



SWEET SHADE

Für 2–6 Kinder ab 5 Jahren

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Autor: **DMITRIJUS BABICIUS**

Illustration: **GEDIMINAS AKELAITIS**

Ein Spiel, das Aufmerksamkeit und Glück erfordert ...
und ein bisschen Risikobereitschaft.

Der Vampir hat alle Süßigkeiten versteckt! Also
macht ihr euch auf die Suche. Wer die richtige
Süßigkeit entdeckt, rückt auf dem Weg ein Feld vor.
Wer erreicht zuerst das Ziel?

Aber Vorsicht – nehmt euch vor der schwarzen Katze
in Acht!

Bevor es losgeht:

Nehmt den gesamten Spielinhalt aus der Schachtel. Legt die **3 Wegteile** in der Tischmitte zu einem Weg aus:
Seid ihr 2–3 Kinder, verwendet die Seite mit weniger Feldern. Seid ihr 4–6 Kinder, verwendet die Seite mit mehr Feldern.

Mischt alle **Fledermaus-Plättchen** und legt sie verdeckt als Haufen neben den ausgelegten Weg. Stellt den **Schachtelboden** daneben und legt alle **4 Würfel** hinein. Ihr würfelt während des Spiels immer in die Schachtel – so landen die Würfel nicht unter dem Tisch.

Setzt den **Vampir** aus den 2 Teilen zusammen und stellt ihn neben die Schachtel. Steckt die Spielfiguren jeweils in einen Plastikständer.

Alle wählen jeweils eine **Charakterkarte** und die dazu passende **Spielfigur**. Legt die Charakterkarte offen (mit weißem Hintergrund) vor euch ab. Ein weißer Hintergrund bedeutet, dass ihr ein zusätzliches „Leben“ habt, also eine zweite Chance. Stellt die Spielfigur an den Anfang des Wegs. Überzählige Charakterkarten und Spielfiguren werden nicht benötigt.



Beispiel Spielaufbau

Das ist drin:

- 1 3D-Vampir (2 Teile)
- 3 Wegteile
- 6 Spielfiguren (inkl. Plastikständer)
- 6 Charakterkarten
- 24 Fledermaus-Plättchen
- 4 Würfel

So gewinnt ihr:

Ziel des Spiels ist es, zuerst das **letzte Feld des Wegs** zu erreichen oder als **einziges Kind nicht auszusteigen**.

Jetzt geht's los:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das älteste Kind beginnt.
In deinem Zug führst du zwei Aktionen aus:

1. Würfeln
2. Bewegen

1. Würfeln

Du entscheidest, mit wie vielen Würfeln (1–4) du würfeln möchtest. Mehr Würfel bedeuten mehr Süßigkeiten, aber auch ein größeres Risiko. Überprüfe danach, was du gewürfelt hast.

Hinweise:

Der blaue Würfel hat keine schwarze Katze.

Liegen Würfel hinter dem Vampir (in der Wippe), kannst du diese nicht mitwürfeln.

BEDEUTUNG DER WÜRFELSYMBOLE



Schwarze Katze: Du musst jeden Würfel, der eine schwarze Katze zeigt, sofort hinter den Vampir legen. **Falls du den dritten Würfel hinter den Vampir legst, verlierst du ein „Leben“.** Das merkt ihr auch daran, dass der Vampir den Kopf hebt, um zu sehen, wen das Pech getroffen hat (siehe Beispiel 1). Prüfe dann, ob du noch ein zusätzliches „Leben“ (eine zweite Chance) hast:

- **Hat deine Charakterkarte noch einen weißen Hintergrund, drehst du sie um und nutzt deine zweite Chance** (siehe Beispiel 2). Nimm alle Würfel vom Vampir und gib sie an das nächste Kind weiter. Dein Zug ist damit beendet – deine Spielfigur bewegt sich nicht und du bekommst keine Fledermaus-Plättchen.
- **Hat deine Charakterkarte einen dunklen Hintergrund, scheidest du aus dem Spiel aus.** Nimm deine Spielfigur vom Weg. Sind noch mindestens 2 Kinder im Spiel, geht das Spiel weiter. Das nächste Kind nimmt alle Würfel vom Vampir und setzt das Spiel fort.



Fledermaus: Nimm so viele Fledermaus-Plättchen vom Haufen, wie du Fledermaus-Symbole gewürfelt hast. Decke die Fledermaus-Plättchen auf und lege sie vor dir auf den Tisch (siehe Beispiel 3).



Süßigkeit: Es gibt vier verschiedene Arten von Süßigkeiten. Jede gewürfelte Süßigkeit gibt dir die Möglichkeit, deine Spielfigur auf dem Weg zu bewegen.

2. Bewegen Prüfe, ob deine gewürfelten und/oder aufgedeckt vor dir liegenden Süßigkeiten zu den **nächsten freien Feldern** vor deiner Spielfigur passen. Stimmen Süßigkeiten überein, rückst du die entsprechende Anzahl Felder vor. Dabei entspricht jede gewürfelte oder aufgedeckte Süßigkeit genau einem Feld auf dem Weg. Von einer anderen Spielfigur besetzte Felder überspringst du, du darfst aber keine freien Felder überspringen (siehe Beispiel 4). Lege die Fledermaus-Plättchen, die du zum Bewegen verwendet hast, auf einen Ablagestapel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, wenn

- eine Spielfigur auf das letzte Feld des Wegs zieht **oder**
 - alle anderen Kinder ausgeschieden sind und nur noch eine Spielfigur auf dem Weg steht.
- Glückwunsch, du hast gewonnen!

Beispiel 1



Beispiel 2



Anton hat den Vampir zum ersten Mal aufgeweckt. Er dreht seine Charakterkarte um und legt alle Würfel zurück ins Spiel.

Beispiel 3



Anna hat 2 Fledermaus-Symbole gewürfelt. Sie nimmt sich 2 Fledermaus-Plättchen und legt sie offen vor sich ab.

Beispiel 4



Anna rückt ihre Spielfigur 2 Felder vor. Der erste Schritt passt zur Süßigkeit auf dem Würfel. Für den zweiten Schritt verwendet sie ein passendes Fledermaus-Plättchen. Dabei überspringt sie ein besetztes Feld.

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



Made in Lithuania