



1,2,3-HEKSENMIÉ!

Een turbulent en nauwkeurig observatiespel voor 2 - 4 tovenaarsleerlingen van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Marco Teubner, Frank Bebenroth

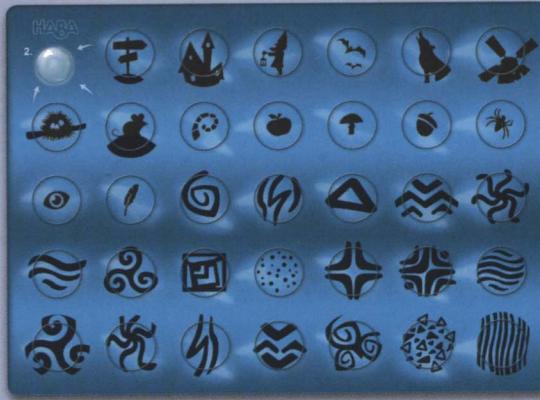
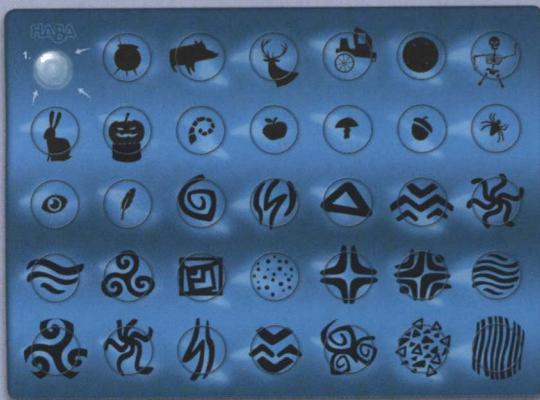
Illustraties: Andreas Besser

Duur van het spel: ca. 10 minuten

Het is nacht in het oude toverbos. Als de draken wakker worden en de volle maan lange schaduwen werpt, begint de grote eindtest voor de tovenaarsleerlingen. Zij moeten helemaal alleen door het duistere woud hun weg naar de geheime zaal van de tovenaar vinden. Daartoe heeft iedereen een toverbol gekregen. Als ze de juiste toverspreuk uitspreken en driemaal met de bol schudden, verschijnen in de toverbol aanwijzingen voor de juiste weg. Maar let op: jullie moeten vliegenvlug zijn en heel goed kijken. Alleen als jullie de aanwijzingen kunnen tevoorschijn toveren, komen jullie een stap dichter bij het doel. Wie het beste met de toverbollen overweg kan, vindt als eerste de weg naar de geheime zaal van de tovenaar en slaagt in de tovertest.

INHOUD VAN HET SPEL

1 spelbord (8 puzzelstukken), 4 toverbollen, 4 tovenaarsleerlingen, 4 onderzetters voor de toverbollen, 4 kaarten met telkens 34 aanwijzingskaartjes, 1 handleiding



Voor het eerste spel

Haal alle aanwijzingskaartjes uit **een** kaart en doe ze in **een** toverbol. Doe de toverbol vervolgens stevig dicht en doe de aanwijzingskaartjes van de **volgende** kaart in een **volgende** toverbol.

