

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

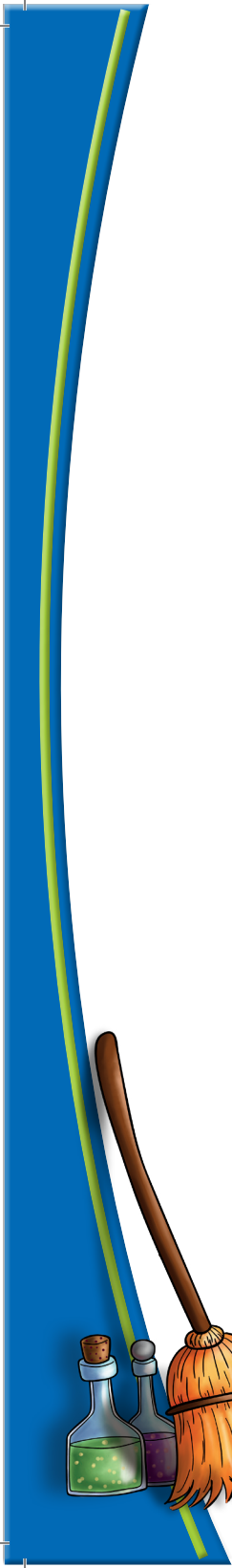


22701 Hexenküche

HEXENKÜCHE



belsduc



HEXENKÜCHE



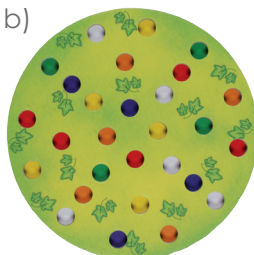
Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 1 Drehscheibe
- c) 28 Holzpilze
- d) 1 Farbwürfel

a)



b)



c)



d)



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 1 turntable
- c) 28 wooden mushrooms
- d) 1 die with colours



Contenu

- a) 1 planche cartonnée
- b) 1 disque tournant
- c) 28 champignons en bois
- d) 1 dé à couleurs



Contenido

- a) 1 tablero de cartón
- b) 1 disco giratorio
- c) 28 setas de madera
- d) 1 dado de colores



Inhoud

- a) 1 kartonnen spelplan
- b) 1 draaischijf
- c) 28 houten paddestoelen
- d) 1 kleuren-dobbelsteen



Contenuto

- a) 1 base gioco di cartone
- b) 1 praticello girevole
- c) 28 funghi di legno
- d) 1 dado con i colori



游戏配件

- a) 1块纸板游戏板
- b) 1块转盘
- c) 28个蘑菇
- d) 1颗颜色骰子



Autor

Das Spiel Hexenküche wurde von beleduc 1995 im Original nach eigenen Ideen aufgelegt. Für etwa zehn Jahre gehörte es zu unseren bestverkauften Spielen. Hexenküche war in vielen Kindergärten ein unverzichtbarer Teil des Spielsortiments. Auch zu Hause hat Hexenküche Kinder und Erwachsene durch ungebremsten Spielspaß, bei einfach zu verstehenden Regeln begeistern können. Nun heißt es wieder, fleißig Fliegenpilze für die Hexensuppe zu sammeln – viel Spaß mit der Hexenküche in ganz neuer und frischer Aufmachung!



Author

The game Witches' Kitchen was published in 1995 by beleduc according to original ideas. For around ten years it was one of our best-selling games. Witches' Kitchen was an indispensable part of the games collection in many kindergartens. Even at home, Witches' Kitchen was able to amaze both children and adults with its unbridled fun thanks to its easy to understand rules. Now it's time to collect toadstools for the witches' soup again – have fun with the Witches' Kitchen in the totally new and improved version!

Auteur

Le jeu « Le chaudron de la sorcière » a été édité en 1995 par et sur une idée originale de beleduc. Il a figuré pendant près de dix ans parmi les meilleures ventes de jeux. Le chaudron de la sorcière est devenu un classique incontournable dans les jardins d'enfants. Grâce à des règles de jeu simples, le chaudron de la sorcière a également ensorcelé petits et grands à la maison. Le jeu a fait peau neuve et invite les joueurs à repartir à la cueillette des champignons pour préparer la potion magique. Amusez-vous bien avec le nouveau chaudron moderne de la sorcière !

Autor

El juego original «La Cocina de la Bruja» fue publicado en el año 1995 por Beleduc según ideas propias. Durante unos diez años fue uno de nuestros juegos más vendidos. «La Cocina de la Bruja» formaba parte integrante e indispensable del surtido de juegos de muchos parvularios. También en los hogares particulares, «La Cocina de la Bruja» ha conseguido entusiasmar tanto a niños como a adultos, porque ofrece una diversión lúdica sin límites, con reglas de juego fáciles de entender. Ahora vuelve a ser hora de recoger setas matamoscas para la sopa de la bruja. ¡Que os divirtáis mucho con la cocina de la bruja, que se presenta con un diseño nuevo y moderno!

