

*Harry  
dreht s@jje um!*



## Schmidt-Spielinfo

**Spieltyp:** Gedächtnis-Würfelspiel

**Spielerzahl:** 2 - 4

**Altersempfehlung:** ab 7 Jahren

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

**Spielautor:** Andreas L. Seyfarth

**Taktik** ○ ○ ○ ● ○ **Glück**

## Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielfiguren (+ Halter)

1 Spezialwürfel

54 Plättchen:

-12 Regal-Plättchen

-13 Harry-Plättchen

-29 Gläser-Plättchen

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen zuerst die Plättchen und die Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen werden.

Der Spielplan wird ausgelegt. Die 54 Plättchen werden verdeckt gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die Spielplanfelder gelegt.

Jede Spielfigur wird in einen Halter gestellt. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur und stellt sie jeweils in ein anderes Eckfeld des Spielplans auf ein Plättchen. Das Plättchen bleibt verdeckt.

Der ordentlichste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

das Spiel **nach** seinem Zug beendet ist. Er hat also noch einmal die Chance, Gläser einzusammeln und noch mehr Punkte zu machen.

Spätestens nachdem das 12. Regal-Plättchen aufgedeckt wurde, endet das Spiel automatisch, sobald der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug **beendet** hat.

Es gewinnt, wer die meisten Gläser aufgeräumt hat. Jedes auf einem Gläser-Plättchen abgebildete Glas zählt einen Punkt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Gläser-Plättchen aufgeräumt hat.

## Kurzübersicht

- Auf folgende Plättchen darf man seine Spielfigur ziehen:

▲ verdeckte Plättchen

▲ aufgedeckte **Regal**-Plättchen

- Dahin darf die Spielfigur **nicht** gezogen werden:

▲ außerhalb des Spielplans

▲ auf aufgedeckte Gläser-Plättchen

▲ auf Plättchen, die von einer anderen Spielfigur besetzt sind.

▲ auf Spielplanfelder ohne Plättchen

- Der Spieler ist solange mit Würfeln und Ziehen an der Reihe bis er mit seiner Spielfigur entweder

▲ auf einem Harry-Plättchen landet oder

▲ auf ein Regal-Plättchen zieht und seinen Zug freiwillig beendet

oder

▲ keinen regulären Zug mehr machen kann, weil er kein Plättchen erreicht, das er betreten darf.

## Spieltip

Je öfter man in einem Zug seine Figur bewegt, desto riskanter wird es, Harry zu begegnen. Wer bereits einige Gläser aufgedeckt hat, sollte deshalb möglichst ein Regal ansteuern.

Wersich die Lage der wieder umgedrehten Harry-Plättchen merken kann, tut sich leichter, ihm nicht zu begegnen.

Bigfoot Harry hat zum Entsetzen der Familie Henderson alle Gläser aus den Regalen geräumt und sie kreuz und quer im Wohnzimmer verteilt. Zu allem Übel hat der lebenswerte Tolpatsch die Glühbirnen aus den Lampen gedreht und alle Möbel verrückt.

Da ist es keine leichte Aufgabe für die Familie, im Dunkeln wieder Ordnung zu schaffen, zumal Harry noch immer im Wohnzimmer steckt und die Aufräumarbeiten - natürlich unabsichtlich - behindert.

## Spielziel

Wer es schafft, Harry aus dem Weg zu gehen und dabei die meisten Gläser aufzuräumen, der gewinnt das Spiel.

## Spielablauf

Wer an der Reihe ist, versucht mit seiner Spielfigur möglichst viele Gläser aufzuräumen.