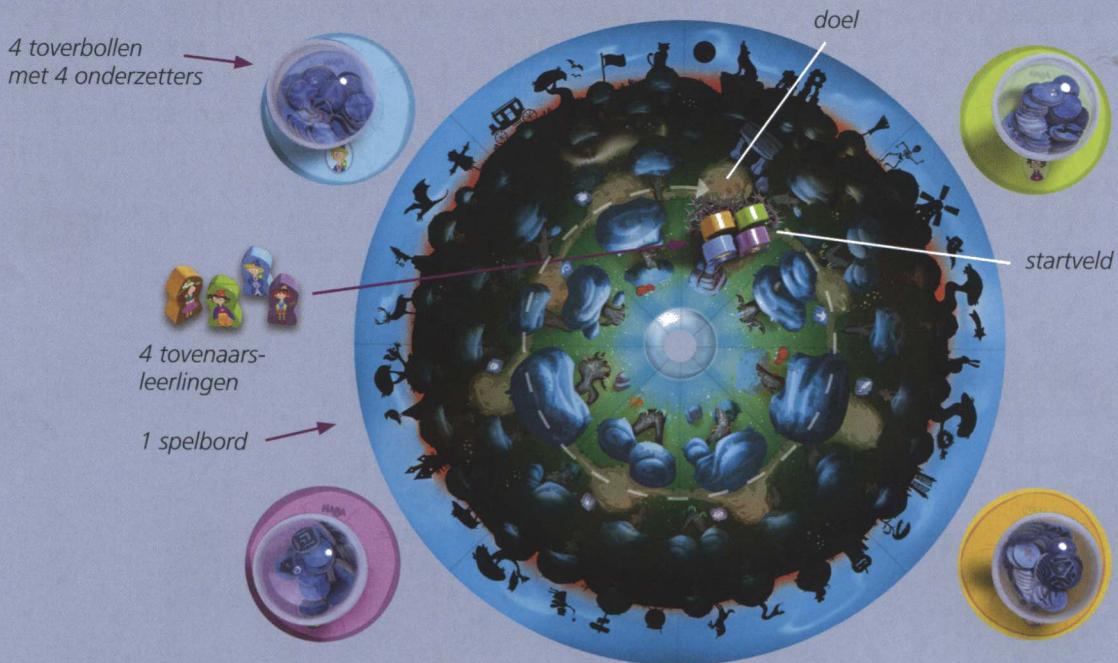


VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak eerst het spelbord in het midden van de tafel. Van de acht onderdelen maak je willekeurig een cirkel. Vervolgens kiest elke speler een tovenaarsleerling en de bijbehorende onderzetter voor de toverbol. Leg deze onderlegger voor je neer. Belangrijk: Er wordt altijd met alle toverballen en alle onderzetters gespeeld. Als jullie met minder dan vier spelers zijn, leggen jullie de overige onderzetters voor de toverballen op een vrije plek tussen jullie in. Op elke onderzetter leg je een toverbol. De tovenaarsleerlingen zetten jullie op het startveld naast de grote toversteen. Ongebruikte tovenaarsleerlingen leggen jullie terug in de doos.

Kijk nu goed naar het toverbos: erdoorheen leidt een verborgen, magisch pad. Op zeven van de acht delen van het spelbord zien jullie velden en een mijlpaal met een wit symbool. Op het achtste deel van het spelbord zien jullie naast het startveld, de toversteen en de ingang naar de zaal van de tovenaar (= doel).

Aan de rand van het bos kunnen jullie op elk deel van het spelbord de silhouetten van vier aanwijzingen bespeuren, bijv. een hert, een dwerg, een draak, een vogelverschrikker. Als jullie met jullie toverbol schudden en erin kijken, zien jullie daar dezelfde symbolen op de aanwijzingskaartjes. In elke toverbol bevindt zich maar één aanwijzing voor elk deel van het spelbord. Niemand van jullie weet echter exact met welke toverbol hij welke aanwijzing kan tevoorschijn toveren.



SPELVERLOOP

Toverballen verwisselen

Aan het begin van elke spelronde schudden jullie de toverballen en geven jullie die door naar de onderzetter die links van jullie ligt. Ook toverballen zonder speler worden doorgegeven.

Aanwijzingen ontdekken

Jullie moeten een kaartje vinden met een silhouet dat afgebeeld is op het deel van het spelbord met de klok mee, dat vóór jullie toverleerling staat (bijv. hert, dwerg, draak, vogelverschrikker). Silhouetten van verder verwijderde delen van het spelbord tellen niet mee.

Spreek allemaal samen de toverspreuk "1, 2, 3 – heksenme!" uit ... en de jacht op de aanwijzingen is open. Elke speler neemt de toverbol die voor hem ligt en probeert deze zo te draaien en te schudden, dat hij een kaartje met het silhouet van een gepaste aanwijzing vindt.

Als een speler een aanwijzingskaartje met een juist silhouet gevonden heeft, roept hij snel 'Toverstop!'. Hierna moeten alle spelers hun toverbol weer op de onderzetter leggen. Wie 'Toverstop!' heeft geroepen, legt zijn toverbol voorzichtig op het gat in het midden van het spelbord.

