

Heinz Meister

Husch, Husch

kleine Hexe



Spielanleitung · Règle du jeu · Instructions · Istruzioni di gioco



Husch, kleine Hexe, Husch



Ein verhextes Merkspiel für 2 bis 6 kleine Hexenmeister
ab 3 Jahren von Heinz Meister

Un jeu de mémoire ensorcelant de Heinz Meister
pour 2 à 6 petits sorciers à partir de 3 ans

A bewitched memory game for 2 to 6 little wizards,
3 years and up by Heinz Meister

Uno stregato gioco di memoria per 2-6 giovani stregoni
a partire da 3 anni. Di Heinz Meister



1 Spielplan
1 plateau de jeu
1 gameboard
1 tavoliere



5 Hexenhüte
5 chapeaux de sorcière
5 witch hats
5 cappelli da strega



5 Hexen in 5 Farben · 5 sorcières de 5 couleurs
5 witches in 5 colors · 5 streghe di 5 colori diversi



1 Farbwürfel · 1 dé de couleurs
1 special die · 1 dado a colori



Story



Husch, husch, kleine Hexe! Schwing Dich auf deinen Besen und flieg los!

In einer Stunde ist Walpurgisnacht. Da feiern alle Hexen auf dem Blocksberg ein Freudenfest. Aber sieh dich vor und zieh deinen Hexenhut tief über beide Ohren! Lass Dich nicht erwischen, denn junge Hexen dürfen sich nicht blicken lassen, wenn die Alten um das große Feuer tanzen.

Zeig Dich auf deinem Flug aber ab und zu den jungen Hexenmeistern, damit sie dich schnell zum Blocksberg führen können. Und jetzt husch, husch, kleine Hexe ...



L'histoire

Vite, vite, petite sorcière ! Saute sur ton balai et envole-toi !

Dans une heure, toutes les sorcières célébreront une grande fête : le sabbat des sorcières.

Mais tu dois faire attention et te cacher sous ton chapeau de sorcière. Il ne faut pas se faire pincer, car les jeunes sorcières n'ont pas le droit d'être présentes quand les vieilles sorcières dansent autour du feu.

Mais tu dois te montrer de temps en temps aux jeunes sorciers pendant ton vol pour qu'ils puissent te guider vers le mont Blocksberg. Et maintenant : vite, vite, petite sorcière !



The Story

Chop chop, little witch! Leap onto your broom and fly off!

In an hour, it's Walpurgis Night, when all witches will celebrate the joyful festival on Blocksberg, the magic mountain. But be careful and pull your witch hat completely over both ears!

Don't get caught, because young witches are not allowed to show up while the old ones are dancing around the big fire.

But show yourself to the young wizards every now and again during your flight, so that they can lead you quickly to Blocksberg. And now: chop chop, little witch...



Storia

Forza stregghetta! Salta sulla tua scopa e parti in volo! Tra meno di un'ora comincia la notte di Valpurga!

E tutte le streghe si incontrano e festeggiano in cima alla montagna.

Ma farai meglio a stare attenta e a nasconderti bene sotto al tuo cappello!

