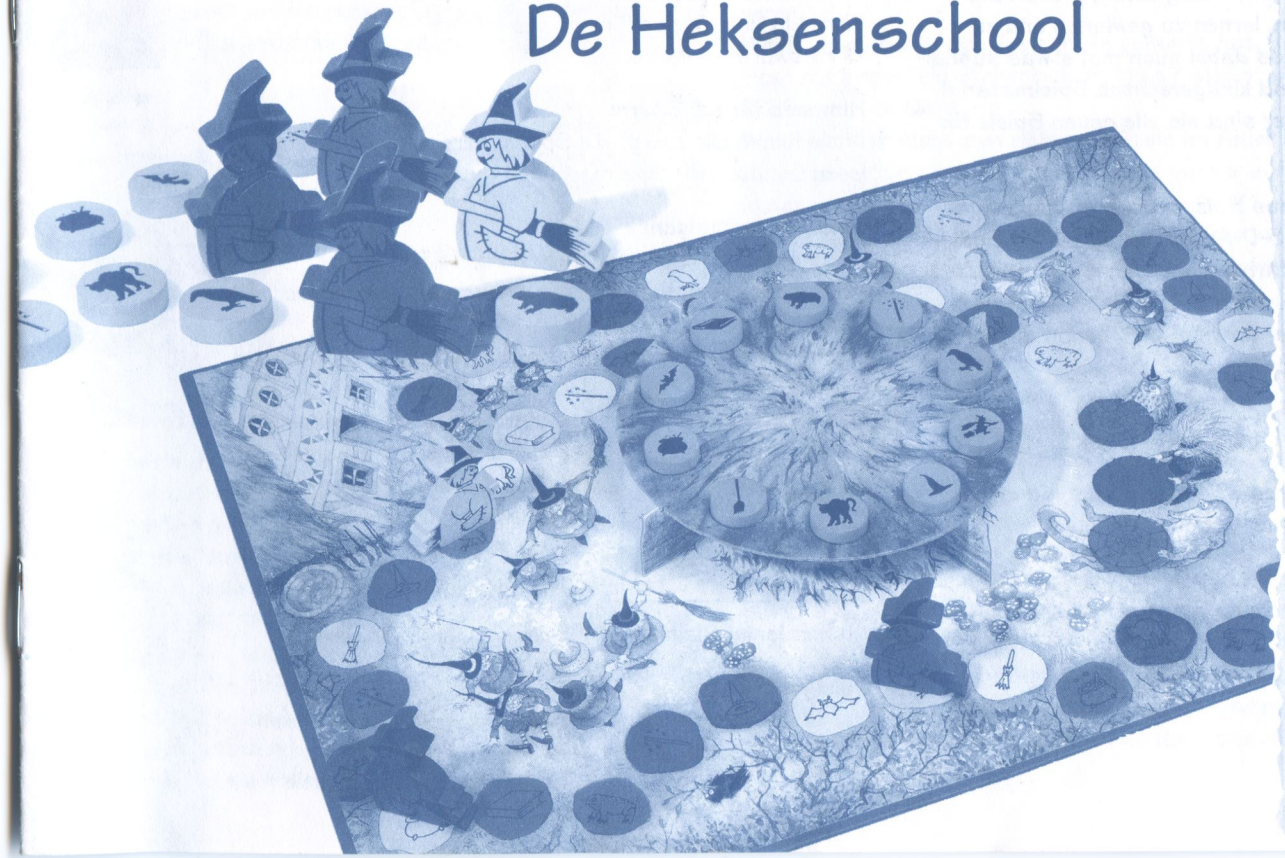
Die kleine Hexenschule • L'école des sorcières • La scuola delle streghe
The School for Witches
De Heksenschool



