

# RAFFI

## Raffzahn



Für 2 bis 4  
Spieler  
ab 6 Jahren

## JAGT DIE JÜWELEN!

**Auweia!** Der zottelige Zaubärer Brummelus hat alle Juwelen der Prinzessin gestohlen – und das nur, um seine dunkle Burg zu schmücken! Die Prinzessin hat bereits viele Helden losgeschickt, die die Juwelen zurückholen sollen. Doch alle sind bisher gescheitert und wurden in Schweinchen verwandelt ... denn Brummelus hat den Weg verzaubert!!! Einzig Raffi Raffzahn – unser unerschrockener Held – traut sich noch in die Burg hinein. Schließlich hat ihm die Prinzessin eine große Belohnung versprochen ...

**Jetzt aber los! Merkt euch gut, wo Brummelus seine fies-verzauberten Fallen aufgestellt hat! Wählt zusammen mit Raffi den richtigen Weg, holt die meisten Juwelen zurück und gewinnt das magisch-magnetische Memo-Spiel ...**



**Inhalt:** 1 Raffi-Raffzahn-Figur, 9 Wegplatten (1 × Startplatte, 4 × Waldplatte, 4 × Burgplatte), 1 Schatzkammer, 1 Burgtor, 16 Juwelenkärtchen (je 4 ×: ein blaues Juwel, zwei grüne, drei gelbe, vier rote Juwelen), 16 Truhen-Teile (6 × Sprungfeder, 4 × Zaubertrank, 3 × verwirrter Raffi, 1 × Tornado, 1 × ein blaues Juwel, 1 × zwei grüne Juwelen)



## Spielvorbereitung

1. Legt die neun Wegplatten in folgender Reihenfolge aus: zuerst die Startplatte, dann die vier Waldplatten und schließlich die vier Burgplatten.
2. Stellt das Burgtor zwischen der letzten Waldplatte und der ersten Burgplatte auf.
3. Legt die Schatzkammer auf die letzte Burgplatte der Laufstrecke (so, dass der Goldschatz am Ende der Strecke liegt).
4. Mischt die Truhen-Teile und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Burgtor bereit.
5. Sortiert die Juwelenkärtchen nach Farben in vier Stapeln. Legt je einen Stapel neben jede Burgplatte (beginnend hinter dem Burgtor: Blau, Grün, Gelb, Rot. Die roten Juwelen liegen also neben der Schatzkammer).
6. Stellt Raffi Raffzahn auf den Start.

### LEICHTER SPIELEINSTIEG GEFÄLLIG?

Legt ein bis zwei Waldplatten weniger aus und nehmt die drei Truhen-Teile „verwirrter Raffi“ aus dem Truhenstapel. Sie bleiben in der Schachtel und werden für das leichte Spiel nicht benötigt.

## Spielziel und Spielablauf

Wer die meisten Juwelen sammelt, gewinnt! Reihum läuft jeder Spieler mit Raffi auf dem Weg Richtung Schatzkammer vorwärts. Je weiter er kommt, desto wertvoller werden die Juwelenkärtchen. Aber Vorsicht: Wer zu lange läuft, tritt leicht auf eine von Brummelus' Fallen! Dann wird er in ein Schweinchen verwandelt, die Juwelen sind futsch und er muss sofort zurück zum Start. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Hoffentlich hat er gut aufgepasst und sich gemerkt, wo Brummelus seine Fallen versteckt hat!

Jede Wegplatte besteht aus vier Feldern. Über diese Felder muss Raffi nach vorn gezogen werden, entweder gerade (vertikal) oder schräg (diagonal) – aber nicht seitwärts oder zurück! Raffi muss also jede Wegplatte (bis auf die Schatzkammer) genau **zweimal** betreten, um vorwärtszukommen.

