

HABA



Watt geht ab?!

Auf die Schnelle durch die Welle



2012221001
TL A170805



Watt geht ab?!

Auf die Schnelle durch die Welle



Ein rasantes Würfelwettrennen für 2-4 Wattwurmfans ab 6 Jahren.

Autoren: 7 Bazis

Illustration: Simone Krüger

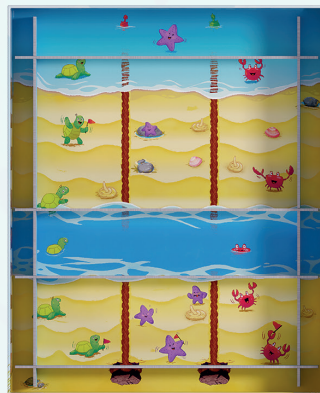
Redaktion: Kristin Dittmann

Spieldauer: ca. 20 Minuten

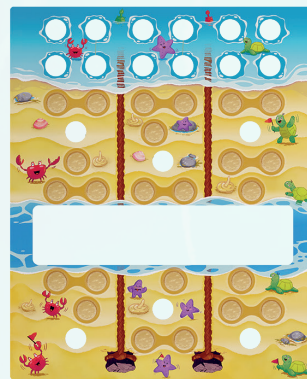
Ach Watt! Wie schön es ist, am Strand zu leben und sich von den Wellen des Meeres hin und her treiben zu lassen. Aber heute können sich die Wattwürmer kein entspanntes Hin und Her erlauben, denn gleich startet die große Watt-Rallye! Unter dem tosenden Beifall des Publikums flitzen die Wattwurm-Teams über die Rennstrecke und versuchen schnellstmöglich das Riff zu erreichen. Doch Achtung: Die Welle spült alle zurück, die sich nicht rechtzeitig in den Sandlöchern verstecken!

Wer seine Wattwürmer mit Taktik und etwas Würfelglück zuerst ins Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



Schachtelboden mit Steckkreuz



Spielplan

12 Wattwürmer
in 4 Farben



Möwe Mona



Wattwurmhäufchen



4 Würfel



4 Wattwurm-
Startplätze

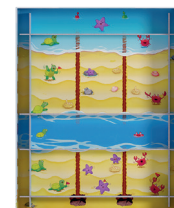


Welle

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Lasst euch von einem Erwachsenen helfen. Brecht alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Teile mit dem Mülleimersymbol  benötigt ihr nicht. Entsorgt sie fachgerecht.

Steckt das Steckkreuz wie angegeben zusammen und legt es in den Schachtelboden. Anschließend legt ihr den Spielplan darauf. Achtet auf die richtige Ausrichtung!



BEVOR ES LOSGEHT:

Legt den Schachtelboden mit dem Spielplan in die Tischmitte. Steckt Möwe Mona so auf den seitlichen Schachtelrand, dass sie genau über der Fahne sitzt. Steckt die Welle auf den Rand beider Seiten am Ende des Schachtelbodens. Nehmt euch jeweils die drei Wattwürmer einer Farbe und den dazugehörigen Wattwurm-Startplatz. Legt den Wattwurm-Startplatz vor euch ab und stellt eure Wattwürmer in die Löcher. Überzähliges Spielmaterial legt ihr im Schachteldeckel beiseite. Haltet das Wattwurmhäufchen und die Würfel bereit.

BEISPIELAUFBAU FÜR 4 KINDER



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer ist schon einmal durchs Watt gewandert? Du beginnst und stellst das Wattwurmhäufchen als Spielstart-Markierung vor dich. Würfle mit allen 4 Würfeln.

Was hast du gewürfelt?

Achtung: Vor allen anderen Symbolen achte immer zuerst auf die schwarze Monsterwelle und die blaue Welle!



Die schwarze Monsterwelle

Löse die Welle **sofort** aus!
Folge der Beschreibung unter „Welle schieben“.
Danach führst du die übrigen Würfel aus.