Spielregeln
Règles du jeu
Regole di gioco
Rules of the game
Spelregels

JUMBO

Willkommen im Elefanten-Spiele-Club

Kinder und Eltern sind bei der Auswahl ihrer Spiele anspruchsvoller geworden - zu Recht. Denn für alle Kinder sind Spiele ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Im Spiel erleben Kinder ihre Fähigkeiten, proben den Wettstreit mit anderen, lernen zu gewinnen und zu verlieren. Das Spiel muss dabei auch mal etwas aushalten können, stabiles und kindgerechtes Spielmaterial wird gebraucht. Und hier sind sie, die neuen Spiele für Kids von 3 - 8:

Alle Spielfiguren sind aus Holz, extra groß für kleine Hände. Spielpläne mit 3-D-Aufbauten schaffen eine richtige Spielwelt. Die farbenfrohen, lebendigen Illustrationen erzählen die Geschichte. Und dabei sind die Spielregeln leicht zu verstehen, damit schon die Kleinsten mitspielen können.

DIE KLEINE HEXENSCHULE

Ein ganz verhextes Spiel für 2-4 Kinder ab 5 Jahren.

Zum Spiel gehören:

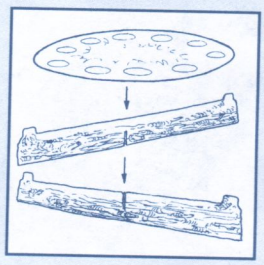
1 Spielplan
2 dicke Holzscheite und 1 Hexenfeuer aus Pappe
4 kleine Hexen aus Holz
10 runde Holz-Steine für das Hexenfeuer
1 Farbwürfel

Hinweise für die Eltern:

Bitte führen Sie zuerst die Spielvorbereitungen aus und lesen Sie dann die Spielregel Ihren Kindern vor!

Spielvorbereitungen:

- Legen Sie den Spielplan aus und den Würfel dazu.
- Drücken Sie jetzt die Holzscheite und das Hexenfeuer aus der Stanztafel.



- Bauen Sie das Feuer in der Mitte des Spielplans auf dem Tanzplatz auf (siehe Abbildung).
- Legen Sie die 10 Steine aus Holz mit den neun Hexensymbolen und der bösen Hexe im Kreis in das Feuer. Die Bilder zeigen nach oben.

Ab hier lesen Sie bitte die Spielregel Ihren Kindern vor:

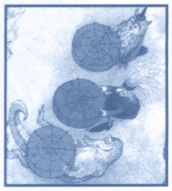
Spielgeschichte

Hui! In der Hexenschule steht heute für alle kleinen Hexen die große Hexenprobe auf dem Stundenplan.

Bei ihrem Weg durch den Hexenwald müssen sie sich ganz genau die wichtigen Hexensymbole merken und dann mutig die Steine im großen Feuer auf dem Hexentanzplatz umdrehen, um sie wiederzufinden. Aber oh weh, wer dabei die böse Hexe erwischt, muss zurück ins hinter der letzten Spielfigur! Deshalb passen alle kleinen Hexen gut auf.
Und wer zuerst am Hexentanzplatz bei einer der drei Hexentorten angekommen ist, gewinnt das Spiel.

Spielidee

Alle kleinen Hexen versuchen schnell durch den Hexenwald zum Tanzplatz zu laufen und die große Hexenprobe zu bestehen. Dazu müssen sie sich die Symbole auf ihrem Weg gut merken und unter den Steinen im Feuer wiederfinden.



Die Hexe, die zuerst am Tanzplatz bei einer Hexentorte angekommen ist, hat das Spiel gewonnen und die Hexenprobe bestanden.

Spielverlauf

Alle kleinen Hexen schauen sich die Hexensymbole gut an und merken sich auch die böse Hexe. Nach 30 Sekunden werden die Steine im Feuer umgedreht.
Jedes Kind wählt eine Hexenfigur und stellt sie auf das Startfeld, die Hexenschule (oben links).
Das jüngste Kind bekommt den Würfel und fängt an. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.
Wirf den Würfel und sieh, welche Farbe du gewürfelt hast. Der Würfel hat 6 verschiedene Farben. Im Hexenwald gibt es Felder, die auch diese Farben haben.

