

D

Die verhexte Hexenschule



Ein verflucht verhextes Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Liesbeth Bos

Beim Üben von Hexsprüchen hat Bibi ein heilloses Durcheinander in der Hexenschule angerichtet. Jetzt gilt es, schnell wieder Ordnung ins Chaos zu bringen.

Spielmaterial

- 5 Orte-Tafeln (Regal, Kamin, Tisch, Besenschrank, Kräuterbalken)
- 35 Karten mit Gegenständen (7 grüne Regal-Karten, 7 orange Kamin-Karten, 7 rosa Besenschrank-Karten, 7 blaue Kräuterbalken-Karten, 7 gelbe Tisch-Karten)
- 10 Sonderkarten (5 Hex-hex-Karten, 5 Bibi-Karten)
- 1 Bibi-Spielfigur und 1 Plastikfußchen
- 1 Hex-hex-Chip
- 35 Sternechips

Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Ausspielen ihrer Karten, möglichst viele Sternechips zu sammeln.

Vorbereitungen

Bevor ihr „Die verhexte Hexenschule“ das erste Mal spielt, löst ihr alle Orte-Tafeln, Sternechips, die Bibi-Spielfigur und den Hex-hex-Chip vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Bibi-Spielfigur in das Plastikfußchen. **Vor jedem Spiel** legt ihr die fünf **Orte-Tafeln** kreisförmig offen aus und stellt die **Bibi-Spielfigur** auf eine beliebige Tafel. Danach mischt ihr die **Karten**, verteilt fünf an jeden Spieler und nehmt diese Karten verdeckt in die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Zum Schluss legt ihr noch die **Sternechips** und den **Hex-hex-Chip** bereit. (siehe Abb.)



Und los geht's!

Im Verlauf des Spieles zieht ihr mit der Bibi-Spielfigur von einem Ort zum anderen und versucht schnellstmöglich viele Gegenstände wieder an ihren richtigen Platz zu bringen. Dazu legt ihr passende Karten an den einzelnen Orten ab und erhaltet dafür Sternechips. Wohin Bibi läuft, zeigen euch die Symbole auf den Orte-Tafeln und den Karten.

Die Kartensymbole lest ihr wie folgt:

Das Symbol ganz oben links in der Ecke, das dieselbe Farbe hat wie die Karte, zeigt an, bei welchem Ort ihr diese Karte ablegen müsst. Das Symbol darunter, auf das der Pfeil zeigt, gibt an, zu welchem Ort Bibi läuft, nachdem ihr diese Karte abgelegt habt.



Diese Besenkarte könnt ihr nur beim Besenschrank ablegen. Danach zieht ihr mit der Bibi-Spielfigur weiter zum Tisch.



Auf den Orte-Tafeln findet ihr das Symbol, das anzeigt, wohin Bibi läuft, unten auf der Tafel.

Wurden noch keine Karten ausgespielt, gelten die Symbole auf den Orte-Tafeln. Sobald dort Karten liegen, orientiert ihr euch immer an der Karte, die zuletzt abgelegt wurde.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn ihr an der Reihe seid, schaut ihr, ob ihr an dem Ort, an dem Bibi gerade steht, eine eurer Handkarten ablegen könnt. Wenn ja, legt ihr diese Karte ab und erhaltet dafür einen Sternechip. Anschließend zieht ihr die Bibi-Spielfigur zu dem Ort weiter, der auf der abgelegten Karte angegeben ist. Wenn ihr könnt, dürft ihr auch hier eine Karte ablegen, euch einen Sternechip nehmen und danach weiterziehen.

Euer Zug ist erst beendet, wenn ihr Bibi auf einen Ort zieht, an dem ihr keine Karten mehr ablegen könnt. Dann nehmt ihr euch vom Nachziehstapel so viele Karten, wie ihr im Laufe eures Zuges ausgespielt habt, so dass ihr am Ende wieder fünf Karten auf der Hand habt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Könnt ihr zu Beginn eures Zuges keine Karte ablegen, dürft ihr eure fünf Handkarten unter den Nachziehstapel legen und euch fünf neue Karten vom Stapel nehmen. Wenn ihr jetzt eine Karte ausspielen könnt, geht euer Zug wie gewohnt weiter. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Sonderkarten verwendet ihr folgendermaßen:



Eine **Hex-hex-Karte** könnt ihr immer ausspielen, **bevor** ihr an einem Ort eine Karte ablegt. Ihr dürft dann an diesem einen Ort gleich mehrere Karten ablegen und erhaltet dafür Sternechips. Natürlich gilt auch hier: Die Karten müssen in der Farbe und mit dem Symbol der Orte-Tafel übereinstimmen. Im Gegenzug für die ausgespielte Hex-hex-Karte erhaltet ihr den **Hex-hex-Chip** und legt diesen vor euch ab. Spielt ein anderer Spieler eine neue Hex-hex-Karte aus, wird der Hex-hex-Chip an ihn weitergereicht.

Der Spieler, der am Ende des Spiels den Hex-hex-Chip vor sich liegen hat, muss zwei Sternechips aus seinem Vorrat abgeben!



Eine **Bibi-Karte** könnt ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges ausspielen. Ihr dürft Bibi dann an einen Ort eurer Wahl versetzen, unabhängig von der Vorgabe durch die Symbole. An dem neuen Ort setzt ihr euren Zug fort, indem ihr, wenn möglich, Karten ausspielt.

Ausgespielte Sonderkarten werden aus dem Spiel genommen. Für Sonderkarten erhaltet ihr keine Sternechips.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und alle Spieler in einer Runde gepasst haben, also keine weiteren Karten ablegen konnten, **oder**
- wenn ein Spieler die Bibi-Spielfigur zu einem Ort zieht, an dem bereits sieben Gegenstände liegen, und er dort keine weitere Karte ablegen kann. Wer nun die meisten Sternechips vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

La scuola di streghe stregata

Un gioco di carte stregato

per 2-4 giocatori dai 5 anni; di Liesbeth Bos

Volendosi esercitare con le formule magiche, Bibi ha causato una confusione enorme nella scuola di streghe. Adesso bisogna velocemente rimettere tutto a posto.

Materiale per il gioco

- 5 tavolette luogo (mensole, camino, tavolo, armadio delle scope, trave per le erbe)
- 35 carte con oggetti (7 carte mensole verdi, 7 carte camino arancioni, 7 carte tavolo gialle, 7 carte armadio delle scope rosa, 7 carte trave blu)
- 10 carte special (5 carte da incantesimo, 5 carte Bibi)
 - 1 segnalino Bibi e 1 piedino in plastica
 - 1 gettone da incantesimo
- 35 gettoni stelle

Scopo del gioco

Giocando destramente le proprie carte, i giocatori cercano di raccogliere più gettoni stelle possibile.

Preparativi

Prima di giocare la primissima volta „La scuola di streghe stregata“, staccate cautamente tutte le tavolette luogo, gettoni stelle, il segnalino Bibi e il gettone da incantesimo dai cartoncini. Conficcate il segnalino nel piedino in plastica.

Prima di ogni partita sistemate sul tavolo le cinque **tavolette luogo** in modo aperto e a forma di cerchio e ponete il **segnalino Bibi** su una tavoletta qualsiasi. Poi mescolate le **carte** e distribuitene cinque a ogni giocatore. Ognuno prende le proprie carte in mano in modo coperto. Ponete le carte restanti come mazzo ausiliare col dorso all'in su sul tavolo. Infine sistemate sul tavolo i **gettoni stelle** e il **gettone da incantesimo**. (vd.imm.)



E via!

Nel corso del gioco muovete con il segnalino Bibi da un luogo all'altro e cercate di rimettere il più veloce possibile moltissimi oggetti al giusto posto. Per fare ciò dovete deporre le carte adatte nei singoli luoghi e in cambio otterrete dei gettoni stelle. I simboli sulle tavolette luogo e sulle carte vi indicano dove dovrà andare Bibi.

I simboli sulle carte e tavolette vanno letti nel modo seguente:

Il simbolo che si trova nell'angolo in alto a sinistra e che ha lo stesso colore della carta, indica in quale luogo dovete deporre la carta. Il simbolo sottostante, sul quale indica la freccia, indica in quale luogo deve andare Bibi dopo aver deposto tale carta.



Questa carta scopre la potete deporre soltanto nell'armadio delle scope. Poi continuate e muovete Bibi al tavolo.



Sulle tavolette luogo trovate in basso il simbolo che indica dove deve andare Bibi.

