

Husch Husch kleine Hexe



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 !



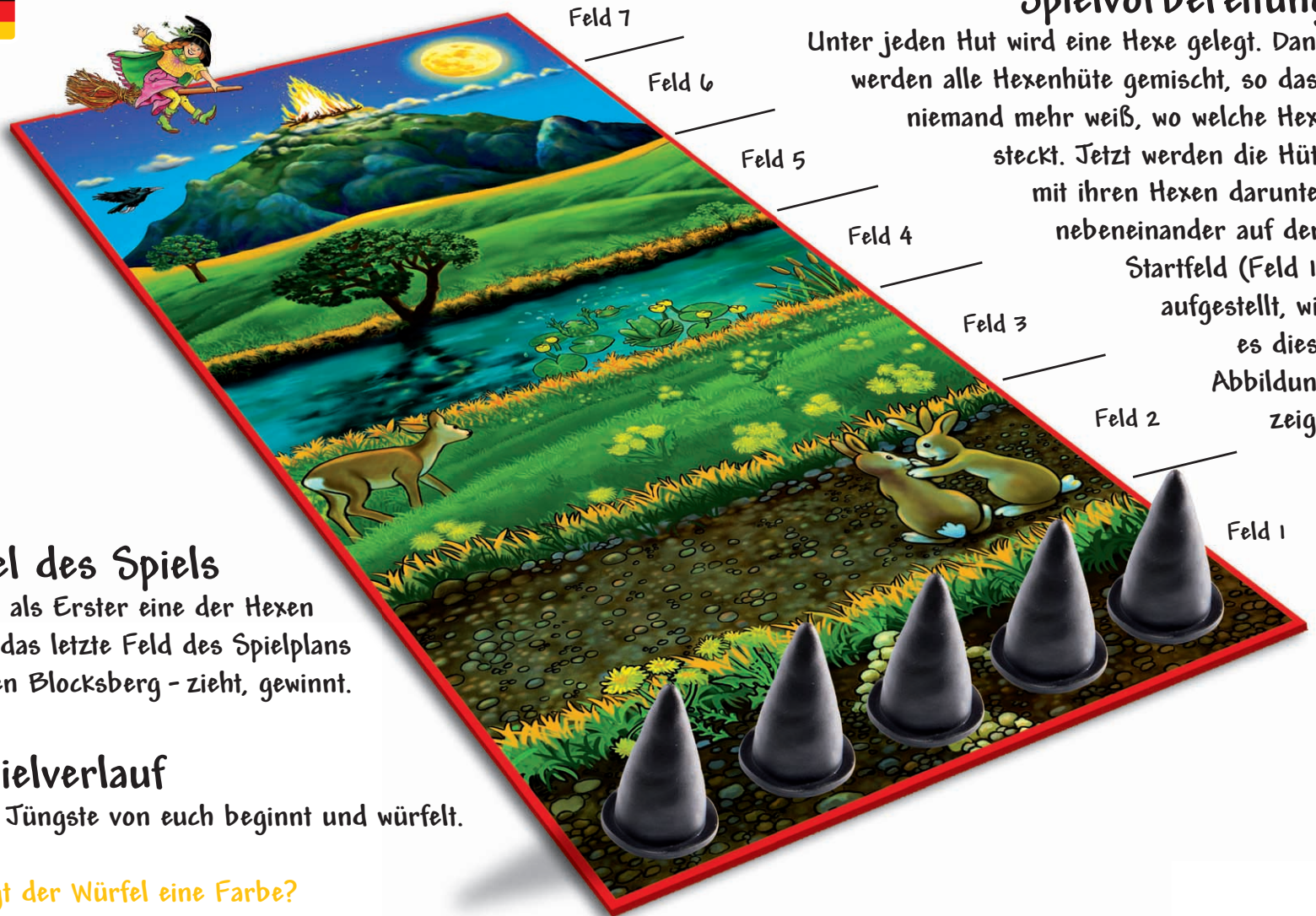
The Story

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 streghetta! 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 streghetta, 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 Doppelpfeilsymbol 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.