Du gehst mit deiner Hexe nun auf das nächste Feld in der Farbe, die du gewürfelt hast. Mehrere Spielfiguren können auf einem Feld stehen.
Auf ihrem Feld entdeckt die kleine Hexe nun eines der neun Hexensymbole. Sie überlegt kurz und dreht dann im Feuer den Stein um, unter dem sie das Symbol noch einmal vermutet.
Wenn sie sich den richtigen Stein gemerkt hat, darf die Hexe auf ihrem Feld stehenbleiben, bis sie wieder mit Würfeln an der Reihe ist.
Wenn sie sich nicht den richtigen Stein im Feuer gemerkt hat, muss sie rückwärts ziehen, bis sie wieder auf ein Feld in der gewürfelten Farbe kommt.
Findet sie kein Feld in dieser Farbe mehr, steht sie wahrscheinlich schon ganz am Waldrand und geht zurück in die Hexenschule.
Von dort beginnt sie noch einmal ihren Weg, wenn sie wieder den Würfel bekommt.

- Deckt eine kleine Hexe den Stein mit der bösen Hexe auf, muss sie den ganzen Weg zurück auf das Feld hinter der letzten Spielfigur. Die Farbe dieses Feldes spielt keine Rolle. Natürlich muss man am Anfang des Spieles zurück ins Klassenzimmer laufen und noch einmal beginnen.

Ganz wichtig: Wenn eine Hexe einen Hexenstein umdreht, sieht sie ihn sich an und zeigt ihn auch den anderen Hexen. Erst dann wird der Stein wieder mit dem Bild nach unten in das Feuer gelegt. So können sich alle merken, wo die wichtigen Hexensymbole versteckt sind. Besonders gut müssen sich alle natürlich merken, wo der Stein mit dem Bild der bösen Hexe liegt.

Wer gewinnt?
Die Hexe, die zuerst am Tanzplatz bei einer der drei Hexentorten angekommen ist, gewinnt das Spiel und hat die Hexenprobe bestanden. Und das ist verhext:
Um nämlich zu den Hexentorten zu gelangen, muss die kleine Hexe mit dem Farbwürfel die Farben Pink, Rot oder Blau würfeln. Bei einer anderen Farbe hat sie kein Glück und muss es beim nächsten Mal noch einmal versuchen.

Ein Tip!
Alle kleinen Hexen, die eine schwierigere Hexenprobe machen möchten, können folgendes ausprobieren: Deckt eine Hexe den Stein mit der bösen Hexe auf, geht sie zurück in die Hexenschule. Vorher aber darf sie das ganze Hexenfeuer einmal verdrehen. Jetzt ist es ziemlich schwer, die Steine wiederzufinden.

Viel Spaß!

* * *

Le Club des Éléphants vous souhaite la bienvenue !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.
Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile.
Les jeux de cette série vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une série de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.
Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

L'ÉCOLE DES SORCIÈRES

Pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

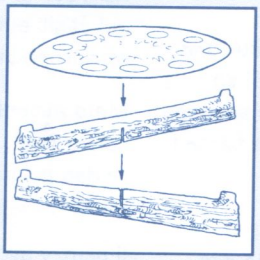
Contenu

1 plateau de jeu
2 troncs d'arbre et 1 feu de sorcière en carton
4 sorcières de 4 couleurs différentes
10 cailloux ronds de sorcière
1 dé de couleur

Attention !

Nous conseillons aux parents de préparer eux-mêmes le jeu à l'avance et de passer ensuite en revue le reste des règles du jeu avec les enfants.

Préparation du jeu pour les parents :

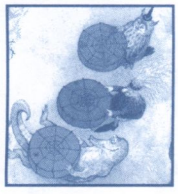


- Posez le plateau du jeu sur la table et le dé à côté de celui-ci.
- Montez le feu de la sorcière (voir dessin) et placez l'ensemble au centre du plateau.
- Posez les 10 cailloux oranges sur le feu de la sorcière, les dessins tournés vers le haut, sur les cercles correspondants.