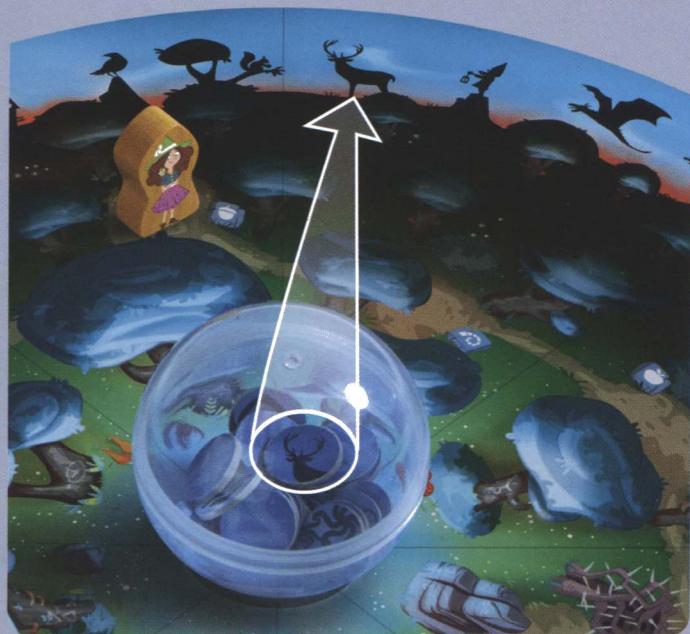




De medespelers controleren nu samen of het aanwijzingskaartje een van de gezochte silhouetten op het volgende deel van het spelbord is.

- **Ja!** Prima! Je hebt goed getoverd en de juiste aanwijzing gevonden. Je mag nu met je tovenaarsleerling naar het volgende veld gaan.
- **Nee!** Helaas heb je je vergist. Geeft niets! Iedereen neemt zijn toverbol weer op en zoekt verder tot hij een juist aanwijzingskaartje vindt.

Daarna begint een nieuwe ronde. Iedereen schudt weer met zijn toverbol, geeft deze naar links door (zie Toverbollen verwisselen) en zoekt vervolgens het juiste silhouet voor het volgende deel van het spelbord.



De magische mijlpaal

Als je met je tovenaarsleerling alleen en als laatste op het laatste veld staat, mag je een speciaal toverkunstje uitvoeren: je mag in je toverbol niet alleen het silhouet van het volgende wegdeel, maar ook het witte symbool van de mijlpaal van het volgende deel van het spelbord zoeken. Als je het witte symbool hebt gevonden, roep je snel 'Toverstop!' en leg je je toverbol voorzichtig in het midden. Als dat het juiste symbool is, mag je voortgaan tot het veld van de voorlaatste speler.

Opgelet: als jullie per twee spelen, mag je enkel voortgaan tot het veld vlak achter je medespeler.

Vervolgens gaat de zoektocht normaal verder.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler met zijn tovenaarsleerling de ingang van de geheime zaal van de tovenaar heeft bereikt, is het spel afgelopen. Hij is de winnaar, want hij heeft de eindtest voor tovenaarsleerlingen als beste uitgevoerd.

Opgelet

Behandel de toverbollen voorzichtig. Ze mogen niet vallen of gegooid worden want anders kunnen ze opengaan, waardoor de aanwijzingskaartjes door elkaar geraken of verloren gaan.



Om de toverbollen te reinigen, kun je ze openen. Zorg er wel voor dat de aanwijzingskaartjes uit de verschillende bollen niet gemengd worden. Als dat toch gebeurt, zie je op de pagina met inhoud van het spel, welke aanwijzingskaartjes samen in een toverbol horen.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.



PETITS SORCIERS



Un jeu palpitant d'observation pour 2 à 4 apprentis sorciers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Marco Teubner, Frank Bebenroth

Illustration: Andreas Besser

Durée du jeu : env. 10 minutes

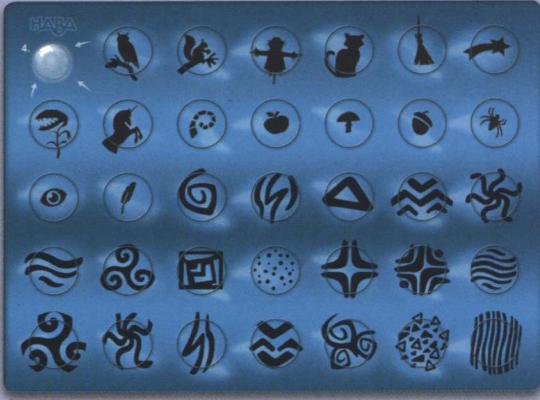
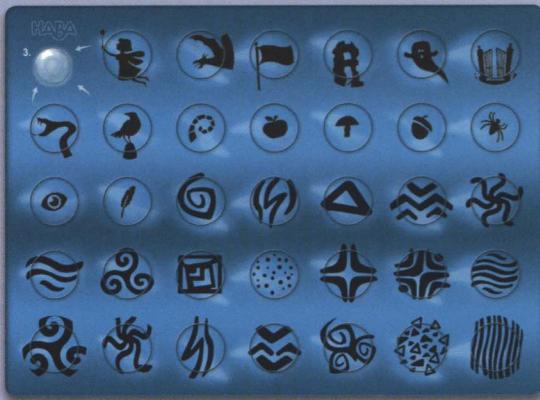
La nuit est tombée sur la vieille forêt enchantée. Quand les dragons se réveillent et la pleine lune dessine de longues ombres, la grande épreuve de sorcellerie qu'attendent impatiemment nos petits sorciers peut commencer. Tout seul, vous devrez trouver le chemin dans l'obscurité de la forêt jusqu'à la salle secrète des sorciers. Pour vous aider, vous recevez chacun une boule de cristal. En prononçant la bonne formule magique et en secouant trois fois la boule de cristal, vous obtiendrez peut-être des indices sur le chemin à suivre.

