

Wolkenversteck

Das verhexte

D

**Für 2 bis 4 kleine Hexen
ab 5 Jahren**

Die Junghexen treffen sich auf ihrer Lieblingsinsel im Fluss, um Verstecken zu spielen. Klar, dass das kein normales Versteckspiel wird, sondern eine tolle verhexte Variante: Bibi und Schubia schwingen sich auf ihre Besen und verstecken sich – statt hinter Büschen und Bäumen – hinter den Wolken! Flauipai bleibt unten auf der Insel und muss versuchen, die beiden hinter den Wolken hervorzuhexen. „Eene meene weißer Fleck, kommt heraus aus dem Versteck! Hex-hex!“, probiert sie. Doch nichts passiert ... Könnt ihr Flauipai helfen?

Inhalt

- 1 Katapult mit Flauipai-Motiv
- 27 Flugkarten
- 4 Karten mit Beispielen für richtige und falsche Reihen



Spielziel

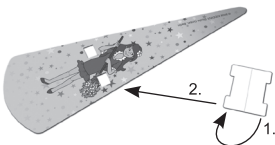
Auf den Karten seht ihr Wolken, aus denen Bibi und Schubia langsam auftauchen. Dabei hilft euch Flauipai, die geschickt die Karten durch die Luft katapultiert. Gemeinsam mit ihr könnt ihr die Karten fliegen lassen. Bildet eine Reihe mit Karten, auf denen Bibi und Schubia immer sichtbarer werden.

Wer als Erster eine Reihe mit fünf Karten vor sich liegen hat, gewinnt.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr das Katapult wie folgt zusammenbauen:
1. Falten, 2. Zusammenstecken.



Vor jedem Spiel mischt ihr die **27 Flugkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Nehmt die drei obersten Karten und legt sie, ebenfalls verdeckt, beiseite. Das ist der Reservestapel. Der jüngste Spieler ist der Startspieler. Er erhält das **Katapult mit Flauipai-Motiv**. Legt die **vier Karten mit den Beispielen** für richtige und falsche Reihen offen auf den Tisch. Hier könnt ihr immer wieder nachschauen, wenn ihr euch nicht sicher seid, wie ihr eure Karten anlegen müsst.

Das Spiel

Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte vom Kartenstapel und legst sie **mit der Rückseite nach oben** auf die schmale Seite des Katapults. Du kannst das Katapult so hinstellen, wie es für dich am besten ist und auch die Karte darfst du so wie du möchtest auf das Katapult legen. Jetzt tippst du mit einem Finger auf das Katapult und lässt die Karte fliegen. Landet sie so auf dem Tisch, dass du die Vorderseite sehen kannst, nimmst du sie und legst sie offen vor dir ab. Dein Zug ist zu Ende. Hast du es nicht geschafft, dass die Karte sich dreht, ist dein Zug ebenfalls zu Ende.

Im Laufe des Spiels werden immer wieder Karten **verdeckt** auf dem Tisch landen. Immer wenn das geschieht, darf der **nachfolgende** Spieler diese Karten **zusätzlich** zu der Karte vom Stapel **verdeckt** auf das Katapult legen.

Falls du mehrere Karten auf das Katapult legen darfst, solltest du sie vorher fächern, so dass sie nicht als Stapel auf dem Katapult liegen.



Lässt du mehrere Karten fliegen, versuchst du natürlich, dass möglichst viele **offen** auf dem Tisch landen. Denn Karten, die in deine Reihe passen, darfst du sofort vor dir in deiner Reihe ablegen.

Welche Karten passen?

Dein Ziel ist es, Bibi und Schubia langsam aus den Wolken auftauchen zu lassen. Am Anfang deiner Reihe muss also eine Wolkenkarte liegen. Am Ende sind Bibi und Schubia vollständig zu sehen. Dazwischen müssen entweder Bibi, Schubia oder aber auch beide weiter aus den Wolken auftauchen. Im Laufe des Spiels dürft ihr eure Karten da einordnen, wo sie passen.

Achtung: Bibi und Schubia dürfen innerhalb einer Reihe nicht wieder halb zurücktauchen oder ganz verschwinden.



Beispiel für eine richtige Reihe



Beispiel für eine falsche Reihe

Achtung: Die gleiche Karte darf nicht zweimal in deiner Reihe auftauchen!

Offene Karten, die nicht in deine Reihe passen, drehst du um und legst sie verdeckt auf den Reservestapel.

Ist dein Zug zu Ende, gibst du das Katapult zusammen mit den verdeckt gelandeten Karten an deinen linken Nachbarn weiter. Er zieht eine neue Karte vom Stapel und legt sie zusammen mit den übrig gebliebenen Karten auf das Katapult usw.



Joker - Der Reservestapel

Landet ein Hexbuch offen auf dem Tisch, darfst du, ohne dass deine Mitspieler die Karten sehen, den Reservestapel durchsuchen und schauen, ob du eine Karte findest, die in deine Reihe passt. Findest du keine passende Karte, hast du Pech gehabt. Die Karte mit dem Hexbuch geht aus dem Spiel.