Vous pouvez maintenant lire aux joueurs l'histoire suivante :

Le plateau du jeu représente la forêt des sorcières et, dans le coin, l'école des sorcières. C'est là que s'exercent les petites sorcières, pendant des heures et des heures. Parce qu'on ne devient pas sorcière juste comme ça !
Aujourd'hui, dans la forêt, toutes les petites sorcières

peuvent faire une démonstration de ce qu'elles ont appris à l'école. Et si elles obtiennent de bons résultats à leurs exercices de sorcellerie, elles reçoivent en récompense une délicieuse tarte à l'araignée.
Dans le grand feu, là où dansent les sorcières, tout un tas d'accessoires indispensables à la sorcellerie sont cachés sous des cailloux oranges. Pour réussir l'exercice de sorcellerie, tu dois te rappeler ce qui se trouve sous les différents cailloux.
Mais attention ! Une sorcière en colère se cache sous un des cailloux et si tu la retournes, elle te punira ! Tu devras alors repartir à zéro et repasser derrière le dernier des joueurs. Alors fait bien attention, petite sorcière en herbe ! Si tu arrives en premier sur une des tartes à l'araignée, tu as gagné !



But du jeu :
Le premier des joueurs qui arrive sur une des tartes à l'araignée a gagné. Si tu retiens bien tout ce qui se trouve sous les cailloux, tu arriveras très vite à la tarte !

Le jeu peut commencer :
Choisissez tous une sorcière et posez-la sur l'école des sorcières qui se troûve dans le coin en haut à gauche. C'est la case de départ. Dans le feu de la sorcière, tu peux voir tout ce dont une sorcière a besoin : un chat noir, un corbeau, un crapaud, un livre de sorcellerie, une chauve-souris, une baguette magique, un chapeau magique, un balai et un chaudron magique.

Maintenant, observe bien les 10 cailloux qui sont dans le feu de la sorcière et essaie de retenir l'emplacement de ces accessoires. Au bout d'environ 15 secondes, on retourne tous les cailloux. Le plus jeune des joueurs peut commencer et c'est ensuite à la personne qui se trouve à sa gauche. Lance le dé et regarde quelle couleur tu obtiens. Les couleurs des cases de la forêt des sorcières sont identiques à celles du dé. Avec ta sorcière, va sur la case suivante de la couleur du dé. Pour savoir si tu peux y rester, tu dois maintenant faire un exercice de sorcellerie.
Sur cette case, il y a un dessin. Te rappelles-tu sous quel caillou orange ce dessin se trouve ?
Réfléchis bien et retourne un des cailloux.
- Si c'est le bon caillou, ta sorcière peut rester où elle est.
- Si ce n'est pas le bon caillou, ta sorcière doit RETOURNER sur la case précédente de la même couleur que celle qui était sur ton dé. (Si tu es au début du chemin, tu retournes bien sûr à l'école des sorcières.)

Mais attention ! Si tu retournes par hasard la sorcière en colère, tu dois remettre ta sorcière derrière la dernière des petites sorcières. Et peu importe la couleur de cette case.

Il peut y avoir plusieurs sorcières par case.

Attention ! Quand tu retournes un caillou, tu dois aussi toujours montrer le dessin aux autres joueurs.
Ensuite, tu peux le remettre sur le plateau, le dessin tourné vers le bas. Essaie de te rappeler où se trouvent tous ces accessoires de sorcière et surtout, où se trouve la sorcière en colère.

Qui gagne ?
C'est la sorcière qui arrive la première sur une des trois tartes à l'araignée qui a gagné. Pour y arriver, tu dois obtenir la couleur rose, rouge ou bleue avec le dé. Si tu obtiens une autre couleur, dommage pour toi ! Tu restes là où tu es. Tu pourras réessayer au prochain tour.

