

Hexenkompott

Ein verhextes Schummelspiel für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Kai Haferkamp
Illustration: Clara Suetens
Spieldauer: ca. 15 Minuten



In Pokushausen findet heute die all-jährliche Hexenversammlung statt: Die weltbesten Hexen treten gegeneinander an, um das berühmte Kompott* zuzubereiten. Zwar

beteuern alle, dass sie sich gegenseitig helfen werden, doch manchmal flunkern sie ganz gehörig! Und so landet nicht immer der richtige Pilz im Topf ...

Spielinhalt

- 1 Spielplan
(Hexenküche mit vier Kesseln)
- 24 Pilze
- 4 Sichtschutze
- 4 farbige Hexenplättchen
- 1 Kochlöffel
- 1 Hexenwürfel
- 1 Salzstreuer
- 1 Zaubertrank
- 1 Spielanleitung

* *Ein Kompott ist normalerweise ein süßer Nachtisch, der aus Früchten gemacht wird. Unser Hexenkompott besteht jedoch aus seltenen Pilzen, die den Hexen ganz besonders gut schmecken.*

*Farblich passende
Pilze in den eigenen
Kessel werfen*

*Hexenküche auf
Schachtelunterteil,
Sichtschutz,
Hexen nehmen*

*Pilze verdeckt
verteilen,
Würfel und Löffel
bereit*

*würfeln,
verdeckten Pilz in
Kessel der
gewürfelten Farbe*

Spielziel

Jede Hexe versucht, möglichst viele farblich passende Pilze im eigenen Kessel zu sammeln und in die fremden Kessel andersfarbige Pilze hinein-zumogeln.

Aber dabei muss es unauffällig zugehen, denn sonst werden die anderen Hexen misstrauisch ...

Spielvorbereitung

Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte und nimmt alles Spielzubehör heraus. Legt die Hexenküche so auf die Pappstege, dass die farbigen Kessel über den farblich passenden Fächern liegen.

Jedes Kind erhält einen Sichtschutz und stellt ihn vor sich auf.

Die vier Hexenplättchen werden verdeckt. Jedes Kind erhält eines, sieht es sich geheim an und legt es hinter seinem Sichtschutz ab. Die Farbe der Hexe zeigt an, welches der eigene Kessel ist.

Spielen weniger als vier Kinder, so werden überzählige Hexenplättchen (Achtung: ohne sie anzusehen!) und Sichtschutze zur Seite gelegt.

Die Pilze werden verdeckt, gemischt, gleichmäßig unter den Kindern verteilt und hinter den Sichtschutz gelegt.

Der Hexenwürfel, der Kochlöffel, der Zaubertrank und der Salzstreuer werden bereitgelegt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt Pilze gegessen hat, darf beginnen und einmal würfeln. Kann sich niemand mehr an die letzte Pilzmahlzeit erinnern? Dann beginnt das jüngste Kind.

• Welche Farbe zeigt der Hexenwürfel an?

In den farblich passenden Hexenkessel musst du einen Pilz werfen.

Nimm einen deiner Pilze und lege ihn verdeckt auf den Kochlöffel.

Führe den Löffel vorsichtig zum Kessel und lasse den Pilz vom Kochlöffel in den Kessel rutschen.

Wichtig: Eigentlich sollen in jeden Kessel nur farblich passende Pilze geschoben werden.

Du kannst jedoch auch flunkern, weil dieser Topf nicht dir gehört und du einer anderen Hexe einen falschen Pilz untermogeln willst.

Manchmal musst du sogar flunkern, weil du gar keinen farblich passenden Pilz hast..

Kuddelmuddel!

... **Kuddelmuddel!**

Vermutet ein Spieler, dass du flunkerst und versuchst, einen falschen Pilz in den Kessel zu werfen, dann ruft er laut „Kuddelmuddel!“

Wichtig: Der Spieler muss rufen, bevor der Pilz beginnt vom Löffel in den Kessel zu rutschen.

Du musst den Pilz nun aufdecken.

• **Erwischt? Wolltest du tatsächlich einen falschen Pilz in den Kessel mogeln?**

Du musst den Pilz wieder hinter deinen Sichtschutz legen. Außerdem bekommst du noch einen weiteren Pilz von dem Spieler, der als Erster deinen Plan durchschaut hat. Er sucht sich einen seiner Pilze aus, und schiebt ihn verdeckt zu dir.

• **Zu Unrecht verdächtigt? Wolltest du einen farblich passenden Pilz in den Kessel werfen?**

Das darfst du nun tun. Zusätzlich darfst du einen weiteren deiner Pilze auswählen und verdeckt zu dem Spieler schieben, der dich zu Unrecht verdächtigt hat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tauschregel für gewiefte Kompotthexen:

Anstatt einen Pilz in den Kessel zu werfen, kannst du dich vor dem Würfeln auch zu einem Pilztausch entschließen. Suche dir dazu einen deiner Pilze aus und schiebe ihn verdeckt zu einem beliebigen Mitspieler. Dieser muss deinen Pilz annehmen und dir – ebenfalls verdeckt – einen seiner Pilze zuschieben.