Autore

Il gioco La cucina delle streghe è stato ideato da Beleduc nel 1995 nella versione originale sulla base di un'idea propria. Per circa dieci anni, è stato uno dei nostri giochi più venduti. La cucina delle streghe è stata un gioco irrinunciabile nell'assortimento ludico di molte scuole materne. Anche a casa, La cucina delle streghe ha entusiasmato sia i bambini sia gli adulti, con tanto divertimento e regole facili da capire. Nella versione nuova, lo scopo è sempre raccogliere le amanita per la zuppa delle streghe: buon divertimento con La cucina delle streghe, in un look tutto nuovo e fresco!

Auteur

Het spel „Heksenketel“ werd in het origineel en volgens eigen ideeën uitgegeven door beleduc in 1995. Ongeveer 10 jaar geleden hoorde het tot onze best verkochte spellen. „Heksenketel „ was in vele kleuter tuinen een onmisbaar onderdeel van het spellenassortiment. En ook thuis heeft „Heksenketel“ kinderen en volwassenen in zijn ban kunnen brengen door ongeremd spelplezier bij eenvoudig te begrijpen regels. Nu luidt het motto weer vlijtig vliegenzwammen te verzamelen voor de heksenketel – veel plezier met de „Heksenketel“, die in een volledig nieuw en fris kleedje gestoken werd!

游戏作者

贝乐多在1995年根据流传欧洲的女巫厨房儿童故事设计开发了女巫的厨房游戏，这是一款近10年来最热销的产品之一。女巫的厨房在很多幼儿园是一款不可或缺的游戏，甚至在家里，女巫厨房简单易懂的规则和无穷的乐趣也让孩子和大人感到惊奇。现在又是给女巫收集蘑菇制作蘑菇汤的时候了，全新改版后的游戏让大家玩得更开心！





Illustration

Nadine Bougie wurde 1975 in Hilden geboren. Nach Ihrem Designstudium war Sie einige Jahre als Modedesignerin tätig. Seit 2008 illustriert sie freiberuflich für verschiedene Verlage und lebt heute in Neuss.

Frau Bougie hat bereits viele Spiele und Puzzles für beleduc illustriert, wie z.B. Cumulo oder die Rahmenpuzzle „Kindergarten“ und „Markt“.



Illustration

Nadine Bougie was born in 1975 in Hilden. After completing her degree in design, she spent a few years employed as a fashion designer. Since 2008, she has been a freelance illustrator for various publishing houses and now lives in Neuss.

Ms Bougie has already illustrated lots of games and puzzles for beleduc, such as Cumulo or the frame puzzles "Kindergarten" and "Market".



Illustration

Nadine Bougie est née à Hilden (Allemagne) en 1975. Après ses études de design, elle a été styliste de mode pendant quelques années. Elle travaille depuis 2008 comme illustratrice indépendante pour diverses maisons d'édition et vit aujourd'hui à Neuss.

Madame Bougie a déjà illustré de nombreux jeux et puzzles pour beleduc, tels que par ex. Cumulo ou les puzzles encastrables « Jardin d'enfants » et « Marché ».



Ilustración

Nadine Bougie nació en 1975 en Hilden (Alemania). Tras cursar una carrera de diseño gráfico, trabajó durante unos años como diseñadora de moda. Desde el año 2008, se dedica a realizar ilustraciones para diferentes editoriales como profesional libre y vive actualmente en la ciudad alemana de Neuss.

La Sra. Bougie ya ha ilustrado muchos juegos y puzzles para Beleduc, por ejemplo, «Cumulo» o los puzzles con marco «Parvulario» y «Mercadillo».



Illustrazione

Nadine Bougie è nata a Hilden nel 1975. Dopo la laurea in design, ha lavorato per alcuni anni nel settore della moda. Dal 2008, lavora come illustratrice autonoma per diverse case editrici e vive a Neuss.

Nadine Bougie ha già realizzato diversi giochi e puzzle per Beleduc, come Cumulo o i puzzle con cornice „Scuola materna“ e „Mercato“.



Illustratie

In 1975 werd **Nadine Bougie** geboren in Hilden. Nadat zij haar studie design afgesloten had was zij een paar jaar actief als modeontwerpster. Sedert 2008 illustreert zij freelance voor verschillende uitgeverijen en tegenwoordig woont zij in Neuss.

