



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

INSPEKTOR HASE

Inspector Rabbit

Inspecteur Lapinou

Inspecteur Haas

Inspector Liebre

Ispettor Coniglietto



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Inspektor Hase

Ein hasenstarkes Würfel-Memospiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Inspektor Hase ist den Ganoven dicht auf der Spur. Aber oh Schreck! Jeder Ganove hat einen Zwilling und das Ganoven-Paar kann immer nur gemeinsam überführt werden. Mit einem guten Gedächtnis und etwas Würfelglück könnt ihr Inspektor Hase dabei helfen, die gesuchten Ganoven-Paare zu finden.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 8 Hasen (in vier Farben)
- 24 Ganovenkärtchen (12 Ganovenpaare)
- 1 großer Würfel
- 1 kleiner Würfel
- 1 Spielanleitung



drei bzw. vier Ganovenpaare überführen

Spielplan in Tischmitte

Ganovenkärtchen verdeckt auf Verstecke

jeder: zwei Hasen auf beliebige Wegfelder

Würfel bereithalten

Spielidee

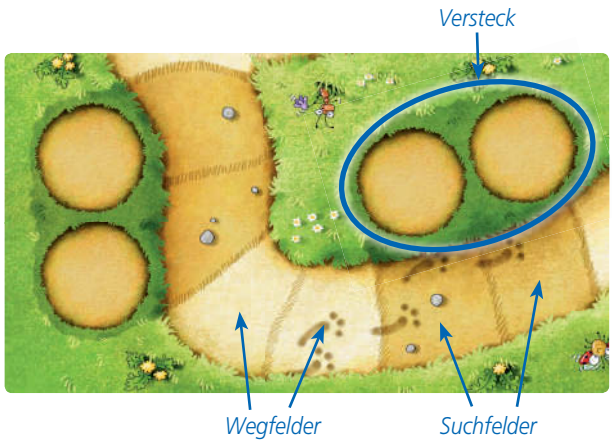
Jeder Spieler versucht mit seinen beiden Hasen Ganovenpaare zu finden. Kommt ein Hase auf ein Suchfeld, darf der Spieler die dort verdeckt liegenden Ganovenkärtchen umdrehen. Wenn auch der zweite Hase ein Suchfeld erreicht hat und sich in beiden Verstecken identische Ganoven befinden, hat er die beiden überführt und darf sich das Paar nehmen. Das Ziel des Spiels ist es, je nach Spieleranzahl als Erster drei bzw. vier Ganovenpaare zu überführen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Auf dem Spielplan ist eine Wiese mit einem Wegenetz und verschiedenfarbigen Lauffeldern zu sehen.

*Helle Felder = Wegfelder
Dunkle Felder = Suchfelder*

Es liegen immer zwei Suchfelder nebeneinander. Zu ihnen gehört ein Versteck mit zwei Plätzen für die Ganovenkärtchen. Mischt die Ganovenkärtchen und legt sie verdeckt auf die runden Markierungen der Verstecke.



Jeder nimmt sich zwei Hasen einer Farbe und stellt sie auf zwei beliebige Wegfelder des Spielplans. Auf jedem Feld darf immer nur ein Hase stehen. Nicht benötigte Hasen kommen aus dem Spiel.

Haltet die beiden Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Hase hoppeln kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

In deinem Spielzug hast du immer die Wahl zwischen drei Würfel-Möglichkeiten:

1. **Du würfelst mit dem kleinen Würfel.**
(Würfelergebnis 1 - 3)
2. **Du würfelst mit dem großen Würfel.**
(Würfelergebnis 1 - 6)
3. **Du würfelst gleichzeitig mit beiden Würfeln und zählst die Punkte zusammen.**
(Würfelergebnis 2 - 9)

Würfle mit einem oder mit beiden Würfeln. Anschließend ziehst du einen deiner Hasen genau um das Würfelergebnis in eine beliebige Richtung auf der Wegstrecke vorwärts.

Achtung:

Steht ein anderer Hase auf dem Feld, auf dem dein Hase landet, darfst du diesen sofort auf ein beliebiges freies Wegfeld versetzen.

Wo ist dein Hase gelandet?

- **Auf einem Wegfeld?**
Jetzt passiert nichts! Der nächste Spieler ist sofort mit Würfeln an der Reihe.
- **Auf einem Suchfeld?**
Jetzt wird es spannend! Decke alle Ganoven-Plättchen des dazugehörigen Verstecks auf.

