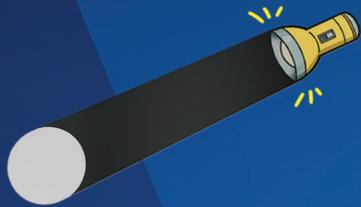


6+ 1-5 15'



# TEAM ADLERAUGE

Ein kooperatives Spiel um versteckte Personen und Gegenstände  
von Lorenzo Silva & Hjalmar Hach

Es wird Nacht in der Stadt. Schnappt euch eure Taschenlampen und macht euch auf die Suche nach all den verrückten Gestalten, die sich noch auf den Straßen herumtreiben. Leuchtet dabei in jeden Winkel und arbeitet gut zusammen. Denn nur gemeinsam könnt ihr möglichst viele der gesuchten Personen und Gegenstände finden. Schafft ihr es rechtzeitig zur Schlafenszeit nach Hause?

## SPIELINHALT



5 SUCHTAFELN



1 SANDUHR  
MIT 60 SEKUNDEN



5 ZAHLENRÄDER  
IN VERSCHIEDENEN FARBEN

### QUADRANT-VARIANTE:



4 QUADRANT-  
PLÄTTCHEN



5 MAGISCHE  
TASCHELAMPEN  
IN VERSCHIEDENEN  
FARBEN, MIT ZWEI  
VERSCHIEDENEN SEITEN



60 SUCH-  
KARTEN



5 SPIELFIGUREN  
IN VERSCHIEDENEN FARBEN



5 QUADRANT-  
KARTEN



1 MOND-WÜRFEL



7 BLITZE



1 MOND-FIGUR



1 HERAUS-  
FORDERUNGS-  
PLÄTTCHEN

1 SPIELPLAN  
IM SCHACHTELBODEN INTEGRIERT

1 SPIELANLEITUNG

### BONUSMATERIAL:



1 POSTER

mit der kompletten Illustration aller Suchtafeln,  
wird für das Spiel aber nicht benötigt.

## KOOPERATIV ODER KOMPETITIV?

TEAM ADLERAUGE ist ein kooperatives Spiel, doch mit ein paar einfachen Regeländerungen lässt es sich auch kompetitiv spielen.

Es folgt nun die Spielanleitung für das kooperative Spiel und im Anschluss daran werden auf Seite 6 die Regeländerungen für das kompetitive Spiel beschrieben. Egal ob ihr die Zusammenarbeit oder den Wettbewerb bevorzugt, wählt die Variante, die euch am meisten Spaß macht!

## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als Team nach 5 Runden so viele versteckte Personen und Gegenstände wie möglich zu finden und dabei darauf zu achten, dass niemand zu spät nach Hause kommt.

# SPIELVORBEREITUNG

Allem voran müsst ihr den richtigen Ort zum Spielen wählen. Wir empfehlen einen **nicht zu hellen Raum**, um den magischen Effekt der Taschenlampen zu verstärken. Vermeidet es, genau unter einer Lampe zu sitzen.

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus der Stanztafel heraus und steckt die Spielfiguren und die Zahlenräder zusammen.

**1** Nehmt euch alle jeweils **1 beliebige Suchtafel**. Überzählige Suchtafeln kommen zurück in die Schachtel.

**2** Nehmt euch alle jeweils **1 Taschenlampe**, **1 Zahlenrad** und **1 Spielfigur** derselben Farbe. Die Taschenlampe dreht ihr auf die Seite mit der **geladenen Batterie**. Überzählige Sets kommen zurück in die Schachtel.