**Aufgepasst: Raffi muss in einzelnen „Sprüngen“ von einem Feld zum nächsten Feld vorgezogen werden. Er muss beim Ziehen auf jedem Feld einmal kurz abgestellt werden. Er darf nicht vor dem Abstellen probeweise über allen Feldern einer Wegplatte in der Luft geschwenkt werden!**



## Los geht's!

Der älteste Spieler beginnt. Nimm die Raffi-Figur und zieh sie entweder gerade oder diagonal vorwärts auf ein erstes Wald-Feld.



### Folgendes passiert:

Nichts! – Prima, mach weiter und zieh Raffi um ein weiteres Feld vorwärts (gerade oder diagonal).



„Klack!“ Auweia, Raffi wurde in ein Schweinchen verwandelt! Der Schweine-Zauber von Brummelus hat ihn erwischt. Dein Zug ist sofort beendet. Stell Raffi zurück auf den Start. Bis hierhin reicht Brummelus' Zauber nicht. Und siehe da: „Klack!“ wird Raffi hier wieder zum Drachen! Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sobald du mit Raffi das erste Feld hinter dem Burgtor erreichst, hast du im weiteren Verlauf deines Spielzugs immer folgende zwei Möglichkeiten:



- Du ziehst weiter vorwärts, um ein noch wertvolleres Juwelenkärtchen zu bekommen.

*Doch aufgepasst: Brummelus kann dich auf jeder Wegplatte genau einmal erwischen und verwandeln!*

## ODER

- Du beendest deinen Spielzug und nimmst dir das neben der aktuellen Burgplatte liegende Juwelenkärtchen. Stell Raffi zurück auf den Start.

*Brummelus ist jetzt stinkwütend: Er hat bemerkt, dass ihm seine schönen Juwelen abhandenkommen. Deshalb verändert er seinen Zauber. **Dreh eine der gerade in deinem Spielzug zuvor betretenen Wegplatten** um 90 Grad – entweder eine Wald- oder Burgplatte. Du darfst selbst entscheiden, in welche Richtung du die Wegplatte drehst.*



**Hinweis: Sind alle vier Juwelenkärtchen eines Stapels bereits eingesammelt, kannst du hier nichts mehr einsammeln und musst mit Raffi weiter vorwärtsziehen.**



Hast du die Schatzkammer erreicht, ohne verwandelt zu werden? – Raffitastisch! – Nimm dir das daneben liegende rote Juwelenkärtchen. Dein Spielzug endet hier automatisch. Stell Raffi zurück auf den Start. **Dreh eine der zuvor betretenen Wegplatten** um 90 Grad – entweder eine Wald- oder Burgplatte – **und dreh zusätzlich die Burgplatte unter der Schatzkammer mehrmals schnell im Kreis**. Leg die Schatzkammer anschließend wieder oben auf die letzte Burgplatte.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## Das Burgtor und die Truhen

Erreichst du mit Raffi Raffzahn die erste Burgplatte hinter dem Burgtor, ist dir als Trostpreis zumindest eine Truhe sicher. Wirst du im weiteren Verlauf deines Spielzugs in ein Schweinchen verwandelt, bekommst du zwar kein Juwelenkärtchen, nimmst dir stattdessen aber eine Truhe und deckst sie auf.



**Aufgepasst: Sammelst du in deinem Zug ein Juwelenkärtchen ein, bekommst du KEINE Truhe.**

Ist der Truhenstapel aufgebraucht, gibt es keine Truhen mehr im weiteren Spielverlauf.

### Was passiert bei welcher Truhe?



Toll! Eine **Sprungfeder!** Leg sie vor dir ab, bis du sie einsetzen möchtest. Du kannst sie verwenden, bevor du deinen Spielzug beginnst. Dann legst du die Sprungfeder auf eine beliebige Wegplatte. Diese Wegplatte darfst du komplett überspringen. Wirst du vor der Sprungfeder in ein Schweinchen verwandelt, bleibt die Sprungfeder liegen. Der nächste Spieler darf sie nutzen! Wird die Sprungfeder übersprungen, kommt sie aus dem Spiel.