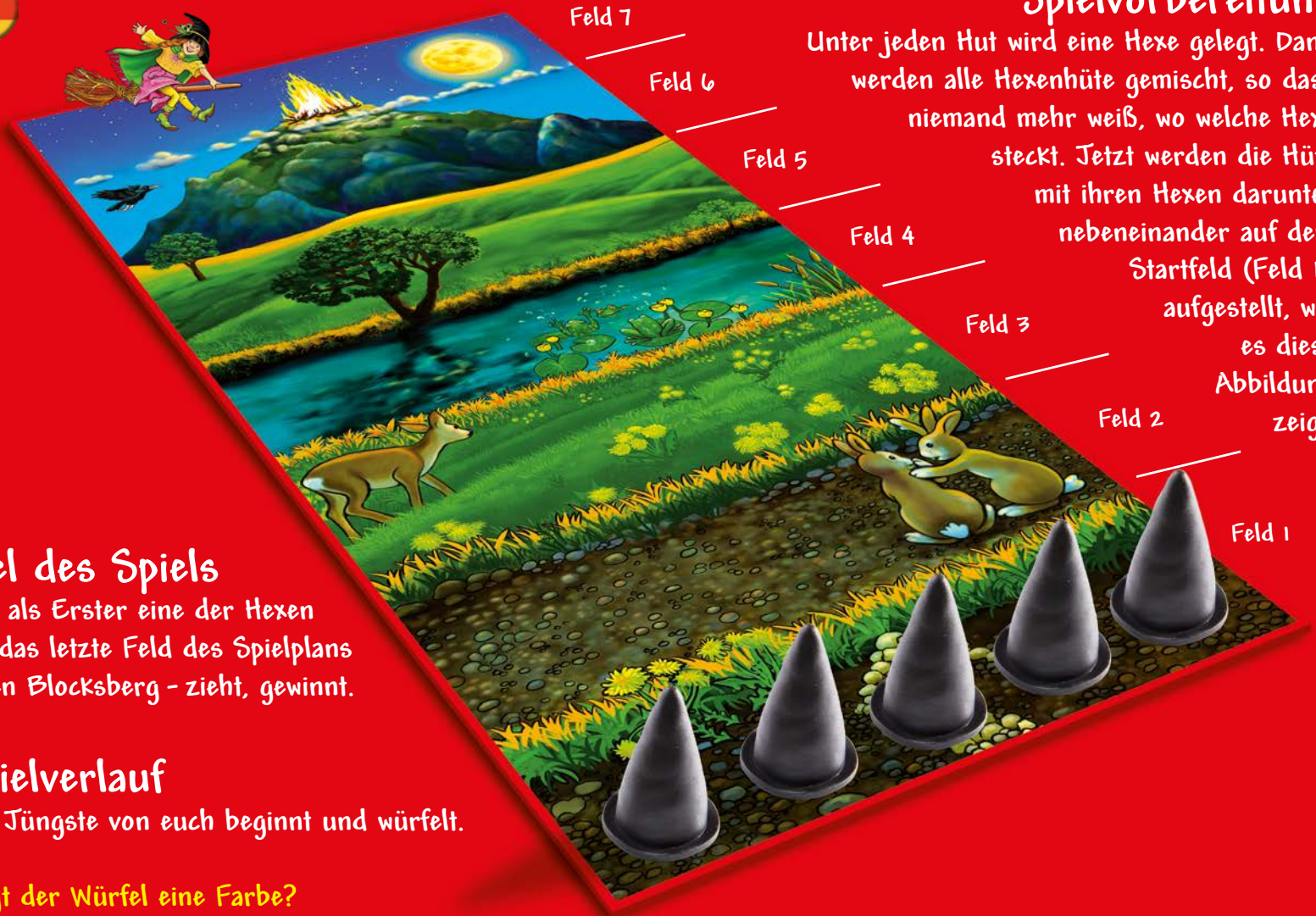
Vedi di non farti acchiappare perché le giovani streghe non devono farsi vedere quando quelle vecchie ballano intorno al fuoco.

Durante il volo però assicurati di farti vedere di tanto in tanto dai giovani stregoni, così che ti possono indicare la strada per Blocksberg, la montagna della festa. Ed ora forza stregghetta, si parte!



Spielvorbereitung

Unter jeden Hut wird eine Hexe gelegt. Dann werden alle Hexenhüte gemischt, so dass niemand mehr weiß, wo welche Hexe steckt. Jetzt werden die Hüte mit ihren Hexen darunter nebeneinander auf dem Startfeld (Feld 1) aufgestellt, wie es diese Abbildung zeigt.



Ziel des Spiels

Wer als Erster eine der Hexen auf das letzte Feld des Spielplans - den Blocksberg - zieht, gewinnt.

Spielverlauf

Der Jüngste von euch beginnt und würfelt.

Zeigt der Würfel eine Farbe?

Dann hebst du den Hut hoch, von dem du glaubst, dass sich darunter die gleichfarbige Hexe befindet.

Hurra! du hast die gleichfarbige Hexe gefunden!

Du deckst den Hut wieder über die Hexe und rückst sie um 1 Feld weiter in Richtung Blocksberg (Feld 7). Danach würfelst du gleich noch einmal und hebst bei einer Farbe erneut einen Hut hoch, usw. Du bist so lange mit Würfeln und Hochheben an der Reihe, bis du eine falsche Hexe aufdeckst - oder das Doppelpfeil-Symbol würfelst.

Oh, das war die falsche Hexe!

Jetzt deckst du den Hut wieder über die Hexe und lässt sie auf ihrem Feld stehen. Dein Zug ist damit beendet. Jetzt kommt dein linker Nachbar an die Reihe.

Zeigt der Würfel das Doppelpfeil-Symbol?

Dann darfst du zwei Hüte miteinander vertauschen, aber keinen Hut hochheben. Beim Vertauschen verschiebst du also nur die Hüte auf dem Plan, so dass niemand sieht, welche Hexen sich darunter verstecken. Das sorgt ganz schön für Verwirrung! Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.



