

MARCO TEUBNER

Kullerhexe



DREI
MAGIER



ARVI

THE ROLLING WITCH
LA SORCIÈRE FILANTE
LA STREGA FRETTOLOSA

„Drachenzahn und Spinnenbein, wo wird denn wohl mein Hexenbuch sein?“ Japsend hüpfte die Kullerhexe auf ihr Efeublatt und zischt los! Denn ohne Hexenbuch, Kessel oder Besen ist sie ja eigentlich gar keine richtige Hexe ...

Also schnell los, bevor alle Sterne am Himmel stehen und der magische Zauberwald die Gegenstände für immer verschwinden lässt!

Doch leichter gesagt als getan, denn der Zauberwald ist groß und die schusselige Kullerhexe ohne Orientierung.

Plötzlich springen zwei kleine Wutzeln hinter einem Baum hervor und stemmen ihr Hexenbuch in die Höhe! Welches wohl bemerkte fast so groß ist wie die beiden Wutzeln zusammen.

„Da ist es ja! Was würde ich bloß ohne euch machen!“, bedankt sich die Hexe, tauscht das Buch als Belohnung gegen leckere Beeren ein und flitzt schon wieder weiter ...

Wer kann der Kullerhexe am besten helfen und so die meisten Beeren einsammeln?

“Dragon’s tooth and spider’s leg – where can my book of spells be?” Gasping, the witch jumps up on to her ivy leaf and dashes off! For without her book of spells, cauldron or broom, she isn’t a proper witch...

So get going before the sky is starry and the objects disappear in the magic forest for ever!

That’s easier said than done, for the magic forest is big, and the scatterbrained Rolling Witch doesn’t have any sense of direction. All of a sudden, two little gnomes jump out from behind a tree and hold up her book of spells! Let it be said that the book is almost as big as the two gnomes put together!

“There it is! What on earth would I do without you?!” says the Witch thankfully, and swops the book for a few berries as a reward, and dashes off again...

Who can help the Rolling Witch most, and collect the most berries?

« Dent de dragon et patte d’araignée ! Mais où est passé mon livre de sorcière ? » s’exclame la sorcière en sautant sur sa feuille de lierre et en filant. Sans livre de sorcière, ni chaudron, ni balai, elle n’est plus vraiment une vraie sorcière ...

Alors, vite, vite, avant que les étoiles n’éclairent le ciel et que la forêt enchantée ne fasse disparaître les objets à jamais !

Oui, mais ceci est plus facile à dire qu’à faire, car la forêt magique est vaste et la sorcière filante distraite manque d’orientation. Soudain, deux petits lutins jaillissent de derrière un arbre, en portant le livre de sorcière à bout de bras ! Inutile de dire que le livre est presque aussi grand que les deux lutins réunis !

« Le voilà ! Mais qu’est-ce que je ferais sans vous ! » Pleine de gratitude, la sorcière prend son livre et distribue quelques baies en récompense, puis se remet à filer

Qui peut aider la sorcière filante de son mieux et amasser le plus de baies !

„Dente di drago, zampa di ragno, il libro di magia non lo sto trovando?“ La strega salta tutta affannata sulla sua foglia di edera e sfreccia via come un lampo! Perché senza il suo libro di magia, senza il suo pentolone e la sua scopa volante, non può essere una vera strega...

Allora via, veloce come il vento, prima che tutte le stelle siano spuntate nel cielo e il bosco incantato faccia scomparire per sempre tutti gli oggetti!

Ma è più facile a dirsi che a farsi, perché il bosco incantato è davvero grande e la strega frettolosa, che è anche sbadata, perde facilmente l’orientamento. Improvvisamente, due piccoli gnomi balzano fuori da dietro un albero, alzando il suo libro di magia! Che, a dire il vero, è grande quasi quanto i due gnomi messi assieme.

„Eccolo finalmente! Che cosa farei senza di voi!“, li ringrazia la strega, scambiando il suo libro con un po’ di bacche come ricompensa, e poi via di nuovo, veloce come un razzo ...

Chi sarà più bravo ad aiutare la strega, guadagnando così il maggior numero di bacche?