Du darfst jetzt allerdings keinen Pilz mehr in einen Kessel werfen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seinen letzten Pilz in einen Kessel geworfen hat. Er ruft nun laut: „Hexenkompot ist fertig!“ Dann nimmt er den Zaubertrank und schiebt ihn in seinen Kessel. Der Trunk bringt einen Zusatzpunkt. Zum Schluss nimmt er den Salzstreuer und schiebt ihn in einen beliebigen Kessel.

Wichtig: Der Salzstreuer zählt einen Minuspunkt.

Alle anderen Spieler legen die Pilze, die noch hinter ihren Sichtschutten liegen, in den Schachteldeckel: Sie werden nicht gewertet.

Die Sichtschutze und die Hexenküche werden ebenfalls beiseite gelegt: Jetzt zeigen alle gleichzeitig ihre Hexenplättchen um zu sehen, wem welcher Kessel gehört.

Beim Mogeln erwischt? Pilz zurück, weiteren Pilz von Zweifler nehmen

Falsch verdächtigt? Pilz in Kessel, zusätzlich Pilz an Zweifler geben

tauschen statt würfeln

Spieler wirft letzten Pilz? Ende

Spieler verteilt Zaubertrank und Salzstreuer

Die Kompottwertung

Nehmt nun alle Pilze aus dem eigenen Kessel und legt sie jeweils vor euch ab:

*je Pilz einer anderen
Farbe einen eigenen
weglegen*

- Zuerst legt jeder Spieler alle Pilze der eigenen Farbe (und falls vorhanden den Zaubertrank) in eine Reihe.
- Wer auch Pilze in anderen Farben hat, legt je einen andersfarbigen auf einen der eigenen Farbe. Auch der Salzstreuer wird auf einem Pilz der eigenen Farbe platziert
- Alle diese Doppeldecker werden nicht gewertet.
- **Wichtig:** Selbst der Zaubertrank kann wertlos werden! Auch er wird gegebenenfalls durch einen Pilz einer anderen Farbe „entwertet“.

*die meisten Punkte =
Sieg*

Jeder Pilz der eigenen Farbe, der nun noch übrig ist, zählt einen Punkt. Der Spieler, der die meisten Punkte zählen kann, gewinnt. Haben zwei Kinder gleich viele Punkte, gewinnen sie gemeinsam.

Es kann auch passieren, dass ein Spieler gar keine Punkte oder sogar nur noch andersfarbige Pilze vor sich liegen hat. Sein Kompott ist leider wertlos. Zum Trost könnt ihr gemeinsam einen Pudding oder ein Kompott essen, bevor ihr die nächste Partie beginnt.

Witches' Soup

A bewitched cheating game for 2 – 4 players aged 6 to 99.

Author: Kai Haferkamp
Illustrations: Clara Suetens
Length of the game: ca. 15 Minuten

Today the annual witches' meeting is taking place in hocus pocus town: the world's best witches compete to prepare the famous soup. Although all of them insist that they will help each other, they sometimes tell tall stories! That is why it is not always the right mushroom which lands in the cauldron.



Contents

- 1 game board
(witches' kitchen with four cauldrons)
- 24 mushrooms
- 4 screens
- 4 colored witches' tiles
- 1 cooking spoon
- 1 witch dice
- 1 salt cellar
- 1 magic potion
- 1 set of game instructions

throw mushrooms of the right color into one's cauldron

place witch's kitchen on bottom part of box, take screen and witch

distribute mushroom face down, get dice and spoon ready

throw the dice, mushroom upside down into cauldron of color shown on dice

Aim of the game

The witches try to collect as many mushrooms of the right color in their own cauldron and, by cheating, put mushrooms of other colors into the cauldron of the others.

This has to be done inconspicuously, otherwise the other witches become suspicious.

Preparation

Take all the material out of the box and put the bottom part of the box in the center of the table. Place the witch's kitchen onto the cardboard strips in such a way that the colored cauldrons coincide with the corresponding color areas of the box.

Each player gets a screen and puts it in front of them.

The four witches' tiles are put face down. Each player gets one, looks at her without letting the others see and hides her behind the screen. The color of the witch indicates which is one's cauldron.

If there are less than four players, the extra witches' tiles (watch out: without looking at them) and screens are put aside.

The mushrooms are put face down, shuffled, dealt out equally among the players and placed behind the screens.

Get the witch dice, the cooking spoon, the magic potion and the salt cellar ready.

How to play

Play in a clockwise direction. The player who has eaten mushrooms most recently starts and throws the dice. Nobody remembers when they last ate mushrooms? Then it's the youngest player who starts.

- **What color appears on the dice?**

You have to throw a mushroom into the cauldron of the corresponding color. Take a mushroom and put it face down on the cooking spoon. Guide the spoon carefully to the cauldron and let the mushroom slip from the spoon into the cauldron.

Important: In reality only mushrooms of the corresponding color should be put into each cauldron.

But you can always bluff a little because this pot is not yours and you want to cheat another witch into a wrong mushroom.