Mais attention : il faudra se dépêcher et être attentifs, car vous avancerez seulement si vous savez utiliser habilement votre magie pour obtenir les précieux indices.

Le petit sorcier qui maîtrise le mieux sa boule de cristal trouvera en premier le chemin vers la salle secrète des sorciers et pourra en devenir un vrai !

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu (8 pièces à assembler), 4 boules de cristal en plastique, 4 petits sorciers, 4 supports pour boules de cristal, 4 plaquettes de 34 jetons « indice » chacune, 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Détachez tous les jetons « indice » d'une plaque, mettez-les à l'intérieur d'une boule de cristal et refermez-la. Remplissez la boule suivante avec les jetons d'une autre plaque.

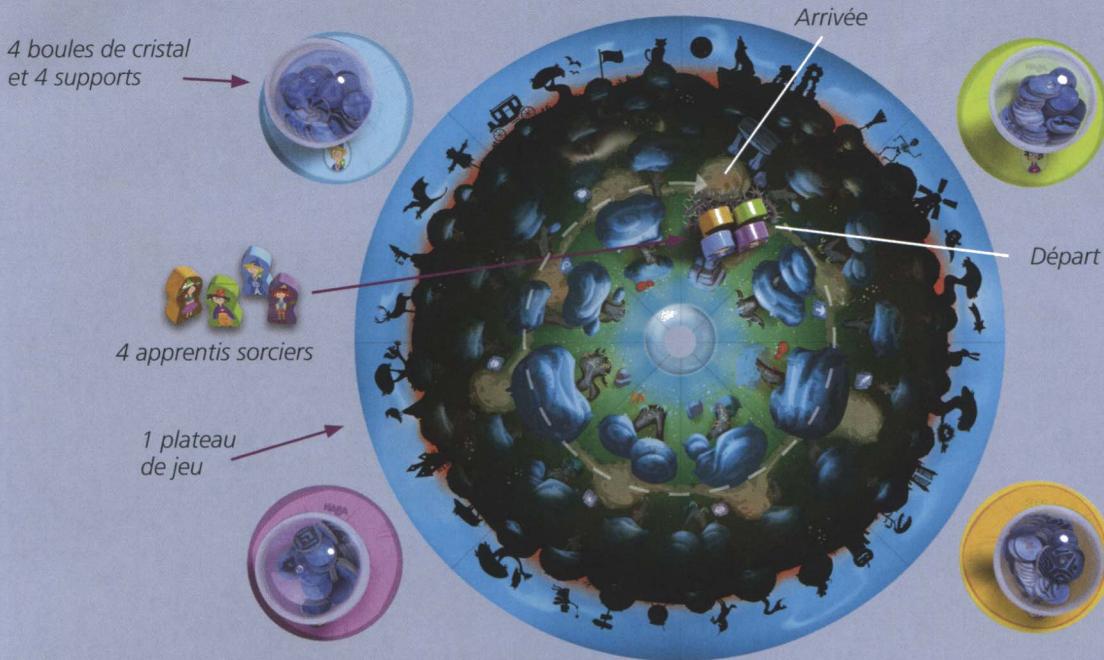


PRÉPARATION DU JEU

Assemblez d'abord le plateau de jeu au milieu de la table en disposant comme vous le souhaitez ses huit parties pour former un rond. Chaque joueur choisit ensuite un apprenti sorcier et le support de boule de cristal correspondant qu'il place devant lui. Important : vous jouez toujours avec toutes les boules de cristal et tous leurs supports. Si vous êtes moins de quatre joueurs, placez le(s) support(s) restant(s) sur un emplacement libre entre vous. Une boule de cristal est déposée sur chaque support. Les apprentis sorciers commencent tous sur la case de départ près de la grande pierre enchantée.