Inhalt



1 Spielfeld (Waldboden)

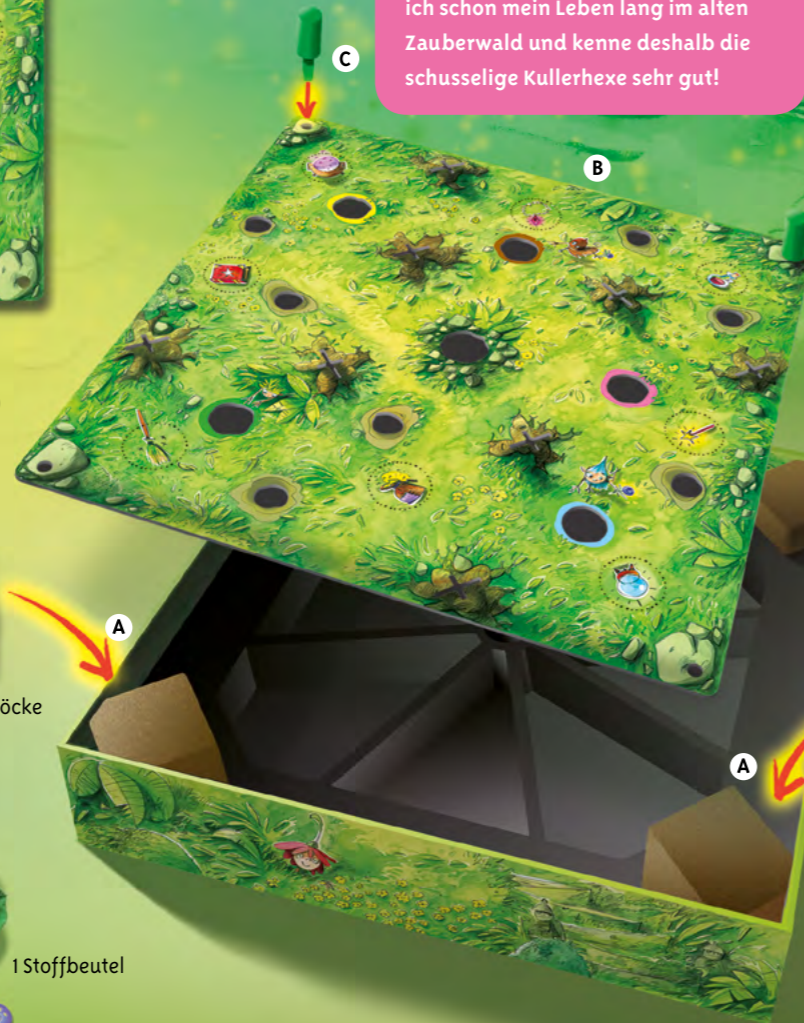


Vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle 8 Bäume aus der Pappe und steckt diese zusammen. Achtet darauf, dass die Buchstaben auf Stamm und Baum übereinstimmen. Danach brecht ihr noch die Wutzelkarten, Zielkarten, Sterne und Beeren vorsichtig aus. Zudem löst ihr noch alle Teile aus dem Waldboden heraus. Diese werden für das Spiel nicht benötigt.



Hallo! Ich bin Bea Blütenblatt und verrate euch gerne ein paar Geheimnisse über die Kullerhexe! Als Wutzel lebe ich schon mein Leben lang im alten Zauberwald und kenne deshalb die schusselige Kullerhexe sehr gut!



Spielvorbereitung

A Nehmt alles Spielmaterial aus dem Unterteil der Schachtel und legt diese in die Tischmitte. Steckt dann die 4 Schaumstoffblöcke in die jeweils dafür vorgesehenen Ecken.

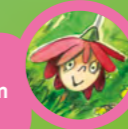
B Legt anschließend das Spielfeld mit dem Waldboden auf die Schaumstoffblöcke.

C Außerdem werden die 4 Stecker jeweils in die Ecken des Spielfelds gesteckt.

D Die Sanduhr stellt ihr in die Mitte des Spielfelds.

E Nun steckt ihr noch die Bäume in die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Waldboden.

Tipp: Da die Schlitze an einer Seite etwas länger sind, lassen sich die Bäume nur in einer bestimmten Position in das Spielfeld stecken!



F Stellt anschließend die Kullerhexe auf einen beliebigen der 8 Gegenstände auf dem Spielfeld. Dabei bekommt sie locker ihren Hut aufgesetzt. Drückt den Hut also nicht zu fest auf ihren Kopf.



Hinweis: Die Punkte G und H sind nur für das Spiel mit 3, 4 und 5 Spielern wichtig:

G Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spiel bereit. Die Beeren-Chips gebt ihr in den grünen Stoffbeutel. Außerdem legt ihr die Sterne in folgender Anzahl bereit:

- bei 3 Spielern 9 Sterne
- bei 4 Spielern 12 Sterne
- bei 5 Spielern 15 Sterne

Restliche Sterne könnt ihr zur Seite legen, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

H Als Letztes sucht sich jeder von euch einen Wutzel aus, mit dem ihr spielen möchtet. Nehmt euch jeweils die große und kleine Wutzelkarte der gleichen Farbe. Den großen Wutzel legt ihr vor euch ab, den kleinen Wutzel werft ihr in die farbliche passende Wutzelhöhle auf dem Spielfeld. Dieser markiert am Spielende eure Wutzelhöhle.

Zunächst wird das Spiel mit 3, 4 und 5 Spielern beschrieben. Die Regel für 2 Spieler folgt am Ende.

Spielziel

Lenkt die Kullerhexe zu den gesuchten Gegenständen. Derjenige von euch, der die meisten Sachen einsammeln konnte und somit auch die meisten Beeren-Chips einheimst, gewinnt!

Wie funktioniert's?

Ihr spielt im Uhrzeigersinn in wechselnden Zweiertteams! Der jüngste Spieler beginnt und stellt die Schachtel mit dem Spielfeld zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Ihr bildet das erste Team für diese Runde.

Beispiel 4 Spieler:

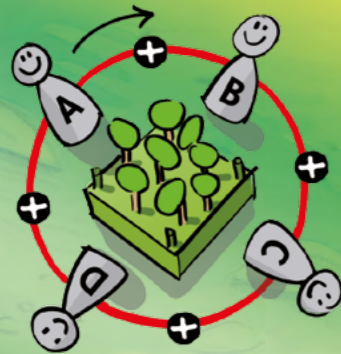
Runde 1: Spieler A + B

Runde 2: Spieler B + C

Runde 3: Spieler C + D

usw...

Nun lenkt ihr die Kullerhexe, indem ihr auf die beiden Stecker auf eurer Spielfeldseite jeweils einen Daumen legt und damit das Spielfeld nach unten drückt.



Tipp: Vor dem ersten Spiel sollte jeder von euch kurz geübt haben. Anstelle des Daumens könnt ihr auch den Zeigefinger nehmen. Probiert einfach aus, was euch leichter fällt.

Anschließend wird die Kullerhexe in die Richtung loskullern, in die der Waldboden abgesenkt wird.

Ihr dürft euch absprechen, welchen Weg die Hexe nehmen soll oder welche Stecker gedrückt werden müssen. Allerdings dürft ihr nicht mit euren Händen auf dem Spielfeld eingreifen.

