

belsduc

Nr. 22 613 9

LA RECETTE DES SORCIÈRES

HEXENKUCHE



LA POZIONE MAGICA



Illustration:
Monika Mulzer-Adam,
Emmeke van der Put

HEXSENKEUKEN

WITCH'S BREW



LA RECETTE DES SORCIÈRES

Nr. 22 614 6

La recette des sorcières

Le jeu de mémoire ensorcelé pour **2 à 4** joueurs de **4 à 8** ans

Contenu:

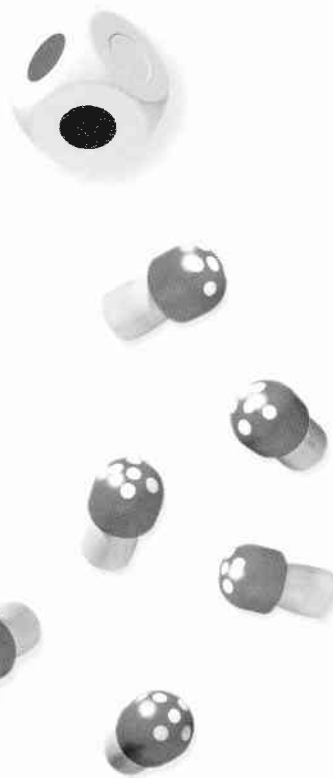
1 plateau de jeu en bois, 36 champignons en bois,
1 dé Couleurs, 1 sac en tissu

Pattes d'araignées et venin de serpent, qu'est-ce qui mijote dans la cuisine de ces sorcières ? Quatre sorcières préparent une potion magique dans leur grande marmite. Mais, pour qu'elle agisse, il manque encore sept champignons dans chacune d'elles. Tous les champignons sont ensorcelés : on ne peut les obtenir que si la couleur en dessous correspond à celle du dé. Aidez les sorcières et mémorisez bien où se cache chaque couleur !

Le but du jeu consiste à réunir le premier les 7 champignons pour la potion magique de sa sorcière.

Avant de commencer,

placez les champignons dans les alvéoles du plateau (il reste 4 champignons de remplacement). Choisissez chacun la sorcière que vous allez aider à cuisiner. Préparez le dé et c'est parti ! Le plus jeune joueur commence.



F

La chasse aux champignons commence

Quand vient ton tour, lance le dé et sors un champignon de son alvéole de manière à ce que chacun puisse voir la couleur qui se trouve en dessous.

Si la couleur correspond à celle du dé, tu peux garder le champignon et le mettre dans ta marmite. C'est ensuite à ton voisin de jouer.

Si la couleur sous le champignon est différente du dé, remets-le en place ; ton tour est terminé.

Mémorise bien les couleurs qui se cachent sous les champignons. Peut-être qu'au tour suivant tu obtiendras une de ces couleurs au dé et tu pourras gagner le champignon.

Le vainqueur est le premier qui possède 7 champignons dans sa marmite.



Conseil pour les reines des sorcières

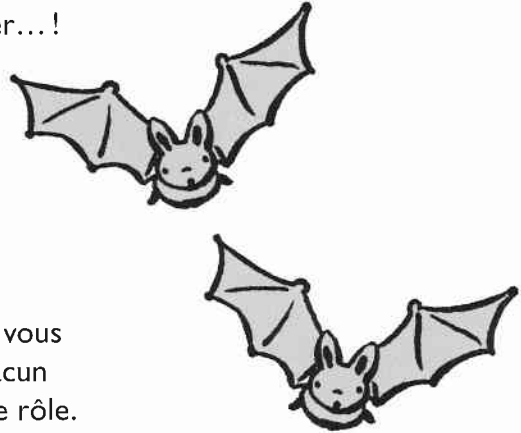
Le jeu n'est pas assez ensorcelé à votre goût ? À chaque fois que l'un de vous gagne un champignon, tournez simplement le disque. Même les plus malins vont en baver... !

Variante pour les plus jeunes sorcières

Cette variante amusera particulièrement les petites sorcières et permettra aux grandes de reposer leurs méninges.

Répartissez équitablement les 32 champignons entre vous et placez-les dans votre marmite. À trois joueurs, chacun reçoit 10 champignons. Lancez ensuite le dé à tour de rôle. Celui qui obtient « Bleu », par exemple, place son champignon dans un alvéole bleu. Au cours du jeu, il peut arriver que tous les alvéoles de la couleur soient déjà occupés. Pas de chance, vous devrez passer le dé à votre voisin !

Le vainqueur est le premier qui n'a plus de champignons dans sa marmite.



Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc

Hexenküche

Das verhexte Farb-Merk-Spiel für **2-4** Spieler von **4-8** Jahren

Inhalt:

1 Holz-Spielplan, 36 Fliegenpilze aus Holz,
1 Farbwürfel, 1 Stoffbeutel

Spinnenbein und Schlangengift – was brodelt da in der Hexenküche? Vier Hexen kochen in ihren großen Kesseln einen Zaubertrank. Doch überall fehlen noch sieben Fliegenpilze, damit er auch richtig wirkt. Alle Pilze sind verhext – man bekommt sie erst, wenn darunter die Farbe ist, die der Würfel anzeigt. Helft den Hexen und merkt euch gut, wo welche Farben versteckt sind!

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle sieben Fliegenpilze für den Zaubertrank seiner Hexe zu sammeln.

Bevor ihr zu spielen anfangt,

stellt ihr die Fliegenpilze in die Vertiefungen des Spielplans – vier davon bleiben als Ersatz übrig. Sucht euch eine Hexe aus, der ihr beim Kochen helfen möchtet. Legt den Farbwürfel bereit und los geht's.

Anfangen darf der jüngste Spieler.



Die Fliegenpilz-Suche beginnt

Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Farbwürfel und nimmst einen Fliegenpilz aus der Vertiefung, so dass alle die darunter liegende Farbe sehen können.

Stimmt die Farbe darunter mit der gewürfelten überein, darfst du den Pilz behalten und in deinen Hexenkessel geben. Danach kommt der nächste Spieler dran.

Erscheint eine andere als die gewürfelte Farbe, stellst du den Pilz wieder an seinen Platz zurück und dein Spielzug ist zu Ende.

Merke dir gut, welche Farben wieder unter den Pilzen verschwinden. Vielleicht würfelst du das nächste Mal eine davon und kannst dir den Pilz holen!

Gewinner ist, wer zuerst alle sieben Fliegenpilze in seinem Kessel hat.



D

Hexen-Profi-Tipp

Ist euch das Spiel noch nicht verhext genug? Dann bewegt einfach die Drehscheibe, immer wenn ihr einen Fliegenpilz ergattert habt. Da kommen selbst clevere Spieler ins Schwitzen!

Variante für kleine Hexen

Kleinen Hexen macht dieses Spiel besonders viel Spaß – und größere können sich vom vielen Überlegen ausruhen:

Teilt zu Beginn 32 Fliegenpilze gleichmäßig unter euch auf und stellt sie in eure Hexenkessel. Bei drei Spielern bekommt jeder 10 Pilze. Anschließend würfelt ihr reihum. Wer zum Beispiel Blau gewürfelt hat, stellt seinen Pilz in eine blaue Vertiefung. Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass die Felder der Farbe bereits besetzt sind. Dann habt ihr leider Pech gehabt und müsst den Würfel gleich weitergeben.

Gewinner ist, wer zuerst keinen Pilz mehr in seinem Kessel hat!



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 beleduc