Un conseil pour ceux qui ont souvent joué à ce jeu :
Cette règle rend le jeu un peu plus difficile :
Si un des joueurs retourne par hasard la sorcière en colère, sa sorcière retourne à l'école des sorcières, mais pour se consoler, il peut faire tourner un peu le feu de la sorcière ! Ce sera encore plus difficile de se rappeler où se trouvent tous les accessoires de sorcière !

Amusez-vous bien !

* * *

Benvenuto nel mondo dei "Giochi dell'Elefante"!

Al giorno d'oggi, i bambini e i loro genitori sono molto più esigenti nella scelta dei giochi - e per buoni motivi.
I giochi sono parte integrante dello sviluppo dell'infanzia, aiutano i bambini a riconoscere le loro potenzialità, incoraggiano una sana competizione con i loro pari e insegnano importanti qualità come una sana sportività.
Un gioco deve anche essere solido e capace di resistere al logoramento.
I giochi di questa serie procureranno ore di divertimento ai vostri bambini!

I "Giochi dell'Elefante" offrono una gamma di alta qualità di giochi adatti ai bambini dai 3 agli 8 anni.

Tutte le componenti dei giochi sono in legno, grandi e particolarmente adatte a mani piccole.
I tabelloni mirabilmente illustrati spesso includono elementi speciali in 3-D e consentono di sbirciare in un incantevole mondo di fantasia.
Le illustrazioni vivaci e colorate indicano chiaramente il concetto di ogni gioco. Inoltre, le semplici regole permettono anche ai più piccoli di partecipare facilmente al gioco.

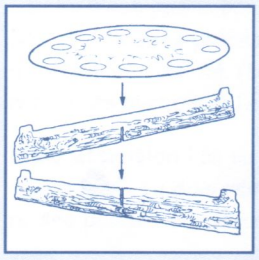
LA SCUOLA DELLE STREGHE

Per 2-4 bambini dai 5 anni in su.

Contenuto:
1 tabellone
2 tronchi d'albero e 1 fuoco delle streghe in cartone
4 streghe in 4 colori
10 pietre delle streghe rotonde e arancio
1 dado colorato

Attenzione, genitori!
Vi raccomandiamo di completare la preparazione del gioco prima di spiegare le regole ai bambini.

Prima di cominciare:

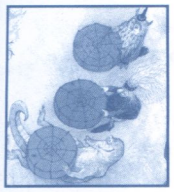


- Sistemare il tabellone e il dado sul tavolo. Montare il fuoco delle streghe (vedere figura) e sistemarlo nel mezzo del tabellone.
- Sistemare le 10 pietre arancio (con la figura a faccia in su) nei cerchi indicati nel fuoco delle streghe.

Ora leggete la seguente storiella ai giocatori:
Nel tabellone potete vedere la foresta delle streghe con la scuola delle streghe nell'angolo. Le piccole streghe vanno lì ogni giorno per fare pratica con i loro trucchi. Ci vuole molto esercizio per diventare una buona strega!
Oggi, tutte le piccole streghe possono mettere in pratica i loro trucchi nella foresta. Se supereranno l'esame, riceveranno un delizioso dolce di ragno per il loro duro lavoro.

Tutte le cose importanti di cui ha bisogno una buona strega sono nascoste sotto le pietre arancio, nel grande fuoco dove le streghe danzano. Per superare l'esame dovete sapere cosa c'è sotto ogni pietra. Ma attenzione! C'è una strega malvagia che si nasconde da qualche parte. Se la scoprite dovete tornare indietro fino alla casella oltre all'ultimo giocatore. Ognuna di voi giovani streghe dovrebbe fare molta attenzione durante la partita. La prima allieva che raggiunge uno dei dolci di ragno vince la partita.

Scopo del gioco:



Il primo giocatore che raggiunge uno dei tre dolci di ragno, vince la partita. La via più veloce per raggiungere un dolce di ragno è ricordare cosa c'è sotto quante più pietre possibile.