Sometimes you even have to cheat because you don't have any mushrooms of a suitable color.

hotchpotch

... **Hotchpotch**

If a player guesses that you are cheating and trying to throw the wrong mushroom into the cauldron they shout out loud: "Hotchpotch"!

Important: They have to shout before the mushroom starts to slip from the spoon into the cauldron.

The player with the spoon has to uncover the mushroom.

- **Caught? You really wanted to cheat and place the wrong mushroom into the cauldron?**

You have to return the mushroom behind the screen. Furthermore you get another mushroom from the player who double crossed your plans. They choose a mushroom, and push it face downwards you.

- **Innocent? You wanted to throw a mushroom of the corresponding color into the cauldron?**

Now you can do it and you can take another of your mushrooms and pass it on upside down to the player who was suspicious.

Then it's the turn of the next player.

Swapping rule for experienced soup witches:

Instead of throwing a mushroom into the cauldron you can decide to swap mushrooms before rolling the dice. Choose any of your mushrooms and pass it upside down to any player who has to accept the mushroom and return one of their mushrooms – also upside down – to you.

This turn you can't throw any mushrooms into the cauldron. Then it's the turn of the next player.

End of the game

The game ends as soon as the first player has thrown their last mushroom into the cauldron. Loudly they shout: "the witch's soup is ready!"

Then they take the magic potion and add it to their cauldron. The potion scores an extra point.

Finally they take the salt cellar and introduce it into any cauldron.

Important: The salt cellar is a minus point.

Caught at cheating? Return mushroom, receive another mushroom from person who doubts.

Suspect unjustified? Mushroom into cauldron, another mushroom to person who doubts

swap instead of rolling the dice

Last mushroom in cauldron? End

player distributes magic potion and salt cellar

The other players put the mushrooms still behind their screens into the lid of the box: they don't score any points.

The screens and the witch's kitchen are now withdrawn.

Everybody shows their witches' tiles to see which cauldron belongs to whom.

Valuation of the soup

Take all the mushrooms out of your cauldrons and place them in front of you:

*each mushroom of
other color cancels
one of own color*

- first each player lines up all the mushrooms of their color (and the magic potion, if it's there).
- Whoever has also got mushrooms of other colors, places one of them each on top of one of their mushrooms. Also the salt cellar is placed on a mushroom of one's color.
- All those double-deckers are not counted.
- **Important:** The magic potion can also lose its value! That is if it is counterbalanced by a mushroom of another color.

Each remaining mushroom of one's color scores one point.

The player with the most points wins the game.

If two players have the same amount of points, they both win.

most points = winner

It also can happen that a player scores no points at all or even has only mushrooms of other colors in front of them. Unfortunately, their soup is worthless. It may comfort you to eat a cake together before starting the next game.

La soupe des sorcières

Un jeu ensorcelé où il est permis de « tricher », pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée: Kai Haferkamp
Illustration: Clara Suetens
Durée d'une partie: env. 15 Minuten



A Abracadabra-Ville, c'est aujourd'hui qu'a lieu la réunion annuelle des sorcières. Les meilleures du monde s'affrontent pour préparer leur célèbre soupe aux champignons. Elles se promettent toutes de s'aider, mais ce sont de drôles de coups de main qu'elles se donnent ! Et il arrive qu'un mauvais champignon atterrisse dans la marmite voisine...

Contenu

- 1 plateau de jeu
(cuisine de sorcières avec quatre marmites)
- 24 champignons
- 4 sorcières de couleur (plaquettes)
- 4 caches
- 1 cuillère en bois
- 1 salière
- 1 potion magique
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Chaque sorcière doit essayer de mettre le plus possible de champignons de sa couleur dans sa marmite et devra tenter de mettre les autres dans la marmite de ses cons?urs.

Mais il faudra agir discrètement, sinon les autres vont se méfier ...

mettre les champignons de la couleur correspondante dans sa marmite

mettre la cuisine des sorcières sur la partie inférieure de la boîte, prendre les caches et les sorcières

distribuer les champignons face cachée, préparer le dé et la cuillère

lancer le dé, mettre un champignon (face cachée) de la couleur du dé dans la marmite

Tricheur !

Préparatifs :

Poser la partie inférieure de la boîte au milieu de la table et sortir tous les accessoires. Poser la cuisine des sorcières sur les cloisons en carton de manière à ce que la couleur des marmites corresponde à celles des compartiments placés en dessous.

Chaque joueur prend un cache et le pose devant lui.

Retourner les quatre plaquettes-sorcières, face cachée. Chaque joueur en prend une, regarde discrètement de quelle couleur elle est et la pose derrière son cache. La couleur de la sorcière indique quelle marmite va être la sienne.

S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les plaquettes-sorcières (sans les retourner) et les caches en trop de côté.

Retourner les champignons, les mélanger, les distribuer de manière à ce que chaque joueur en ait le même nombre. Chaque joueur les pose derrière son cache.

