

# CANDY HUNTERS

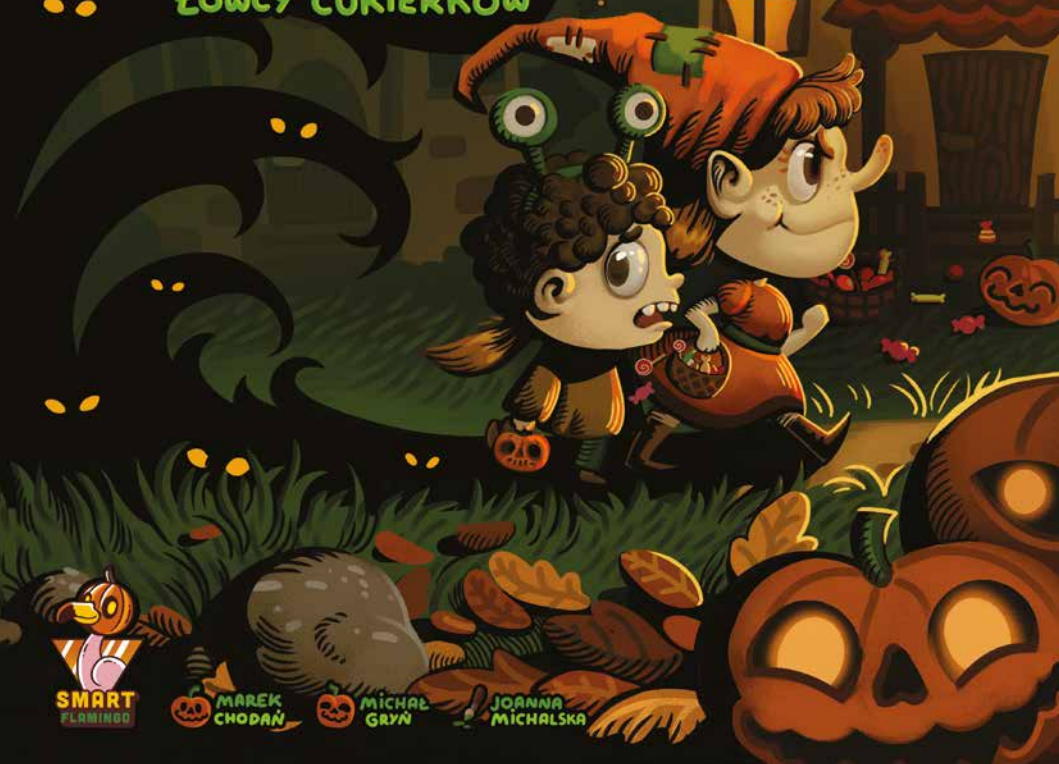
ŁOWCY CUKIERKÓW

1-4



30 MIN

8+



SMART  
FLAMINGO

MAREK  
CHODAN

MICHAŁ  
GRYN

JOANNA  
MICHALSKA



## Komponenten



4 Sets von Gebäudeplättchen,  
9 in jeder Farbe



28 gewöhnliche  
Layout-Karten



20 doppelseitige  
Rätselkarten



8 gespenstischen  
Layout-Karten



4 Hilfskarten



4 Geisterspielfiguren



10 hölzerne  
Angstmarker im Wert  
von -1 Siegpunkt



5 Angstmarker  
aus Pappe im Wert von  
-2 oder -3 Siegpunkten



4 Sätze Kinderplättchen,  
5 in jeder Farbe

## Vorbereiten des Spiels

- 1 Legen Sie die Startgebäudeplättchen und die Geisterspielfiguren gemäß dem folgenden Beispiel aus, so dass keine zwei Plättchen derselben Farbe seitlich aneinanderstoßen.
- 2 Lege die farbigen Gebäudeplättchen in 4 Stapeln neben die Spielfläche.
- 3 Lege die Angstmarker neben das Spielfeld.
- 4 Jeder Spieler nimmt sich alle Kinder der von ihm gewählten Farbe.
- 5 Mischt die gewöhnlichen Layout-Karten und legt sie verdeckt als Stapel neben das Spielfeld. Jeder Spieler zieht dann 2 Karten für seine Hand (sie sind geheim).