Il gioco

Ogni giocatore sceglie una strega e la mette nella scuola delle streghe. Questo è il punto di partenza. Nel fuoco delle streghe voi vedete tutto ciò di cui ha bisogno una buona strega: un gatto nero, un corvo, un rospo, un libro di incantesimi, un pipistrello, una bacchetta magica, un cappello magico, una scopa e un calderone. Per circa 15 secondi, i bambini devono guardare attentamente le 10 pietre nel fuoco delle streghe e cercare di ricordare dove si trova ogni cosa. Poi le pietre vanno girate.
Inizia il giocatore più giovane e poi si continua verso sinistra. Tira il dado e vedi che colore esce. Le caselle nella foresta delle streghe corrispondono ai colori sul dado.

Muovi la tua strega fino alla prossima casella che ha lo stesso colore che hai ottenuto.
Ora devi fare una prova per vedere se puoi stare su quella casella. Guarda la figura nella casella dove sei arrivato. Puoi ricordare dove si trova la stessa figura sotto le pietre arancio?

Pensa attentamente e scopri una pietra:
Se hai scelto la pietra giusta, la tua strega può stare in quella casella. Se hai scelto la pietra sbagliata devi TORNARE INDIETRO. Ritorna indietro fino alla precedente casella dello stesso colore, che probabilmente non è quella da cui sei appena venuto (all'inizio, semplicemente ritorna alla scuola delle streghe).

Ma attenzione! Se accidentalmente scopri la strega malvagia devi tornare indietro fino alla casella dietro all'ultima strega (non importa di che colore è).
Nella stessa casella può trovarsi contemporaneamente più di una strega.

Attenzione! Ogni volta che scopri una pietra, assicurati che tutti i giocatori vedano l'illustrazione prima che tu la rigiri. Cerca di ricordare esattamente dove si trova ogni ingrediente e specialmente dove si nasconde la strega malvagia.

Chi è il vincitore?
Il primo che raggiunge uno dei tre dolci di ragno vince.
Per raggiungere uno dei dolci devi tirare rosa, rosso o blu. Se tiri qualunque altro colore, che peccato - devi restare dove ti trovi. Prova ancora al tuo prossimo turno.

Un suggerimento per apprendiste streghe:
Ecco una regola per rendere il gioco più astuto.
Se i giocatori scoprono accidentalmente la strega malvagia, devono ritornare alla scuola delle streghe.
In aggiunta, in questa versione, essi possono dare una girata al fuoco delle streghe, per compenso della cattiva fortuna! Ciò rende molto più difficile ricordare dove si trovano tutti gli ingredienti!

Buon divertimento!

* * *

Welcome to the Elephant Game Club!

Nowadays, children and their parents are much more critical when choosing games — and with good reason. Games are an integral part of childhood development, helping children recognise their strengths, encouraging healthy competition with their peers and teaching valuable skills such as good sportsmanship.
A game must also be sturdy and able to withstand a bit of wear and tear.
The games included in this series will provide your children with hours of entertainment!

The Elephant Game Club offers a high-quality range of games suitable for children aged 3 to 8.

All playing pieces are made of wood and are specially oversized for small hands.
The beautifully illustrated game boards often include special 3-D parts and provide a peek into an enchanting fantasy world. Colourful, cheerful illustrations clearly indicate the concept of each game. Plus, simple rules allow even the youngest players to easily join in the game.

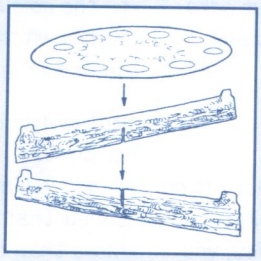
THE SCHOOL FOR WITCHES

For 2 to 4 children, aged 5 and up.

Contents:
1 game board
2 tree trunks and 1 witches' fire made of cardboard
4 witches in assorted colours
10 round orange witch stones
1 coloured dice

Attention, parents!
We recommend that you first complete the following game preparations yourself before explaining the rules of the game to the children.