Wichtig:

Verlässt dein Hase ein Suchfeld und steht auf dem Suchfeld nebenan kein anderer Hase, dann musst du die Ganoven-Plättchen des dazugehörigen Verstecks wieder umdrehen.

würfeln und einen Hasen ziehen

Hase landet auf Feld eines anderen Hasen = diesen Hasen versetzen

Wegfeld = nächster Spieler

Suchfeld = Kärtchen aufdecken

Ganovenpaar überführen

Ein Ganovenpaar überführen

Um ein Ganovenpaar zu überführen, müssen deine beiden Hasen auf einem Suchfeld stehen und es muss sich unter den aufgedeckten Ganoven der entsprechenden Verstecke ein Zwillingsspaar befinden. Zur Belohnung darfst du dir die beiden Ganovenkärtchen nehmen und als Paar gestapelt vor dir ablegen.

**Beispiel 1:**

Die beiden braunen Hasen überführen das Ganovenpaar „Huhn“. Der Spieler darf sich die beiden Ganovenkärtchen nehmen.

**Beispiel 2:**

Besonderheit: Beide Huhn-Kärtchen liegen im gleichen Versteck. Um das Ganovenpaar zu überführen, müssen die zwei Hasen eines Spielers auf den beiden Suchfeldern stehen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Bei zwei und drei Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler vier Ganoven-Paare vor sich liegen hat. Bei vier Spielern endet das Spiel, wenn ein Spieler drei Ganoven-Paare vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und ist der schlaueste Hasen-Inspektor.

*zwei oder drei Spieler =
vier Ganoven-Paare;
vier Spieler =
drei Ganoven-Paare*

Der Autor

Heinz Meister lebt mit seiner Familie in Nordrhein-Westfalen. Er arbeitet schon seit vielen Jahren in seinem Traumberuf als Spieleautor und hat bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht.

Bei HABA erschienen sind z.B. *Kleiner Teddy*, *Zitternix* und *Verfühlt nochmal!*.

Die Illustratorin



Gabriela Silveira wurde 1968 in Lissabon geboren und hat ihre Kindheit und Jugend im sonnigen Porto verbracht. Sie studierte Kommunikationsdesign in Münster und München und ist seit 1993 als freiberufliche Illustratorin in München tätig.

Für HABA illustrierte sie bereits die Spiele *Katzenbande* und *Karawane*.

Inspector Rabbit



A ravishing die and memory game with rabbits for 2 - 4 players ages 6 - 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 20 minutes

Inspector Rabbit is hard on the crooks' heels. But oh dear! Each crook has a twin and they can only be convicted as a pair. Helped by good memory skills and some luck with the dice you can assist inspector Rabbit in finding the crook couples being searched.

Contents

- 1 game board
- 8 rabbits (in four colors)
- 24 crook tiles (= 12 crook couples)
- 1 big die
- 1 small die
- Set of game instructions



*convict three or
four crook couples*

*game board in
center of table*

*crook tiles facedown
on hiding place*

*each player: two rabbits
on any path square*

get dice ready

Game Idea

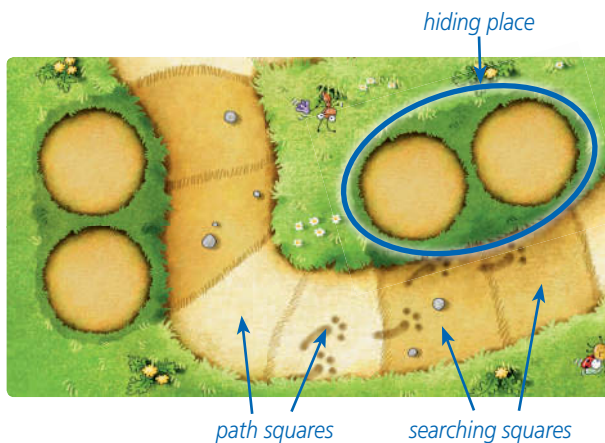
Each player, with the help of his rabbits, tries to find crook couples. When a rabbit reaches a searching square, the player may turn over the crook tiles lying in the hiding place. As soon as a second rabbit also stands on a searching square and there are two identical crooks in the corresponding hiding places, the player has convicted the couple successfully and as a reward receives the two tiles. The aim of the game is to be the first to convict three or four crook couples, depending on the number of players.

Preparation

Place the game board in the center of the table. The game board shows a meadow with a grid of paths and squares of different colors.

*light squares = path squares
dark squares = searching squares*

Two searching squares always appear next to each other. The hiding places with two spots for the crook tiles are adjacent to them. Shuffle the crook tiles and place them facedown on the round marks of the hiding places.



Each player receives two rabbits and places them on any path squares of the game board. Only one rabbit can be on each path square. Any rabbits that aren't needed are put aside.