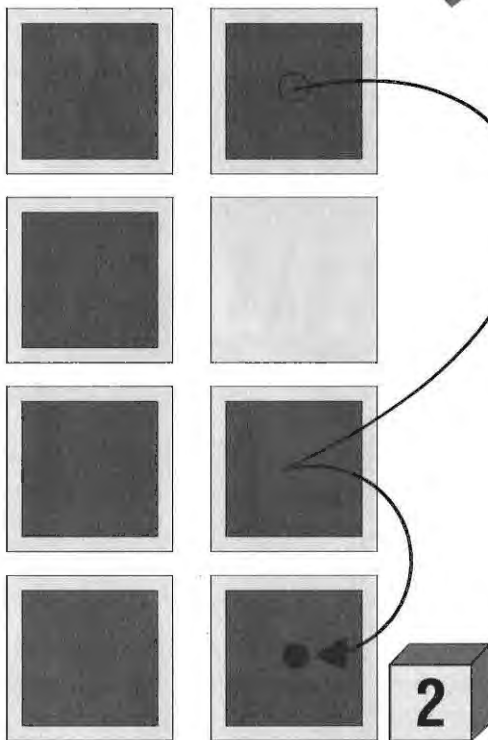
### Ziehen der Spielfigur

Man würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend der Augenzahl in eine beliebige Richtung senkrecht oder waagrecht weiter. Die Augenzahl muß voll gezogen werden. Abbiegen bzw. diagonales Ziehen ist nicht erlaubt. Ein Plättchen darf innerhalb eines Wurfes nicht zweimal betreten werden!

Bei dem Würfelergebnis "1-3" darf man 1, 2 oder 3 Plättchen weit ziehen.

Auf jedem Plättchen darf nur eine Spielfigur stehen. Über andere Figuren kann hinweggezogen werden.

**Wichtig:** Während des Spiels werden Plättchen vom Spielplan genommen. Die leeren Spielplanfelder werden dann bei der Bewegung der Spielfigur **nicht** mitgezählt und dürfen auch nicht betreten werden!



Beispiel bei einer gewürfelten "2".

### Aufdecken von Plättchen

Wird eine Spielfigur auf ein verdecktes Plättchen gezogen, so wird dieses sofort an seinem Platz **aufgedeckt**.

Es gibt drei verschiedene Sorten von Plättchen: Regal-, Gläser-, und Harry-Plättchen. Je nachdem welches Plättchen aufgedeckt wird, geschieht folgendes:

### 1) Gläser-Plättchen:

Landet eine Spielfigur auf einem Gläser-Plättchen, muß der Spieler nochmals würfeln und seine Figur weiterziehen. Das Gläser-Plättchen bleibt zunächst aufgedeckt liegen.

Der Spieler darf jedoch mit seiner Figur niemals auf einem bereits aufgedeckten Gläser-Plättchen stehenbleiben. (Darüber hinwegziehen ist jedoch möglich.)

### 2) Regal-Plättchen:

Wer auf einem Regal-Plättchen landet, kann sich entscheiden, ob er seinen Zug beendet oder weiter würfelt und zieht, um noch mehr Gläser aufzudecken.

Beendet der Spieler seinen Zug freiwillig auf einem Regal-Plättchen, kann er seine Gläser aufräumen. Er erhält dann alle bis dahin aufgedeckten Gläser-Plättchen und legt sie offen vor sich ab.

**Wichtig:** Man darf jederzeit mit seiner Figur bereits aufgedeckte Regal-Plättchen betreten. Umgedrehte Regal-Plättchen bleiben für den Rest des Spiels aufgedeckt auf

dem Spielplan liegen.

### 3) Harry-Plättchen:

Landet eine Spielfigur auf einem Harry-Plättchen, so ist der Zug des Spielers beendet, und er muß alle bis dahin aufgedeckten Gläser-Plättchen wieder umdrehen, da Harry alle Gläser kaputt gemacht hat. Das Harry-Plättchen, auf dem die Figur gelandet ist, wird ebenfalls wieder umgedreht. Die Spielfigur bleibt darauf stehen.

### Die Spielfigur kann nicht gezogen werden

Kann der Spieler seine Spielfigur nicht mehr bewegen, weil er kein Plättchen erreicht, das er betreten darf, so ist sein Zug beendet, und er muß ebenfalls alle bis dahin aufgedeckten Gläser-Plättchen wieder umdrehen. Die Spielfigur bleibt dann auf dem Plättchen stehen. Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

## Spielende

Sobald das 10. Regal-Plättchen aufgedeckt wird, kann jeder Spieler **vor dem Würfeln** entscheiden, ob