Ein oder mehrmals die blaue Welle

Lege diese(n) Würfel beiseite und setze Möwe Mona anschließend entsprechend viele Holzpfähle vorwärts.

Wichtig: Alle Würfel, die im ersten Wurf keine Wellen zeigen, darfst du ein zweites Mal würfeln. Sind in deinem zweiten Wurf eine oder mehrere Wellen dabei, musst du diese wieder zuerst ausführen. Du darfst nicht dreimal würfeln.

Erst wenn du mit Würfeln fertig bist, setzt du deine Wattwürmer.



Krabbe - Seestern - Schildkröte

Setze deinen Wattwurm auf der entsprechenden Rennstrecke so viele Lauffelder vorwärts, wie die Würfel anzeigen.

Manchmal gibt es einen Platz pro Lauffeld, manchmal zwei Plätze.

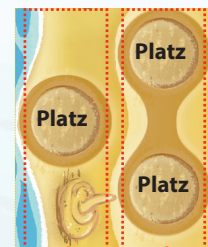
Wichtig: Pro Rennstrecke darf nur einer deiner Wattwürmer starten.

Wattwurm

Der Wattwurm ist ein Joker und kann beliebig als Krabbe, Seestern oder Schildkröte genutzt werden.

X

X ... das war wohl nix! Hier passiert nichts, aber du darfst den Würfel noch einmal würfeln, falls du noch einen Würfelwurf übrig hast.



Lauffeld Lauffeld

Was passiert ...

bei Sandlöchern?

Zieht dein Wattwurm auf ein Lauffeld mit einem Sandloch, schlüpft dein Wattwurm in das Loch. Hier ist er vor der Welle sicher.

bei besetzten Sandlöchern und besetzten Plätzen?

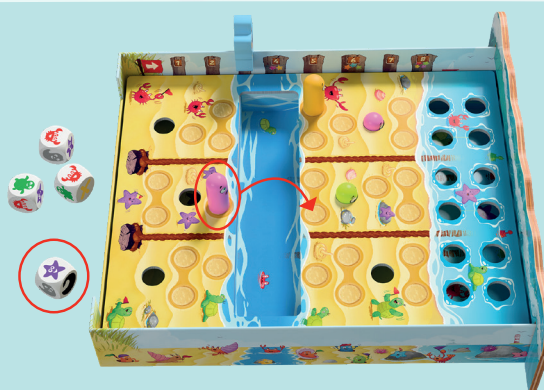
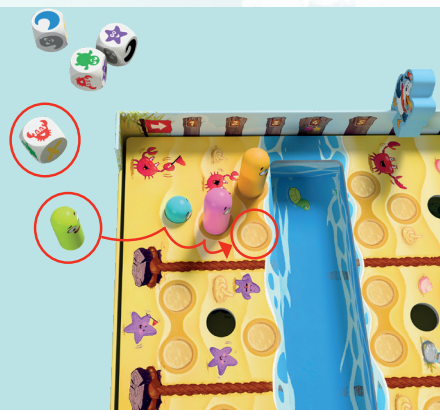
Sandlöcher und Plätze, auf denen sich bereits Wattwürmer befinden, werden nicht mitgezählt und übersprungen.

beim Graben?

Der Graben zählt nicht als Lauffeld. Mit dem entsprechenden Symbol überspringst du ihn einfach.

BEISPIEL:

Grün ist am Zug und würfelt eine Krabbe. Damit zieht der grüne Wattwurm ein Lauffeld vor. Er überspringt zuerst den türkisfarbenen Wattwurm, dann den pinken Wattwurm und stellt sich auf den freien Platz neben dem orangen Wattwurm.



Die Welle kommt

Möwe Mona hüpfet der Welle entgegen. Erreichst du mit Mona einen der markierten Holzpfähle, löst dies sofort die Welle aus:

Spielt ihr zu zweit > bei Pfahl 4

Spielt ihr zu dritt > bei Pfahl 6

Spielt ihr zu viert > bei Pfahl 8



Welle schieben

Nimm Möwe Mona vom Schachtelrand. Schiebe die Welle vorsichtig mit beiden Händen am Schachtelrand entlang! Dabei schubst du die Wattwürmer, die im vor dem Riff stehen, in den Graben. Die Wattwürmer im Startbereich werden zurück an den Strand gespült und fallen vom Schachtelboden herunter. Schiebe die Welle wieder zurück an das Ende des Schachtelbodens. Setze Möwe Mona zurück auf ihre Fahne.