Get the dice ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can hop the most like a rabbit, may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

During your turn you always have three options for rolling the dice:

1. **You roll the small die** (to get 1 - 3 dots).
2. **You roll the large die** (to get 1 - 6 dots).
3. **You roll both dice and add the dots up**
(you get 2 - 9 dots).

Now roll one or both dice. Then you move one of your rabbits exactly the corresponding number of squares in any direction along the path.

Watch out:

If there is another player's rabbit on the square where your rabbit reaches, you can move the other's rabbit onto any free square.

Which square did your rabbit reach?

- **On a path square?**
Nothing happens! It's the turn of the next player to roll the die/dice.
- **On a searching square?**
Now things get exciting! Turn over all the crook tiles lying in the adjacent hiding place

Important:

If you leave a searching square and there is no other rabbit on the adjacent searching square, you have to turn over all the crook tiles lying in the corresponding hiding place.

*roll one or both dice
and move rabbit*

*rabbit reaches square
with another rabbit
there already
= place other player's
rabbit on other free
square*

*path square
= next player*

*hiding place
= turn over crook tiles*

*convicting a couple
of crooks*

Convicting a crook couple

In order to convict a crook couple, both of your rabbits have to stand on a searching square and there has to be a matching pair of crooks among the crooks in the corresponding hiding places. As a reward you take these crook tiles and pile them up in front of you.



Example#1:

The two brown rabbits convict the crook couple "Hens". The player may take the two crook tiles.



Example#2:

Special Circumstance:
both hen tiles are in one and the same hiding place. To convict this couple, the two rabbits of a player have to stand on the searching squares.

Then it's the turn of the next player to roll the die/dice.

End of the Game

*two or three players =
four crook couples,
four players =
three crook couples*

If there are two or three players, the game ends as soon as a player has collected four crook couples. If there are four players, the game ends as soon as a player has collected three crook couples.

This player wins the game and is called the smartest rabbit inspector.



The author

Heinz Meister lives with his family in North Rhine-Westphalia. For years now he has worked in his dream job as an author of games. Many of his games have already been released.

His games *Little Teddy*, *Keep it Steady* and *Fiddlesticks!* have been published by HABA.

The Illustrator



Gabriela Silveira was born in 1968 in Lisbon. She spent her childhood and youth in the sunny town of Porto. She studied communication design in Münster and Munich and has worked since 1993 as a freelance illustrator in Munich.

For HABA she has illustrated the games *Kitten Gang* and *The Caravan*.

Inspecteur Lapinou



Un jeu de mémoire et de dés pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 20 minutes

L'inspecteur Lapinou est sur la piste des bandits. Mais grand Dieu, chaque bandit a un jumeau et seule la paire de bandits peut être capturés. En ayant une bonne mémoire et un peu de chance en lançant le(s) dé(s), vous pourrez aider l'inspecteur Lapinou à trouver les paires de bandits recherchées.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 8 lapins (de quatre couleurs différentes)
- 24 cartes de bandits (12 paires)
- 1 gros dé
- 1 petit dé
- 1 règle du jeu



*capturer en premier
trois ou quatre paires
de bandits*

*plateau de jeu au
milieu de la table*

*cartes de bandits,
faces cachées,
sur la cachette*

*chacun : deux lapins
sur n'importe quelles
cases-parcours*

préparer les dés

Idée

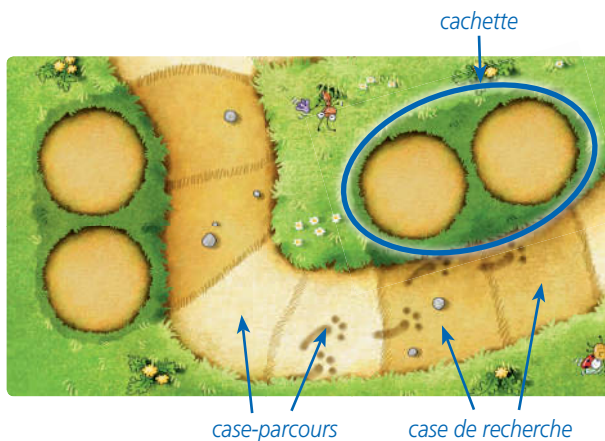
A l'aide de ses deux lapins, chaque joueur essaye de trouver des paires de bandits. Quand un lapin arrive sur une case de recherche, le joueur a le droit de retourner les cartes de bandits qui y sont posées faces cachées. Si le second lapin arrive également sur une case de recherche et s'il y a des bandits identiques sur les deux cases cachettes, le joueur capture les deux bandits et récupère la paire de cartes. Le but du jeu est, selon le nombre de joueurs, de capturer en premier trois ou quatre paires de bandits.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Il représente un pré avec un réseau de chemins et des cases-parcours de différentes couleurs.