Mevrouw Bougie heeft al veel spellen en puzzels geïllustreerd voor beleduc, zoals bijvoorbeeld Cumulo of de kaderpuzzel „Kleutertuin“ en „Markt“.



游戏设计

纳丁·布日伊，1975年生于希尔登。在完成她的设计专业后的头几年里她一直是一位服装设计师，自2008年起，她成了多家出版社的自由插图画家，现居住于诺伊斯。





Hört ihr das Gewimmel und Geplapper? Wo kommt das nur her? Von ganz tief aus dem Wald kann man die Stimmen hören. Es ist Hermina mit Ihren Hexenfreundinnen. Sie kochen in Ihren Küchen eine verhexte Suppe. Hört genau hin:

*„Hokus, pokus, Spinnenbein,
die Suppe, die wird lecker sein.
Hexenbesen, Zauberhut,
nur noch eine Zutat, dann ist gut.
7 Fliegenpilze müssen her,
die findet man nur immer schwer.
Mit etwas Glück und klugem Kopf,
hab ich als Erstes voll den Topf.“
*Hex, Hex**



Um alle 7 Fliegenpilze zu finden, benötigt man jede Menge Konzentration, ein gutes Gedächtnis und eine Prise Glück. Wer sich die meisten Farbpunkte merken kann, wird am Ende Hexenküchenmeister.

Alter: 4+

Spieler: 2-4

Spieldauer: ca. 15 min.

Kurzanleitung

Die Spieler suchen unter den Pilzen die Farbpunkte der gewürfelten Farbe. Stimmen Farbe unter dem Pilz und Würfelfarbe überein, darf der Pilz im eigenen Kessel abgestellt werden. Unterscheiden sich Farbpunkt und Würfelfarbe, muss dieser an seinen Platz zurück gestellt werden. Unterdessen merken sich die anderen Mitspieler die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz, falls Sie in der nächsten Runde diese Farbe würfeln. Wer zuerst alle 7 Spezialzutaten in seinem Kessel hat, gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung

Zunächst wird der Spielplan für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Nun wird die Drehscheibe eingesteckt und alle 28 Holzpilze in die dafür vorgesehenen Löcher gesteckt. Der Würfel wird bereit gelegt und jeder Mitspieler entscheidet sich für eine Hexe. Der jüngste Hexenküchenmeister beginnt.



Spielablauf

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und zieht einen beliebigen Pilz aus der Drehscheibe. Nun gibt es folgende Optionen:

1. Farbpunkt unter dem Pilz



=

Farbwürfel



=>

Der Spieler darf den Pilz in seinem Kessel platzieren und der Nächste ist an der Reihe.



2. Farbpunkt unter dem Pilz



≠

Farbwürfel



=>

Der Spieler muss den Pilz auf Drehscheibe zurück setzen.



Tip: Die anderen Spieler versuchen sich die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz zu merken, falls sie diese Farbe in der nächsten Runde würfeln. Nun ist der nächste Spieler am Zug.

Hexenküchenmeister ist derjenige, der seinen Hexenkessel zuerst mit 7 Fliegenpilzen gefüllt hat.

Tip für fixe Hexenköpfe

Für ältere Hexenküchenmeister oder „Schnelldenker“ kann das Spiel noch spannender gestaltet werden. Der Spielablauf erfolgt wie oben beschrieben, doch nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, wird die Drehscheibe eine halbe Runde weiter gedreht. Dadurch werden die Farbpunkte verschoben und es wird viel schwieriger, sich deren Positionen zu merken.

Spielende

Die Hexe, die es schafft Ihren Hexenkessel als Erste mit 7 Fliegenpilzen zu füllen hat das Spiel gewonnen. Sie lädt Ihre Hexenfreundinnen zum Hexenschmaus ein und alle lassen sich die Suppe gemeinsam schmecken.



sammel 7 Fliegenpilze zum Gewinnen

Förderung

Farberkennung, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Konzentrationsvermögen





Do you hear the bustle and cackling? Where is that coming from? Voices can be heard from deep in the forest. It is Hermina with her witch friends. They are cooking a jinxed soup in their kitchens. Listen carefully:

*"Hocus, pocus, rat's tummy,
The soup will be really yummy.
Witches' broom, wizard's hat,
Just one more ingredient, then that's that.
7 toadstools must go in,
But they're not always easy to find.
With a bit of luck and a clever head,
I'm the first to have them to my cauldron added."
*Hex, Hex**



To find all 7 toadstools you need a great deal of concentration, a good memory and a bit of luck. The person who can memorise the most coloured spaces will be the witches' kitchen master at the end.

Age: 4+

Number of players: 2-4

Length of game: approx. 15 min.