Spielablauf

Wenn ihr zusammen mit eurem Mitspieler an der Reihe seid, deckt ihr zunächst eine Zielkarte auf und legt sie gut sichtbar neben den Stapel. Der darauf abgebildete Gegenstand gibt euch das Ziel für die Kullerhexe vor. Erwischt ihr zufällig einen Gegenstand, auf dem die Kullerhexe gerade steht, Glück gehabt! Das Ziel zählt als geschafft und ihr könnt gleich die nächste Zielkarte aufdecken. Jetzt wird die Sanduhr umgedreht und anschließend wieder in die Spielfeldmitte gestellt. Ab jetzt gilt's! Lenkt nun zusammen die Kullerhexe zu dem gesuchten Gegenstand. Dieser gilt als erreicht, wenn die kleine Hexe bereits die gepunktete Markierung berührt. Sie muss dabei das Ziel nicht komplett abdecken.



Wichtig: Die Kullerhexe muss auf dem Feld zum Stehen kommen! Flitzt sie darüber hinweg, ist das Ziel noch nicht erreicht.

Wenn die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, dürft ihr die nächste Zielkarte aufdecken und den darauf abgebildeten Gegenstand ansteuern. Läuft die Sanduhr allerdings ab, bevor die Kullerhexe ihr Ziel erreicht hat, dann gilt die zuletzt aufgedeckte Zielkarte als nicht erfüllt. Legt sie am besten gleich wieder unter den Zielkartenstapel. Bleibt die Kullerhexe unterwegs in einer Pfütze oder Wutzelhöhle stecken oder verliert ihren Hexenhut, so ist eure Runde sofort beendet.

Ihr dürft so lange Gegenstände einsammeln bis:

- die Sanduhr abläuft,
- die Kullerhexe in einem der Löcher feststeckt,
- oder ihren Hut verliert.

Tipp: Nicht alle Bäume im Zauberwald sind gleich hoch. Passt also gut auf, dass die Hexe ihren Hut nicht verliert.



Wertung

Ist eure Runde beendet, überprüft ihr anhand der Zielkarten, wie viele Gegenstände ihr eingesammelt habt. Nun könnt ihr die Gegenstände bei der Kullerhexe eintauschen. Als Belohnung für eure Hilfe bekommt jeder Spieler des Teams so viele Beeren-Chips aus dem Beutel wie ihr Zielkarten erfüllen konntet. Die gewonnenen Beeren sammelt ihr, wie für einen Wutzeln üblich, in eurer Wutzelhöhle auf dem Spielfeld.

Beispiel:

Vicky und Conrad erfüllen zusammen 4 Zielkarten. Beide nehmen sich jeweils 4 Beeren-Chips aus dem Stoffbeutel und verstauen diese in ihrer farblich passenden Wutzelhöhle auf dem Spielfeld.



Nach eurer Runde steckt ihr noch 1 Stern auf einen beliebigen Baum. Dann beginnt die nächste Runde und die Schachtel wandert um eine Position im Uhrzeigersinn weiter. Das nächste Team ist an der Reihe.



Vorbereitung für die nächste Runde

Die aufgedeckten Zielkarten legt ihr auf einen Ablagestapel. Sind alle Zielkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Zudem wird die Kullerhexe, wenn sie in einer Pfütze oder Wutzelhöhle feststeckt, wieder auf einen beliebigen Gegenstand gestellt.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis der letzte Stern auf einem der Bäume steckt. Nun wird nachgeschaut, wer von euch die meisten Beeren-Chips in seiner Wutzelhöhle gesammelt hat. Nehmt dazu das Spielfeld aus der Schachtel. Derjenige von euch, der die meisten Beeren einsammeln konnte, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Hinweis: Ihr könnt die Beeren-Chips auch stapeln. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt!

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit spielt ihr zusammen gegen den Zauberwald. Hierfür benötigt ihr die Wutzelnkarten und Sterne nicht.

Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben das Spielfeld. Außerdem legt ihr 6 Stapel Beeren-Chips mit je 6 Beeren bereit. Ihr spielt genau 6 Runden und benötigt für jede Runde einen Beerenstapel. Stellt die Kullerhexe am Anfang auf einen beliebigen Gegenstand auf dem Spielfeld. Dreht dann die Sanduhr um und spielt wie unter **Spielablauf** beschrieben. Ist die Runde beendet, tauscht ihr die Gegenstände bei der Kullerhexe ein. Als Belohnung für eure Hilfe bekommt ihr für die erfüllten Zielkarten die gleiche Anzahl an Beeren-Chips vom ersten Stapel. Die restlichen Chips legt ihr für den Zauberwald zur Seite.

Beispiel:

Ihr habt 4 Gegenstände eingesammelt. Dafür dürft ihr euch zusammen 4 Beeren vom ersten Stapel nehmen. Die 2 Beeren, die übrig bleiben, legt ihr zur Seite.

Dann beginnt die 2. Runde. Stellt den nächsten Stapel mit 6 Beeren bereit, dreht die Sanduhr wieder um, und weiter geht es. Nach 6 Runden wird abgerechnet. Wenn ihr nun gleichviel oder mehr Beeren-Chips als der Zauberwald gesammelt habt, dann habt ihr gewonnen! Konntet ihr leider nicht so viele Beeren sammeln, hat euch der Zauberwald besiegt. Am besten ihr spielt gleich nochmal! Natürlich könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen und anstatt 6 sogar 7 oder 8 Beeren pro Stapel bereit legen. Wichtig: Ihr spielt wieder genau 6 Runden.



Contents



1 game board (forest floor)



Before playing the game for the first time

First of all remove all 8 trees from the cardboard and assemble them. Make sure that the letters on the trunk and the tree match each other. Then carefully remove all gnome cards, destination cards, stars and berries. And remove all parts from the forest floor. They aren't required for the game.



Hi! I am Bea Petal and am here to give you a few tips and tricks about the Rolling Witch! As a gnome, I have spent my whole life in the old magic forest and that means I know the scatterbrained Rolling Witch all too well!