*cases claires = cases-parcours
cases foncées = cases de recherche*

Il y a toujours deux cases de recherche l'une à côté de l'autre, auxquelles correspond une cachette constituée de deux emplacements pour les cartes de bandit. Mélanger les cartes de bandit et les poser faces cachées sur les emplacements ronds de chacune des cachettes.



Chacun prend deux lapins d'une couleur et les pose sur deux cases quelconques des cases-parcours du plateau de jeu. Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul lapin. Les lapins en trop sont retirés du jeu.

Préparer les deux dés.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut le mieux sauter comme un lapin commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Pendant ton tour, tu as à chaque fois le choix entre trois possibilités de jouer avec les dés :

1. **Tu joues avec le petit dé** (résultat de 1 à 3).
2. **Tu joues avec le gros dé** (résultat de 1 à 6).
3. **Tu joues avec les deux dés et additionnes les points** (résultat de 2 à 9).

Lance un dé ou les deux dés. Avance alors un de tes lapins dans n'importe quelle direction du parcours du nombre de cases correspondant au résultat du lancement de dé(s).

Attention :

Si un autre lapin se trouve déjà sur la case sur laquelle ton lapin atterrit, tu as le droit de le poser sur n'importe quelle case libre du parcours

Où ton lapin a-t-il atterri ?

- **Sur une case-parcours ?**
Il ne se passe rien ! C'est tout de suite au tour du joueur suivant de lancer le dé ou les dés.
- **Sur une case de recherche ?**
Le suspens commence ! Retourne toutes les cartes de bandit de la cachette correspondante.

N. B. :

Quand ton lapin quitte une case de recherche et s'il n'y a pas d'autre lièvres sur la case de recherche d'à côté, tu dois de nouveau retourner les cartes de bandits de la cachette correspondante.

lancer le(s) dé(s) et avancer un lapin

le lapin atterrit sur case déjà occupée par un autre lapin = déplacer ce lapin

case-parcours = joueur suivant

case de recherche = retourner les cartes

*capturer une paire
de bandits*

Capture d'une paire de bandits

Pour capturer une paire de bandits, tes deux lapins doivent se trouver chacun sur une case de recherche et parmi les cartes de bandits posées dans les cachettes correspondantes, il doit y en avoir deux identiques pour former une paire. En récompense, tu récupères les deux cartes de bandits et les piles devant toi.



Exemple n° 1 :

Les deux lapins marrons transfèrent la paire de bandits « poule ». Le joueur récupère les deux cartes de bandits.



Exemple n° 2 :

Cas spécial : *les deux cartes de poule se trouvent sur la même cachette. Pour pouvoir capturer la paire de bandits, les deux lapins d'un joueur doivent se trouver sur les deux cases de recherche.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le(s) dé(s).

Fin de la partie

*a deux ou trois joueurs =
quatre paires de bandits;
a quatre joueurs =
trois paires de bandits*

A deux et trois joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre paires de bandits.

A quatre joueurs, la partie se termine quand un joueur a récupéré trois paires de bandits.

Ce joueur gagne la partie : c'est lui l'inspecteur le plus rusé.

L' auteur

Heinz Meister vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années en tant qu'auteur de jeux, son métier de rêve et a déjà publié un grand nombre de jeux. Chez HABA ont été publiés par ex. *Les oursons s'amuse*nt, *Equilibre instable* et *Touché, trouvé*.

L'illustratrice



Gabriela Silveira est née en 1968 à Lisbonne et a passé son enfance et sa jeunesse sous le soleil de Porto. Elle a fait des études de « Communication Design » à Münster (Allemagne) et travaille à Munich depuis 1993 comme illustratrice free-lance. Pour HABA, elle a déjà illustré les jeux *La bande à Mistigri* et *A dos de chameau* !.

Inspecteur Haas



Een hazensterk dobbel- en geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 20 minuten

Inspecteur Haas zit de boeven dicht op de hielen. Maar wat een schrik! Iedere boef heeft een tweelingbroertje of -zusje en het boevenpaar kan alleen gezamenlijk veroordeeld worden. Met een goed geheugen en wat geluk bij het dobbelen, kunnen jullie Inspecteur Haas helpen om de gezochte boevenparen te vinden.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 8 hazen (in vier kleuren)
- 24 boevenkaartjes (12 boevenparen)
- 1 grote dobbelsteen
- 1 kleine dobbelsteen
- spelregels



