



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

DIE HÖRBIES

KRATZEN, HÖREN, PUNKTE MACHEN

WOLFGANG LEHMANN



The Hearmees
De Hoorzels
Gli Orecchietti



Les Gratounets
Los orejudos

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Die Hörbies

Ein monsterstarkes Hör- und Suchspiel
für 3 - 4 clevere Hörbies von 5 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Lehmann

Illustration: Raimund Frey

Spieldauer: 15 - 20 Minuten



Hörbie-Bautrupp aufgepasst! Marmeladenbrote weggelegt und hergehört:
Wie ihr alle wisst, ist Hörbie-Stadt inzwischen viel zu klein geworden und wir müssen sie ausbauen. Deswegen schickt euch der Bauleiter per Kratz-Funk Angaben, was ihr braucht, um in eurem Stadtteil neue Häuser und Marmeladenfabriken zu bauen. Er kratzt – kriitsch, kraaatsch, kreeeck, kraaack – Bilder auf sein Kratzophon und ihr spitzt eure Lauscher. Mit den Tippkarten versucht ihr zu entschlüsseln, was der Bauleiter gekratzt hat.

War das ein Hammer oder doch eine Uhr?

Immer wenn ein Hörbie den richtigen Gegenstand erlauscht hat, bekommt er die Gelegenheit, seinen Stadtteil um ein Gebäude wachsen zu lassen. Der Hörbie, der am Ende seinen Stadtteil als Erster fertig gebaut hat, wird neuer Bürgermeister von Hörbie-Stadt!

Spielinhalt

5 Klebpunkte, 1 Spielanleitung

50 Aufgabenkarten
(25 leicht = gelb, 25 schwer = blau)



25 Häuserplättchen
+ 5 Pausenplättchen

1 Kratzer



1 Kratzophon



5 Hörbieplättchen



4 Sichtschirme



3 Tippkarten



Vor dem ersten Spiel

Nehmt vier der fünf Klebepunkte und klebt sie in die Ecken auf der glatten Unterseite des Kratzophons auf. Der verbliebene Klebepunkt kommt als Reserve zurück in die Box.

Spielvorbereitung

Anfänger- oder Profi-Hörbies? Das Spiel könnt ihr in zwei Schwierigkeitsstufen spielen: Die gelben Karten zeigen euch leichtere Bilder, die blauen schwerere Bilder. Entscheidet euch vor dem Spiel, welche Schwierigkeitsstufe ihr spielen wollt. Mischt die Aufgabenkarten der entsprechenden Farbe und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Mischt die Häuserplättchen mit den Pausenplättchen verdeckt und legt sie in einem 6 x 5 Raster aus. Jeder nimmt sich einen Sichtschirm und sucht sich ein Hörbie-Plättchen aus. Der Spieler mit den größten Ohren ist der erste Bauleiter und bekommt den Kratzer und das Kratzophon. Die anderen sind in der ersten Runde Hörbies, nehmen sich je eine Tippkarte und legen sie jeweils so hinter den eigenen Sichtschirm, dass die Farbe der gewählten Schwierigkeitsstufe nach oben zeigt. Die nicht benötigten Spielmaterialien kommen in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen:
Kratzen – Hören – Setzen und ggf. **Hörbie-Stadt aufbauen**

Phase 1: Kratzen – Hören – Setzen

Der Bauleiter nimmt die oberste Aufgabenkarte und legt sie nur für sich sichtbar hinter seinen Sichtschirm. Die Hörbies konzentrieren sich gut auf die Bilder ihrer Tippkarten! Sind alle bereit, nimmt der Bauleiter den Kratzer und kratzt das Bild der Aufgabenkarte auf dem Kratzophon nach.



Dabei gelten folgende Regeln:

Lauschstarke Kratzregeln

- Kratze das Bild nicht zu klein! Benutze die ganze Fläche des Kratzophons.
- Kratze nicht zu schnell! Langsamer ist deutlicher – Strich für Strich und Punkt für Punkt.
- Halte dich genau an die Anzahl und Art der Linien und Punkte auf der Aufgabenkarte.
- Wenn auf der Aufgabenkarte Punkte sind, klopfe sie gut hörbar auf das Kratzophon.
- In welcher Reihenfolge du die einzelnen Linien, Kurven und Punkte kratzt, bleibt dir überlassen.

