter auf den Kreisel und drehe ihn im Uhrzeigersinn wie im Bild gezeigt. Halte den Kreisel anschließend ein paar Zentimeter über den Tisch (nur am Starter festhalten) und drücke auf den Knopf oben auf dem Starter. Der Kreisel springt jetzt automatisch vom Starter und kreiselt auf dem Tisch.



Vor jedem Spiel:

Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt die 4 Karten mit den Himmelsrichtungen mit einigem Abstand zueinander auf dem Tisch aus wie auf der Abbildung gezeigt.

Legt den Fliewatütütkreis und Robbi griffbereit in die Mitte der Himmelsrichtungskarten.

Mischt die Zielkarten und legt neben jede Himmelsrichtungskarte 3 Zielkarten offen aus.



Schaut euch nun die Zielkarten ca. eine Minute lang genau an und merkt euch, welche Karte wo liegt. Denn jetzt werden alle Zielkarten umgedreht!

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Jüngste von euch beginnt. Decke die erste Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel auf. Die Aufgabenkarten zeigen dieselben Orte und Personen wie die Zielkarten. Hast du dir die Zielkarten gut gemerkt? Dann weißt du bestimmt, wo du den Ort oder die Person auf deiner gerade aufgedeckten Aufgabenkarte findest.

Bevor du nachschauen darfst, musst du jedoch zuerst mit dem Fliewatütüt dort hinfliegen!

Starte den Fliewatütütkreisel in der Mitte zwischen den Himmelsrichtungskarten. Lege nun Robbi daneben und lenke den Fliewatütütkreisel mit Robbis Arm zu der Zielkarte, unter der du das Bild auf der Aufgabenkarte vermutest.

Wenn der Kreisel bei der Zielkarte oder der dazugehörigen Himmelsrichtungskarte angekommen ist und eine dieser beiden Karten berührt oder auf ihnen kreiselt, darfst du den Kreisel stoppen. Rufe laut „gelandet“ und halte den Kreisel mit der Hand an.

Bleibt der Kreisel woanders liegen, ist dir der Himbeersaft ausgegangen, bevor du das Ziel erreichen konntest! Dein Zug ist leider sofort zu Ende. Lege die Aufgabenkarte wieder unter den verdeckten Stapel. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.



Beispiel:

Lena muss den gelb-schwarz geringelten Leuchtturm finden. Sie vermutet ihn im Norden und lenkt den Fliewatüütkreisler dorthin. Der Kreisler berührt die Nord-Karte und Lena stoppt den Kreisler. Lena darf nun die Karte umdrehen, von der sie glaubt, dass der Leuchtturm darunter abgebildet ist.



Wäre der Kreisler vorher liegen geblieben, hätte das Fliewatüüt sein Ziel nicht erreicht und Lena hätte keine Karte umdrehen dürfen.

Was passiert, wenn der Kreisler vom Tisch fällt?

Das Fliewatüüt hat eine Bruchlandung hingelegt! Da hast du wohl nicht gut genug aufgepasst. Dein Zug ist zu Ende. Lege die Aufgabenkarte wieder unter den Stapel. Der nächste Spieler darf nun sein Glück mit einer neuen Aufgabenkarte versuchen.

Du hast dein Ziel erreicht?

Der Fliewatüütkreisel berührt die Zielkarte oder die dazugehörige Himmelsrichtungskarte? Super! Wenn der Fliewatüütkreisel eine Zielkarte berührt, darfst du diese nun umdrehen. Berührt er eine Himmelsrichtungskarte, darfst du eine der drei hier ausliegenden Zielkarten umdrehen.



Du hast das gesuchte Ziel gefunden:

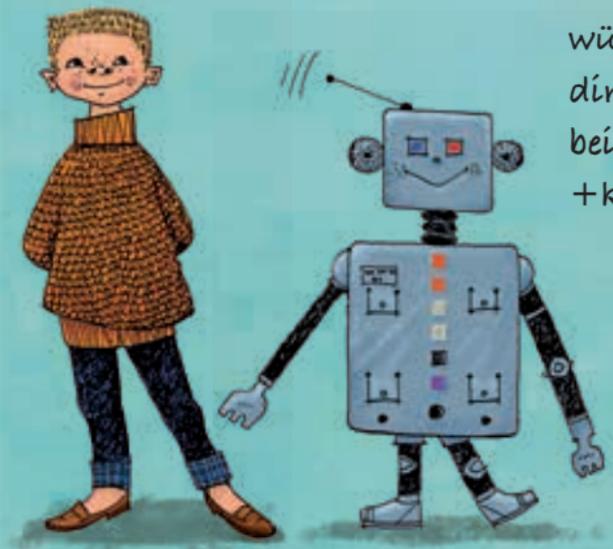
Prima! Auf der Zielkarte ist dasselbe Bild zu sehen wie auf der Aufgabenkarte. Diese Roboter Aufgabe ist gelöst! Nimm dir die Aufgabenkarte als Belohnung. Drehe anschließend die Zielkarte wieder um. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Du hast das gesuchte Ziel nicht gefunden:

Schade. Leider ist auf der Zielkarte nicht dasselbe Bild zu sehen wie auf der Aufgabenkarte. Da haben sich Robbi und Tobbi wohl ein bisschen verflogen! Drehe die Zielkarte wieder um und lege die Aufgabenkarte verdeckt unter den Nachziehstapel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Habt ihr alle 12 Aufgabenkarten gespielt, endet das Spiel. Wer nun die meisten Aufgabenkarten gesammelt hat, hat die Roboterprüfung bestanden und das Spiel gewonnen.



Robbi und Tobbi
wünschen
dir viel Spaß
beim Spielen!
+ klick +

Nach dem Buch Robbi, Tobbi und das Fliewatütü von Boy Lornsen, Illustrationen von F. J. Tripp,
© by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart.

© 2016 HUCH! & friends
Spieleautor: Kai Haferkamp
Spielillustrationen: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. **Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH! & friends
HUCH!