**Fortgeschrittenes Spiel: Gespenstische Layouts**

Sobald du ein paar Partien gespielt hast, kannst du ein zusätzliches Element einführen — die gespenstischen Layout-Karten. In diesem Fall mischst du die gespenstischen Layout-Karten und gibst jedem Spieler 1 Karte (sie sind geheim). Die restlichen gespenstischen Layout-Karten kommen zurück in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

## Spielablauf

Das Spiel geht über 6 Runden. In einer Runde sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Startspieler ist die Person, die an diesem Tag die meisten Süßigkeiten gegessen hat.

In seinem/ihrem Zug führt ein Spieler Aktionen in der folgenden Reihenfolge aus:

- 1 ein Gebäude platzieren
- 2 Bewegen der Geister
- 3 Gewöhnlichen Layout werten
- 4 Ersetzen eines gewöhnlichen Layouts
- 5 ein Kind platzieren (in der letzten Runde nicht ausgeführt).

## 1. AKTION: Platziere ein Gebäude

Lege ein Gebäudeplättchen von einem beliebigen Stapel deiner Wahl so ab, dass es die Seite (nicht nur die Ecke) eines bereits auf dem Tisch liegenden Gebäudeplättchens trifft.

- ! Plättchen sind **benachbart**, wenn sie sich seitlich berühren.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du keine Gebäudeplättchen einer bestimmten Farbe mehr hast und sie nicht mehr auswählen kannst. Ersetze sie nicht durch irgendetwas - du musst eine andere verfügbare Farbe wählen.

## 2. AKTION: Geisterbewegung

Du darfst bis zu 2 Geisterbewegungen machen. Die Bewegung eines Geistes besteht darin, den gewählten Geist auf ein **benachbartes** Gebäudeplättchen zu bewegen (d.h. eines, das an das Plättchen angrenzt, auf dem der Geist steht). Du kannst also 2 Felder mit einem Geist, 1 Feld mit zwei Geistern, 1 Feld mit einem Geist oder gar keinen Geist bewegen.

Wenn ein Geist auf ein Plättchen mit einem Kind bewegt wird: Bewege das Kind sofort auf ein beliebiges leeres benachbartes Gebäudeplättchen (dies kann das Plättchen sein, von dem der Geist kam). Das Kind kann nicht auf ein Plättchen mit einem anderen Kind oder einem Geist ziehen.

Wenn ein Geist auf ein Plättchen mit einem anderen Geist bewegt wird: Bewege diesen anderen Geist sofort auf ein beliebiges benachbartes Gebäudeplättchen. Das Plättchen, auf das du diesen anderen Geist bewegst, muss nicht leer sein - wenn sich darauf ein Kinderplättchen oder ein anderer Geist befindet, gelten die oben genannten Regeln.

- ! **Es kann sich immer nur 1 Geist oder 1 Kind auf jedem Feld befinden.** Wenn die Bewegung eines Geistes dazu führen würde, dass eine dieser Komponenten nicht mehr auf ein von den Regeln vorgeesehenes Feld bewegt werden kann, dann ist eine solche Bewegung nicht erlaubt.

### 3. AKTION: Wertung eines Layouts

**Pro Runde darf nur 1 Layoutkarte gewertet werden.** Dabei kann es sich entweder um ein gewöhnliches Layout oder um ein gespenstisches Layout (im Falle eines Spiels mit gespenstischen Layouts) handeln. Ein gewöhnliches Layout ist am Ende des Spiels 2 Siegpunkte wert, während ein gespenstisches Layout 5 Siegpunkte wert ist.

#### Wertung

Wenn auf einer deiner Layout-Karten ein im Spielfeld vorhandenes Layout präsent ist, dann:

- Lege die gewertete Layout-Karte vor dir ab.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Gebäudeplättchen des gewerteten Layouts, auf dem sich sein Kind befindet, vom Spielfeld. Dann dreht er dieses Plättchen auf die Seite mit dem Bonbonenteil um. Das macht jeder Spieler, nicht nur der Spieler, der am

Zug ist. Das Kind, das vom Spielfeld entfernt wird, muss auf den erbeuteten Teil der Süßigkeiten gelegt werden – es kehrt nicht ins Spiel zurück und ist damit beschäftigt, die erbeutete Beute zu verzehren.

- Nimm 1 Angstmarker für jeden Geist, der sich auf einem Gebäude befindet, das als gewertetes Layout zählt.
- Wenn es ein gewöhnliches Layout war, ziehe eine neue gewöhnliche Layout-Karte auf deine Hand.