*drie of vier boevenparen
in hun kraag grijpen*

*speelbord in het
midden van de tafel*

*boevenkaartjes
omgekeerd op
de schuilplaats*

*iedereen:
twee hazen op
willekeurige wegvelden*

dobbelstenen klaar

Spelidee

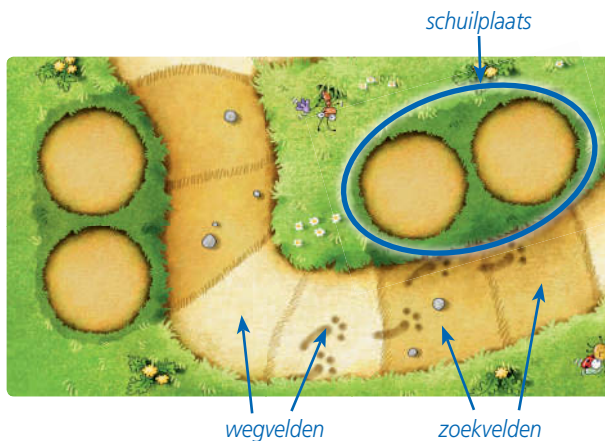
Iedere speler probeert met zijn/haar beide hazen boevenparen te vinden. Wanneer een haas op een zoekveld terecht komt, mag de speler de boevenkaartjes omdraaien die ernaast liggen. Als ook de tweede haas een zoekveld heeft bereikt en op beide schuilplaatsen dezelfde boeven staan, heeft hij voldoende bewijs tegen de twee en mag hij beide kaartjes pakken. Het doel van het spel is om al naar gelang het aantal spelers als eerste drie of vier boevenparen in hun kraag te grijpen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Op het speelbord staat een weide met een wegennet en verschillend gekleurde loopvelden afgebeeld.

*licht gekleurde velden = wegvelden
donker gekleurde velden = zoekvelden*

Er staan altijd twee zoekvelden naast elkaar. Bij deze velden hoort een schuilplaats met ruimte voor twee boevenkaartjes. Schud de boevenkaartjes en leg ze omgekeerd op de ronde afbeeldingen van de schuilplaatsen.



Iedereen pakt twee hazen met dezelfde kleur en zet ze op twee willekeurige wegvelden van het speelbord. Op ieder veld mag nooit meer dan één haas staan. Hazen die niet gebruikt worden, worden uit het spel genomen.

Leg de beide dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een haas kan huppelen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Als je aan de beurt bent kan je altijd uit één van de volgende drie mogelijkheden kiezen:

- 1. Je gooit met de kleine dobbelsteen**
(geeft 1 - 3 als resultaat).
- 2. Je gooit met de grote dobbelsteen**
(geeft 1 - 6 als resultaat).
- 3. Je gooit tegelijk met de beide dobbelstenen en telt de ogen bij elkaar op**
(geeft 2 - 9 als resultaat).

Gooi met één of met allebei de dobbelstenen. Vervolgens zet je één van je hazen overeenkomstig het aantal gegooidde ogen over de wegvelden vooruit in een richting naar keuze.

Opgelet:

Als het veld waarop jouw haas terecht komt al door een andere haas bezet is, mag je deze onmiddellijk op een ander vrij wegveld naar keuze neerzetten.

Waar is je haas terechtgekomen?

- **Op een ander wegveld?**
Dan gebeurt er niets! Nu is de volgende speler aan de beurt en mag hij/zij gooien.
- **Op een zoekveld?**
Nu wordt het spannend! Draai alle boevenkaarten van de aangrenzende schuilplaats om.

Belangrijk:

als je haas een zoekveld verlaat en er geen andere haas op het zoekveld ernaast staat, moet je de boevenkaartjes van de aangrenzende schuilplaats weer omdraaien.

*gooien en één haas
verzetten*

*haas komt op een veld
met een andere haas
= deze haas verzetten*

*wegveld
= volgende speler*

*zoekveld
= kaartjes omdraaien*

boevenpaar te pakken krijgen

Een boevenpaar in de kraag grijpen

Om een boevenpaar in de kraag te grijpen, moeten je beide hazen op een zoekveld staan en moet er zich onder de boeven van de aangrenzende schuilplaatsen een tweeling bevinden. Als beloning mag je de beide boevenkaartjes pakken en op een stapel voor je neerleggen.



Voorbeeld 1:

De beide bruine hazen krijgen het boevenpaar „kip” te pakken. De speler mag de twee boevenkaartjes pakken.



Voorbeeld 2:

Bijzonder geval: *beide kippenkaartjes liggen op dezelfde schuilplaats. Om het boevenpaar in de kraag te grijpen, moeten de twee hazen van de speler op beide zoekvelden staan.*

Daarna is de volgende speler aan de beurt en mag hij/zij dobbelen.