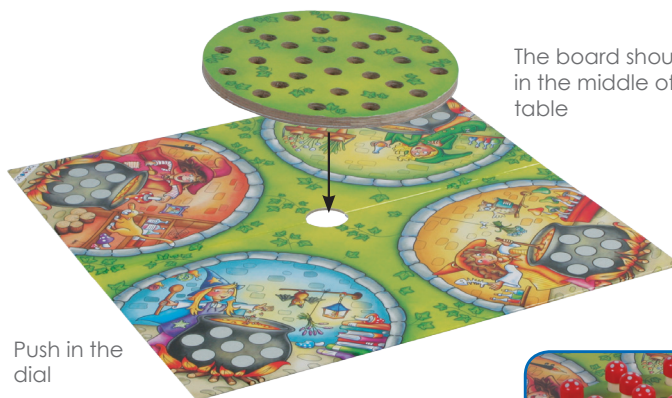
Quick guide

The players look under the toadstools for the coloured dots that match the colour thrown. If the colour under the toadstool matches the colour on the die then the toadstool can be put in the player's own cauldron. If the colour on the die and the coloured dot are different then the toadstool must be put back in its place. Meanwhile, the other players memorise the colours under the toadstool that has been put back in case they throw this colour in the next round. The first player to have all 7 special ingredients in his cauldron is the winner.



Setting up the game

First make sure that the board is in the middle of the table and all players can reach it easily. Now push in the dial and then put all 28 wooden toadstools in the holes. The die should be ready and each player must choose a witch. The youngest witches' kitchen master starts.



The board should be in the middle of the table

Push in the dial

Put in the wooden toadstools



How to play

The first player throws the coloured die and takes any toadstool out of the dial. Now there are the following options:

1. Coloured dot under the toadstool



=

colour on die



=>

The player can place the toadstool in his cauldron and the next player takes his turn.



2. Coloured dot under the toadstool



≠

colour on die



=>

The player must put the toadstool back on the dial.



Tip: the other players try to remember the colour underneath the toadstool that had been put back in case they throw this colour in the next round. Now the next player can take their turn.

The witches' kitchen master is the first person to have 7 toadstools in his cauldron.

Tip for more complex witches' heads

For older witches' kitchen masters or "fast thinkers", the game can be made more exciting. The game is played as described above but once a player has finished his turn, the dial is turned by half a turn. This means that the coloured dots have been moved and it is more difficult to remember their positions.

End of the game

The witch who is the first to have 7 toadstools in their cauldron is the winner. She invites her witch friends to the witches' feast and you can all taste the soup together.



Collect 7 toadstools to win

Promotes

Colour recognition, Memory, Attention, concentration skills





Entendez-vous ce remue-ménage et ce bavardage ? D'où peuvent-ils bien provenir ? Les voix nous parviennent du fin fond de la forêt. C'est Hermina et ses amies sorcières. Elles préparent une potion magique dans leurs cuisines. Écoutez plutôt :

*« Formule magique et pattes d'araignée,
La soupe va être délicieuse.
Balai volant, chapeau de sorcier,
Encore un ingrédient et elle sera copieuse.
7 champignons il faut encore ajouter,
mais ils sont difficiles à trouver.
Avec un peu de chance et de réflexion,
Je serai le premier à remplir le chaudron. »*
« Abracadabra »



Pour trouver tous les 7 champignons, il faut une grande quantité d'imagination, une portion de bonne mémoire et une pincée de chance! Le joueur qui se souvient de la plupart des points colorés deviendra chef-cuisinier de potion magique.

Âge : 4+

Nombre de joueurs : 2-4

Durée du jeu : env. 15 min.

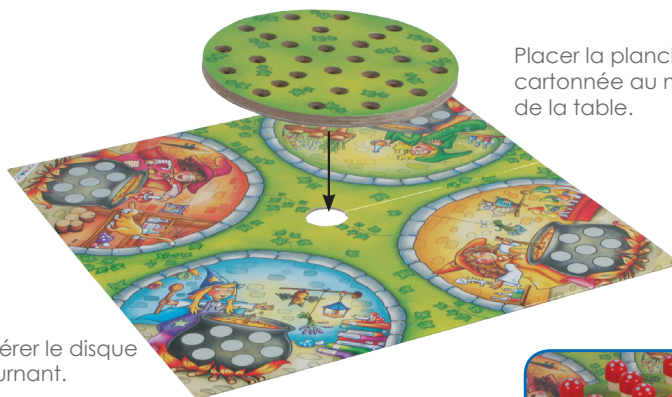
Règle du jeu

Les joueurs cherchent la couleur de la face du dé jeté sous les champignons. Le joueur met le champignon dans son chaudron si les deux couleurs correspondent. Si elles ne correspondent pas, le champignon est replacé sur le disque tournant. Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. Le premier qui remplit son chaudron avec les 7 champignons a gagné la partie.