**!** **Wichtig:** Du kannst die Layout-Karte frei drehen, aber nicht spiegeln.

Nach der Wertung eines Layouts können „Löcher“ im Spielfeld entstehen. Gebäudeplättchen, die durch ein leeres Feld getrennt sind, bilden immer noch das Spielfeld und unterliegen den normalen Regeln.

### Fortgeschrittenes Spiel: Gespenstische Layouts

- Gespenstische Layouts enthalten Geister. Diese Geister müssen sich auf beliebigen Gebäuden befinden und führen nicht dazu, dass man Angstmarker erhält. Das liegt daran, dass die Gebäude, auf denen die Geister stehen, nicht Teil des gewerteten Layouts sind.
- Bei der Wertung eines gespenstischen Layouts darf man bis zu 3 Gebäude- oder Geisteranforderungen ignorieren und erhält dafür die gleiche Anzahl an Angstmarkern.
- Nach der Wertung eines gespenstischen Layouts ziehst du keine neue Karte auf deine Hand.

#### Beispiel

Ein Spieler wertet ein gespenstisches Layout. Auf dem Spielfeld fehlt 1 blaues Gebäude **(A)** und 1 Geist ist nicht an der richtigen Stelle **(B)**. Der Spieler darf jedoch bis zu 3 Bedingungen des gespenstischen Layouts ignorieren und so viele Angstmarker ziehen, wie viele Anforderungen er ignoriert hat. In diesem Fall zieht der Spieler 2 Angstmarker. Die Karte des gespenstischen Layouts ist immer 5 Siegpunkte wert.



## 4. AKTION: Tausch eines gewöhnlichen Layouts

Du darfst eine der gewöhnlichen Layout-Karten aus deiner Hand abwerfen und eine neue Karte ziehen. Lege die abgeworfene Karte auf den Boden des Stapels.

## 5. AKTION: Platziere ein Kind

Lege dein Kind auf ein beliebiges leeres Gebäudeplättchen. **In der letzten Runde aussetzen.**

## Spielende und Wertung

Am Ende von 5 Runden, wenn du keine Kinder mehr auf ein Gebäude stellen kannst, spielst du eine letzte, 6. Runde, und die Aktion der Kindesplatzierung wird ausgesetzt. Das Spiel endet dann und der Spie-

ler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Jeder zählt seine Punkte wie folgt:

- 2 Punkte für jedes abgeschlossene gewöhnliche Layout,
- 5 Punkte für ein abgeschlossenes gespenstisches Layout (bei fortgeschrittenem Spiel),
- 2 Punkte für die erste Portion Bonbons einer Farbe,
- 1 Punkt für jede weitere Portion Bonbons der gleichen Farbe,
- -1 Punkt für jeden Angstmarker.

Bei Gleichstand in der Punktzahl wird der Sieger zwischen den punktgleichen Spielern nach folgenden Kriterien in folgender Reihenfolge ermittelt:

- Der Spieler mit der geringeren Anzahl an Layout-Karten ist der Gewinner (gewöhnliche Layouts und gespenstische Layouts werden zusammen gezählt).
- Der Spieler mit den wenigsten Angstmarkern gewinnt.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Bonbonfarben.

Wenn die oben genannten Kriterien immer noch keinen Sieger ergeben, endet das Spiel unentschieden.

## Großes Gespenst

Die Spielfigur des großen Gespensts war ein Preis für die Unterstützer des Spiels bei der Crowdfunding. Allerdings kann jeder von euch mit den Regeln des großen Gespensts spielen und jedes Spielzeug oder jede Figur verwenden, die ihr zu Hause habt.

**Spiel mit dem großen Gespenst:**

- Bei der Vorbereitung des Spiels stellst du das große Gespenst neben das Spielfeld.
- Jedes Mal, wenn ein Gebäudeplättchen hinzugefügt wird, wird ein großes Gespenst darauf platziert.
- Für das große Gespenst gelten alle anderen Regeln, die auch für andere Gespenster gelten.

## Rätsel

Les casse-têtes à résoudre soit Rätsel zum Selberlösen oder zum Spielen mit Kindern

Die auf den Rätselkarten dargestellten Rätsel basieren auf leicht abgewandelten Regeln der Grundversion des Spiels. Sie zeigen das Spielfeld, wie es gespielt wird, und erfordern das Finden von Zügen, um die erforderliche Anzahl von Punkten in einer bestimmten Anzahl von Runden zu sammeln. Bei den Rätseln gehen wir davon aus, dass der sie lösende Spieler der einzige Spieler ist und niemand sonst irgendwelche Aktionen ausführt.