Einde van het spel

Bij twee en drie spelers is het spel afgelopen zodra één van de spelers vier boevenparen voor zich heeft liggen. Bij vier spelers is het spel voorbij als één van de spelers drie boevenparen heeft verzameld. Deze speler wint het spel en is de slimste hazeninspecteur.

*bij twee of drie spelers = vier boevenparen;
bij vier spelers = drie boevenparen*

De auteur

Heinz Meister woont met zijn familie in Noordrijn-Westfalen. Hij werkt al jarenlang als spelauteur wat voor hem het beroep van zijn dromen is. Hij heeft al een groot aantal spelletjes gepubliceerd en bij HABA zijn bv. *Kleine Teddy*, *Bibberniet* en *Alle donders!* gepubliceerd.

De illustratrice



Gabriela Silveira werd in 1968 in Lissabon geboren en bracht haar kindertijd in het zonnige Porto door. Ze studeerde communicatiedesign in Münster en München en ze is sinds 1993 als freelance illustratrice in München werkzaam. Voor HABA illustreerde ze eerder de spellen *Kattenbende* en *Karavaan*.

Inspector Liebre



Un trepidante juego de memoria con dados para 2 - 4 jugadores de 6 a 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

El inspector Liebre está sobre la pista de los malhechores. Pero ¡horror! Cada malhechor tiene un gemelo y sólo se puede conducir a comisaría al malhechor juntamente con su pareja. Con una buena memoria y algo de suerte en los dados, podéis ayudar al inspector Liebre a encontrar parejas de malhechores. Un trepidante juego de memoria y de dados para 2 - 4 jugadores de 6 a 99 años.

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 8 liebres (en cuatro colores)
- 24 cartitas de malhechores (12 parejas de malhechores)
- 1 dado grande
- 1 dado pequeño
- 1 instrucciones del juego



*capturar a tres o a cuatro
parejas de malhechores*

*tablero en el centro
de la mesa*

*cartitas de malhechores
boca abajo encima
de los escondites*

*cada jugador:
dos liebres sobre dos
casillas de camino*

dados preparados

El juego

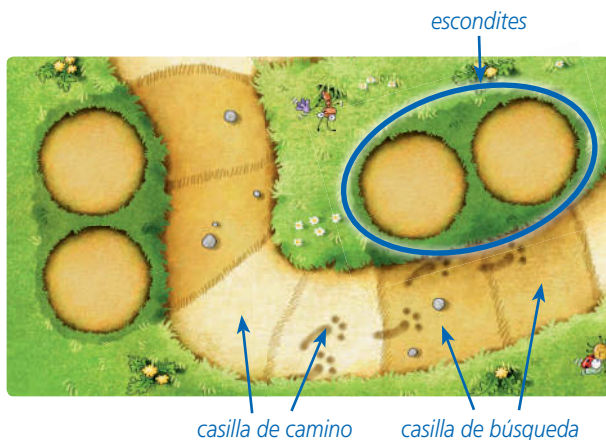
Cada jugador intenta encontrar parejas de malhechores con sus dos liebres. Si una liebre llega a una casilla de búsqueda, el jugador puede dar la vuelta a las cartitas de malhechores que se encuentran en el escondite de ese lugar. Si la segunda liebre llega también a una casilla de búsqueda y en ambas casillas escondite se encuentran idénticos malhechores, los habrá capturado y podrá quedarse con la pareja. El objetivo del juego es ser el primero en capturar a tres o a cuatro parejas de malhechores, dependiendo del número de jugadores.

Preparativos

Colocad el tablero en el centro de la mesa. En el tablero puede verse una pradera con una red de caminos y casillas de diferentes colores.

*casillas claras = casillas de camino
casillas oscuras = casillas de búsqueda*

Siempre hay dos casillas de búsqueda juntas. A su lado hay un escondite con dos sitios previstos para las cartitas de malhechores. Barajad las cartitas de malhechores y repartiđas boca abajo sobre las marcas redondas de los escondites.



Cada jugador coge dos liebres de un color y las coloca en dos casillas de camino cualesquiera. En cada casilla sólo puede haber una liebre. Las liebres que sobren, se retiran del juego.

Tened los dos dados preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa brincar tan bien como una liebre. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño.

En tu tirada dispones siempre de una opción entre tres para jugar con los dados:

1. **Tiras con el dado pequeño** (resultado de 1 a 3).
2. **Tiras con el dado grande** (resultado de 1 a 6).
3. **Tiras con los dos dados y sumas los puntos de ambos** (resultado de 2 a 9).

Tiras con uno o con los dos dados. A continuación mueves en la dirección que quieras una de tus liebres y avanzas el número exacto de casillas que te hayan salido en los dados.