Preparing to play

- A** Remove all the material from the bottom of the box and place it in the middle of the table. Then put the 4 foam blocks in the corners provided for this purpose.
- B** Then place the game board with the forest floor onto the foam blocks.
- C** The 4 plugs are also inserted into the corners of the game board.
- D** Place the hourglass in the middle of the game board.
- E** Now insert the trees into the places provided for them on the forest floor.
- F** Finally, place the Rolling Witch on any one of the 8 objects on the game board. Then place her hat jauntily on her head, i.e. don't press the hat too firmly on her head.

Tip: since the slits are somewhat longer on one side, you can only insert the trees in one certain position in the game board.



Please note: points G and H are only important when 3, 4 or 5 players are playing the game.

G Shuffle the destination cards and place them face-down as a draw pile next to the game. Put the berry chips in the green textile bag. Get the stars ready in the following quantities:

- for 3 players, 9 stars
- for 4 players, 12 stars
- for 5 players, 15 stars

You can put the rest of the stars to one side, they are not needed for this game.

H Finally, each player chooses a gnome to use as their figure. Each player takes the big and small gnome card of the same colour. Place the big gnome in front of you, and throw the small gnome in the same-coloured gnome cave on the game board. At the end of this game, this indicates your gnome cave.

First of all the game is described for 3, 4 and 5 players.

The rules for 2 players comes at the end.



Objective of the game

Steer the Rolling Witch towards the objects she is looking for. The player that collects the most objects and, therefore, the most berry chips, wins the game!

How does it work?

You play in a clockwise direction, in changing teams of two. The youngest player goes first, and places the box with the game board between them and the player to their left. You two form the first team for this round.

Example when four players are playing:

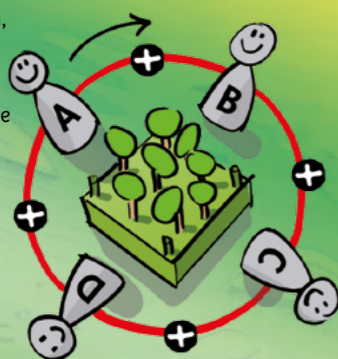
Round 1: players A + B

Round 2: players B + C

Round 3: players C + D

etc.

Now you steer the Rolling Witch by putting a thumb on each of the two plugs on your side of the game board and pushing the game board downwards.



Tip: everyone should have practiced a bit before the first game. Instead of using your thumb, you can use your index finger. Try both and see which one is easier for you.

The Rolling Witch is then rolled off in the direction in which the forest floor has been lowered. You are allowed to discuss amongst yourselves which path the Witch should take or which plugs have to be pressed. However, you are not allowed to touch the game board with your hands.

How to play

When it is the turn of you and your partner, first of all turn over a destination card and place it next to the pile such that it is easily visible. The object depicted on the card also tells you the destination of the Rolling Witch. If you by chance come across an object the Rolling Witch happens to be standing on, you are lucky! The destination is considered reached and you can turn over the next destination card. Now turn over the hourglass and put it in the middle of the game board.

From now – together, steer the Rolling Witch to the object she is looking for. This object is considered found as soon as the little witch comes into contact with the dotted marking. It doesn't have to completely cover the destination.



Important: the Rolling Witch must come to a stop on the field. If she passes it, she hasn't reached the destination.

If the hourglass is still running, you are allowed to turn over the next destination card and head towards the next depicted object. If the hourglass stops before the Rolling Witch has reached her destination, the last revealed destination card is considered **not reached**. The best thing to do is to put it back to the bottom of the pile. If the Rolling Witch gets stuck in a puddle or the gnome cave or loses her hat, your go **ends immediately**.

You can keep on gathering objects until:

- The hourglass stops;
- The Rolling Witch gets stuck in one of the holes; or
- She loses her hat.

Tip: not all the trees in the magic forest are the same height. Watch out – make sure the Witch doesn't lose her hat!



Score

If your round is finished, check your destination cards to see how many objects you have gathered. You can now give your objects to the Rolling Witch to exchange for berry chips. To reward your help, each player on the team receives as many berry chips from the bag as you have managed destination cards. As usual for a gnome, you gather the berries you have won in your gnome cave on the game board.

Example:

Together, Vicky and Conrad get 4 destination cards. They each take 4 berry chips from the textile bag and stow them away in their colour-coordinated gnome cave on the game board.



At the end of your round, put 1 star in any tree of your choice. The next round now commences and the box is moved round one place in a clockwise direction. Now it is the next team's turn.

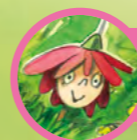


Preparing for the next round

Put the upturned destination cards on a discard pile. If all of the destination cards have been used, the discard pile is shuffled and can be used as a new draw pile. Moreover, if the Rolling Witch is stuck in a puddle or a gnome cave, she can be taken out and placed on to any object of your choice.

End of the game

You play until the last star has been put in one of the trees. Now you look to see who has gathered the most berry chips in their gnome cave. To do so, remove the game board from the box. The player amongst you with the most berries, wins the game! In case of a tie there are several winners.



Please note: you can also stack the berry chips. The player with the highest stack wins the game!

Playing with two players

When two players play, you play together **against the magic forest**. You don't need the gnome cards and stars.

Shuffle the destination cards and place them face-down as a draw pile next to the game board. Arrange 6 piles of 6 berry chips each. You play precisely 6 rounds, and need one pile of berries per round. Place the Rolling Witch on any one of the objects on the game board. Turn over the hourglass and play as described under **How to Play**.

Once the round has finished, swop your objects with the Rolling Witch. As a reward for your help, you receive the same number of berry chips as the number of destination cards you have collected from the first pile. Put the rest of the chips to one side.

Example:

You have collected 4 objects. This means that, **together**, you can take 4 berries from the first pile. Place the 2 left-over berries to one side.

Now start the second round. Get the next pile of 6 berries ready, turn over the hourglass and continue the game as before. At the end of 6 rounds, count your score. If you have the same number as or more berry chips than the magic forest, you have won the game! If however you haven't gathered as many berries, the magic forest has beaten you. The best thing to do in this case is to play again!