Mit Grundrätseln lernst du die Spielregeln besser kennen, erweiterst deine Wahrnehmungsfähigkeit und lernst clevere Spielzüge. Du kannst sie auch gemeinsam mit Freunden oder Kindern lösen.

## Aufgabe

Auf der Rätselkarte steht die Anzahl der Punkte, die man für den Sieg benötigt **1**, und die Anzahl der Runden, die man zur Lösung der Aufgabe benötigt **2**. Die Punkte werden nach den Grundregeln des Spiels vergeben, und die verfügbaren Layouts sind unten auf der Karte angegeben **3**. Jedes Rätsel hat einen Schwierigkeitsgrad **4**.



## Besondere Regeln

Der Zug eines Spielers, der ein Rätsel löst, ist dem eines normalen Spiels sehr ähnlich. Nur die 5. Aktion, ein Kind zu platzieren, muss übersprungen werden.

Alle Kinder, die auf der Rätselkarte abgebildet sind, gehören dem Spieler, der dieses Rätsel löst.

Ein Rätsel gilt als gelöst, wenn man es schafft, die erforderliche Anzahl an Punkten in der festgelegten Anzahl an Runden zu sammeln, wie es die Regeln vorsehen.

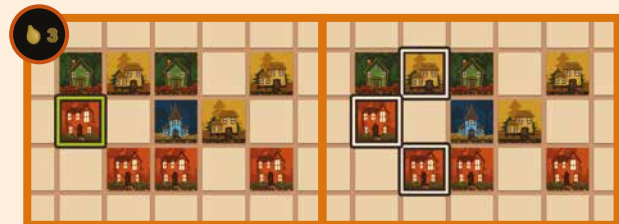
Viel Glück!