Spielende

Sobald ein Spieler mit irgendeiner Hexe das siebte und letzte Feld des Spielplans – den Blocksberg – erreicht, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat gewonnen.



Préparatifs



Placez une sorcière en dessous de chaque chapeau.

case 6 Ensuite, mélangez tous les chapeaux de manière à ce que personne ne sache plus où se trouvent les sorcières. Maintenant,

case 5 placez les chapeaux avec les sorcières en dessous sur la case de départ,

case 4 l'un à côté de l'autre.

case 3

case 2

case 1

But du jeu

Le premier à amener l'une des sorcières sur la dernière case du plateau de jeu - le mont Blocksberg - gagne la partie.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Le dé indique une couleur ?

Dans ce cas, tu soulèves le chapeau où tu penses que la sorcière de cette couleur se trouve.

Hourra ! Tu as trouvé la sorcière de la même couleur !

Recouvre la sorcière avec le chapeau et déplace celui-ci d'une case vers le mont Blocksberg. Ensuite, lance le dé encore une fois et soulève de nouveau un chapeau, si le dé indique une couleur - et ainsi de suite.

Tu continues à lancer le dé et à soulever un chapeau jusqu'à ce que tu découvres une mauvaise sorcière... ou que le dé indique le symbole de la double flèche.

Oh, c'était la mauvaise sorcière !

Maintenant, tu remets le chapeau au-dessus de la sorcière. Le chapeau reste en place. Ton tour est terminé. Maintenant, c'est au tour du joueur suivant.

Le dé indique le symbole de la double flèche ?

Tu peux échanger deux chapeaux, mais tu ne soulèves pas de chapeau. En échangeant les chapeaux, tu les déplaces donc sur le plateau de jeu de manière à ce que personne ne reconnaisse quelles sorcières se trouvent en dessous. Cette action va semer la confusion chez les joueurs ! Ensuite, c'est au tour de ton voisin de gauche de jouer.