Naturally, you can increase the degree of difficulty and, instead of 6, make piles of 7 or even 8 berries each. Important: you still play precisely 6 rounds.



Contenu



1 planche de jeu (sol de la forêt)



8 arbres

24 cartes cibles
avec objets

108 jetons baies

20 étoiles
(avec 5 de rechange)

4 boutons

4 petits blocs de mousse

10 cartes lutins :
5 x grandes, 5 x petites

1 sablier

1 figurine de sorcière
filante avec chapeau

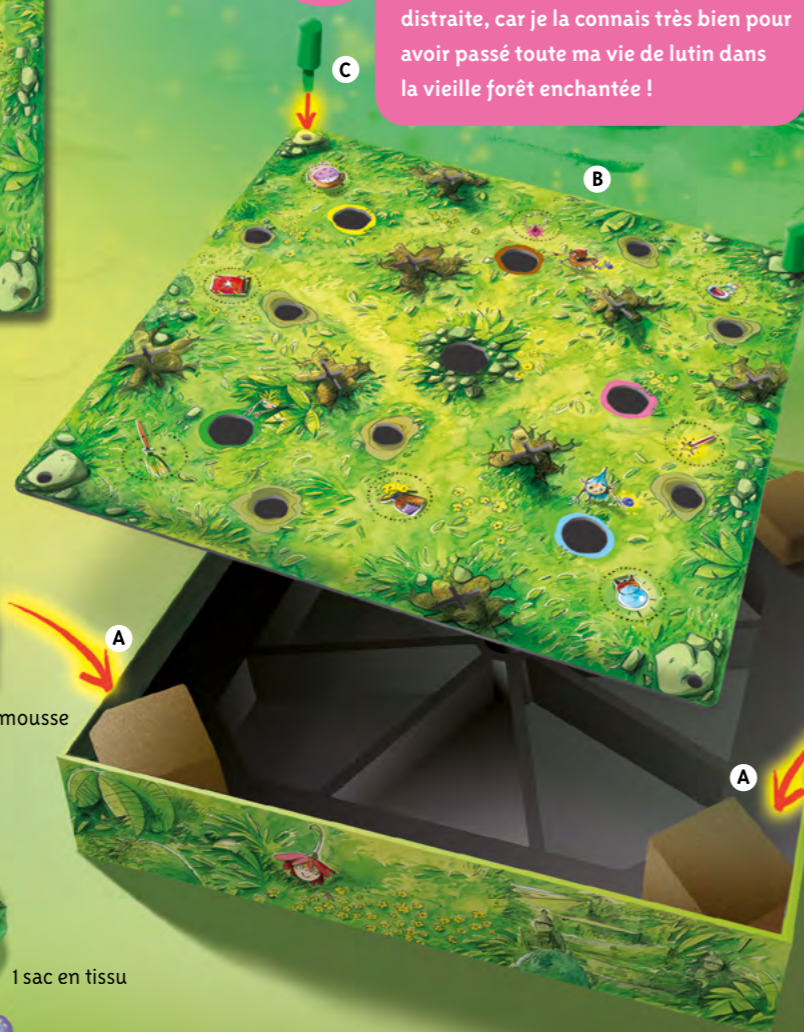
1 sac en tissu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez les 8 arbres du carton et assemblez-les. Faites attention à ce que les lettres marquées sur le tronc et l'arbre concordent. Détachez ensuite avec précaution les cartes lutins, les cartes cibles, les étoiles et les baies. Retirez en outre toutes les pièces du sol de la forêt, car elles ne sont pas nécessaires pour le jeu.



Salut ! Je suis Pétula Pétale et je vais vous dévoiler avec plaisir quelques conseils et astuces au sujet de la sorcière filante distraite, car je la connais très bien pour avoir passé toute ma vie de lutin dans la vieille forêt enchantée !



Préparatifs

- A** Sortez tout le contenu du jeu de la partie inférieure de la boîte et posez-le au milieu de la table. Insérez les 4 petits blocs de mousse dans les coins prévus à cet effet.
- B** Posez ensuite la planche de jeu avec le sol de la forêt sur les blocs de mousse.
- C** Insérez en outre les 4 boutons dans chacun des coins de la planche de jeu.
- D** Posez le sablier au milieu de la planche de jeu.
- E** Fixez les arbres aux endroits du sol de la forêt prévus à cet effet.

Astuce : vu que les fentes sont plus longues d'un côté, les arbres ne peuvent être fixés que dans une position définie sur la planche de jeu !



- F** Placez ensuite la sorcière filante sur un des 8 objets de la planche de jeu. Elle peut enfiler son chapeau sans problème. Il n'est donc pas nécessaire de l'enfoncer trop à fond sur sa tête.



Remarque : les points G et H n'ont d'importance que pour un jeu à 3, 4 et 5 joueurs.

G Mélangez bien les cartes et posez-les, face cachée, sous forme de pioche à côté du jeu. Mettez les jetons baies dans le sac en tissu vert, puis préparez le nombre d'étoiles comme suit :

- 9 pour 3 joueurs
- 12 pour 4 joueurs
- 15 pour 5 joueurs

Vous pouvez mettre les étoiles restantes de côté, vu qu'elles ne servent pas pour la partie.

H Enfin, vous choisissez parmi les lutins celui avec lequel vous souhaitez jouer. Prenez la grande et la petite carte de lutin de la même couleur. Placez le grand lutin devant vous et le petit lutin sur la caverne de lutin de la même couleur sur la planche de jeu. C'est ce lutin qui repère votre caverne à la fin de la partie.

Commençons par le jeu avec 3, 4 et 5 joueurs.

Les règles pour 2 joueurs sont décrites par la suite.

But du jeu

Dirigez la sorcière filante vers les objets recherchés. Celui de vous tous ayant réussi à recueillir le plus d'objets et, par conséquent, le plus de jetons baies, gagne !

Comment faire ?