Préparation du jeu

Placer tout d'abord la planche cartonnée au milieu de la table de manière à ce qu'elle soit facilement accessible à tous les joueurs. Insérer le disque tournant dans la planche cartonnée et installer les 28 champignons en bois dans les trous prévus à cet effet. Poser le dé sur la planche. Chaque joueur choisit une sorcière, le plus jeune lance le dé en premier.



Placer la planche cartonnée au milieu de la table.

Insérer le disque tournant.

Installer les champignons de bois dans les trous.



Règle du jeu

Le premier joueur lance le dé coloré et choisit un champignon posé sur le disque tournant. Il a maintenant deux options :

1. Couleur sous le champignon



=

couleur du dé



=>

Le joueur met le champignon dans son chaudron. C'est ensuite au tour du prochain joueur de lancer le dé.



2. Couleur sous le champignon



≠

couleur du dé



=>

Le joueur replace le champignon sur le disque tournant.



Conseil : Les autres joueurs essaient de se souvenir de la couleur de dessous le champignon remplacé sur le disque au cas où elle réapparaît sur le dé la fois suivante. C'est maintenant au joueur suivant de lancer le dé.

Le premier qui remplit son chaudron avec 7 champignons est nommé chef-cuisinier de potion magique.

Conseil pour cerveaux agiles

Le suspens peut être augmenté pour les chefs-cuisiniers un peu plus âgés ou pour les petits futés. Le jeu se déroule comme décrit plus haut mais chacun des joueurs fait faire un demi-tour au disque après avoir joué. Les points de couleur sont ainsi déplacés et il est beaucoup plus difficile de se souvenir de leur position initiale.

Fin du jeu

La première sorcière qui remplit son chaudron avec 7 champignons a gagné la partie. Elle invite ses amies au repas des sorcières et bien sûr, elles se régalaient toutes avec la potion magique.



Cueille 7 champignons pour gagner la partie.

Ce jeu développe

le sens des couleurs, la mémoire, l'attention et la concentration



¿Sentís el barullo y el murmullo? ¿De dónde vendrá? Las voces llegan desde lo más profundo del bosque. Es Herminia con sus amigas brujas. En sus cocinas, están preparando una sopa hechizada. Escuchad con atención:

*«Magia potagia, patas de araña,
la sopa te encantará.
Abracadabra, pata de cabra,
un solo ingrediente faltará.
7 matamoscas tienes que buscar,
pero qué difíciles son de encontrar.
Misterio y maña,
si la suerte te acompaña
serás el primero
en llenar tu caldero.»*



Para encontrar los 7 matamoscas, se necesita mucha concentración, buena memoria y una pizca de suerte. El jugador que memorice el mayor número de puntos de color, será al final el maestro cocinero de la cocina de la bruja.

Edad: 4+

Jugadores: 2-4

Duración: aprox. 15 min.

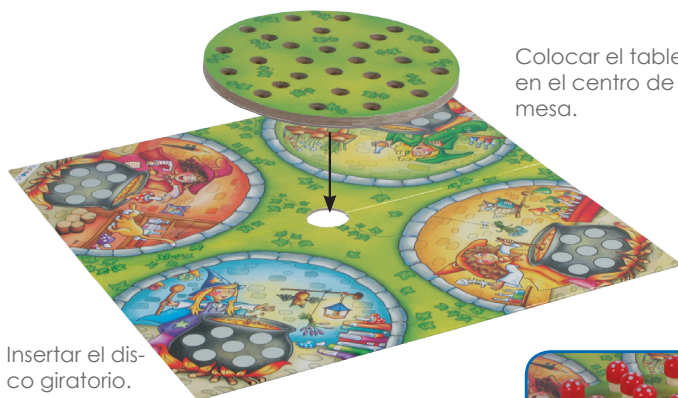
Instrucciones breves

Los jugadores buscan debajo de las setas los puntos del mismo color que indique el dado. Si el color debajo de la seta coincide con el del dado, la seta puede depositarse en la olla de este jugador. En caso contrario, debe volver a dejarse donde estaba. Entre tanto, los demás jugadores memorizan el color debajo de la seta por si al tirar el dado en el siguiente turno sacan el mismo color. Gana la partida el primero en reunir los 7 ingredientes especiales en su olla.



Preparación del juego

Primero, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Después, se inserta el disco giratorio y se introducen las 28 setas de madera en los agujeros previstos para este fin. El dado se deja preparado, y los jugadores eligen cada uno una bruja. Empieza el jugador más joven.