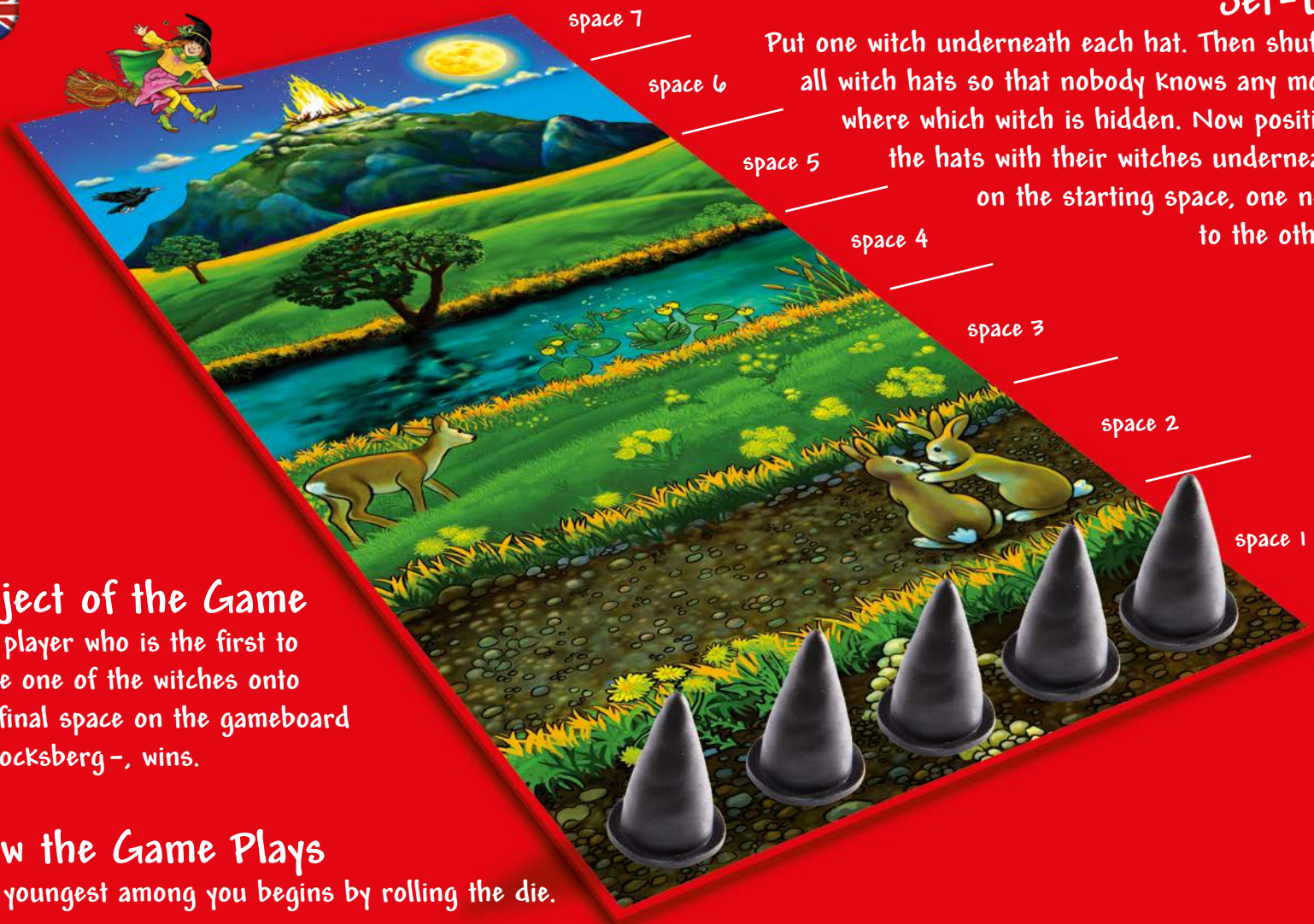
Fin de la partie

Aussitôt qu'un joueur atteint la dernière case du plateau de jeu (le mont Blocksberg) avec n'importe quelle sorcière, la partie se termine. Ce joueur gagne la partie.



Set-up

Put one witch underneath each hat. Then shuffle all witch hats so that nobody knows any more where which witch is hidden. Now position the hats with their witches underneath on the starting space, one next to the other.



Object of the Game

The player who is the first to move one of the witches onto the final space on the gameboard - Blocksberg -, wins.

How the Game Plays

The youngest among you begins by rolling the die.

Does the Die Show a Color?

Then lift the hat you think the witch of the matching color is hiding under.

Yippie! You found the color-matching witch!

Put the hat back on the witch and move her one space ahead in the direction of Blocksberg. After that, roll the die again immediately and, if you get a color, lift a hat again, and so on. You continue rolling the die and lifting a hat until you uncover a non-matching witch—or roll the double-arrow symbol.

Oh, that was the wrong witch!

In this case, put the hat back on the witch and leave her on her space. This ends your turn. Now it's your left neighbor's turn.

Does the Die Show the Double-Arrow Symbol?

In this case, you may switch the position of two hats, but without lifting any hat. So, through this switch, you just relocate the hats on the gameboard so that nobody can see which witches are hiding underneath. That makes for quite a bit of confusion! After that, it's your left neighbor's turn.



End of the Game

As soon as one of the players reaches the final space on the gameboard - Blocksberg - with any one of the witches, the game is over. This player wins.



Preparazione del gioco

Sotto ad ogni cappello va messa una strega. In seguito vanno mescolati i cappelli da strega finché nessuno riesce più a ricordare quale strega si nasconde sotto a quale cappello. A questo punto i cappelli, con le loro streghe, vanno appoggiati uno di fianco all'altro sulla casella di partenza.

Obiettivo del gioco

Vince chi riesce a portare una delle streghe sulla casella di arrivo, cioè in cima alla montagna Blocksberg.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia tirando il dado.

Il dado mostra un colore?

In questo caso alza il cappello dove credi che si nasconde la strega dello stesso colore.

Evviva! Hai trovato la strega dello stesso colore!

Rimetti il cappello sulla strega e spostala di una casella in direzione Blocksberg. In seguito puoi tirare di nuovo il dado e se ottieni un colore puoi alzare un altro cappello. Il tuo turno di tirare dadi ed alzare cappelli continua finché alzi il cappello di una strega sbagliata. Oppure finché tirando il dado ottieni il simbolo con due frecce.

Che peccato, hai sbagliato strega!

Rimetti il cappello sulla strega e lasciala sulla casella dove l'hai trovata. Il tuo turno finisce ed ora tocca al giocatore seduto alla tua sinistra.

Il dado mostra il simbolo con le due frecce?

In questo caso puoi scambiare di posto due cappelli, ma non li puoi alzare. Quando scambi di posto i cappelli, li devi soltanto spostare sul tavolo, in modo che nessuno veda quale strega vi si nasconde sotto. Questo confonderà i tuoi compagni! In seguito è di turno il giocatore seduto alla tua sinistra.



Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore, con qualsiasi strega, raggiunge la cima della montagna Blocksberg, cioè la casella di arrivo. Questo giocatore vince.



©2010 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Art.Nr.: 601131300