Before you begin:

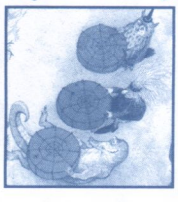


- Place the game board and the dice on a table.
  Assemble the witches' fire (see diagram) and place it in the middle of the board.
- Set the 10 orange stones (with the illustrations facing up) on the indicated circles on the witches' fire.

Next, read the following story to the players:
On the game board you can see the witches' forest with the witch school in the corner. Little witches go there every day to practice their tricks. It takes a lot of practice to be a good witch! Today, all the little witches are allowed to practice their tricks in the forest.

If they pass their witches' test, they will receive a delicious spider cake for their hard work.
All of the important things a good witch needs are hidden under orange stones in the big fire where the witches dance. To pass the witches' test, you must know what is under each stone. But watch out! There is a wicked witch hiding somewhere. If you uncover her, you must go all the way back to the space behind the last player. Each of you junior witches should pay close attention during the game. The first student to reach one of the spider cakes wins the game.

Object of the game:



The first player who reaches one of the three spider cakes wins the game.
The quickest way to reach a spider cake is to remember what's under as many stones as you can!

To play the game:
Each player chooses a witch playing figure and places it on the witch school in the top left corner of the playing board. This is the starting space. In the witches' fire, you will see everything a good witch needs: a black cat, a raven, a toad, a book of spells, a bat, a magic wand, a magic hat, a broom and a cauldron.
For about 15 seconds, the children should carefully look at the 10 stones in the witches' fire and try to remember where everything is located.
Then the stones should be turned over.

The youngest player takes the first turn, and play continues to the left. Throw the dice and see what colour you rolled. The spaces in the witches' forest correspond to the colours on the dice. Move your witch to the next space of the same colour you rolled. Now you must take a witch test to see whether you may stay on that space.
Look at the picture on the space where you landed.
Can you remember where the same picture is located under the orange stones?

Think carefully and turn over one stone:
If you choose the right stone, your witch can stay on that space.
If you choose the wrong stone, your witch must GO BACK. Return to the first space you come to that corresponds to the colour on the dice (at the beginning, simply return to the witch school). Don't go back to the space you just came from!

But watch out! If you accidentally turn over the wicked witch , you must go all the way back to the playing space behind the last witch (it does not matter what colour that space is).
More than one witch may stand on a single space at the same time.

Watch out! Whenever you turn over a stone, make sure that all of the players can see the picture before you put it back face down.
Try to remember exactly where each of the witch articles is located, and especially where the wicked witch is hiding.

Who is the winner?
The first witch who reaches one of the three spider cakes wins. You must roll pink, red or blue to reach one of the cakes. If you throw any other colour, too bad – you must stay where you are. Try again on your next turn.

A tip for intermediate witches:
Here is a rule to make the game a little trickier:
If players accidentally uncover the wicked witch, they must return to the witch school. However, in this version, they can give the witches' fire a turn to compensate for their bad luck! That makes it a lot more difficult to remember where all of the witch articles are located!

Have fun!

* * *

Welkom bij De spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht.
Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.
Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde speelborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.
De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

DE HEKSENSCHOOL

Voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

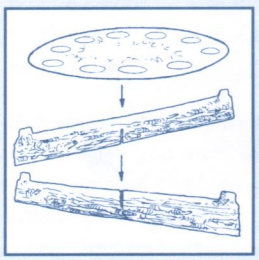
Inhoud

1 speelbord
2 dikke boomstammen en 1 heksenvuur van karton
4 heksjes in 4 kleuren
10 ronde heksenstenen
1 kleurendobbelsteen

Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

Spelvoorbereiding:



- Leg het speelbord op tafel en de dobbelsteen er naast.
- Zet het heksenvuur in elkaar (zie tekening) en plaats het geheel in het midden van het bord.
- Leg de 10 oranje stenen op het heksenvuur met de tekeningen naar boven, op de aangegeven cirkels.