Se non è stata ancora deposta nessuna carta, valgono i simboli sulle tavolette luogo. Appena vi sono state deposte delle carte, vi orientate sempre secondo l'ultima carta deposta.

Inizia il giocatore più giovane. Poi seguono gli altri in senso orario. Appena arriva il tuo turno verifichi se puoi deporre una delle tue carte in mano nel luogo in cui si trova Bibi. Se puoi, deponi tale carta e ottieni in cambio un gettone stella. Poi muovi il segnalino sul luogo indicato dalla carta appena deposta. Se hai una carta adatta, puoi deporre anche qui una delle tue carte, prendere un gettone stella e muovere su un'altra tavoletta. Il tuo turno finisce soltanto se muovi Bibi su un luogo per cui non hai nessuna carta adatta. Infine prendi dal mazzo ausiliare tante carte quante ne hai deposte in tutto il tuo turno, in modo che ti ritrovi di nuovo con cinque carte in mano. Adesso segue il turno del prossimo giocatore.

Se già all'inizio del tuo turno non puoi deporre nessuna carta, hai la possibilità di mettere le tue carte sotto il mazzo ausiliare e prendere cinque carte nuove dal mazzo. Se adesso puoi giocare una carta, allora il tuo turno continua come appena descritto. Se invece non puoi, segue il turno del prossimo giocatore.

Le carte speciali vanno usate nel modo seguente:



Devi giocare la **carta da incantesimo** sempre **prima** di deporre delle carte in un luogo. Potrai quindi deporre in tale luogo più carte in una volta e otterrai i rispettivi gettoni stelle. Certamente vale anche qui: le carte devono corrispondere al colore e al simbolo della tavoletta luogo. Per la carta da incantesimo giocata otterrai in cambio il **gettone da incantesimo** che devi deporre davanti a te. Ogni volta che viene giocata una nuova carta da incantesimo, il gettone da incantesimo viene passato al rispettivo giocatore.

Il giocatore che alla fine del gioco possiede il gettone da incantesimo, deve restituire due gettoni stelle dalla propria scorta!



Puoi giocare la **carta Bibi** in qualsiasi momento del tuo turno. Potrai quindi muovere Bibi nel luogo che piace a te, indipendentemente da cosa indicano i simboli. Nel nuovo luogo continui ancora col tuo turno, giocando, se possibile, le tue carte.

Le carte speciali già giocate vanno tolte dal gioco. Per le carte speciali non si ottiene nessun gettone stella.

Fine del gioco

Vi sono due possibilità per terminare il gioco:

- Il gioco si conclude non appena è finito il mazzo ausiliare e ogni giocatore ha dovuto passare in un turno, cioè non ha potuto deporre ulteriori carte **oppure**
- non appena un giocatore muove Bibi in un luogo in cui vi sono già sette oggetti e in cui quindi non può più deporre nessun'altra carta. Il giocatore che in tale momento possiede il maggior numero di gettoni stelle avrà vinto.

F

L'école de sorcières ensorcelée

Un jeu de cartes ensorcelé

pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, de Liesbeth Bos

En s'entraînant avec quelques formules magiques, Bibi a causé un désordre invraisemblable dans l'école de sorcières. Pouvez-vous aider Bibi à rapporter tous les objets au bon endroit ?

Matériel

- 5 tableaux de lieu (étagère, cheminée, table, placard à balais, poutre à herbes)
- 35 cartes avec des objets (7 cartes d'étagère vertes, 7 cartes de cheminée orange, 7 cartes de table jaunes, 7 cartes de placard à balais roses, 7 cartes de poutre à herbes bleues)
- 10 cartes spéciales (5 cartes magiques, 5 cartes de Bibi)
- 1 pion de Bibi et 1 pied en plastique
- 1 jeton magique
- 35 jetons d'étoiles

But du jeu

Les joueurs essaient, en jouant habilement leurs cartes, d'obtenir le plus de jetons d'étoiles possible.

Les préparatifs

Avant de jouer pour la première fois au jeu de «L'école de sorcières ensorcelée », on doit détacher soigneusement tous les tableaux de lieu, les jetons d'étoiles, le pion de Bibi et le jeton magique des planches prédécoupées. Mettez le pion de Bibi dans le pied en plastique qui lui servira de support.