Préparer le dé, la cuillère en bois, la potion magique et la salière.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a mangé des champignons en dernier a le droit de commencer en lançant le dé une fois. Si les joueurs ne se rappellent plus quand ils ont mangé des champignons pour la dernière fois, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

• Sur quelle couleur est tombé le dé ?

Tu mets un champignon dans la marmite de la couleur correspondante. Prends un champignon de ta réserve et pose-le sur la cuillère en bois, face retournée. Amène la cuillère tout doucement vers la marmite et fais glisser le champignon dans la marmite.

N.B. : normalement, il faut mettre seulement des champignons de la couleur correspondante dans chaque marmite.

Mais si ce n'est pas ta marmite, tu peux aussi « tricher » pour donner un mauvais champignon à une autre sorcière. Quand tu n'auras plus de champignons de la bonne couleur, tu seras même obligé de tricher.

... Tricheur!

Si l'un des joueurs pense que tu triches et que tu essaies de mettre un mauvais champignon dans la marmite, il crie bien fort : « tricheur ! » ou « tricheuse ! ».

N.B. : il devra le dire avant que le champignon ne soit tombé dans la marmite.

Tu dois alors retourner le champignon.

• **Il t'a démasqué ? Tu voulais vraiment mettre un mauvais champignon dans la marmite ?**

Tu remets le champignon derrière ton cache.

Le joueur qui a découvert ta tricherie en premier te donne en plus l'un de ses champignons. Il en cherche un dans sa réserve, le retourne et le fais glisser vers toi, face cachée.

• **Il t'a soupçonné à tort ? Tu voulais vraiment mettre un champignon de la bonne couleur dans la marmite ?**

Tu as alors le droit de le mettre dedans. En plus, tu as le droit d'en prendre un dans ta réserve et tu le fais glisser, face retournée, vers le joueur qui t'avait soupçonné de tricher.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Règle pour échanger des champignons:

Au lieu de mettre un champignon dans la marmite, tu peux aussi décider, avant de lancer le dé, d'échanger un champignon. Choisis l'un de tes champignons et fais-le glisser, face retournée, vers l'un des joueurs. Celui-ci devra prendre ton champignon et, en échange, il te donnera l'un des siens, également face retournée.

Pour ce tour-là, tu n'auras pas le droit de mettre de champignon dans une marmite.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a mis son dernier champignon dans une marmite. Il crie alors bien fort : « Ça y est ! La soupe des sorcières est prête ! ».

Il prend la potion magique et l'amène vers sa marmite. La potion magique lui rapporte un point en plus.

Il prend ensuite la salière et l'amène vers n'importe quelle autre marmite.

N.B. : la salière pénalise d'un point.

Les autres joueurs remettent les champignons qui sont encore derrière leur cache dans le couvercle de la boîte : ils ne sont pas comptés.

Mettre aussi la cuisine des sorcières et les caches de côté.

Les joueurs retournent alors leur sorcière pour voir à qui appartient quelle marmite.

Triché ? Reprendre le champignon, prendre un autre champignon du joueur qui a bien deviné

Pas triché ? Mettre le champignon dans la marmite, donner un champignon en plus au joueur qui a mal deviné

faire un échange au lieu de lancer le dé

*Dernier champignon ?
Fin de la partie.
Distribution de la potion magique et de la salière*

Distribution de la soupe

Prendre tous les champignons qui sont dans la marmite et les poser devant soi.

*pour chaque
champignon d'une
autre couleur retirer
un des siens*

- Poser d'abord tous les champignons de sa couleur en une rangée (et si on l'a gagnée, également la potion magique).
- Celui qui a des champignons d'une autre couleur pose chacun de ces champignons sur un de ses bons champignons. Mettre aussi la salière sur un de ses bons champignons.
- Ces champignons « doubles » ne seront pas comptés.
- **N.B.** : il pourra arriver aussi que la potion magique ne rapporte pas de points ! Elle sera alors « annulée » par un mauvais champignon d'une autre couleur.

*le plus de points
= victoire*

Chaque champignon restant de la bonne couleur compte un point.

Le joueur qui aura le plus de points est le gagnant.

Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de points, ils gagnent tous ensemble.

Il pourra aussi arriver qu'un joueur n'ait aucun point et qu'il n'ait que des champignons d'une autre couleur dans sa marmite. Sa soupe ne lui rapportera rien. Pour l'encourager, vous pourrez l'inviter à manger un dessert ou de la soupe avant de commencer la partie suivante.

Hexenkompott

Een behekst sjoemelspel voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Kai Haferkamp
Illustraties: Clara Suetens
Speelduur: ca. 15 minuten



In Pocushuizen vindt vandaag de jaarlijkse heksenvergadering plaats: de beste heksen ter wereld komen tegen elkaar uit om de beroemde compote* te bereiden. Weliswaar bezweren ze allemaal dat ze elkaar over en weer zullen helpen, maar al te vaak wordt er flink gesjoemeld! En zo komt niet altijd de juiste paddestoel in de pan terecht ...

