



Die verhexte Tümpelei

Ein Würfelspiel mit Bibi Blocksberg für 2-4 Spieler
ab 5 Jahren von Christoph Cantzler.

Eene meene Krötenbrot, Bibi hat jetzt Hexverbot. Hex-hex!

Habt ihr schon gehört? Ich, Bibi Blocksberg, habe Hexverbot!

Na ja, zugegeben, ich habe heimlich in den verbotenen Seiten des Hexbuches meiner Mutter geschmökert, obwohl das für Junghexen strikt untersagt ist. Doch gerade hier ist es immer besonders spannend!

Aber es kommt noch schlimmer: Die alte Oberhexe Mania hat alle meine Hexensachen tief unten im glibberigen Krötentümpel versteckt: Reibeschalen, Hexenkessel, Fliegenpilze, Hexentränkeflaschen und sogar die Krötenleuchter.

Bitte helft mir, all die Sachen wieder aus dem Tümpel zu holen!

Eure Bibi Blocksberg

Spielmaterial

- 1 Krötentümpel: Spielplan bestehend aus zwei Teilen
- 45 Hexensachen: jeweils 9 Chips in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün und Schwarz
- 2 Farbwürfel

Ziel des Spiels

Mit ein bisschen Hexenglück und Köpfchen sind die Hexensachen flugs gerettet. Wer von euch die meisten Chips aus dem Krötentümpel fischt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Chips (Hexensachen) vorsichtig aus den Stanztafeln.

Setzt die beiden Teile des Spielplans zum Krötentümpel zusammen.

Sortiert die schwarzen Chips aus und legt sie mit der Vorderseite (groß abgebildeter Gegenstand) nach oben auf einen Stapel neben den Spielplan.

Die restlichen Chips mischt ihr ebenfalls mit der Vorderseite (groß abgebildeter Gegenstand) nach oben und verteilt sie beliebig auf die einzelnen Spielfelder des Krötentümpels.

Legt noch die beiden Farbwürfel bereit und los geht's!

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, wirfst du die beiden Farbwürfel.

Würfelst du Rot, Gelb, Blau oder Grün, so darfst du Chips aus dem Tümpel fischen und vor dir ablegen. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

- Entweder nimmst du dir für jede gewürfelte Farbe einen Chip in der gleichen Farbe von einem beliebigen Feld des Krötentümpels.

Beispiel: Du würfelst Rot und Blau und nimmst dir einen roten Chip mit der Reibeschaale und einen blauen Chip mit dem Hexenkessel.

- Oder du nimmst dir alle Chips, die in einer durchgehenden Reihe zwischen zwei Chips liegen, deren Farben du gewürfelt hast. Zwischen diesen beiden Chips dürfen aber keine weiteren Chips in der gewürfelten Farbe und kein leeres Spielfeld liegen.

Beispiel: Du würfelst die Farben Rot und Grün. Jetzt suchst du eine durchgehende Reihe (senkrecht oder waagerecht) im Krötentümpel, in der sich ein roter und ein grüner Chip befinden. Dann nimmst du dir alle blauen und gelben Chips, die zwischen Rot und Grün liegen. In diesem Fall bleiben also der rote und der grüne Chip im Tümpel.

Würfelst du Schwarz, musst du dir einen schwarzen Chip vom Stapel nehmen. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Würfelst du Weiß, hast du leider Hexenpech, denn im Tümpel sind keine weißen Hexensachen versteckt. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.

Würfelst du eine Farbe, von der es keine Chips mehr im Tümpel gibt, musst du leider einen deiner gesammelten Chips dieser Farbe zurück auf ein beliebiges freies Feld im Krötentümpel legen. Hast du keinen Chip in dieser Farbe vor dir liegen, hast du Glück im Unglück und musst nichts zurücklegen.