Vous jouez alternativement, dans le sens des aiguilles d'une montre, par équipes de deux ! Le joueur le plus jeune commence et pose la boîte avec la planche de jeu entre lui et son voisin de gauche. Vous constituez la première équipe de cette manche.

Exemple pour 4 joueurs :

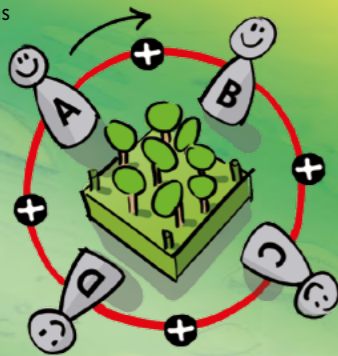
1e manche : joueurs A + B

2e manche : joueurs B + C

3e manche : joueurs C + D

etc.

Pour diriger la sorcière filante, vous placez vos pouces sur chacun des deux boutons se trouvant sur votre côté de planche de jeu et vous pressez ainsi la planche de jeu vers le bas.



Astuce : avant le début du jeu, chacun de vous devrait avoir fait un essai. À la place du pouce, vous pouvez utiliser l'index. Essayez tout simplement ce qui vous est le plus pratique.

La sorcière filante se déplace alors dans la direction dans laquelle le sol de la forêt est abaissé.

Vous pouvez convenir ensemble de la direction devant être prise par la sorcière ou du bouton à enfoncer. Par contre, il vous est interdit de mettre les mains sur la planche de jeu.

Déroulement du jeu

Une fois votre tour venu, vous retournez, avec celui joue avec vous, une carte cible et la posez de manière bien visible à côté de la pile. L'objet qu'elle représente constitue simultanément la cible devant être atteinte par la sorcière filante. Si vous arrivez par hasard sur un objet sur lequel se trouve juste la sorcière filante, vous avez de la chance ! La cible est qualifiée d'atteinte et vous pouvez retourner la carte cible suivante.

Le sablier est alors retourné, puis placé au milieu de la planche de jeu. Et c'est parti ! Dirigez maintenant ensemble la sorcière filante vers l'objet recherché. La cible est qualifiée d'atteinte si la petite sorcière touche déjà le repère en pointillés. Elle n'est pas obligée de reposer complètement sur la cible.



Important : il faut que la sorcière s'immobilise sur la case ! Si elle la dépasse, la cible n'est pas encore atteinte.

Si le sablier n'a pas encore fini de s'écouler, vous avez le droit de retourner la carte cible suivante et d'avancer vers l'objet qu'elle représente. Si le sablier s'est vidé avant que la sorcière filante n'atteigne sa cible, la carte cible retournée en dernier est qualifiée de **non atteinte**. Remettez la carte immédiatement sous la pile de cartes. Si la sorcière filante reste coincée dans une flaqué ou dans une caverne de lutin ou bien si elle perd son chapeau de sorcière, votre tour prend **immédiatement fin**.

Vous avez le droit de recueillir des objets, jusqu'à ce que :

- le sablier soit vide,
- la sorcière filante soit coincée dans l'un des trous,
- ou qu'elle perde son chapeau.

Astuce : tous les arbres n'ont pas la même hauteur dans la forêt enchantée. Faites donc attention à ce que la sorcière ne perde pas son chapeau.



Décompte

À la fin de votre tour, vérifiez le nombre d'objets que vous avez recueillis en comptant vos cartes cibles. Vous pouvez alors échanger les objets auprès de la sorcière filante. En récompense de votre aide, chacun des joueurs de l'équipe reçoit autant de jetons baies du sac qu'il a pu recueillir de cartes cibles. Comme d'habitude pour un lutin, vous amassez les baies gagnées dans votre caverne de lutin, sur la planche de jeu.

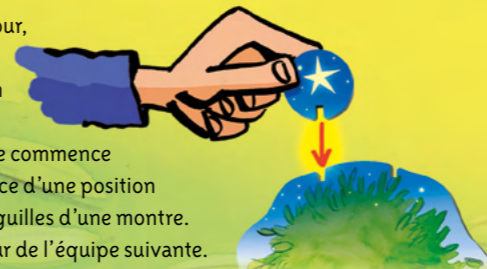
Exemple :

Vicky et Patrick ont atteint 4 cartes cibles. Ils prennent chacun 4 jetons baies du sac en tissu et les introduisent dans la caverne de lutin de leur couleur sur la planche de jeu.



À l'issue de votre tour, vous accrochez en plus 1 étoile à un arbre quelconque.

La manche suivante commence et la boîte se déplace d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est ensuite au tour de l'équipe suivante.



Préparation de la manche suivante

Placez les cartes cibles retournées sur une pile de défausse. Une fois toutes les cartes cibles utilisées, la pile de défausse est mélangée et sert de nouvelle pile de pioche. Si la sorcière filante est coincée dans une flaqué ou une caverne, elle est reposée sur un objet quelconque.

Fin du jeu

La partie se poursuit jusqu'à ce que la dernière étoile se trouve sur l'un des arbres. C'est alors que l'on regarde qui de vous a amassé le plus de jetons baies dans sa caverne de lutin. Sortez pour cela la planche de jeu de la boîte. Celui d'entre vous ayant recueilli le plus de baies gagne ! À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Remarque : vous pouvez également empiler vos baies. Le joueur ayant la pile la plus haute gagne la partie !

Jeu à deux

Vous jouez à deux **contre la forêt enchantée**. Pour cela, vous n'avez besoin ni des cartes lutins, ni des étoiles.

Mélangez bien les cartes et posez-les, face cachée, sous forme de pioche à côté de la planche de jeu. Formez en outre 6 piles de 6 jetons de baies chacune. Vous jouez en 6 manches et avez besoin d'une pile de baies par manche. Au début du jeu, placez la sorcière filante sur un objet quelconque de la planche de jeu, puis retournez le sablier et jouez comme décrit dans le **déroulement du jeu**.