**3** Nehmt um **2 Blitze** mehr als die **Anzahl der mitspielenden Personen** ausmacht, und legt sie offen und für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

**4** Legt die **Sanduhr** und den **Mond-Würfel** für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

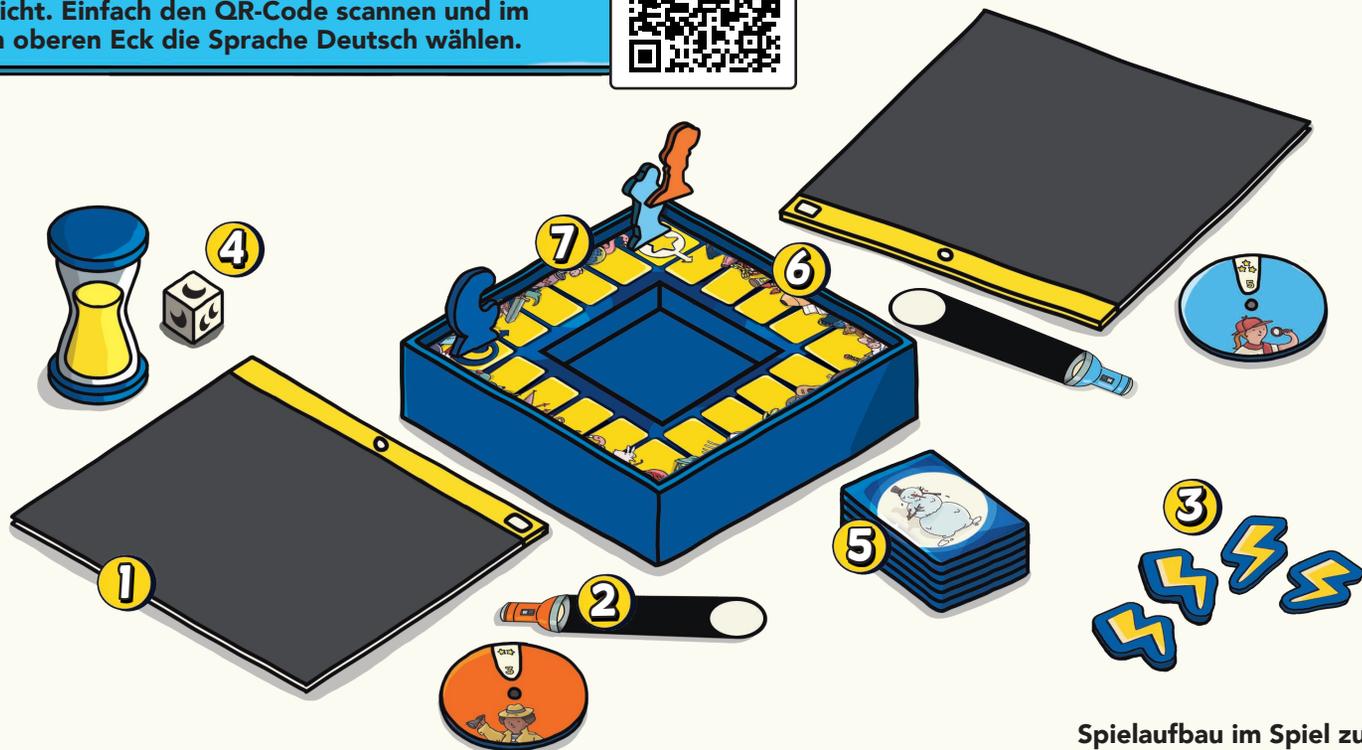


**5** Mischt die **Suchkarten** und legt sie mit der Motivseite nach oben als Stapel in die Tischmitte. Sind jüngere Kinder unter euch, empfehlen wir, nur die Suchkarten mit dem **♥-Symbol** zu verwenden.

**6** Legt den Schachtelboden mit dem integrierten **Spielplan** für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

**7** Stellt die **Mond-Figur** auf das Feld mit dem Mond ☾ und die **Spielfiguren eurer Farbe** auf das Feld mit dem Stern ☆ auf dem Spielplan.

**HINWEIS:** Als Alternative könnt ihr die digitale Sanduhr nutzen, die verschiedene Schwierigkeitsgrade ermöglicht. Einfach den QR-Code scannen und im rechten oberen Eck die Sprache Deutsch wählen.



Spielaufbau im Spiel zu zweit

# SPIELABLAUF

EINE RUNDE IST IN 4 PHASEN UNTERTEILT:

1

## STARTET DIE SUCHE!



SEHT EUCH DIE OBERSTE SUCHKARTE vom Stapel an. Das abgebildete Motiv sollt ihr in dieser Runde auf euren Suchtafeln finden. **Wichtig:** Für alle gilt dasselbe Motiv!