Spelinhoud

- 1 speelbord
(heksenkeuken met vier ketels)
- 24 paddestoelen
- 4 gekleurde heksenplaatjes
- 4 anti-inkijkschermen
- 1 pollepel
- 1 heksendobbelsteen
- 1 zoutstrooier
- 1 toverdrank
- 1 spelregels

* Een compote is normaal gesproken een zoet nagerecht, of bijgerecht dat uit vruchten bestaat. Onze heksencompote bestaat echter uit zeldzame paddestoe-len, waar de heksen heel erg dol op zijn.

Doel van het spel

Paddestoelen van dezelfde kleur in eigen ketel gooien

Iedere heks probeert om in haar eigen ketel zoveel mogelijk paddestoelen van dezelfde kleur te verzamelen en in de andere ketels paddestoelen van andere kleuren te smokkelen. Maar dat moet heel onopvallend gebeuren, want anders worden de andere heksen achterdochtig ...

Spelvoorbereiding

Heksenkeuken op bodem v/d doos

Zet de bodem van de doos in het midden op tafel en haal alle speltoebehoren eruit. Leg de heksenkeuken zodanig bovenop het kartonnen kruisstuk, dat de gekleurde ketels boven de overeenkomstig gekleurde vakken liggen.

Anti-inkijk- scherm, heks pakken

Ieder kind krijgt een anti-inkijk scherm en zet dit voor zich neer. De vier heksenplaatjes worden omgekeerd. Ieder kind krijgt er één, bekijkt deze in 't geheim en legt haar achter zijn anti-inkijk scherm neer. De kleur van de heks geeft aan, welke zijn eigen ketel is.

Paddestoelen omgekeerd verdelen, dobbelsteen en lepel klaar

Als er minder dan vier kinderen meespelen, dan worden de overgebleven heksen-plaatjes (opgelet: zonder ze te bekijken!) en anti-inkijkschermen apart gelegd.

De paddestoelen worden omgekeerd, geschud, evenredig onder de kinderen verdeeld en achter de anti-inkijkschermen gelegd.

De heksendobbelsteen, de pollepel, de toverdrank en de zoutstrooier worden klaargelegd.

Spelverloop

Gooien, omgekeerde paddestoel in ketel v/d gegooide kleur

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het kind dat als laatste paddestoelen heeft gegeten, mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien. Kan niemand zich meer z'n laatste paddestoelen-maaltijd herinneren? Dan begint het jongste kind.

- **Welke kleur komt bij de heksendobbelsteen boven te liggen?**
Je moet een paddestoel in de heksenketel van de bijbehorende kleur gooien. Pak een van je paddestoelen en leg hem omgekeerd op de pollepel. Breng de lepel voorzichtig naar de ketel en laat de paddestoel van de pollepel in de ketel glijden.

Belangrijk: eigenlijk moeten in elke ketel alleen maar paddestoelen van de bijbehorende kleur worden geschoven.

Je kan echter ook gaan sjoemelen, als deze pan niet van jou is en je een andere heks een verkeerde paddestoel wilt toeschuiven.

Poespas!

Vaak moet je zelfs sjoemelen, omdat je helemaal geen paddestoel van de bijbehorende kleur hebt.

... **Poespas!**

Als een van de spelers vermoedt dat je aan het sjoemelen bent en probeert om een verkeerde paddestoel in de ketel te gooien, dan roept hij luid „poespas!“

Belangrijk: hij moet roepen voordat de paddestoel van de lepel in de ketel begint te glijden.

Gesnapt bij 't smokkelen?

Paddestoel terug, nog een padde-stoel van twijfelaar pakken

Nu moet je de paddestoel omdraaien.

• **Betrapt? Wilde je ook echt een verkeerde paddestoel in de ketel smokkelen?**

Je moet de paddestoel weer achter je anti-inkijkscherm leggen. Bovendien krijg je nog een extra paddestoel van de speler die als eerste je plan had doorzien. Hij kiest een van zijn paddestoelen uit en schuift hem omgekeerd naar je toe.

Vals beschuldigd? Paddestoel in ketel, nog een paddestoel aan twijfelaar geven

• **Ten onrechte verdacht? Wilde je een paddestoel van de bijbehorende kleur in de ketel gooien?**

Dat mag je nu doen. Bovendien mag je nog een van je paddestoelen uitzoeken en omgekeerd naar de speler schuiven die jou ten onrechte verdacht had.

Ruilen i.p.v. gooien

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Ruilregel voor gewiekste compoteheksen:

In plaats van een paddestoel in de ketel te gooien, kan je ook besluiten, voordat je hebt gegooid, om een paddestoelenruil uit te voeren. Hiervoor zoek je een van je paddestoelen uit en schuif je deze omgekeerd naar een medespeler naar keuze. Deze moet je paddestoel aannemen en jou – eveneens omgekeerd – een van zijn paddestoelen toeschuiven. Je mag nu echter geen paddestoel meer in een van de ketels gooien. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Speler gooit laatste padde-stoel? Einde

Speler verdeelt toverdrank en zoutstrooier

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers als eerste zijn laatste paddestoel in een van de ketels heeft gegooid. Nu roept hij luid: „de heksencompote is klaar!“

Daarna pakt hij de toverdrank en schuift deze in zijn ketel. De drank levert een extra punt op.