Colocar el tablero en el centro de la mesa.

Insertar el disco giratorio.



Introducir las setas matamoscas.



Cómo se juega

El primer jugador tira el dado de colores y extrae una seta cualquiera del disco giratorio. Ahora, hay las siguientes posibilidades:

1. Punto de color debajo de la seta



=

Color del dado



=>

El jugador puede depositar la seta en su olla y el turno pasa al siguiente jugador.



2. Punto de color debajo de la seta



≠

Color del dado



=>

El jugador debe volver a dejar la seta en su sitio sobre el disco giratorio.



Consejo: Los demás jugadores deben intentar memorizar el color debajo de la seta, por si les sale este mismo color en su próxima jugada. El turno pasa al siguiente jugador.

El primero en llenar su olla de bruja con 7 matamoscas, se declara maestro cocinero de la cocina de la bruja.

Sugerencia para mentes espabiladas

Para los maestros cocineros más mayores o los «piensarrápidos», puede aumentarse la emoción del juego. Para ello, se juega según las instrucciones arriba descritas, pero una vez un jugador ha terminado su turno, se da media vuelta al disco giratorio. De esta manera, se desplazan los puntos de color y resulta más difícil recordar sus posiciones.

Fin de la partida

La primera bruja que consiga llenar su olla con 7 matamoscas, gana la partida. Entonces, invita a sus amigas brujas a almorzar y todas disfrutan del delicioso manjar.



Recoge 7 matamoscas para ganar.

Desarrollo

Discriminación de colores, Memoria, Atención, capacidad de concentración.





Sentite anche voi il voci e i rumori? Da dove vengono? Le voci arrivano dai meandri del bosco. Sono Hermina e le sue amiche streghe. Stanno preparando una zuppa stregata nella loro cucina: ascoltate bene:

*„Hocus, pocus, zampa di ragno
questa zuppa è proprio un sogno.
Scopa di strega e capello a punta
sarà ancora più buona dopo l'aggiunta.
7 amaniti bisogna mischiare,
ma sono difficili da trovare.
Con un po' di fortuna e usando la testa,
sarò la prima e farò festa".
*Strega, Strega**



Per trovare tutte le 7 amaniti, serve molta concentrazione, buona memoria e un po' di fortuna. Chi riesce a totalizzare la maggior parte dei punti colorati si guadagna alla fine il titolo di Cuoco Fattucchiere.

Età: 4+

Giocatori: 2-4

Durata del gioco: circa 15 min.

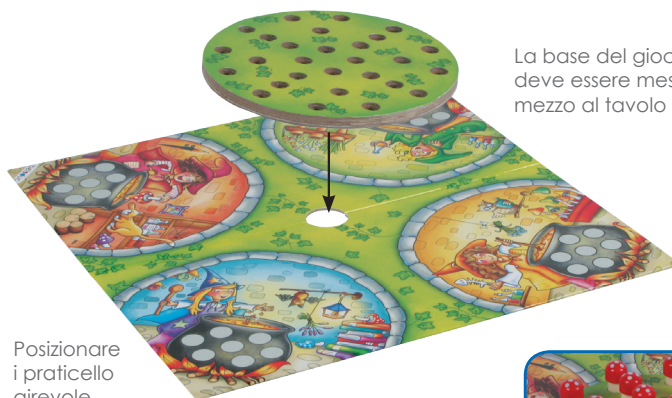
Breve spiegazione del gioco

I giocatori devono cercare sotto i funghi i punti colorati corrispondenti al colore uscito tirando il dado. Se il colore sotto il fungo corrisponde a quello uscito ai dadi, si può mettere il fungo nel calderone. Se il colore sotto il fungo non è lo stesso uscito tirando il dado, bisogna rimettere il fungo al suo posto. Gli altri giocatori devono concentrarsi per ricordare il colore sotto il fungo che è stato rimesso a posto, per approfittarne se tirando a loro volta il dado uscisse lo stesso colore. Vince il gioco chi riesce per primo a mettere nel calderone tutti i 7 ingredienti speciali.



Preparazione del gioco

Innanzitutto si dispone la base del gioco al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla comodamente. A questo punto si posiziona il praticello girevole e si collocano i 28 funghetti negli appositi forellini. Poi si prende il dado e ogni giocatore decide quale strega essere. Inizia il cuoco fattucchiere più giovane.