DREHT DIE SANDUHR UM, um die Runde zu starten.

SCHIEBT EURE TASCHENLAMPEN zwischen die bedruckte Folie und die stabile Unterlage eurer Suchtafeln. Nun sucht ihr **alle gleichzeitig** nach dem Motiv auf der Suchkarte! Auf jeder Suchtafel ist das gesuchte Motiv **mehrmals** abgebildet – könnt ihr alle finden?

*Hinweis:* Ihr sucht jeweils nur auf eurer eigenen Suchtafel nach dem Motiv. Ihr dürft **nicht** miteinander über eure Suche **sprechen** oder darüber, wie oft ihr das Motiv gefunden habt. Ihr dürft euch gegenseitig auch nicht darüber informieren, ob das Motiv oft oder eher selten auf der Suchtafel vorkommt.

Ist die **Zeit abgelaufen**, müsst ihr eure Suche sofort beenden.

**HINWEIS:** Spielt ihr mit jüngeren Kindern, findet ihr auf Seite 5 der Spielanleitung die Regeln für ein einfacheres Spiel.

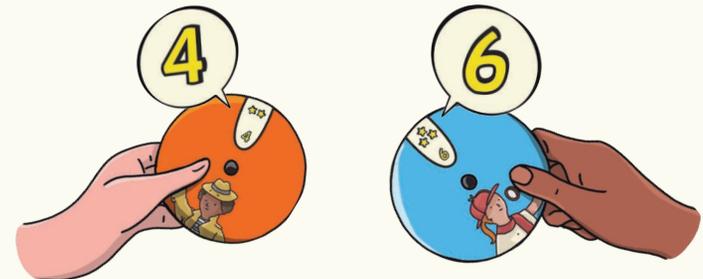
2

## RATET!



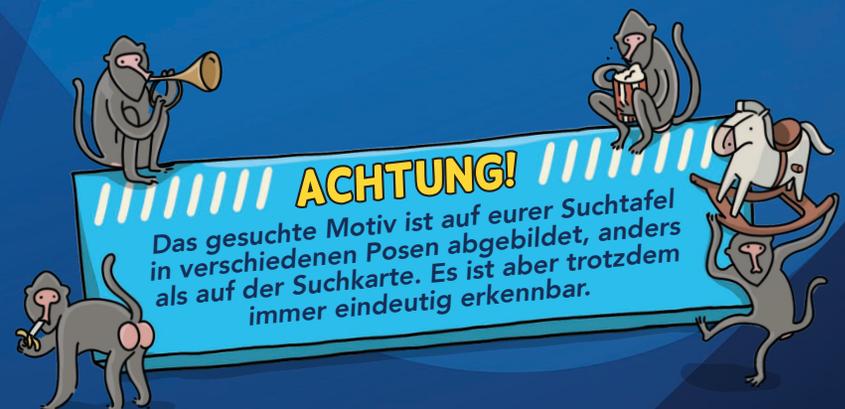
Ist die Suche beendet, legt ihr eure **Taschenlampen** zur Seite. Stellt nun auf euren **Zahlenrädern** ein, wie oft ihr das **gesuchte Motiv** gefunden habt und legt sie verdeckt vor euch ab.

Zur Erinnerung: Ihr dürft mit den anderen **nicht über euer Ergebnis sprechen!**

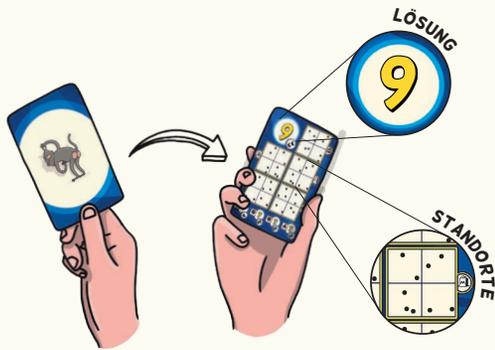


Haben alle eine Zahl eingestellt, dreht ihr eure **Zahlenräder** gleichzeitig auf die Vorderseite um. Jetzt seht ihr, auf welches Ergebnis die anderen gekommen sind!