Tenslotte pakt hij de zoutstrooier en stopt hem in een ketel naar keuze.

Belangrijk: de zoutstrooier telt als minpunt.

Alle andere spelers leggen hun paddestoelen, die nog achter hun anti-inkijk-schermen liggen, in het deksel van de doos: deze worden niet meegeteld. De anti-inkijkschermen en de heksenkeuken worden eveneens aan de kant gelegd. Nu laat iedereen tegelijk zijn heksenplaatjes zien om te kijken welke ketel van wie is.

De computewaarde

Nu haalt iedereen alle paddestoelen uit z'n eigen ketel en legt ze voor zich neer:

- Als eerste legt elke speler alle paddestoelen in z'n eigen kleur (en de toverdrank, indien aanwezig) op een rij.
- Wie ook paddestoelen in andere kleuren heeft, legt telkens een anders gekleurde paddestoel op eentje van z'n eigen kleur. Ook de zoutstrooier wordt op een paddestoel van de eigen kleur gelegd.
- Al deze dubbeldekkers worden niet meegeteld.
- **Belangrijk:** Zelfs de toverdrank kan z'n waarde verliezen! Ook deze kan eventueel door een paddestoel in een andere kleur waardeloos worden.

Per paddestoel van een andere kleur een eigen wegleggen

Meeste punten = gewonnen

Elke paddestoel van de eigen kleur die nu nog over is, telt voor één punt. De speler die de meeste punten meeste punten heeft behaald, heeft gewonnen. Als twee kinderen evenveel punten hebben, hebben ze samen gewonnen.

Het kan ook gebeuren, dat een speler helemaal geen punten of zelfs alleen maar anders gekleurde paddestoelen voor zich heeft liggen. Zijn compote is helaas waardeloos. Bij wijze van troost kunnen jullie met z'n allen een pudding of een compote opeten, voordat jullie met de volgende partij beginnen.

La compota de las brujas

Un juego embrujado lleno de trampas para 2 a 4 jugadores de 6 a 99 años.

Idea del juego: Kai Haferkamp
Ilustraciones: Clara Suetens
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Hoy se celebra la reunión anual de las brujas en la ciudad Abracadabra: las mejores brujas del mundo compiten para preparar la famosa Compota*.

¡Es cierto que todas proclaman que se van a ayudar entre sí, pero algunas veces mienten lo suyo! Eso sí, no siempre se tira la seta idónea en la caldera....



Contenido

- 1 plano del juego (cocina de brujas con cuatro calderas)
- 24 setas
- 4 tarjetas-pantalla
- 4 brujas de colores
- 1 cuchara de madera
- 1 dado embrujado
- 1 salero
- 1 recipiente mágico
- instrucciones del juego

* *una compota es un postre dulce que se hace con frutas. Nuestra compota embrujada, sin embargo, está hecha de setas, que les encanta a las brujas.*

Meter setas del mismo color en la propia caldera

Cocina embrujada en los puentecillos, tomar una tarjeta-pantalla y una bruja

Tapar y repartir las setas, dado y cuchara preparados

tirar el dado, poner seta tapada en la caldera del color del dado

Objetivo del juego

Cada bruja intenta reunir tantas setas del mismo color como sea posible en la propia caldera y meter setas de otros colores en las otras calderas. Pero esto tiene que hacerse de forma muy disimulada ya que, si no, las otras brujas se dan cuenta...

Preparación

Colocar la parte inferior de la caja en el centro de la mesa y sacar todos los accesorios del juego. Poner la cocina embrujada sobre los puentecillos de cartón de tal modo que las calderas de color se encuentren encima de las casillas de los colores correspondientes.

Cada niño recibe una tarjeta-pantalla y la coloca delante suyo. Las cuatro brujas de colores se tapan. Cada niño recibe una, la mira a escondidas y la coloca detrás de su tarjeta-pantalla. El color de la bruja indica cuál es tu caldera.

Si juegan menos de cuatro niños, se retiran las brujas de colores que sobran (atención: ¡sin verlas!) igual que las tarjetas-pantallas sobrantes.

Se tapan las setas, se mezclan, se reparten entre los niños y se colocan detrás de tarjeta-pantalla.

Se prepara el dado embrujado, la cuchara de palo, el recipiente mágico y el salero.

Cómo jugar

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El niño que comió setas más recientemente empieza y tira el dado una vez. ¿Nadie recuerda cuándo ha sido la última vez que ha comido setas? Entonces empieza el niño más joven.

• ¿Qué color indica el dado embrujado?

Tienes que tirar una seta en la caldera embrujada con el color que te haya salido en el dado. Coge una de tus setas y ponla tapada en la cuchara de palo. Conduce la cuchara cuidadosamente a la caldera y deja que la seta resbale de la cuchara a la caldera.

Importante: Sólo se pueden poner setas del color que ha salido. Pero también puedes hacer trampas, ya que la caldera no es tuya y quieres dar a la otra bruja una seta falsa.