Spielende

Sobald ein Spieler eine Reihe mit fünf passenden Karten vor sich liegen hat, endet das Spiel. Dieser Spieler hat gewonnen.

F Cache-cache ensorcelé dans les nuages

Pour 2 à 4 petits sorciers et sorcières à partir de 5 ans

Aujourd'hui, les apprenties sorcières se sont retrouvées pour jouer sur leur île préférée, au milieu de la rivière. Naturellement, il ne s'agit pas d'un jeu de cache-cache normal, mais d'une variante totalement ensorcelée : Bibi et Ludmilla sautent sur leur balai et filent se cacher – non pas derrière des buissons et des arbres, mais derrière les nuages ! Flowipowi reste sur l'île et doit essayer de les faire sortir de leur cachette par la force de sa magie. « Abracadabra – sortez de votre cachette ! », lance-t-elle. Mais rien ne se passe ... Pouvez-vous aider Flowipowi ?

Contenu

- 1 catapulte avec le motif de Flowipowi
- 27 cartes de vol
- 4 cartes avec des exemples de rangées correctes et incorrectes.



But du jeu

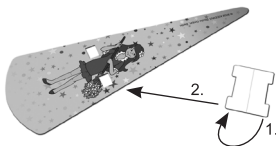
Sur les cartes, on peut voir des nuages, desquels, peu à peu, émergent Bibi et Ludmilla. Flowipowi vous apporte son aide en catapultant habilement des cartes dans l'air. Avec elle, vous pourrez faire voler les cartes. Formez une rangée de cartes sur lesquelles Bibi et Ludmilla deviennent de plus en plus visibles.

Le premier à avoir une rangée de cinq cartes gagne la partie.



Préparatifs

La première fois que vous jouez à ce jeu, vous devez d'abord assembler la catapulte.



Au début de chaque partie, mélangez les **27 cartes de vol**, formez-en une pile et placez-la au milieu de la table, face cachée. Prenez les trois premières cartes et placez-les de côté, toujours face cachée – c'est la pile de réserve. Le joueur le plus jeune commence. Il reçoit la **catapulte avec le motif de Flowipowi**. Disposez sur la table les quatre **cartes indiquant des exemples** des rangées correctes et incorrectes, face visible. Vous pouvez les consulter à tout moment pour vérifier comment on doit placer les cartes.

Déroulement de la partie

Quand c'est à toi de jouer, tu pioches la première carte dans la pile et tu la places sur le bout étroit de la catapulte, **verso en haut**. Tu peux positionner la catapulte comme tu le souhaites, de même que la carte sur la catapulte. Maintenant, tu pousses la catapulte du bout du doigt pour faire voler la carte. Si elle atterrit sur la table de manière à ce que tu puisses voir le recto, tu la prends et tu la places devant toi sur la table, face visible. Ton tour est fini. Si tu n'arrives pas à faire se retourner la carte, ton tour est fini aussi.

Au fil de la partie, de plus en plus de cartes atterrissent sur la table, **face cachée**. Toutes les fois que cela arrive, le joueur **suisant** peut placer ces cartes-là **face cachée** sur la catapulte en plus de la carte de la pile.

Si tu as le droit de placer plusieurs cartes sur la catapulte, tu as tout intérêt à les déployer préalablement en éventail de manière à ce qu'elles ne forment pas de pile sur la catapulte.



Si tu fais voler plusieurs cartes, tu essaies naturellement de faire atterrir le plus de cartes possible **face visible** sur la table, de manière à pouvoir placer dans ta rangée toutes les cartes qui te manquent pour la compléter.

Quelles cartes sont bonnes ?

Tu essaies de faire sortir progressivement Bibi et Ludmilla des nuages. Pour le début de ta rangée, tu as donc besoin d'une carte de nuages. Et à la fin, on peut entièrement voir Bibi et Ludmilla. Entre ces deux cartes, Bibi, Ludmilla ou toutes les deux doivent continuer d'apparaître hors des nuages. **Entretemps, elles ne doivent surtout pas disparaître de nouveau, même partiellement.** Au cours de la partie, vous pouvez placer vos cartes sur les positions adéquates.



Exemples de rangées correctes



Exemple d'une rangée incorrecte

Attention : tu ne peux pas utiliser la même carte deux fois dans ta rangée !

Si tu retournes des cartes que tu ne peux pas placer dans ta rangée, place-les sur la pile de réserve, face cachée.

Lorsque ton tour est terminé, tu passes la catapulte à ton voisin de gauche et, s'il y en a, les cartes qui ont atterries face cachée. Il pioche une nouvelle carte dans la pile et la place sur la catapulte avec les cartes éventuellement restantes, et ainsi de suite.



Joker – La pile de réserve

Si le livre de magie se trouve face visible sur la table, tu as le droit de regarder en secret les cartes de la pile de réserve

sans que les autres joueurs les voient. Si tu trouves une carte que tu peux utiliser pour ta rangée, tu peux la prendre. Si ce n'est pas le cas, tant pis. Ensuite, éliminez la carte du livre de magie de la partie.