3



### 3 ZIEHT EURE SPIELFIGUREN!



Nehmt die Karte mit dem gesuchten Motiv und dreht sie auf die **Rückseite** mit der **Lösung** um. Im Kreis links oben findet ihr die **Anzahl**, wie oft das gesuchte Motiv auf jeder Suchtafel vorkommt.

Die quadratischen Felder zeigen die genauen **Standorte** des Motivs auf jeder Suchtafel an. Um welche Suchtafel es sich handelt, könnt ihr am entsprechenden Symbol erkennen. Es ist nicht Teil des Spiels, die genauen Standorte des Motivs wiederzugeben! Die quadratischen Felder sind nur als Hilfe gedacht, damit ihr überprüfen könnt, wo ihr das Motiv vielleicht übersehen habt.



Nun ziehst du die Spielfigur deiner Farbe auf dem Spielplan wie folgt vorwärts:

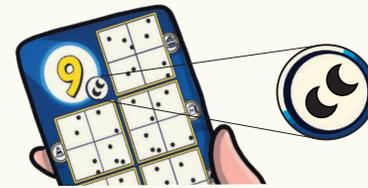
Hast du eine Zahl eingestellt, die **kleiner** als die Lösung ist, darfst du so viele Felder vorwärts ziehen, wie **Sterne über der Zahl** auf dem Zahlenrad abgebildet sind.

Hast du die Zahl eingestellt, die **genau** der Lösung entspricht, darfst du als **Bonus** noch **1 zusätzliches Feld** vorwärts ziehen.

Hast du eine Zahl eingestellt, die **größer** als die Lösung ist, darfst du deine Spielfigur **nicht** vorwärts ziehen.

**BLEIBT ZUSAMMEN!** Ihr wollt alle rechtzeitig nach Hause kommen! Nachdem ihr alle eure Spielfiguren auf dem Spielplan vorwärts gezogen habt, **hilft** ihr einander. Wer von euch mit der eigenen Spielfigur am weitesten **vorne** steht, zieht diese wieder ein Feld zurück. Dafür darf diese Person eine beliebige **zurückliegende** Spielfigur um ein Feld vorwärts ziehen. **(NICHT ANWENDBAR, WENN DU ALLEIN SPIELST.)**

### 4 ZIEHT DIE MOND-FIGUR!



Schaut euch die Rückseite der Karte mit dem gesuchten Motiv noch einmal an. Einige Karten zeigen **1 oder mehrere** **☾-Symbole** neben der Zahl im Kreis links oben. Zeigt die Karte dieses Symbol, müsst ihr die Mond-Figur so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen, wie Symbole abgebildet sind. **Würfelt** danach mit dem **Mond-Würfel**. Entsprechend dem Würfelergebnis passiert folgendes:

-  → Zieht die Mond-Figur **1** weiteres Feld vorwärts.
-  → Zieht die Mond-Figur **2** weitere Felder vorwärts.
-  → Ihr müsst alle eure **Taschenlampe** auf die Seite umdrehen, die die **schwache Batterie** zeigt. Die **nächste Runde** müsst ihr mit einem kleineren Lichtkegel meistern. Ist die nächste Runde vorbei, dreht ihr eure Taschenlampe wieder auf die geladene Seite um, sofern nicht erneut das Batteriesymbol gewürfelt wurde.



Hat die Mond-Figur nach ihrem Zug eine oder mehrere eurer Spielfiguren auf dem Spielplan **erreicht oder überholt**, merkt ihr, dass es schon richtig spät geworden ist und ihr euch beeilen müsst!

Für jede erreichte oder überholte Spielfigur müsst ihr nun einen offen ausliegenden **Blitz umdrehen**. Die betroffenen Spielfiguren stellt ihr auf das Feld, vor dem die Mond-Figur steht.