Atención:

Si hay otra liebre en la casilla a la que va a parar la tuya, puedes desplazar ésta inmediatamente a otra casilla de camino que esté libre.

¿Adónde ha ido a parar tu liebre?

- **¿A una casilla de camino?**
¡No hay nada que hacer! Le toca tirar los dados al siguiente jugador.
- **¿A una casilla de búsqueda?**
¡La cosa se pone emocionante! Descubre las cartitas de malhechores del escondite correspondiente a esa casilla.

Importante:

Si mueves tu liebre de una casilla de búsqueda y en la casilla de al lado no hay ninguna otra liebre, tienes que volver a dar la vuelta a las cartitas de malhechores del escondite correspondiente a esa casilla.

tirar los dados y mover una liebre

*la liebre va a parar a una casilla ocupada por otra liebre
= desplazar esta liebre*

*casilla de camino
= siguiente jugador*

*casilla de búsqueda
= descubrir las cartitas*

*capturar a la pareja
de malhechores*

Capturar a una pareja de malhechores

Para capturar a una pareja de malhechores, tus dos liebres tienen que hallarse en una casilla de búsqueda y entre los malhechores de los escondites correspondientes tiene que haber una pareja. De premio te quedarás las dos cartitas de malhechores y te las apilarás delante.



Ejemplo 1:

Las dos liebres marrones han capturado a la pareja de «pollos» malhechores. El jugador se queda con las dos cartitas de malhechores.



Ejemplo 2:

Caso especial: *las cartitas de los dos pollos malhechores se encuentran en el mismo escondite. Para poder capturar a la pareja, las dos liebres del jugador tienen que ocupar las dos casillas de búsqueda del mismo escondite.*

A continuación le toca tirar los dados al siguiente jugador.

Final del juego

Con dos y tres jugadores, la partida acaba cuando un jugador ha obtenido cuatro parejas de malhechores. Con cuatro jugadores, la partida acaba cuando un jugador ha obtenido tres parejas de malhechores. Este jugador es el ganador de la partida y se convierte en el inspector Liebre más listo.

*con dos o tres jugadores =
cuatro parejas de
malhechores;
con cuatro jugadores =
tres parejas de
malhechores*

El autor

Heinz Meister vive con su familia en el estado federado de Renania del Norte-Westfalia. Desde hace ya muchos años trabaja en su oficio soñado como creador de juegos y ya ha publicado numerosas creaciones.

Para la casa HABA han aparecido, por ejemplo, *Osito peluchito*, *Tiemblanada* y *¡Córcholis, palpado lo que no era!*

La ilustradora



Gabriela Silveira nació en 1968 en Lisboa y pasó su infancia y juventud en Oporto. Ha estudiado diseño de comunicaciones en Münster y Múnich y desde 1993 trabaja como ilustradora autónoma en Múnich.

Para HABA ha ilustrado ya los juegos *La banda gatuna* y *Caravana*.

Ispettore Coniglietto



Un gioco di memoria con i dadi per 2 - 4 coniglietti segugi da 6 a 99 anni.

Ideazione: Heinz Meister
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: circa 20 min.

L'ispettore Coniglietto è sulle tracce dei furfanti. Ma che diavole succede? Ogni fufante ha un gemello e i fufanti possono essere acciuffati solo in coppia. Con buona memoria e un po' di fortuna ai dadi potrete aiutare l'ispettore Coniglietto a trovare le coppie di fufanti ricercati.

Contenuto del gioco

- tabellone
- 8 coniglietti (in 4 colori)
- 24 carte di fufanti (12 coppie di fufanti)
- dado grande
- dado piccolo
- istruzioni per giocare



scovare per primi tre o quattro coppie di furfanti

tabellone al centro

carte dei furfanti coperte sul nascondiglio

*ognuno:
due coniglietti su
caselle a scelta*

preparate i dadi

Ideazione

Con i propri coniglietti ogni giocatore cerca di scovare delle coppie di furfanti. Se un coniglietto arriva su una casella di ricerca, il giocatore può scoprire la carta del furfante a fianco. Se anche il secondo coniglietto ha raggiunto una casella di ricerca e in tutte due le caselle nascondiglio ci sono identici furfanti, ha scovato i due e può prendersi la coppia. Scopo del gioco è scovare per primi tre o quattro coppie di furfanti (dipende dal numero dei giocatori).