À l'issue de la manche, vous troquez les objets auprès de la sorcière filante. À titre de récompense pour votre aide, vous recevez autant de jetons baies de la première pile que de cartes cibles recueillies. Vous mettez de côté les jetons restants.

Exemple :

Vous avez recueilli 4 objets. Pour cela, vous prenez ensemble 4 baies de la première pile. Vous mettez les 2 baies restantes de côté.

La 2e manche commence. Prenez la pile de 6 baies suivante, retournez de nouveau le sablier et ainsi de suite.

Le décompte se fait à la fin de la 6e manche. Si vous avez réussi à recueillir autant ou plus de jetons baies que la forêt enchantée, vous avez alors gagné ! Dans la négative, c'est la forêt enchantée qui vous a battus. Ne soyez pas déçus et retentez votre chance !

Vous pouvez, bien sûr, augmenter la difficulté et mettre 7 ou 8 baies par pile au lieu de 6. Important : vous jouez toujours exactement en 6 manches.



Contenuto

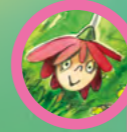


1 Tabellone di gioco (terreno del bosco)



La prima volta che si gioca

Staccate dapprima gli 8 alberi dalla tavola in cartone e assemblateli. Fate in modo che le lettere indicate su tronco e chioma corrispondano. Quindi staccate con cura anche le carte degli gnomi, le carte obiettivo, le stelle e le bacche. Inoltre, togliete anche tutti i pezzi dal terreno del bosco. Questi non sono necessari per il gioco.



Ciao! Io sono Bea Petalina e vi svelo un paio di trucchi e di segreti sulla strega frettolosa! Perché, essendo uno gnomo, trascorro tutta la mia vita nell'antico bosco incantato e quindi conosco benissimo quella sbadata della strega frettolosa!



Preparativi

- A** Prendete tutto il materiale di gioco posto sul fondo della scatola e mettetelo al centro del tavolo. Inserite quindi i 4 blocchetti in materiale espanso negli angoli appositamente previsti.
- B** Appoggiate infine il tabellone di gioco con il terreno del bosco sui blocchetti in materiale espanso.
- C** Inoltre, inserite i 4 perni nei rispettivi angoli del tabellone di gioco.
- D** Mettete la clessidra al centro del tabellone di gioco.
- E** Ora non vi resta che inserire gli alberi nei punti previsti sul terreno del bosco.
- F** Disponete infine la strega frettolosa su uno degli 8 oggetti a piacere sul tabellone di gioco. Poi mettetela in testa il suo cappello, senza premerlo troppo.

Astuce : vu que les fentes sont plus longues d'un côté, les arbres ne peuvent être fixés que dans une position définie sur la planche de jeu !



Nota: I punti G e H sono importanti solo se si gioca in 3, 4 e 5 giocatori.

G Mischiate le carte obiettivo e disponetele coperte in un mazzo accanto al tabellone, pronte per il gioco. Mettete i gettoni con le bacche nel sacchetto di stoffa verde. Inoltre, tenete pronte le stelle nelle seguenti quantità:

- per 3 giocatori, 9 stelle
- per 4 giocatori, 12 stelle
- per 5 giocatori, 15 stelle

Potete mettere via le restanti stelle che non sono necessarie per questa partita.

H Per ultimo, ognuno di voi sceglie uno gnomo con il quale desidera giocare. Prendete quindi rispettivamente la carta gnomo grande e la carta gnomo piccola dello stesso colore. Deponete la carta gnomo grande davanti a voi, mentre la carta gnomo piccola va deposta sulla caverna di gnomo del colore corrispondente al vostro gnomo sul tabellone di gioco. Questa contrassegna la caverna del vostro gnomo al termine del gioco.

Iniziamo dapprima a descrivere la versione di gioco con 3, 4 e 5 giocatori. **Le regole per giocare in 2 saranno indicate alla fine.**

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di guidare la strega frettolosa verso gli oggetti che sta cercando. Vince chi tra voi riuscirà a trovare il maggior numero di oggetti e quindi a guadagnare il maggior numero di gettoni bacche come ricompensa!

Come funziona?

Si gioca procedendo in senso orario in squadre da due alternandosi. Inizia il giocatore più giovane, che posiziona la scatola contenente il tabellone di gioco tra sé e il giocatore alla sua sinistra. Formate la prima squadra per questo primo turno di gioco.



Esempio con 4 giocatori:

1° turno di gioco: giocatore A + B

2° turno di gioco: giocatore B + C

3° turno di gioco: giocatore C + D

e così via...

Ora guidate la strega frettolosa attraverso il bosco premendo con il pollice sul perno che si trova sul vostro angolo e quindi abbassando il tabellone di gioco in quel punto.



Suggerimento: Prima di giocare per la prima volta, ogni giocatore dovrebbe esercitarsi un po'. Invece del pollice, potete usare anche l'indice. Provate semplicemente e fate come vi risulta più facile.

A questo punto, la strega frettolosa si precipiterà verso la direzione in cui il terreno del bosco è stato abbassato. Potete mettervi d'accordo per stabilire quale percorso deve prendere la strega o quale perno deve essere premuto. In nessun caso potete però adoperare le mani sul tabellone di gioco.

Svolgimento del gioco

Quando è il vostro turno, tu e il tuo compagno di squadra per prima cosa scoprite una carta obiettivo e la mettete accanto al mazzo in modo che sia ben visibile. L'oggetto che vi è raffigurato vi indica l'obiettivo verso il quale guidare la strega frettolosa. Se per caso vi capita un oggetto sul quale in quel momento c'è la strega frettolosa, siete fortunati! L'obiettivo è considerato raggiunto e voi potete subito scoprire la carta obiettivo successiva. A questo punto si gira la clessidra e si mette al centro del tabellone di gioco. Ora si parte! Guidate insieme la strega frettolosa verso l'oggetto da trovare. Questo viene considerato raggiunto nel momento in cui la strega tocca la linea di demarcazione. Non è necessario che vada a coprire interamente l'obiettivo.