Beispiel:

2 Kreise, 2 Striche und 4 Punkte –
das kann doch nur die Uhr sein!



Die Hörbies spitzen die Ohren: Wie viele und welche Linien, Kurven oder Punkte könnt ihr hören? Legt eure Hörbie-Plättchen auf das Bild auf eurer Tippkarte, von dem ihr glaubt, dass der Bauleiter es gekratzt hat.

Ihr seid euch unsicher, was der Bauleiter gekratzt hat? Dann dürft ihr den Bauleiter bitten, das Bild noch ein weiteres, letztes Mal auf dem Kratzophon zu kratzen.

Spätestens jetzt müssen alle Hörbies ihr Hörbie-Plättchen setzen. Danach stellt ihr eure Sichtschirme beiseite. Der Bauleiter legt seine Aufgabenkarte jetzt für alle sichtbar vor seinen Sichtschirm und überprüft, wer richtig gehört hat:

• **Haben ein Hörbie oder gar mehrere richtig geraten?**

Hurra! Dann dürfen die, die richtig geraten haben und auch der Bauleiter reihum ein Häuserplättchen aufdecken. Der Bauleiter beginnt.

• **Hat kein Hörbie richtig geraten?**

Leider falsch gelauscht! Kein Hörbie darf ein Häuserplättchen aufdecken – auch nicht der Bauleiter!

Phase 2: Hörbie-Stadt aufbauen

Jeder versucht, seinen Stadtteil so schnell wie möglich aufzubauen. Dazu müsst ihr euch jeweils ein Häuserplättchen von jeder der 5 verschiedenfarbigen Gebäudearten sichern. Aber Achtung: Die einzelnen Häuserplättchen sind unterschiedlich viele Hörbie-Punkte wert.



Prüfe nach dem Aufdecken eines Häuserplättchen Folgendes:

- Hast du die aufgedeckte Häuserart noch nicht? Dann darfst du das Häuserplättchen nehmen und offen vor dir ablegen.
- Wenn du eine Häuserart aufdeckst, die du schon hast, dann kannst du die Zahl der Hörbies darauf vergleichen. Behalte das Plättchen, auf dem mehr Hörbies abgebildet sind. Das andere Häuserplättchen kommt verdeckt auf den Tisch zurück.
- Hast du ein Pausenplättchen aufgedeckt? Dann hast du leider Pech gehabt und darfst in dieser Runde kein Haus bauen. Drehe das Pausenplättchen wieder um.

Sind alle Spieler fertig? Dann tauschen der Bauleiter und der nächste Spieler Kratzophon und Tippkarte miteinander und platzieren sie hinter ihren Sichtschirmen. Jetzt ist der neue Bauleiter mit Kratzen an der Reihe.

Spielende

Wer als erstes **4** verschiedenfarbige Gebäude gesammelt hat, ruft laut „Alle Hörbies: Stopp!“. Nur die Mitspieler, die noch ein Plättchen aufdecken dürfen, haben noch die Chance, ihren Stadtteil zu erweitern. Dann ist das Spiel zu Ende.

- Hat am Ende der Runde nur ein Hörbie seinen Stadtteil fertig gebaut, ist er der Gewinner.
- Haben am Ende der Runde mehrere Hörbies ihre Stadtteile fertig gebaut, ist die Summe der auf den Plättchen gesammelten Hörbie-Punkte entscheidend. Der Spieler mit komplettem Stadtteil, der die meisten Hörbie-Punkte gesammelt hat, gewinnt.
- Haben mehrere Hörbies ihre Stadtteile gleichzeitig fertiggebaut und auch die gleiche Anzahl an Hörbie-Punkten gesammelt, gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Schnelles Bauen

Kürzer/leichter wird das Spiel, wenn ihr die Pausenplättchen aus dem Spiel nehmt. Dann machen die Hörbies beim Bauen keine Pause und ihr werdet mit euren Stadtteilen schneller fertig.

The Hearmees

A merry monster game about listening & looking from 5 to 99 years old

Author: Wolfgang Lehmann
Illustrations: Raimund Frey
Game duration: 15 - 20 minutes



Hark! Hark! Hearmees builders! Put your jelly toast aside and hear me! Hearmees City is much too small and needs to expand. Therefore, the building supervisor is sending instructions via clawky-talky, so you know what you need to build new houses and jelly factories.

So, perk up your mega-ears when the boss's claw – scruuuums, scraaawls, screeches, squaaawks – on his clawky-talky. Looking at the venture cards, try to decipher what the supervisor has clawed. Was it a hammer or was it actually a broom?