Y algunas veces tienes que hacer trampas porque no tienes ninguna seta del color que te ha salido.

¡Lío!

¡... lío!

Si un jugador sospecha que haces trampas y que pretendes tirar una seta falsa en la caldera, entonces grita ¡"lío"!

Importante: El jugador tiene que gritar antes de que la seta empiece a resbalar de la cuchara a la caldera.

¿Pillado? Devolver seta, otra seta de quien te haya descubierto

Seguidamente tienes que destapar la seta.

- **¿Te han pillado? ¿De verdad querías tirar a escondidas una seta falsa en la caldera?**

Tienes que colocar la seta otra vez detrás de tu tarjeta-pantalla. Además recibirás otra seta más del jugador que te descubrió. Éste busca una de sus setas y te la da tapada.

¿Acusado falsamente? Seta en la caldera, una seta a quien sospechó

- **¿Eres inocente? Querías tirar una seta del color que te salió a la caldera?**

Ya puedes hacerlo, y además puedes elegir otra de tus setas y pasarla tapada al jugador que sospechó de ti sin derecho. Entonces es el turno del siguiente jugador.

Cambiar en lugar de dejar

Reglas de cambio para las brujas astutas:

En lugar de dejar una seta en la caldera antes de tirar el dado puedes decidirte por cambiar setas. Pasa la seta tapada a un jugador cualquiera. Éste tiene que aceptar tu seta y pasarte, también tapada, otra de sus setas.

Durante este turno ya no puedes meter más setas en la caldera. Es el turno del siguiente jugador.

¿Un jugador tira su última seta? Fin

Fin del juego

El juego termina tan pronto como el primer jugador ha tirado su última seta en la caldera. y grita: " ¡La compota de las brujas está preparada!" A continuación coge el recipiente mágico y lo mete en su caldera. Así consigue un punto extra.

Finalmente coge el salero y lo tira a una caldera cualquiera.

Importante: Con el salero se descuenta un punto.

Recipiente mágico en su caldera y salero en cualquiera

Los demás jugadores colocan las setas que aun tienen detrás de sus tarjetas-pantallas en la tapa de la caja: éstas no cuentan.

Las tarjetas-pantallas y la cocina embrujada también se retiran: ahora todos enseñan al mismo tiempo sus brujas de colores, para ver a quién pertenece cada caldera.

Puntuación de la compota

Saca todas las setas de tu caldera y ponlas delante tuyo:

- Primero cada jugador pone en fila todas las setas por colores (y, si lo tiene, el recipiente mágico).
- Quien tenga setas de otro color las coloca sobre cada una del color propio. El salero también se coloca sobre una seta de su color.
- Estos dobles no puntúan.
- **Importante:** ¡Incluso el recipiente mágico puede perder su valor! Pasará si también tienes setas de otro color.

Cada seta del mismo color que te queden suman un punto. El jugador con la puntuación más alta, gana.

Si dos niños tienen la misma puntuación ganan juntos.

Puede pasar también que un jugador no tenga ningún punto o sólo tenga setas de otro color. Su compota, desgraciadamente, no tendrá ningún valor. Para consolaros podéis comer juntos un puding o una compota, antes de empezar la próxima partida.

*poner setas de otro
color en el color
propio*

*quien tenga más
puntos = ganador*

La pozione delle streghe

Un gioco stregato per barare
per 2 - 4 giocatori
dai 6 ai 99 anni.



Ideazione: Kai Haferkamp
Grafica: Clara Suetens
Durata del gioco: 15 min. circa

Stregolandia ospita oggi l'annuale riunione delle streghe: le migliori streghe gareggiano per preparare la celebre composta di frutta*. Tutte sono pronte ad affermare la loro piena disponibilità ad aiutarsi reciprocamente... ma a volte raccontano un bel po' di frottole. Ecco allora che in pentola non sempre arriva il fungo giusto...

Contenuto del gioco

- 1 tavola da gioco (cucina delle streghe con 4 paioli)
- 24 funghi
- 4 piccoli paraventi
- 4 fiches della strega colorate
- 1 mestolo
- 1 dado stregato
- 1 saliera
- 1 pozione magica
- 1 libretto d'istruzioni

* Una composta di frutta di solito si serve come dessert. Il nostro dessert stregato si compone invece di strani funghi di cui le streghe vanno ghiotte.

Gettare nel proprio paiolo dei funghi del medesimo colore

Finalità del gioco

Ogni strega cerca di raccogliere nel proprio paiolo il maggior numero di funghi di colore corrispondente e nel contempo di barare gettando nei paioli altrui i funghi di diverso colore.

Deve comunque agire senza dare nell'occhio, altrimenti le altre streghe s'insospettiscono...

disporre la cucina delle streghe sul fondo della scatola, i piccoli paraventi, le fiches della strega

Preparativi

Collochiamo il fondo della scatola al centro del tavolo e estraiamone tutto il contenuto.

Porre la cucina delle streghe sulle traverse di cartone, cosicché i paioli colorati siano sugli scomparti colorati corrispondenti.