Importante: La strega frettolosa deve fermarsi sulla casella! Se continua la sua corsa oltrepassandola, l'obiettivo non è considerato raggiunto.

Se il tempo della clessidra non è ancora scaduto, potete scoprire la carta obiettivo successiva e guidare di nuovo la strega verso l'oggetto raffigurato. Se però il tempo della clessidra scade prima che la strega frettolosa abbia raggiunto l'obiettivo, l'ultima carta obiettivo scoperta **non vale**. In questo caso, meglio rimetterla subito sotto il mazzo di carte obiettivo. Se la strega frettolosa lungo il cammino resta bloccata in una pozzanghera o in una caverna di gnomo oppure se perde il suo cappello, il turno di gioco **termina immediatamente**.

Potete continuare a raccogliere oggetti fino a quando:

- il tempo della clessidra è scaduto,
- la strega frettolosa resta bloccata in una buca,
- oppure perde il suo cappello.

Suggerimento: Gli alberi del bosco incantato non sono tutti della stessa altezza. Quindi fate molta attenzione perché la strega non perda il suo cappello.



Punteggio

Quando il vostro turno di gioco è terminato, basandovi sulle carte obiettivo, contate quanti oggetti siete riusciti a raccogliere. Ora potete scambiare questi oggetti con la strega frettolosa. Come ricompensa per il vostro aiuto, ad ogni giocatore della squadra spetta un numero di gettoni bacche estratte dal sacchetto uguale al numero di carte obiettivo conquistate. I gettoni con le bacche che avete conquistato, saranno da voi conservati, come farebbe uno gnomo, appunto nella caverna del vostro gnomo.

Esempio:

Vittoria e Mario hanno conquistato insieme 4 carte obiettivo.

Entrambi guadagnano 4 gettoni bacche ciascuno estratte dal sacchetto di stoffa e le mettono

al sicuro nella caverna di gnomo del loro colore corrispondente sul tabellone di gioco.

Terminato il vostro turno di gioco, appendete anche 1 stella su un albero a scelta. Quindi inizia il turno successivo e la scatola si sposta di una posizione in senso orario. Il turno passa quindi alla squadra successiva.

Preparativi per il turno di gioco successivo

Le carte obiettivo già scoperte vengono messe in un mazzo a parte. Se le carte obiettivo sono già state tutte utilizzate, si meschia il relativo mazzo che diventa così il nuovo mazzo da cui pescare. Inoltre, quando la strega frettolosa finisce in una pozzanghera o in una caverna di gnomo, viene presa e rimessa su un oggetto a scelta.

Fine del gioco

Si continua a giocare fino a quando anche l'ultima stella viene appesa su uno degli alberi. A questo punto, dovete verificare chi tra di voi ha immagazzinato il maggior numero di gettoni bacche nella caverna del proprio gnomo. Per fare questo, sollevate il tabellone di gioco dalla scatola. Vince chi tra voi ha accumulato il maggior numero di bacche! In caso di parità, ci saranno più vincitori.



Nota: Potete anche decidere di mettere uno sull'altro i gettoni bacche, formando una pila. Vince il giocatore con la pila di bacche più alta!

Gioco a due

Nel gioco a due, giocate insieme **contro il bosco incantato**. In questo caso non avete bisogno di carte gnomo né di stelle.

Mischiate le carte obiettivo e disponetele coperte in un mazzo accanto al tabellone di gioco. Preparate inoltre 6 gettoni con le bacche disposti in 6 pile. Giocherete precisamente per 6 turni di gioco e per ogni turno utilizzerete una pila di bacche. Per iniziare, posizionate la strega frettolosa su un oggetto a scelta sul tabellone di gioco. Quindi girate la clessidra e giocate come indicato in **Svolgimento del gioco**.

Terminato un turno di gioco, scambiate con la strega frettolosa gli oggetti ritrovati. Come ricompensa per il vostro aiuto, per ogni carta obiettivo conquistata riceverete un numero uguale di gettoni bacche presi dalla prima pila. I gettoni restanti le mettete da parte.

Esempio:

Avete ritrovato 4 oggetti. Quindi potete prendere **insieme 4** bacche dalla prima pila. Mettete da parte le 2 bacche restanti.

A questo punto inizia il 2° turno di gioco. Preparate la pila successiva di 6 bacche, girate nuovamente la clessidra e proseguite. Dopo 6 turni di gioco si passa al conteggio dei punti. Se siete riusciti a conquistare un numero di gettoni bacche pari o maggiore rispetto al bosco incantato, allora avete vinto! Se invece non siete riusciti a conquistare tutte le bacche necessarie, ha vinto il bosco incantato. In questo caso, vi conviene giocare un'altra partita!

Naturalmente potete aumentare il livello di difficoltà aumentando il numero di bacche impilate, come 7 o 8 bacche per pila anziché solo 6. **Importante:** Potete giocare sempre solo per 6 turni di gioco.





Hexenbesen
Witch's broom
Balai de sorcière
Scopa volante



Hexenkessel
Cauldron
Chaudron de sorcière
Pentolone da strega



Zauberstab
Magic wand
Baguette magique
Bacchetta magica



Hexenkugel
Crystal ball
Boule de sorcière
Sfera di cristallo



Zaubertrank
Magic potion
Potion magique
Pozione magica

Kullerhexe



Copyright:

DREI MAGIER SPIELE

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40878

.....

Redaktion: Bastian Herfurth

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

2-5



Ab 6 Jahre

10-20 min.



Hexenbuch
Book of spells
Livre de sorcière
Libro di magia



Zauberpulver
Magic powder
Poudre magique
Polvere magica



Amulett
Amulet
Amulette
Amuleto

Autor: **Marco Teubner**