Whenever a Hearmees has heard the correct object, he has the chance to add one new building to his neighborhood. The first Hearmees to finish expanding his neighborhood becomes the new mayor of Hearmees City!

Contents

5 adhesive dots, 1 set of game instructions

50 task cards
(25 easy = yellow, 25 advanced = blue)



25 house tiles
+ 5 break tiles



1 clawky-talky (board)



5 Hearmees tiles



4 screens



3 venture cards

Before you begin

Stick four of the five adhesive dots on the four corners of the smooth underside of the clawky-talky(board). The fifth adhesive dot is a replacement and is placed back into the box.

Game preparation

Beginner or professional Hearmees? You can choose to play this game at one of two levels of difficulty. The yellow cards show easier pictures, the blue cards show more difficult ones. Before you play, decide at which level you would like to play. Shuffle the task cards of the chosen color and place them face down in a stack. Shuffle the house tile and break tiles together and lay them face down in 6 x 5 grid.

Each player takes a screen and selects a Hearmees tile. The player with the largest ears is the first supervisor and gets the claw-it and clawky-talky. The other players are Hearmees, each taking a venture card and placing it behind their screen with the right level color facing up. All other unused materials are returned to the game box.

ENGLISH



Let's play!

Game is played in clockwise direction and each round consists of three phases:

Clawing – Listening – Placing and, if possible, **expanding Hearmees City**.

Phase 1: Clawing – Listening – Placing

The supervisor takes the top task card and places it behind his screen so that only he can see it. The Hearmees focus their entire attention onto their venture cards! When everyone is ready, the supervisor takes the claw-it and copies the picture on the task card onto the clawky-talky.



The following rules apply:

Hark! Hark! Clawing rules

- Do not claw a tiny picture! Use the entire clawky-talky surface.
- Do not claw too quickly! Slower is clearer – line by line, dot by dot.
- Draw the object on the task card with exactly the same number of lines and dots.
- When there are dots on the task card, make sure you dot them audibly on the clawky-talky.
- You can decide for yourself in which order you claw the lines, curves and dots on the task card.

Example:

*2 circles, 2 lines and 4 dots –
that can only be the clock!*



The Hearmees perk up their sizable ears. How many and which lines, curves or dots can you hear? Place your Hearmees tile on the picture on your venture card that you believe the supervisor clawed.

Are you uncertain what the supervisor has clawed? Then you may ask him to claw the picture **one last time**.

By now, all Hearmees have placed their Hearmees tiles on the venture card. Now, set your screen aside. The supervisor places his task card where everyone can see it, and checks to see who has heard correctly:

- **Have one or more Hearmees guessed correctly?**

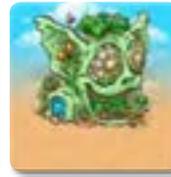
Hurrah! The supervisor and the ones who guessed correctly may, one after the other, turn over a house tile. The supervisor begins.

- **No Hearmees guessed correctly?**

Unfortunately, your Hearmees ears haven't heard! No one is allowed to turn over a house tiles – not even the supervisor!

Phase 2: Expanding Hearmees City

Everyone wants to be the first to complete expanding his neighborhood. To do this, you need to win one house tile from each of the 5 distinct kinds of buildings. Each building type has a different color. Be alert! The house tiles also have various point values.

**After turning over a house tile, check for the following:**

- Do you still need this kind of building? Then take the tile and lay it face up in front of you.
- If you turn over a kind of building you already have, compare the number of Hearmees-points on the two tiles. Keep the tile that has more points on it. Turn the other tile face down and put it back in the grid.
- Did you turn over a break tile? Bad luck! You are busy eating your jelly toast and cannot build onto your neighborhood. Turn the break tile face down again.

Is everyone finished? Then, the supervisor passes the clawky-talky and claw-it to the player on his left receiving the player's venture card in exchange. The player's place them behind each one's screen. Now, it is the new supervisor's turn.

End of the game

The first player to collect all **4** different buildings shouts, "Hearmees, stop!" Only the players who can still turn over a tile have the chance to finish expanding their neighborhood. Then, the game is over

- If only one Hearmees has finished expanding his neighborhood at the end of this round, then he is the winner.
- If more than one Hearmees has completed expansion, then the points on the house tiles decide the winner. The player with the most Hearmees-points wins.
- If several Hearmees have finished expanding their neighborhood and have the same amount of Hearmees-points, then there are several winners.

Variation: Speed building

Removing the break tiles from the grid makes for a quicker/easy game. The Hearmees forego their lunchbreak, so you can expand your neighborhood more quickly.