ARNIE & BARNEY

HYPNO VISION



7+

2-5

15'

HABA

2014530001 TL A180604

ARNIE & BARNEY
HYPNO VISION

Ein schnelles Schau-genau-Spiel für
2–5 Personen ab 7 Jahren.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Redaktion: Patrick Tonn
Grafik: Benjamin Petzold
Copyright: © Studio 100 International 2026,
a German Production.



Arnie, Barney, SzzKeat, Snoop und Mantis sind in ein chaotisches Durcheinander geraten! Findet sie im Gewimmel und helft ihnen, sich nicht von Hypnitas Kräften verwirren zu lassen. Würfelt und sammelt schnell die Karten mit allen gesuchten Charakteren. Zu viele oder zu wenige bringen euch Minuspunkte ein, also schaut ganz genau!

Wer nach fünf Runden die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!

DAS IST DRIN:

4 Würfel, 52 Karten, 49 Hypno-Marker (25x schwarz -1, 24x violett -5)

BEVOR ES LOSGEHT:

Breitet alle **Karten** mit den Charakteren nach oben für alle gut erreichbar zwischen euch aus. Die Karten dürfen sich überlappen. Es sind also nicht immer alle Charaktere vollständig zu erkennen. Legt die **Hypno-Marker** als allgemeinen Vorrat zur Seite. Ihr benötigt sie später. Haltet die **Würfel** bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Würfelt alle mit einem der Würfel, bis eine Person eine eindeutig höchste Zahl gewürfelt hat. Du startest das erste Gewimmel und nimmst dir alle vier Würfel.

GEWIMMEL

Wer das Gewimmel startet, würfelt mit allen vier Würfeln. Danach beginnt sofort das Gewimmel. Dabei spielt ihr alle gleichzeitig. Die Würfelfarben entsprechen den Farben der vier unterschiedlichen Charaktere: **Arnie** und **Barney**, **SzzKeat**, **Snoop** und **Mantis**. Die Augenzahlen geben vor, wie viele Charaktere einer Art am Ende des Gewimmels auf euren Karten zu sehen sein sollen.

Worauf musst du achten?

- Ihr wühlt **gleichzeitig** in den Karten auf dem Tisch. Hast du eine passende Karte gefunden? Dann nimm sie und lege sie **offen** vor dir ab.
- Du darfst beim Wühlen **nur eine Hand** verwenden.
- Karten, die bereits vor dir liegen, darfst du **nicht mehr** in die Tischmitte **zurücklegen**.

Hinweis: Wollt ihr den Jüngsten unter euch einen kleinen Vorteil verschaffen? Dann erlaubt ihnen, die Karten wieder zurückzulegen, die bereits vor ihnen liegen.

Beispiel:



In diesem Fall wollt ihr insgesamt genau 2x Arnie und/oder Barney, 3x Snoop, 1x Mantis und 6x SzzKeat sammeln.

Wann endet ein Gewimmel?
Glaubst du, du hast genau die richtigen Charaktere auf deinen Karten gesammelt? Sie stimmen also mit den Würfelfarben überein? Dann darfst du *„Stopp!“* rufen. Damit ist das aktuelle Gewimmel für alle zu Ende. Jetzt darf niemand mehr weitere Karten sammeln.

Ruft niemand *„Stopp!“* und seid ihr euch einig, dass niemand mehr weitere Karte nehmen will? Dann endet das Gewimmel ebenfalls.

WERTUNG

Jetzt überprüft ihr, wie erfolgreich euer Gewimmel war. Kontrolliert dafür jeweils eure gesammelten Karten und vergleicht sie mit den Würfeln:

- Sind auf all deinen Karten zusammen **exakt** so viele Charaktere zu sehen wie es die Würfel vorgeben? Glückwunsch – du bist einfach total cool geblieben!
- Hast du etwas falsch gemacht? O nein – da hat dich Hypnita mit ihren Hypnosekräften aber ganz schön durcheinandergebracht!
  Für **jeden Charakter**, der sich insgesamt **zu viel oder zu wenig** auf deinen Karten befindet, erhältst du einen schwarzen Hypno-Marker als Minuspunkt.

Wer hat „Stopp!“ gerufen?
Hast du *„Stopp!“* gerufen, aber mindestens einen Charakter **zu wenig oder zu viel** auf deinen Karten? Dann bekommst du zusätzlich zu deinen sonstigen Minuspunkten noch **drei weitere.**

Hinweis: Damit ihr immer genügend Hypno-Marker vorrätig habt, könnt ihr jederzeit fünf schwarze -1 gegen einen violetten Hypno-Marker -5 austauschen.

Beispiel:



Maja hat während des Gewimmels drei Karten gesammelt und dann *„Stopp!“* gerufen. Jetzt kontrolliert sie für die Wertung ihre Karten. Dabei fällt ihr auf, dass sie einen Arnie bzw. Barney (braun) zu viel sowie eine SzzKeat (violett) und einen Snoop (orange) zu wenig hat. Für diese drei Fehler bekommt sie drei Minuspunkte. Da sie *„Stopp!“* gerufen hat, obwohl sie nicht die **exakte** Anzahl an Charakteren vorweisen kann, bekommt sie zusätzlich drei weitere Minuspunkte. Insgesamt erhält Maja also sechs Minuspunkte.

Habt ihr eure Karten kontrolliert und ggf. Hypno-Marker erhalten?
Dann kommen alle Karten mit den Charakteren nach oben wieder zurück in die Mitte. Mischt sie noch einmal gut durch. Anschließend bekommt die nächste Person im Uhrzeigersinn die Würfel und startet das nächste Gewimmel.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet nach der fünften Wertung. Zählt jetzt alle eure Minuspunkte durch Hypno-Marker: Schwarz = -1, Violett = -5.
Wer die wenigsten Minuspunkte besitzt, gewinnt! Gibt es dabei einen Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.

MEMO-VARIANTE:

Sucht ihr eine neue Herausforderung? Dann spielt *Hypno Vision* doch in der Memo-Variante! Die Regeln sind die gleichen wie im Grundspiel, mit einer wichtigen Änderung: Legt die Karten, die ihr aus der Mitte nehmt, **verdeckt** vor euch ab. Ihr dürft eure gesammelten Karten bis zur Wertung nicht mehr zurücklegen oder ansehen. Merkt euch also gut, welche Karten ihr euch nehmt!



22
PAP

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

Liebe HABA Spiele-Fans,

*unter **www.haba-play.com/Ersatzteile***
könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

©HABA-Spiele Bad Rodach 2026