Fin de la partie

Au moment où un joueur a devant lui sur la table une rangée correcte de cinq cartes, la partie se termine et ce joueur a gagné.

I Il nascondiglio stregato tra le nuvole

Per 2 a 4 piccole streghe dai 5 anni in su

Oggi le streghe si sono incontrate sulla loro isola preferita, in mezzo al fiume, per giocare a nascondino. Certo che non si tratta di un nascondino normale, ma di una bella variante stregata: Bibi e Schubia balzano sulle loro scope e si nascondono – non dietro cespugli e alberi – ma dietro le nuvole! Flauipai rimane giù sull'isola e deve cercare di farli riapparire per mezzo di un incantesimo. Ci prova con „Uno, due e tre, fuori dalle nuvole!“. Ma non succede nulla... Siete forse voi in grado di aiutare Flauipai?

Contenuto

- 1 catapulto con l'immagine di Flauipai
- 27 carte volo
- 4 carte con esempi per sequenze giuste e sbagliate



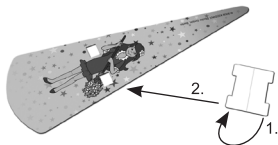
Lo scopo del gioco

Sulle carte vedete delle nuvole dietro le quali pian pianino appaiono Bibi e Schubia. Flauipai vi aiuta catapultando destralmente le carte in aria. Insieme a lei potete far volare le carte. Formate una sequenza di carte sulle quali Bibi e Schubia sono sempre più visibili. Vincerà colui che avrà formato per primo una sequenza di cinque carte davanti a sé.



Preparativi

Prima della primissima partita dovete montare il catapulto.



Prima di ogni partita: mischiate per bene le **27 carte volo** e ponetele a forma di mazzo coperto sul tavolo. Prendete le prime tre carte dal mazzo e ponetele, sempre coperte, di lato; esse costituiscono il mazzo di riserva. Il giocatore più giovane sarà il giocatore iniziale e ottiene il **catapulto con l'immagine di Flauipai**. Ponete le **quattro carte con gli esempi** per le sequenze giuste e sbagliate in modo aperto al centro del tavolo. Con esse potete continuamente verificare, se siete insicuri, come disporre le vostre carte.

Il gioco

Non appena tocca a te, prendi la prima carta in alto al mazzo e ponila **col dorso all'in su** sul lato stretto del catapulto. Puoi posizionare il catapulto e le carte sul catapulto nel modo che preferisci. Poi batti con un dito sul catapulto e fai volare la carta. Se essa atterra sul tavolo col lato anteriore all'in su, prendila e deponila aperta davanti a te. Il tuo turno è finito. E se non sei riuscito a far voltare la carta, il tuo turno finisce altrettanto qui.

Durante il gioco atterreranno sempre nuove carte **in modo aperto** sul tavolo. Ogni volta che ciò succede, il giocatore **successivo** può porre tali carte in modo coperto sul catapulto, **aggiunte** alla solita carta del mazzo.

Se ti capita di poter porre più carte sul catapulto dovresti prima disporle a forma di ventaglio, affinché non siano appoggiate a forma di mazzo sul catapulto.



Se fai volare parecchie carte, cercherai certamente di fare atterrare più carte possibile **in modo aperto** al centro tavolo, visto che potrai deporre immediatamente davanti a te le carte aperte che corrispondono alla tua sequenza.

Quali carte sono adatte?

Il tuo scopo è di far riapparire pian pianino Bibi e Schubia di dietro alle nuvole. All'inizio della tua sequenza deve quindi esserci una carta nuvola e alla fine una carta sulla quale Bibi e Schubia

sono completamente riapparse. Nel mezzo devono continuare ad emergere di dietro alle nuvole o Bibi, o Schubia oppure tutte e due. **Nel decorso della sequenza esse però non possono ris comparire dietro le nuvole, nemmeno a metà.** Durante il gioco potete aggiungere le vostre carte lì dove si adattano di più.



Esempio per una sequenza giusta



Esempio per una sequenza sbagliata

Attenzione: una carta non deve mai apparire due volte in una sequenza!

Volta le carte **aperte** che non sono adatte alla tua sequenza e ponile coperte sul mazzo di riserva.

Non appena il tuo turno è terminato, passa al tuo vicino di sinistra il catapulto insieme alle eventuali carte atterrate in modo coperto. Egli prende una nuova carta dal mazzo di gioco e la sistema sul catapulto, insieme alle eventuali carte restanti ecc.



Jolly – il mazzo di riserva

Se il libro degli incantesimi atterra in modo aperto, potrai frugare il mazzo di riserva, senza che gli altri vedano le carte, e vedere se trovi una carta adatta per la tua sequenza. Se non ne trovi, peggio per te! Il libro degli incantesimi viene poi escluso dal gioco.

Fine del gioco

Non appena un giocatore è riuscito a formare davanti a sé una sequenza di cinque carte adatte, il gioco si conclude e tale giocatore avrà vinto.

© 2008 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
Redaktion: Jutta Dahn
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de
Autor: Steffen Bogen . Design / Illustration: Özcan Sen
Redaktion: Cornelia Rist