Spielende

Runde um Runde leert sich der Krötentümpel. Sobald ein Spieler Schwarz würfelt und den letzten schwarzen Chip vom Stapel nimmt, endet das Spiel. Zählt die Gegenstände auf den **Rückseiten** eurer gesammelten Chips. Wer die meisten Gegenstände gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Eine Spielvariante für besonders pfiffige Hexen

Der Spielaufbau ist wie beim vorherigen Spiel.

Auch bei dieser Variante würfelt ihr mit beiden Farbwürfeln und fischt die Chips aus dem Krötentümpel. Allerdings legt ihr hier die gesammelten Chips mit der Rückseite nach unten vor euch ab, denn eure Mitspieler dürfen nicht sehen, wie viele Gegenstände ihr gefischt habt.

Der Hexentrick: Wer Weiß würfelt, darf einen bereits gesammelten Chip seiner Wahl mit einem Chip eines Mitspielers tauschen. Hast du noch keinen Chip vor dir liegen, passiert nichts. Würfelst du zweimal Weiß, darfst du zwei deiner Chips mit den Mitspielern tauschen. Achtung: Schwarze Chips dürfen nicht getauscht werden!

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den letzten schwarzen Chip vom Stapel nimmt.

Die spannende Hexenwertung: Jetzt werden nur die schwarzen Chips und die Chips einer Farbe deiner Wahl gewertet. Zählt die Gegenstände auf den Rückseiten zusammen. Wer die meisten Gegenstände gesammelt hat, gewinnt das Spiel.





La mare aux crapauds ensorcelée

Un jeu de dés de Christoph Cantzler avec
Bibi Blocksberg pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

**Am stram gram gram bourrellerie,
la sorcellerie est inderdit ! Hep-hep !**

Vous êtes au courant ? Moi, Bibi Blocksberg, je n'ai plus le droit de pratiquer la sorcellerie !

Bon, c'est vrai, j'ai lu secrètement les pages interdites du livre de magie de ma mère, même si c'est strictement défendu aux jeunes sorcières. Mais ces pages-là sont vraiment les plus captivantes ...

Le pire, c'est que la vieille sorcière en chef Mirna a caché tous mes ustensiles de sorcière au fond de la mare aux crapauds gluante : les mortiers, le chaudron, les amanites tue-mouches, les flacons pour les breuvages et même les chandeliers en crapaud.

S'il vous plaît, aidez-moi à sortir mes affaires de la mare !

Bibi Blocksberg

Matériel

- 1 mare aux crapauds : le plateau de jeu constitué de deux parties
- 45 ustensiles de sorcellerie : 9 jetons dans chacune des couleurs (rouge, bleu, jaune, vert et noir)
- 2 dés de couleurs

But du jeu

Avec un peu de chance aux dés et une tactique futée, on peut rapidement sauver les ustensiles de sorcellerie. Le joueur qui pêche le plus grand nombre de jetons dans la mare aux crapauds gagne la partie.

Préparatifs

Avant la première partie, détachez soigneusement les jetons (ustensiles de sorcellerie).

Assemblez les deux parties du plateau de jeu pour former la mare aux crapauds.

Cherchez les jetons noirs, formez-en une pile, recto visible (la grande image), et placez-la à côté du plateau de jeu.

Mélangez les jetons restants, recto visible (la grande image), et répartissez-les comme vous voulez sur les cases de la mare aux crapauds.

Préparez les deux dés de couleurs – et c'est parti !

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, vous jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, tu lances les deux dés de couleurs.

Si tu obtiens du rouge, du jaune, du bleu ou du vert, tu peux pêcher des jetons dans la mare et les placer devant toi sur la table. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

- Soit tu prends, pour chaque couleur obtenue, un jeton de la couleur correspondante sur n'importe quelle case de la mare aux crapauds.

Exemple : tu obtiens aux dés du rouge et du bleu et tu prends un jeton rouge avec un mortier et un jeton bleu avec un chaudron.