Nach der Welle

Alle Wattwürmer, die sich in Sandlöchern versteckt haben, setzen das Rennen von dort aus fort.

Alle Wattwürmer, die im Graben gelandet sind, setzen das Rennen vom Graben aus fort. Euer Wattwurm muss in diesem Fall nicht dieselbe Rennstrecke nehmen wie zuvor. Achtet aber darauf, dass er das Rennen auf einer Strecke fortführt, auf der sich kein anderer Wattwurm der eigenen Farbe befindet.

Die Wattwürmer, die an den Strand gespült wurden, nehmt ihr wieder zu euch und stellt sie auf eure Startplätze.

Sie beginnen das Rennen von vorn.

Achtung:

Dein Zug endet nicht mit dem Schieben der Welle. Du darfst gegebenenfalls noch ein zweites Mal würfeln und deine Wattwürmer setzen.

Das Riff

Am Ende jeder Rennstrecke befindet sich ein Zielfeld mit je vier Löchern. Du musst das Zielfeld nicht mit genauer Anzahl erreichen, sondern kannst überzählige Würfelsymbole verfallen lassen.

Stecke deinen Wattwurm in ein beliebiges, freies Loch.





WANN IST SCHLUSS?

Sobald jemand mit allen Wattwürmern das Riff erreicht hat, wird die Runde noch bis zu der- oder demjenigen mit dem Wattwurmhäufchen zu Ende gespielt.
Wer nun alle Wattwürmer im Riff hat, gewinnt das Spiel.
Ist dies mehreren von euch gelungen, gewinnen diese Wattwurm-Teams die Watt-Rallye gemeinsam.
Bravo – Watt ein Erfolg!



Pink gewinnt



PROFI-VARIANTE:

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung: Ihr müsst euch beim Ausführen eures Würfelergebnisses mit Welle(n) nicht an die vorgegebene Reihenfolge halten (erst Möwe Mona bzw. Welle bewegen, dann Wattwürmer setzen). Entscheidet selbst, wann in eurem Zug euch welcher Schritt sinnvoll erscheint.



7 BAZIS (Autoren)

Die 7 Bazis sind seit der Schulzeit befreundet und gemeinsam im Umkreis von München aufgewachsen. Bei einer abendlichen Fahrt durch München entstand die Idee, zusammen ein Gesellschaftsspiel zu entwickeln. Aufgrund ihrer verschiedenen beruflichen Tätigkeiten und Interessen (Betriebswirtschaft, Ingenieurwesen und Marketing) konnte jeder seine Expertise einbringen. 2016 wurden ihre ersten Prototypen getestet und bei der Spieleerfindermesse in Haar vorgestellt. Daraus ging die erste Veröffentlichung der 7 Bazis hervor und die gemeinsame Spieleautorentätigkeit wurde zum festen Bestandteil der Freundesgruppe.



SIMONE KRÜGER (Illustratorin)

Simone Krüger wurde 1983 von einem Esel im Galopp verloren. Zum Glück landete sie sanft im Schilfsaum der Ostsee. Ihren Bleistift hatte sie schon damals immer fest in der Hand und malt seitdem mit Leidenschaft allerlei Kurioses, Alltägliches und Wunderliches. Nach einem Abstecher in die Welt der Medien- und Werbeagenturen arbeitet sie seit 2016 als freiberufliche Illustratorin und kreiert nun wilde und immer auch etwas schräge Bilder für Kinderbücher und Spiele aus aller Welt.

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile
könnt ihr ganz nachfragen, ob ein
verlorengegangenes Teil des Spielmaterials
noch lieferbar ist.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de



2012221001
TL A170805

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025