

HEMPELS SOFA

Der verdrehte Weg durchs Chaos



Hugo's Hodgepodge – The twisty-turny path through the chaos • Famille Bric-à-brac – Quelle pagaille !

Met rasse schreden – De verdraaide weg doorheen de chaos

El sofá de los Pérez – Un zigzagante camino a través del caos • Il divano degli Hempel – Il caos regna sovrano

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019



HEMPELS SOFA

Der verdrehte Weg durchs Chaos



Ein verdrehtes Merkspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Marco Teubner · **Illustration:** Timo Grubing · **Redaktion:** Annemarie Wolke · **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Quietscheentchen? Klopapier? Hot Dog? Herrje, hier sieht es ja aus wie bei Hempels unterm Sofa! Es herrscht das totale Chaos und alles liegt auf dem Boden verteilt. Wie soll man da nur etwas finden? Erst recht, wenn die ganze Familie faul auf dem Sofa rumlungert. Hugo Hempel ist der Einzige, der sich mit seinen besonders langen Beinen und geschickten Schritten einen Weg durch das Chaos bahnen kann.

Die Spieler helfen dabei, mit Überblick und gutem Gedächtnis die gesuchten Gegenstände zu erreichen. *Aber aufgepasst:* Nur nicht auf die Gegenstände der Mitspieler treten, sonst ist dein Spielzug beendet!

Prägt euch den sicheren Weg durch das Gerümpel gut ein und denkt daran, sofort „Stopp“ zu rufen, wenn einer eurer Mitspieler auf euren Krempel tritt. **Ziel des Spiels ist es, als Erster vier Chaoskarten zu sammeln.**



Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Sofa, 1 Tisch, 1 Kommode, 1 Stehlampe, 1 Spielfigur „Hugo Hempel“ (+ 2 Silikonfüße und 1 Holzzylinder), 66 Chaoskarten, 4 Kartenständer, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Brech die Pappteile aus den Tableaus heraus und werf die Reste der Tableaus gleich weg. Löst auch die Schlitzte aus dem Spielplan. Steck die beiden Silikonfüße unten und den Holzzylinder oben an die Spielfigur.



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Steckt das Sofa, den Tisch, die Stehlampe und die Kommode **zusammen**.

Fixiert Sofa, Tisch und Kommode **in den dafür vorgesehenen Schlitz** auf dem Spielplan.

Mischt die Chaoskarten.

Entsprechend der Spieleranzahl bekommt jeder Spieler folgende Kartenanzahl:

Bei 2 und 3 Spielern: 8 Chaoskarten (Sonderregel für 2 Spieler s. Seite 3)

Bei 4 Spielern: 6 Chaoskarten

Alle Spieler stecken **die Chaoskarten in ihre Kartenständer**, sodass die Mitspieler die Karten nicht sehen können.

Die **restlichen Karten** werden **auf dem kleinen Tisch** auf dem Spielplan **bereitgelegt**.

Halte die **Spielfigur „Hugo Hempel“** und die **Stehlampe bereit**.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt aufgeräumt hat, ist Startspieler. Du bekommst die Hugo-Figur.

- 1. Chaokarte aufdecken und Stehlampe platzieren**
Decke die oberste Chaokarte des Kartenstapels auf. Stelle die Stehlampe auf das Feld des Spielplans, das den gleichen Gegenstand zeigt. Dein Ziel ist es, mit mindestens einem Fuß von Hugo auf dem Feld anzukommen, auf dem die Stehlampe steht.
- 2. Start-Teppich bestimmen**
Der Spieler rechts von dir bestimmt jetzt eine Spielplanecke (gelber, roter, grüner oder blauer Teppich), von der aus Hugo Hempel seinen Weg durch das Chaos startet. Lege die gezogene Chaokarte dort ab.
- 3. Hugo Hempels Weg durch das Chaos!**
Bewege Hugo Hempel wie einen Zirkel. Du setzt einen Fuß der Figur auf das farbige Teppich-Startfeld und hältst sie am blauen Zylinder am oberen Ende mit zwei Fingern fest. Du kannst Hugo Hempel jetzt wie einen Zirkel um die eigene Achse drehen und mit seinem zweiten Fuß das nächste Feld betreten.
Immer wenn du einen Fuß auf einem Feld aufsetzt, nennst du laut den Gegenstand, der auf diesem Feld abgebildet ist.

Aufgepasst!

Deine Mitspieler kontrollieren bei jedem Schritt, ob du auf einen ihrer Gegenstände getreten bist.

- Gehört der betretene Gegenstand keinem Mitspieler oder dir selbst, darfst du mit Hugo weiterlaufen.
- Ist der Gegenstand auf der Chaokarte eines Mitspielers abgebildet, ruft der jeweilige Spieler „Stopp!“. Er zeigt kurz die entsprechende Chaokarte und steckt sie anschließend wieder in seinen Kartenständer zurück.

Merke dir gut, welche Gegenstände „blockiert“ sind. Dein Zug ist dann leider beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er beginnt wieder beim selben Teppich. Das wiederholt ihr so lange, bis ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Hinweise

- Du darfst das gleiche Feld - sofern es nicht blockiert ist - auch mehrmals hintereinander betreten.
- Die Felder, auf denen Sofa, Tisch und Kommode stehen, darfst du nicht betreten. Du darfst die Möbelstücke mit der Figur zwar berühren, aber nicht verschieben.

Geschafft

Sobald du mit einem Fuß von Hugo Hempel das Zielfeld betrittst, hast du es geschafft! Du erhältst die Chaokarte, die beim Start-Teppich liegt, als Belohnung und steckst diese in deinen Kartenständer. Lege nun eine beliebige andere Karte aus deinem Kartenständer offen vor dir ab. Dieser Gegenstand ist nun für alle Spieler blockiert!

Tritt in den folgenden Runden ein Spieler auf ein Feld, dessen Gegenstand offen vor einem beliebigen Spieler (also auch vor ihm selbst!) ausliegt, darf jeder Spieler „Stopp!“ rufen.

Nächster Gegenstand

Der nächste Spieler ist an der Reihe, deckt die oberste Chaokarte vom Nachziehstapel auf und platziert die Stehlampe auf dem entsprechenden Zielfeld. Der Spieler rechts von ihm legt einen der vier Teppiche als Startfeld fest. Nun bahnt sich Hugo Hempel erneut seinen Weg durch das Chaos!

Spielende:

Sobald ein Spieler seine vierte Chaokarte vor sich ablegt, ist das Spiel sofort beendet. Du bist der Gewinner des Spiels und der Herrscher über Hempels Chaos!

Spiel zu zweit:

Beim Spiel zu zweit steckt ihr bei der Spielvorbereitung 8 Chaokarten auf einen der beiden verbliebenen Kartenständer und platziert ihn so neben dem Spielplan, dass beide Spieler die Gegenstände gut sehen können. Die 8 Spielplanfelder, auf denen diese Gegenstände abgebildet sind, sind für beide Spieler blockiert. Betritt dennoch ein Spieler mit der Figur eines dieser Felder, ruft sein Mitspieler „Stopp!“ und beendet somit den Zug des anderen.