- Soit tu prends tous les jetons qui se trouvent sur une rangée continue entre deux jetons dont les couleurs sont celles que tu as obtenues aux dés. Mais entre ces deux jetons, il ne doit y avoir aucun jeton de la couleur obtenue aux dés, ni aucune case libre.

Exemple : tu obtiens aux dés les couleurs rouge et verte. Maintenant, tu cherches dans la mare aux crapauds une suite continue (verticalement ou horizontalement) dans laquelle se trouvent un jeton rouge et un jeton vert. Ensuite, tu prends tous les jetons bleus et jaunes qui se trouvent entre le rouge et le vert. Dans ce cas-là, le jeton rouge et le jeton vert restent dans la mare.

Si tu obtiens du noir, tu dois prendre un jeton noir sur la pile. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Si tu obtiens du blanc, tu n'as pas de chance, car dans la mare, il n'y a pas d'ustensiles de sorcellerie blancs. C'est donc au tour du joueur suivant.

Si tu obtiens une couleur dont il n'y a plus de jetons dans la mare, tu dois malheureusement restituer un des jetons de cette couleur et le placer sur une case libre de ton choix dans la mare aux crapauds. Si tu ne possèdes pas de jeton de la couleur correspondante, tu as de la chance dans ton malheur : tu ne dois pas restituer de jeton.



Fin de la partie

Tour à tour, vous videz la mare aux crapauds. Dès qu'un joueur obtient la couleur noire et prend le dernier jeton noir de la pile, la partie est finie. Comptez les ustensiles figurant au **verso** des jetons que vous avez ramassés. Le joueur qui a ramassé le plus d'ustensiles gagne la partie.

Une variante pour les sorcières et sorciers particulièrement futés

Préparez le jeu comme dans la partie normale.

Dans cette variante, vous lancez aussi les deux dés de couleurs et pêchez les jetons dans la mare aux crapauds. Mais ici, vous devez faire attention à placer les jetons ramassés devant vous en cachant le verso, car les autres joueurs ne doivent pas voir le nombre d'ustensiles que vous avez pêchés.

Un petit truc de sorcière : si tu obtiens du blanc, tu peux échanger l'un de tes jetons de ton choix contre un jeton d'un autre joueur. Si tu n'as pas encore de jeton, il ne se passe rien. Si tu obtiens du blanc avec chacun des deux dés, tu peux échanger deux de tes jetons contre des jetons d'autres joueurs. Attention : on ne peut pas échanger les jetons noirs !

La partie se termine dès qu'un joueur prend le dernier jeton noir de la pile.

L'évaluation : maintenant, on ne prend en considération que les jetons noirs et les jetons d'une couleur de ton choix. Comptez les ustensiles qui figurent au verso des jetons. Le joueur qui a ramassé le plus d'ustensiles gagne la partie.





Lo stagno stregato

Un gioco a dadi con Bibi Blocksberg per
2-4 giocatori da 5 anni in su di Christoph Cantzler.

**Opf, opf, streghetta mia,
Bibi or dalla magia sta' via. Heh-heh!**

Avete sentito? Io, Bibi Blocksberg, ho il divieto di fare magie!

Beh, è vero, ho sbirciato di nascosto nelle pagine proibite del libro di stregoneria della mamma, anche se è assolutamente vietato alle giovani streghe. Ma proprio per questo è sempre particolarmente emozionante!

Ma c'è di peggio: la vecchia capo-strega Mania ha nascosto tutte le mie cose di strega giù nel viscido stagno dei rospi: mortai, pentoloni, funghi velenosi, bottigliette di pozioni e persino i candelabri.

Per piacere, aiutatemi a recuperare tutte le cose dallo stagno!

Bibi Blocksberg

Materiale di gioco

- 1 stagno dei rospi: tabellone di gioco in due parti
- 45 oggetti da strega: 9 fiche per ciascun colore rosso, blu, giallo, verde e nero
- 2 dadi colorati

Scopo del gioco

Con un po' di magia dalla vostra ed ingegno, tutti gli oggetti da strega sono ben presto recuperati. Vince, chi di voi pesca il maggior numero di fiche dallo stagno dei rospi.