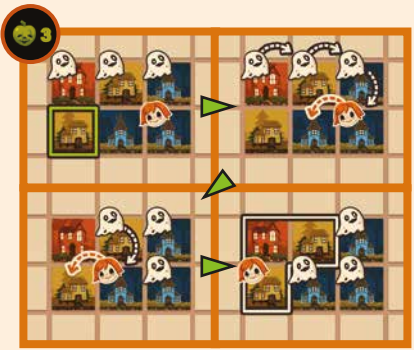
**4** Schwierigkeitsgrad

Sehr leicht Sehr schwer

# Rätsel-Lösungen









2



3



5



4



6

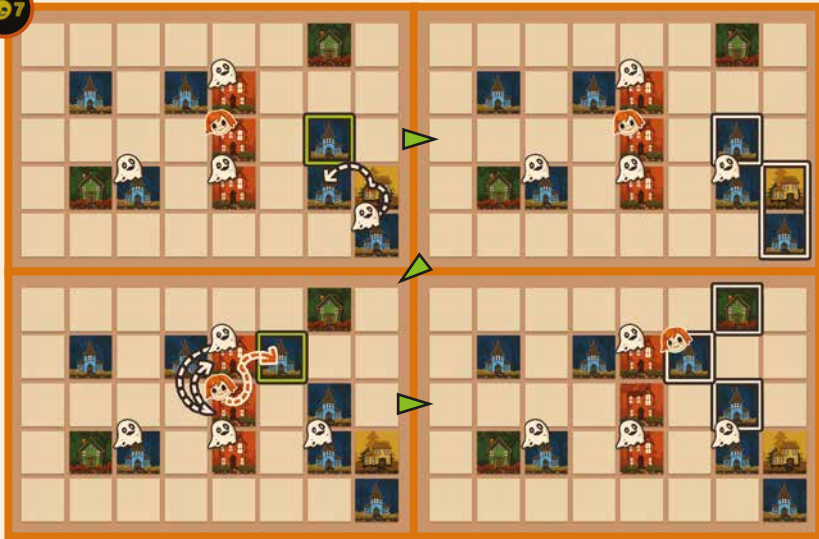


16



17

7



8



1



2



3



4



5



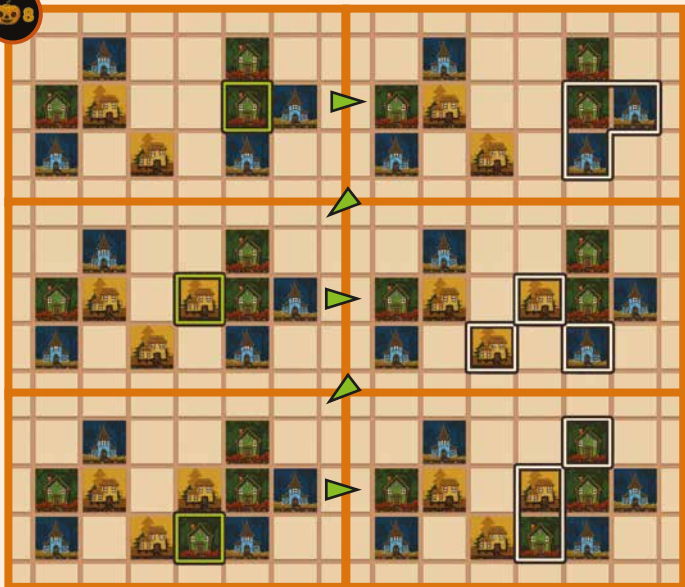
6



7



8



2



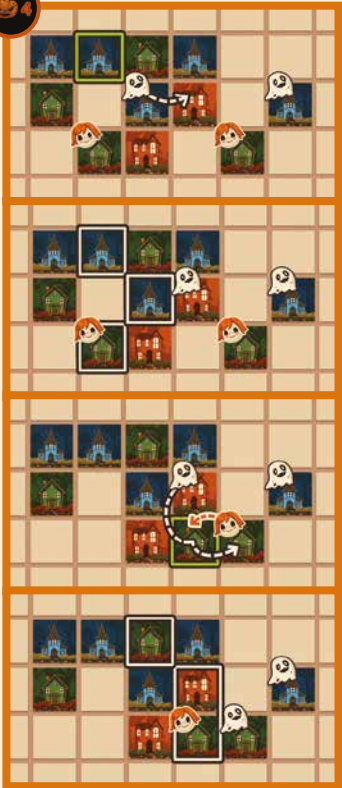
3



1



4



5



6

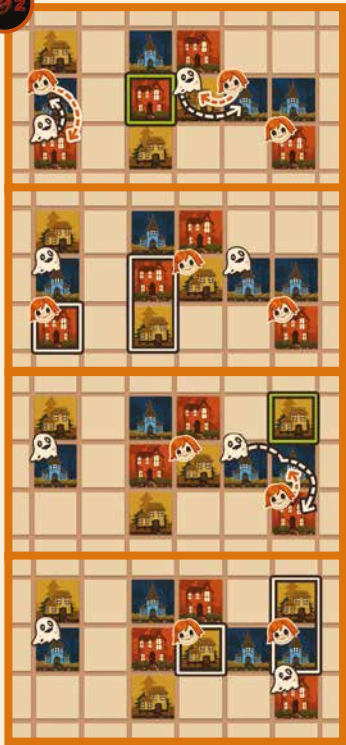


7



The figure shows a sequence of six 5x5 grids arranged in a 3x2 grid. Each grid contains a maze of houses (red, blue, yellow, and green) and a ghost. The ghost's path is shown as a dashed line in the first grid and a solid line in the subsequent grids. The path starts at the top-left house and moves through various houses, ending at the bottom-right house. The path is shown in a sequence of steps, with the final step being a solid line.

The figure shows a sequence of four 5x5 grids arranged in a 2x2 grid. Each grid contains a maze of houses (red, blue, yellow, and green) and a ghost. The ghost's path is shown as a dashed line in the first grid and a solid line in the subsequent grids. The path starts at the top-left house and moves through various houses, ending at the bottom-right house. The path is shown in a sequence of steps, with the final step being a solid line.



**Herausgeber**



**Autoren**

Marek Chodań, Michał Gryń

**Illustrationen**

Joanna Michalska

**Projektkoordinator**

Krzysztof Głoński

**Produktionsleiter**

Adam Foland

**Desktop-Publishing**

Mateusz Czekala

**Korrektur (DE)**

Tomasz Szablewski

Bitte kontaktieren Sie uns, wenn Sie Fragen zu den Regeln haben oder  
wenn Elemente fehlen: [contact@smartflamingo.pl](mailto:contact@smartflamingo.pl)  
[www.smartflamingo.pl](http://www.smartflamingo.pl)