Gibt es keine offen ausliegenden Blitze mehr, weil alle bereits umgedreht sind, ist das Spiel **sofort zu Ende** (siehe Spielende auf Seite 5).

Legt nun die soeben verwendete Suchkarte zur Seite. Auf der obersten Karte auf dem Stapel seht ihr nun das nächste Motiv, das es zu suchen gilt. Schnappt euch eure Taschenlampen – die neue Runde kann **starten!**

# SPIELEND

Das Spiel endet, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- 1 Ihr seid zusammengeblieben und konntet **5 Suchkarten** spielen: Ihr habt gewonnen! **Zählt** nun (1) die Anzahl der noch offen ausliegenden Blitze und (2) die Anzahl der Felder, die zwischen der Mond-Figur und der Spielfigur, die am weitesten zurückliegt, zusammen. Das Ergebnis sind die **Punkte**, die ihr erzielt habt.
- 2 Die Mond-Figur hat euch eingeholt, aber es liegt kein Blitz mehr offen in der Tischmitte. Ihr habt leider verloren!

Überprüft nun, wie ihr euch geschlagen habt:

## VOM MOND EINGEHOLT

0-2

3-5

6-9

10

VERSUCHT ES NOCH EINMAL, DAMIT  
ALLE RECHTZEITIG NACH HAUSE  
KOMMEN!

GERADE NOCH GESCHAFFT!

NICHT SCHLECHT!

IHR SEID EIN GROBARTIGES TEAM!

UNGLAUBLICH! ZEIT, DEN  
SCHWIERIGKEITSGRAD ZU  
ERHÖHEN!



## ACHTUNG!

Nach ein paar Spielen kann es passieren, dass ihr das richtige Ergebnis einer Suchkarte auswendig wisst. Wenn sich jemand von euch sicher ist, die richtige Lösung einer Suchkarte zu kennen, legt sie zur Seite und spielt mit dem gesuchten Motiv auf der nächsten Karte.

Passiert euch das nach ein paar Spielen mit mehreren Suchkarten, empfehlen wir euch, zur Quadrant-Variante zu wechseln (siehe Seite 6).

# SCHWIERIGKEITSGRADE

Entsprechend eurem Alter oder wie erfahren ihr schon bei TEAM ADLERAUGE seid, könnt ihr die Schwierigkeitsstufe anpassen:

**EINFACH:** Mehr Zeit zum Suchen! Empfehlenswert beim Spiel mit jüngeren Kindern. Ist die Sanduhr abgelaufen, dürft ihr sie noch einmal umdrehen und **eine zusätzliche Minute** lang suchen. Alternativ aktiviert ihr auf der digitalen Sanduhr den Schwierigkeitsgrad „EINFACH“ = ♥ in der App (120 Sekunden).

**SCHWIERIG:** Die Mond-Figur bewegt sich **schneller!** In Phase 4 zieht ihr die Mond-Figur immer um **ein zusätzliches Feld** vorwärts. Damit ihr nicht darauf vergesst, legt ihr das **Herausforderungs-Plättchen** mit der Seite ☺ in die Tischmitte.

**EXTREM:** Die Mond-Figur bewegt sich **noch schneller!** In Phase 4 zieht ihr die Mond-Figur immer um **zwei zusätzliche Felder** vorwärts. Damit ihr nicht darauf vergesst, legt ihr das **Herausforderungs-Plättchen** mit der Seite ☹ in die Tischmitte.

**ZEIT-CHALLENGE:** Habt ihr euch an die Personen und Gegenstände von TEAM ADLERAUGE schon gewöhnt, könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen, indem ihr die **Zeit zum Suchen reduziert!** Verwendet die **digitale Sanduhr** und aktiviert in der App den Modus „SCHNELL“ = ⏱ (45 Sekunden) oder „SUPERSCHNELL“ = ⏱ (30 Sekunden). Mit so kurzer Suchzeit müsst ihr das gesuchte Motiv auf den ersten Blick finden, denn ihr werdet nicht die Zeit haben, denselben Bereich mehrfach abzusuchen. Seid ihr schnell genug?