Preparazione

Prima di giocare, estraete con attenzione le fiche (oggetti da strega) dai porta-fiche.

Mettete insieme le due parti del tabellone a comporre lo stagno.

Scartate le fiche nere e mettetele in pila vicino al tabellone, con il davanti (la riproduzione di un oggetto) verso l'alto.

Mescolate le restanti fiche, anch'esse con il davanti (un oggetto riprodotto) in alto e distribuitele come volete sui singoli settori di gioco dello stagno.

Preparate ancora i due dadi colorati e.....via!

Come si gioca

Inizia il giocatore più giovane. Continuate poi in senso orario.

Quando tocca a te, lancia i due dadi colorati.

Se getti i dadi ed esce il rosso, giallo, blu o il verde, allora puoi pescare delle fiche dallo stagno e metterle davanti a te. Poi tocca al giocatore seguente tirare i dadi.

- O prendi una fiche dello stesso colore per ciascuno dei dadi lanciati, da un settore qualsiasi dello stagno dei rospi.

Esempio: Esce un dado rosso e uno blu, e tu ti prendi una fiche rossa con il mortaio e una fiche blu con il pentolone.

- Oppure ti prendi tutte le fiche che si trovano in una fila continua tra due fiche dei colori che hai lanciato. Tra queste due fiche non ci devono però essere altre fiche di questi colori e nessun settore di gioco vuoto.

Esempio: Lanci i dadi ed escono i colori rosso e verde. Ora cerchi una fila continua (verticale od orizzontale) nello stagno dei rospi, in cui ci siano una fiche rossa

e una verde. Allora ti prendi tutte le fiche blu e gialle, che stanno tra la rossa e la verde. In questo caso, nello stagno rimangono quindi la fiche rossa e la fiche verde.

Se esce il nero, devi prenderti una fiche nera dalla pila. Poi è il turno del giocatore seguente a lanciare i dadi.

Se esce il bianco, hai purtroppo la magia contro, perché nello stagno non ci sono nascosti oggetti da strega bianchi. Tocca al giocatore successivo tirare i dadi.

Se esce un colore, di cui non c'è più nessuna fiche nello stagno, devi purtroppo rimettere in un qualsiasi settore libero dello stagno una delle fiche di questo colore che tu hai preso. Se non hai più nessuna fiche di questo colore davanti a te, sei fortunato nella sfortuna e non devi rimetterne nessuna nello stagno.



Fine del gioco

Giro dopo giro, lo stagno si svuota. Il gioco finisce, appena un giocatore lancia i dadi ed esce il nero, e prende l'ultima fiche nera dalla pila. Contate gli oggetti riprodotti sul **retro** delle fiche che avete raccolto. Chi ha raccolto il maggior numero di oggetti, vince il gioco.

Una variante di gioco per streghe e maghi particolarmente svegli

Il gioco si svolge come nella versione base.

Anche in questa variante, gettate i due dadi colorati e pescate le fiche dallo stagno dei rospi. Adesso però mettete davanti a voi le fiche raccolte con il retro in basso, perché i vostri avversari non possano vedere quanti oggetti avete pescato.

Il trucco della strega: chi lancia un dado bianco, può scambiare una fiche già recuperata di sua scelta con una fiche di un compagno. Se non hai ancora nessuna fiche davanti a te, non succede niente. Se lanci i due dadi bianchi, puoi scambiare due delle tue fiche con i compagni di gioco. Attenzione: non si possono scambiare le fiche nere!

Il gioco finisce, appena un giocatore prende dalla pila l'ultima fiche nera.

Il brivido del punteggio stregato: adesso si contano solo le fiche nere e le fiche di un colore a tua scelta. Contate gli oggetti sul retro. Chi ha raccolto il maggior numero di oggetti, vince il gioco.



© 2009 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
Redaktion: Jutta Dahn

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de

