

HABA

GAME MEETS PUZZLE

Crazy Copter



2012215001
TL A170848



GAME MEETS PUZZLE

Crazy Copter

Ein cleveres Memo-Laufspiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Autoren: Valerie Heide Fechner & Thade Precht

Illustration: Zapf

Redaktion: Imke Storch

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Willkommen in der Erfinderwerkstatt von Mr. Crazy! Hier tüfteln und werkeln der verrückte Professor und sein Mäuse-Team den lieben langen Tag an den außergewöhnlichsten Erfindungen herum. Ihr neuestes Projekt ist ein einzigartiges Flugmobil – der Crazy Copter. Und dabei können sie jede Unterstützung brauchen:

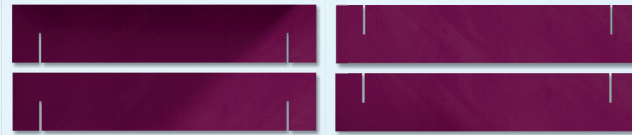
Wer mit genauem Blick und gutem Gedächtnis die Puzzleteile geschickt anlegen und seine Maus am weitesten vorziehen kann, gewinnt das Spiel.



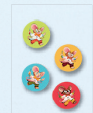
DAS IST DRIN:



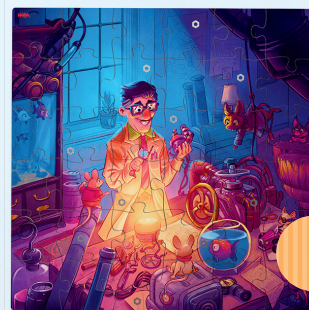
1 doppelseitig bedruckter Spielplan
Vorderseite: Motiv „Erfinderwerkstatt“
Rückseite: Motiv „Flugmobil“



4 Trennwände



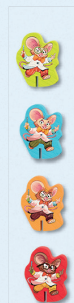
4 runde Marker



1 Puzzle „Erfinderwerkstatt“
(36 Teile) Rückseite



1 Puzzle „Flugmobil“
(49 Teile) Rückseite



4 Mäuse

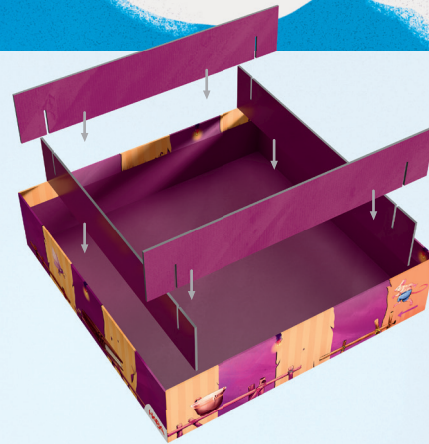
VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Lasst euch von einem Erwachsenen helfen.

Nehmt die **4 Trennwände** und baut das Gitter wie abgebildet zusammen.

Setzt das Gitter in den leeren **Schachtelboden**.

Das Spielmaterial könnt ihr nach dem Spielen in das große Fach in der Mitte legen. Ihr müsst das Gitter nicht mehr auseinanderbauen.



BEVOR ES LOSGEHT:

Zuerst entscheidet ihr euch für ein Puzzlemotiv. Zum **Einstieg** empfehlen wir das **Motiv „Erfinderwerkstatt“** mit 36 Teilen.

Nehmt die entsprechenden Puzzleteile und legt sie zunächst neben die Schachtel. Die Puzzleteile des anderen Motivs benötigt ihr nicht. Legt anschließend den Spielplan so auf das Gitter, dass euer gewähltes Puzzlemotiv zu sehen ist (1). Dann sucht ihr aus den Puzzleteilen die vier Ecken heraus und legt sie passend in die Ecken des Spielplans (2). Stellt den Schachtelboden in die Tischmitte und verteilt die restlichen Puzzleteile verdeckt darum herum (3). Nun nehmt ihr euch noch jeweils eine Maus und den passenden Marker. Legt die Marker mit der Maus-Seite nach oben vor euch (4) und steckt die Mäuse auf das Startfeld des Schachtelrands (5).

Überzähliges Spielmaterial legt ihr beiseite.



Spielaufbau für 4 Spieler



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch tüfelt gerade an einer neuen Erfindung? Du beginnst und deckst ein beliebiges Puzzleteil auf.

Tipp: Schaut euch davor die Formen der bereits gepuzzelten Teile auf dem Spielplan genau an und vergleicht sie mit denen der verdeckt ausliegenden Teile.