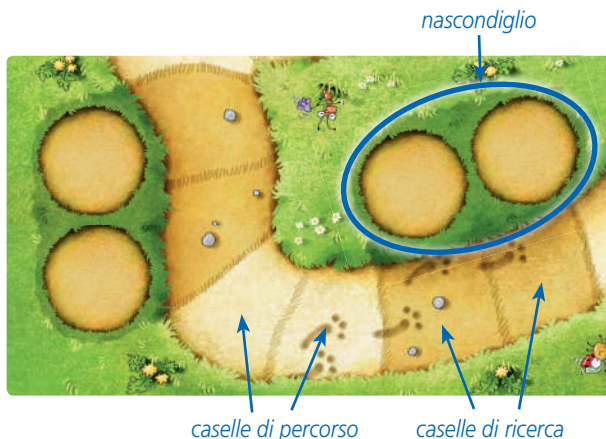
Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro. Sul tabellone c'è un prato con dei percorsi e con caselle di diverso colore.

caselle chiare = caselle di percorso

caselle scure = caselle di ricerca

Ci sono sempre due caselle di ricerca di seguito, affiancate da un nascondiglio con due posti per le carte dei furfanti. Mescola le carte dei furfanti e mettile coperte sui cerchi segnalati del nascondiglio.



Ognuno prende due coniglietti di un colore e li mette su due caselle a scelta del tabellone. Su una casella può esserci sempre soltanto un coniglietto. I coniglietti inutilizzati restano nella scatola.

Preparate i due dadi.

Svolgimento del gioco

Inizia il coniglietto che salta meglio. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo.

Durante il tuo turno hai tre possibilità di tiro:

1. Tirare con il dado piccolo

(risultato 1 - 3).

2. Tirare con il dado grande

(risultato 1 - 6).

3. Tirare con i due dadi e sommare i punti

(= risultato 2 - 9).

Tira con uno o con due dadi. Avanza poi nella direzione che preferisci uno dei tuoi coniglietti di un numero di caselle pari al punteggio del dado.

Attenzione:

Se la casella dove arriva il tuo coniglietto è occupata da un altro coniglietto, potrai spostarlo subito su una casella percorso a scelta.

Dove arriva il tuo coniglietto?

• Su una casella percorso?

Non succede nulla! Il turno ai dadi passa al giocatore seguente.

• Su una casella di ricerca?

Che emozione! Scopri tutte le carte dei furfanti del nascondiglio a fianco.

Importante:

Se il tuo coniglietto abbandona una casella di ricerca e nella casella di ricerca a fianco non c'è un altro coniglio, dovrai girare nuovamente le carte dei furfanti del nascondiglio corrispondente.

tirare e avanzare un coniglietto

coniglietto su casella con altro coniglietto = spostare quest'ultimo

casella percorso = giocatore seguente

casella di ricerca = scoprire carte

scovare coppia di furfanti

Scovare una coppia di furfanti

Per scovare una coppia di furfanti i tuoi due coniglietti dovranno essere su una casella di ricerca e i furfanti dei corrispondenti nascondigli dovranno formare una coppia gemella. In premio prenderai le due carte dei furfanti che metterai davanti a te.



Esempio 1:

I due coniglietti marrone scovano la coppia di furfanti "pollastri". Il giocatore prenderà le due carte dei furfanti.



Esempio 2:

Posizione particolare:
le due carte „pollastro” sono appaiate nello stesso nascondiglio. Per scovarle, i due coniglietti di un giocatore devono stare sulle due caselle di ricerca.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tirerà i dadi.

Conclusione del gioco

Se giocate in due o tre: il gioco finisce quando un giocatore ha quattro coppie di furfanti.

Se giocate in quattro: quando un giocatore ha tre coppie di furfanti

Chi vince è il più furbo ispettore coniglietto!

*due o tre giocatori =
quattro coppie di furfanti,
quattro giocatori =
tre coppie di furfanti*

L'autore

Heinz Meister vive con la sua famiglia in Nordrhein-Westfalen. Svolge già da lungo tempo il suo prediletto lavoro di autore di giochi ed ha al suo attivo una lunga lista di giochi.

Tra i suoi giochi di HABA ci sono *Orsacchiotto*, *Equilibrio instabile*, *Toccato, trovato!*.

L'illustratrice



Gabriela Silveira è nata nel 1968 a Lisbona ed è cresciuta nella soleggiata città di Porto. Ha studiato communication design a Münster e Monaco, dove lavora freelance come illustratrice dal 1993.

Per HABA ha illustrato i giochi *La banda di gatti* e *Carovana*.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

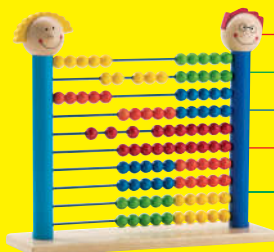
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

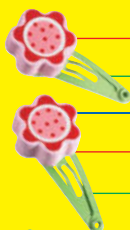
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de