Rangez dans la boîte les apprentis sorciers dont vous ne vous servez pas. Maintenant, regardez attentivement la forêt enchantée : elle est traversée

par un chemin magique caché. Sept des huit parties du plateau de jeu comportent des cases chemin et des bornes avec un symbole blanc. Sur la huitième partie du plateau de jeu se trouvent la pierre enchantée près de la case de départ et l'entrée vers la salle des sorciers (= arrivée). En bordure de la forêt, sur chaque partie du plateau de jeu, quatre indices sous forme de silhouettes vous sont donnés. Par exemple un cerf, un nain, un dragon ou un épouvantail. Maintenant, si vous secouez votre boule magique, vous voyez apparaître les mêmes dessins sur les jetons « indice ». Chaque boule magique ne contient qu'un seul indice de chaque partie du plateau de jeu. Mais personne ne sait précisément quelle boule magique permet d'obtenir quel indice.



DÉROULEMENT DU JEU

Changez les boules magiques

Au début de chaque tour de la partie, secouez votre boule magique, puis placez-la sur le support à votre gauche. Déplacez également vers la gauche les boules qui n'ont pas été attribuées à des joueurs.

Découvrir des indices

Regardez la case suivante (sens horaire) sur le chemin de votre apprenti sorcier. Pour y accéder, vous devez trouver un jeton avec une des silhouettes figurant sur cette partie du plateau (par exemple le cerf, le nain, le dragon et l'épouvantail). Les silhouettes des parties plus éloignées du plateau de jeu ne comptent pas.



Annoncez tous ensemble « Abracadabra ! » ... et la chasse aux indices peut commencer. Chaque joueur prend la boule de cristal placée devant lui. Il essaie de la tourner et de la secouer de manière à obtenir un jeton avec la silhouette dont il a besoin pour avancer.

Si un joueur trouve un indice avec la silhouette correspondante, il annonce vite « Abracadastop ! ». Tous les joueurs doivent alors reposer leurs boules de cristal sur les supports. Celui qui a annoncé « Abracadastop ! » dépose soigneusement sa boule magique dans le trou au milieu du plateau de jeu. Les autres joueurs peuvent ainsi la contrôler ensemble.





Le jeton comporte-t-il l'une des silhouettes correspondant à la case suivante sur son chemin ?

- **Oui !** Super ! Ta magie a fonctionné et tu as trouvé l'indice qu'il te fallait. Tu peux alors déplacer ton apprenti sorcier sur la case suivante du chemin.
- **Non !** Tu t'es malheureusement trompé. Ce n'est pas grave ! Vous reprenez tous votre boule magique et continuez à chercher jusqu'à ce qu'un joueur trouve l'un des indices correspondants.

Un nouveau tour peut ensuite commencer. Tous secouent de nouveau les boules de cristal, puis les déposent à leur gauche (voir *Changez les boules magiques*). Ils se mettent ensuite à chercher une silhouette correspondant à la case suivante.



Les bornes magiques

Si ton apprenti sorcier est le dernier sur le chemin et seul sur sa case, alors tu peux utiliser une magie spéciale. Désormais, tu ne cherches plus uniquement une silhouette de la case suivante du chemin, mais également le symbole blanc qui figure sur la borne de cette case. Dès que tu as trouvé le symbole blanc, annonce rapidement « Abracadastop ! » et pose doucement ta boule magique au milieu. Si le symbole est correct, tu peux avancer jusqu'à la case de l'avant-dernier joueur.

Attention : lors d'une partie à deux, tu peux uniquement avancer jusqu'à la case située directement derrière l'autre joueur.

Puis, la chasse aux indices reprend son cours normal.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a atteint l'entrée de la salle secrète des sorciers, la partie est terminée. C'est lui le gagnant, car il a été le plus doué lors de l'épreuve finale des apprentis sorciers. Il va pouvoir entrer dans la salle secrète et devenir un vrai sorcier.

Attention

Maniez les boules de cristal avec précaution. Elles ne doivent pas tomber ou être jetées. En s'ouvrant, les jetons « indice » des boules magiques pourraient se mélanger ou être perdus.

CONSEIL

Vous pouvez ouvrir les boules pour les nettoyer. Mais faites bien attention à ce que les jetons « indice » des diverses boules ne se mélangent pas. Si cela devait se passer, vous trouverez sur la page avec le contenu du jeu à quelle boule appartiennent quels jetons.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.