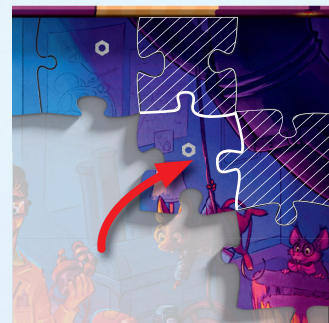
Kannst du das Teil mit einem oder mehreren bereits vorhandenen Puzzleteilen auf dem Spielplan verbinden?

- **Nein?**
Schade. Verdecke das Teil wieder, nachdem alle anderen es auch gesehen haben. Versucht euch für später zu merken, wo dieses Puzzleteil liegt.
- **Ja?**
Super! Lege das Puzzleteil an und ziehe deine Maus in Pfeilrichtung so viele Felder vor, wie es Seite an Seite mit anderen Puzzleteilen verbunden ist. Zu Beginn ist das nur ein Teil (entsprechend ein Feld). Im weiteren Spielverlauf können es aber auch bis zu vier Teile (entsprechend vier Felder) sein.

BEISPIELE:



*Puzzleteil an ein Teil =
Maus zieht 1 Feld vor*



*Puzzleteil an zwei Teile =
Maus zieht 2 Felder vor*



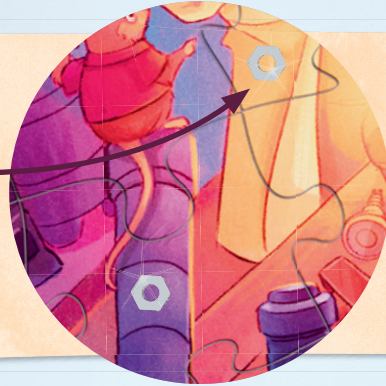
*Puzzleteil an drei Teile =
Maus zieht 3 Felder vor*



*Puzzleteil an 4 Teile =
Maus zieht 4 Felder vor*

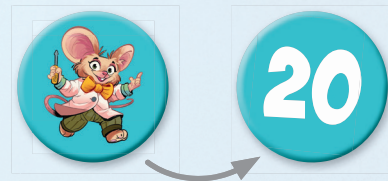
Achtung:

Befindet sich auf der Vorderseite deines angelegten Puzzleteils eine silberne Schraubenmutter, darfst du deine Maus entweder wie beschrieben vorziehen **oder** auf dasselbe Feld der nächsten Maus vor deiner ziehen.



Ist deine Maus eine Runde auf dem Schachtelrand gelaufen und zieht in ihrem Zug auf oder über das Startfeld hinaus? Dann drehst du deinen Marker von der Maus-Seite auf die Seite mit der „20“.

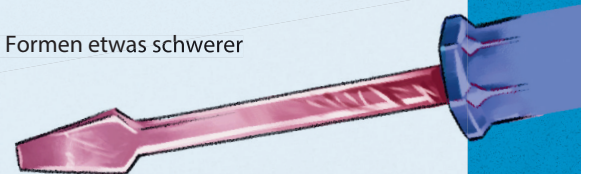
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

**WANN IST SCHLUSS?**

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Puzzleteil angelegt habt. Wessen Maus liegt am weitesten vorn? Du gewinnst! Wer den eigenen Marker im Spielverlauf auf die „20“ drehen konnte, liegt automatisch weiter vorn als jemand, dessen Marker noch die Maus-Seite anzeigt. Gibt es einen Gleichstand auf dem vordersten Platz? Dann teilt ihr euch entsprechend den Sieg.

Lust auf eine Revanche? Dann spielt gleich noch einmal!

Oder versucht euch am **nächsten Level**: Das Puzzle „Flugmobil“ besteht aus 49 Teilen, deren Formen etwas schwerer unterscheidbar sind.





Valerie Heide Fechner & Thade Precht

Valerie Heide (Jahrgang 2015) spielt für ihr Leben gern! Dabei denkt sie regelmäßig auch eigene kleine Spiele aus. Die Idee zu „Crazy Copter“ kam ihr bereits im zarten Alter von sieben Jahren. Gemeinsam mit ihrem Papa Thade feilte sie an den Regeln und dem Prototyp. Nun, rund drei Jahre später, veröffentlicht HABA hiermit ihr erstes Spiel.



Zapf

Zapf / Falk Holzapfel arbeitet in einem gemütlichen Gemeinschaftsatelier in Wien, wo er Geschichten schreibt und Illustrationen für Kinderbücher, Brettspiele, und Comics zeichnet. Von hier verschickt er Flaschenpost, legt sich mit Piraten an und hält Ausschau nach neuen Abenteuern.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de



© HABA - Spiele Bad Rodach 2025