**Extra-Juwelen!** Zähl sie am Spielende zu deinen anderen gesammelten Juwelen hinzu. Lass die Extra-Juwelen offen vor dir liegen.



Super! Ein **Heiltrank!** Leg den Heiltrank offen vor dir ab, bis du ihn einsetzen möchtest. Wirst du vor dem Burgtor in ein Schweinchen verwandelt und besitzt einen Heiltrank, kannst du ihn so einsetzen: Beginn sofort einen neuen Spielzug vom Start aus. Der Heiltrank kommt aus dem Spiel.



*Oje!* Brummelus hat einen **fiesen Tornado eingepackt!** Dreht sofort alle ausliegenden Waldplatten mehrmals schnell im Kreis. Jetzt geht das magische Merk-Spiel im Wald von vorne los! Der Tornado kommt aus dem Spiel.



*Auwei!* Brummelus hat Raffi mit einem **Verwirr-Zauber belegt!** Beginnend mit dem Spieler, der die Truhe aufgedeckt hat, ziehen alle Mitspieler Raffi abwechselnd immer genau 1 Feld vorwärts. Der Spieler, der in ein Schweinchen verwandelt wird, hat verloren und erhält die Truhe, die am Spielende minus ein Juwel zählt. Erreicht jedoch ein Spieler die Schatzkammer, erhält er das dort ausliegende rote Juwelenkärtchen. Nun dreht dieser Spieler, wie üblich, eine Wegplatte um 90 Grad und mehrfach die Burgplatte unter der Schatzkammer. Der Verwirr-Zauber kommt anschließend aus dem Spiel.

## Spielende



Das Spiel endet, sobald ein Spieler **vier (bei 4 Spielern), fünf (bei 3 Spielern) oder sechs (bei 2 Spielern) Juwelenkärtchen** gesammelt hat. Oder sofort, wenn der rote Juwelenkärtchen-Stapel aufgebraucht ist.

Zählt nun alle Juwelen auf euren gesammelten Kärtchen und Truhen zusammen. Wer die meisten Juwelen besitzt, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Die Prinzessin ist außer sich vor Freude und gibt Raffi zum Dank einen dicken Schmatz auf seine große grüne Drachennase! Was für eine raffitastische Belohnung!**

### PRINZESSINNEN-VARIANTE

Statt so viele Juwelen wie möglich möchte die Prinzessin von jeder Farbe genau ein Juwelenkärtchen zurückhaben. Wer zuerst alle vier Farben gesammelt hat, gewinnt! Aufgepasst: Bei dieser Variante darf jeder von euch jedes unterschiedliche Juwelenkärtchen nur einmal sammeln. Wer zum Beispiel schon ein gelbes Juwelenkärtchen gesammelt hat, darf auf dieser Wegplatte nicht stehen bleiben und ein weiteres gelbes Juwelenkärtchen einsammeln. Die Truhen-Teile „Extra-Juwelen“ und „Verwirr-Zauber“ bleiben in der Schachtel und werden nicht benötigt.



### BRUMMELUS-DER-WÜTERICH-VARIANTE

Für die magischsten Memo-Meister unter euch: Wenn der Spieler einen Spielzug beendet und das Juwelenkärtchen genommen hat, muss er in dieser Variante, statt wie üblich nur eine zuvor betretene Wegplatte zu drehen, **zwei Wegplatten um jeweils 90 Grad drehen** – eine zuvor betretene Wald- und eine Burgplatte.



**Autor:** Gunter Baars  
**Illustration:** Michael Menzel  
**Grafik:** Andreas Resch,  
Katharina Fuchs (Anleitung)  
**Redaktion:** Vincent Gatzsch

Art.-Nr. 681036  
Alle Rechte vorbehalten  
Made in China

© 2021 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 – 7  
70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de