Ogni giocatore riceve un piccolo paravento che colloca dinnanzi a sé.

Vengono coperte le 4 fiches della strega. Ogni giocatore ne riceve una e senza farla vedere la ripone dietro il suo paravento. Il colore della strega rivela quale sarà il proprio paiolo.

Nel caso i giocatori siano meno di 4, i paraventi e le fiches della strega (senza guardarle!) saranno messi via.

ripartire i funghi coperti, preparare dado e mestolo

I funghi sono coperti, mescolati, ripartiti equamente tra i giocatori e riposti dietro il paravento. Il dado stregato, il mestolo, la pozione magica e la saliera staranno a portata di mano.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il giocatore che per ultimo ha mangiato funghi inizia e tira il dado. Nessuno si ricorda quando ha mangiato funghi?

Inizierà allora il giocatore più giovane.

- Che colore risulta dal dado stregato?
Si dovrà gettare un fungo nel paiolo di corrispettivo colore. Prendi uno dei tuoi funghi e mettilo coperto sul mestolo. Avvicinalo con cautela al paiolo e fallo scivolare dentro.

Importante: In ogni paiolo dovrebbero entrare soltanto funghi di corrispondente colore.

Si può comunque barare, perché questo paiolo non ti appartiene e tu vuoi rifilare un falso fungo ad un'altra strega.

A volte devi addirittura barare per forza perché non hai proprio il fungo di colore corrispondente.

tirare il dado, gettare il fungo nel paiolo del colore che è apparso sul dado

"Pasticcio!"

... che pasticcio!

Se un giocatore sospetta che tu menta e che cerchi di sbolognare un fungo falso nel paiolo, esclamerà ad alta voce: "pasticcio!"

Attenzione: il giocatore dovrà dirlo prima che il fungo scivoli dal mestolo.

Dovrai allora scoprire il fungo.

• **Colto in castagna? Volevi proprio metterci un fungo falso?**

Rimetterai il fungo dietro il tuo paravento e poi il giocatore che ti ha scoperto ti darà un altro fungo. Ne cerca uno tra i suoi e te lo passa coperto.

• **Il sospetto era falso? Volevi mettere nel paiolo un fungo del giusto colore?**

Lo potrai fare e inoltre passerai, coperto, uno dei tuoi funghi al giocatore che ti ha ingiustamente sospettato.

Il turno passa al giocatore seguente.

Regole di scambio per scaltre streghe ai fornelli:

Invece di gettare un fungo nel paiolo, prima di tirare il dado puoi optare per uno scambio di funghi. Scegli uno dei tuoi funghi e passalo coperto ad uno degli altri giocatori, che prenderà il tuo fungo e te ne passerà, sempre coperto, uno dei suoi.

Ora non potrai però più gettare funghi in un paiolo.

Il turno passa poi al giocatore successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude non appena il primo giocatore ha gettato il suo ultimo fungo nel paiolo; allora esclamerà ad alta voce: "Il dessert della strega é servito!"

Poi prenderà la pozione magica e la verserà nel suo paiolo. La bevanda apporta un punto supplementare.

Alla fine prende la saliera e la ficca in un paiolo a scelta: attenzione, la saliera é un punto di penalità.

Tutti gli altri giocatori riporranno nel coperchio della scatola i funghi che ancora hanno dietro il paravento, ormai inutilizzabili.

Vengono riposti anche i paraventi e la cucina delle streghe: tutti mostrano le loro fiches per vedere a chi appartengano i diversi paioli.

*Scoperto a barare?
Ritiri il fungo e ne ricevi un altro da chi ti ha colto in castagna*

Il sospetto é infondato? Getti il fungo nel paiolo e chi ti ha ingiustamente sospettato riceve un fungo in piú

scambiare invece che tirare il dado

*L'ultimo fungo arriva nel paiolo?
Finisce il gioco,*

il vincitore distribuisce la pozione magica e la saliera

Punteggio del dessert

Prendete tutti i funghi dal vostro paiolo e ordinarveli davanti a voi:

*per ogni fungo di
diverso colore
riporne uno proprio*

- In primo luogo ogni giocatore dispone in fila tutti i funghi del proprio colore (e se la possiede la bevanda magica).
- Chi ha funghi d'altro colore, ne porrà uno su ogni fungo del proprio colore. E così anche la saliera sarà posta su un fungo del proprio colore.
- Tutti questi "doppi" non sono validi per il punteggio.
- Attenzione: anche la pozione magica può non aver nessun conto! Anch'essa può essere eventualmente "svalorizzata" da un fungo di un altro colore.

piú punti = vittoria

Vale un punto ogni rimanente fungo.

Vince il giocatore che ha accumulato piú punti.

Se due giocatori hanno lo stesso punteggio, la vittoria sarà comune.

Puó accadere che un giocatore non abbia punti o che abbia solo funghi di un altro colore. Il suo dessert non conta. Per consolazione potete mangiarvi insieme un bel budino o una composta di frutta prima di iniziare una nuova partita.