La base del gioco deve essere messa in mezzo al tavolo

Posizionare i praticello girevole

Collocare i funghetti



Come si gioca

Il primo giocatore tira il dado e sceglie un fungo qualsiasi, estraendolo dal praticello girevole. Ecco che cosa può succedere ora:

1. Punto colorato sotto il fungo



=

Colore del dado



=>

Il giocatore può mettere il fungo nel suo calderone, quindi tocca al giocatore successivo.

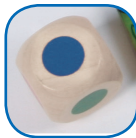


2. Punto colorato sotto il fungo



≠

Colore del dado



=>

Il giocatore deve rimettere il fungo al suo posto nel praticello girevole.



Consiglio: gli altri giocatori devono cercare di ricordare il colore sotto il fungo che è stato rimesso a posto, per approfittarne se tirando a loro volta il dado uscisse lo stesso colore. Tocca quindi al giocatore successivo.

Vince il titolo di Cuoco Fattucchiere chi per primo riesce a mettere 7 amaniti nel proprio calderone.

Consiglio per streghe veterane

Per i Cuochi Fattucchieri più esperti o per le „menti veloci“, il gioco può diventare anche più coinvolgente. Si gioca come descritto precedentemente, ma dopo avere tirato il dado, si può ruotare di mezzo giro il praticello girevole. In questo modo, i funghi si spostano ed è molto più difficile ricordare le posizioni dei colori.

Fine del gioco

Vince il gioco la strega che riempie per prima il suo calderone con le 7 amaniti. La strega vincitrice potrà quindi invitare le sue amiche al party stregato, per gustare la zuppa tutte insieme



Raccogli 7 amaniti per vincere

Stimoli

riconoscimento dei colori, memoria, attenzione, capacità di concentrazione



Horen jullie dat gejammer en gebabbel? Waar komt dat wel vandaan? Je kan de stemmen horen ,die heel erg diep uit het bos weerklinken. Het is Hermina met haar heksenvriendinnen. Zij koken in hun heksenkeuken een toversoepje. Luister maar eens:

„Hocus, pocus, spinnepoot,
dit soepje zal erg lekker smaken.
Heksenbezem, toverhoed,
nog maar één middeltje, dan is het goed.
7 Vliegenzwammen heb ik nodig,
die zijn steeds moeilijk te vinden.
Maar met een beetje geluk en een verstandig hoofd,
zal mijn keteltje snel gevuld zijn.“
Tover, toverheks



Om alle 7 vliegenzwammen te kunnen vinden heb je een heleboel concentratie, een goed geheugen en een beetje geluk nodig. Wie het grootste aantal kleurpunten kan onthouden, wordt op het einde van het spel de heksenmeester.

Leeftijd: 4+

Aantal spelers: 2-4

Duur van het spel: ca. 15 min.

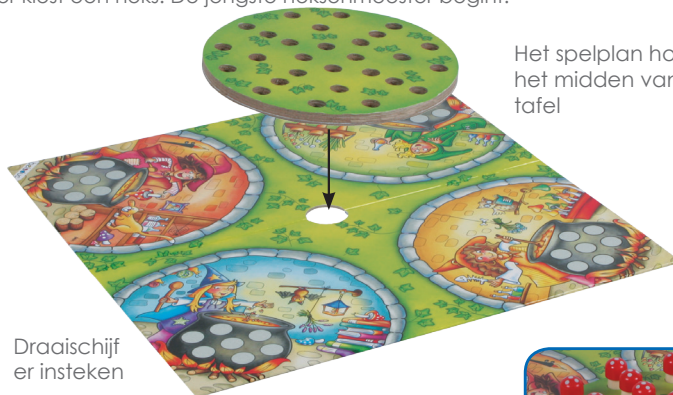
Korte gebruiksaanwijzing

De spelers zoeken onder de paddestoelen de kleurpunten van de met de dobbelstenen gegooidde kleur. Indien de kleur onder de paddestoel overeen stemt met de kleur van de dobbelsteen, dan mag de paddestoel in de eigen ketel gelegd worden. Wanneer het kleurpunt en de kleur van de dobbelsteen verschillend zijn , dan moet deze terug op zijn plaats gezet worden. Ondertussen onthouden de andere spelers de kleur onder de teruggezette paddestoel, voor het geval dat zij in de volgende ronde deze kleur zouden gooien met de dobbelsteen. Wie het eerst alle 7 speciale ingrediënten in zijn keteltje heeft is de winnaar van het spel.



Vorbereiding van het spel

Om te beginnen wordt het spelplan voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst. Nu wordt de draaischijf er ingestoken en alle 28 houten paddestoelen in de daarvoor voorziene gaten gestoken. De dobbelsteen wordt klaargelegd en iedere speler kiest een heks. De jongste heksenmeester begint.