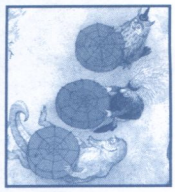
Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen aan de spelers:

Op het speelbord zien jullie het heksenbos met in de linker bovenhoek de heksenschool. Daar oefenen de kleine heksen uren per dag. Want toveren leer je niet zo maar!

NL

Vandaag mogen alle kleine heksen buiten in het bos hun heksenkunsten laten zien. En als ze deze heksenproef goed afleggen, krijgen ze als beloning een lekkere spinnentaart. In het grote vuur op de heksendansplaats liggen alle belangrijke heksenspullen verborgen onder oranje stenen. De heksenproef houdt in dat je precies moet weten onder welke steen wat ligt. Pas op! Want ergens ligt ook de boze Heks en als je die omdraait, zwaait er wat!
Dan moet je helemaal terug en aansluiten achter de laatste speler. Daarom "heksjes in spé" allemaal goed opletten! Als je als eerste bij één van de spinnentaarten aankomt, ben je de winnaar van dit spel.

Doel van het spel:



De speler die als eerste op één van de drie spinnentaarten komt, is de winnaar van dit spel. Door zo goed mogelijk te onthouden waar alle heksenspullen liggen, kom je snel vooruit!

Het spel kan beginnen:
Kies allemaal een heks en zet deze op de heksenschool. Dit is het startveld. In het heksenvuur zie je alles wat een heks nodig heeft: een zwarte kat, een raaf, een pad, een heksenboek, een vleermuis, een toverstaf, een toverhoed, een bezem en een toverketel.
Kijk nu goed naar de 10 stenen in het heksenvuur en probeer te onthouden waar alles ligt. Na ongeveer 15 tellen worden de stenen weer teruggedraaid. De jongste mag beginnen, daarna volgt de speler links van hem.

Gooi met de dobbelsteen en kijk welke kleur je gegooid hebt. De velden in het heksenbos hebben dezelfde kleuren als op de dobbelsteen. Ga met je heksje naar het eerstvolgende veld van de kleur die je hebt gegooid.
Om te zien of je mag blijven staan, moet je nu een heksenproef doen. Je ziet op het vakje waarop je terecht bent gekomen een tekening. Weet jij nog onder welke oranje steen dezelfde tekening staat?
Denk goed na en draai dan een van de stenen om.
- Heb je het goed, dan mag je heksje blijven staan.
- Is je keuze fout, dan moet je heksje TERUGLOPEN.
Loop terug tot het eerste veld van dezelfde kleur die je had gegooid(in het begin ga je natuurlijk terug naar de Heksenschool).
Ga dus niet terug naar het veld waar je vandaan kwam!

Maar pas op! Als je per ongeluk de boze Heks omdraait, dan moet jouw heksje helemaal terug naar het veld achter het laatste heksje. De kleur van dat veld doet er dan niet toe.

Er kunnen meer heksjes op een veld staan.

Let op! Als je een steen omdraait, moet je er altijd voor zorgen dat de andere spelers de afbeelding ook kunnen zien, daarna leg je hem weer met de afbeelding naar beneden terug. Probeer te onthouden waar alle heksenspullen liggen, maar vooral natuurlijk de plaats van de boze Heks.

Wie wint?
Winnaar is het heksje dat als eerste op één van de drie spinnentaarten aankomt.

Om daar te komen moet je roze, rood of blauw gooien.
Als je een andere kleur gooit, heb je pech en blijf je staan.
Dan moet je het de volgende keer nogmaals proberen.

Een tip voor gevorderden:
De volgende spelregel maakt het spel een stukje moeilijker:
Als een speler per ongeluk de boze Heks omdraait, gaat zijn/haar heksje terug naar de Heksenschool, maar als troost mag die speler ook het heksenvuur een stuk draaien! Nu wordt het nog veel moeilijker om te onthouden waar alle heksenspullen liggen!

Veel plezier!

* * *

© Angelika and Jürgen Lange

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.
GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.
NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.
http://www.jumbo.nl
http://www.jumbo-spiele.de

3519 1e druk