Avant chaque partie, placez les cinq tableaux de lieu sur la table en formant un cercle, face visible. Posez le **pion de Bibi** sur un tableau de votre choix. Mélangez les cartes et distribuez-en cinq à chaque joueur. Prenez vos cartes en main de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-les sur la table, face cachée. Pour finir, préparez les **jetons d'étoiles** ainsi que le **jeton magique**. (voir l'illustration)



C'est parti !

Au cours de la partie, vous déplacez le pion de Bibi d'un lieu à l'autre et essayez de rapporter le plus rapidement possible un maximum d'objets à leur place habituelle. Pour cela, vous jouez les cartes correspondantes sur chaque lieu et recevez alors des jetons d'étoiles. Les symboles sur les tableaux de lieu et sur les cartes indiquent où Bibi doit se diriger.

Significations des symboles sur les cartes et les tableaux:

Le symbole tout en haut à gauche dans le coin, de la même couleur que la carte, indique le lieu près duquel on doit placer cette carte. Le symbole au-dessous, sur lequel pointe la flèche, indique le lieu vers lequel Bibi doit se diriger une fois que le joueur a joué cette carte. Sur les tableaux de lieu, le symbole tout en bas indique où Bibi doit se diriger.



Cette carte de balai doit être placée près du placard à balais. Ensuite, on continue à déplacer le pion de Bibi pour atteindre la table.



Si personne n'a encore joué de carte, on se rapporte aux symboles sur les tableaux de lieu. Aussitôt qu'un joueur a placé une carte près d'un tableau, c'est toujours la dernière carte jouée qu'on doit prendre en compte.

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour vérifie s'il peut jouer une de ses cartes sur le lieu où se trouve alors Bibi. Si c'est le cas, il joue cette carte et reçoit pour cela un jeton d'étoiles. Ensuite, il déplace Bibi et pose le pion sur le lieu indiqué sur la carte qu'il vient de jouer. Si c'est possible pour lui, le joueur peut aussi jouer une carte pour ce nouveau lieu, prendre un jeton d'étoiles et ensuite déplacer Bibi.

Le tour n'est fini que si le joueur déplace Bibi sur un lieu où il ne peut pas jouer de carte. Alors, il tire dans la pioche autant de cartes qu'il a jouées pendant son tour, de manière à ce qu'il ait de nouveau cinq cartes en main. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant.

Si on ne peut pas jouer de carte au début de son tour, on a la possibilité de placer ses cinq cartes sous la pioche pour en tirer cinq nouvelles. Au cas où le joueur peut ensuite jouer une carte, son tour continue comme d'habitude. Sinon, c'est le tour du joueur suivant.

Les cartes spéciales se jouent de la manière suivante :



On peut toujours jouer une **carte magique** avant de placer une carte près d'un lieu. Dans ce cas-là, on peut jouer plusieurs cartes à la fois près de ce lieu et on reçoit pour cela plusieurs jetons d'étoiles. Naturellement, toutes les cartes jouées doivent correspondre au tableau de lieu en ce qui concerne la couleur et le symbole. En contrepartie, le joueur reçoit le jeton magique pour la carte magique jouée et le place devant lui sur la table. A chaque fois que quelqu'un joue une carte magique, il reçoit le **jeton magique** qui passe donc de mains en mains. **Le joueur qui possède le jeton magique à la fin de la partie doit restituer deux jetons d'étoiles de sa réserve !**



On peut jouer une **carte de Bibi** à tout moment pendant son tour. Dans ce cas-là, on peut placer Bibi sur un lieu de son choix, indépendamment des symboles. Le joueur continue son tour sur le nouveau lieu en jouant une carte, si c'est possible.

Les cartes spéciales jouées sont enlevées du jeu. On ne reçoit pas de jetons d'étoiles pour les cartes spéciales.

Fin de la partie

Il y a deux possibilités. La partie prend fin :

- dès que la pioche est épuisée et que tous les joueurs ont passé un tour, sans que personne n'ait joué d'autres cartes

ou

- si un joueur place le pion de Bibi sur un lieu près duquel il y a déjà sept objets et qu'il ne peut plus jouer de carte sur ce lieu.

Le joueur qui a obtenu le plus de jetons d'étoiles gagne la partie.

Grafische Gestaltung: playtime
Autor: Liesbeth Bos

© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16, 12359 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

© 2006 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