Het spelplan hoort in het midden van de tafel

Draaischijf er insteken



Houten paddestoelen er insteken



Afloop van het spel

De eerste speler gooit met de kleurendobbelsteen en haalt een willekeurige paddestoel uit de draaischijf. Nu zijn er de volgende mogelijkheden:

1. kleurpunt onder de paddestoel



=

kleur v.d. dobbelsteen



=>

De speler mag de paddestoel in zijn keteltje plaatsen en de volgende speler is aan de beurt.



2. kleurpunt onder de paaddestoel



≠

kleur v.d. dobbelsteen



=>

de speler moet de paddestoel terug op de draaischijf plaatsen.



Tip: De andere spelers proberen de kleur van de teruggeplaatste paddestoel te onthouden, voor het geval dat zij met de dobbelsteen deze kleur gooien in de volgende ronde. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Heksenmeester is degene die zijn heksenketel het eerst gevuld heeft met 7 vliegenschwammen.

Tip voor snelle heksenhoofdjes

Voor oudere heksenmeesters of voor „snelle denkers“ kann het spel nog spannender gemaakt worden. De afloop van het spel gebeurt zoals hierboven beschreven, echter nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd, wordt de draaischijf een halve ronder verder gedraaid. Daardoor worden de kleurpunten verschoven en wordt het veel moeilijker om hun positie te kunnen onthouden.

Einde van het spel

De heks, die erin slaagt haar heksenketel het eerst te vullen met 7 vliegenschwammen, heeft het spel gewonnen. Zij nodigt haar heksenvriendinnen uit om samen te gaan smullen en iedereen laat zich de soep goed smaken.



Verzamel 7 vliegenschwammen om te winnen

Ter bevordering van

het herkennen van kleuren, het geheugen, de aandacht, het concentratievermogen



你听到喧闹声和咯咯的笑声了吗？是从哪里传出来的？声音是从森林深处传出来的。是赫尔曼和她的女巫朋友们，她们正在厨房里煮汤，竖起耳朵来听听

“老鼠的肚子
美味的汤
女巫的扫把，男巫的帽子
只差一味料，汤就熬成了
还需7个蘑菇
可是他们总是不好找。
只要一点点运气，一个聪明的脑袋瓜
我就是第一个找到蘑菇放到锅里的人”
施魔法，施魔法



你需要非常专注，好的记忆力和一点点运气才能找到这7个蘑菇。谁能记住大部分的颜色谁就能在最后成为女巫厨房游戏的大师。

龄组：4岁以上

游戏人数：2-4人

游戏时间：大约15分钟

快速指南

游戏者搜寻蘑菇下面同骰子掷到的颜色一样的点。如果蘑菇下面的点颜色同骰子的颜色一样，那么蘑菇就可以放到游戏者的锅里。如果骰子颜色和蘑菇下面点的颜色不一样，那么蘑菇得放回原来的地方。同时，其他游戏者需要记住那颗蘑菇下面的颜色以便下次他们用得上。第一个集满7个蘑菇放到锅里的游戏者获胜。



游戏准备

首先把纸板放在桌子中间让每个游戏者同时都能轻松够到的地方。把转盘插入纸板，然后把28颗蘑菇放进转盘的孔里。骰子准备好后，游戏者选好自己女巫的颜色。游戏从最年轻的女巫开始。



纸板放在桌子的中间

插入转盘



放入蘑菇



游戏玩法

第一个游戏者投掷骰子，然后拔出任意一个蘑菇，出现下面的选择：

1. 蘑菇下面点的颜色



=

骰子掷的颜色



=>

游戏者可以把蘑菇放到他的锅里，然后轮到下一个游戏者

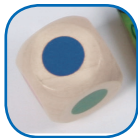


2. 蘑菇下面点的颜色



≠

骰子掷的颜色



=>

游戏者需把蘑菇放回转盘里。



注意

其他游戏者尽量记住放回去的蘑菇下面的颜色，以便下次轮到他掷出相同颜色的时候可以用得上。现在轮到下一个游戏者了。

女巫厨房大师是最快找到7个蘑菇并放到锅里的人。

聪明女巫小贴士

年龄大些的女巫厨房大师或反应快速的游戏者让游戏变得更加刺激。游戏按相同的规则进行，但是一旦游戏者完成他的这轮后可以把转盘转动半圈。这就意味着颜色点移动过，这样会更难记住这些颜色点的位置了。

游戏结束

最先拿到7颗蘑菇的女巫获胜。她将邀请她所有的女巫朋友参加她的宴会，大家一起品尝美味的蘑菇汤吧。



收集到7个蘑菇的获胜。

培养

颜色识别, 记忆力, 专注力



belsoduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2013



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

iAtención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。