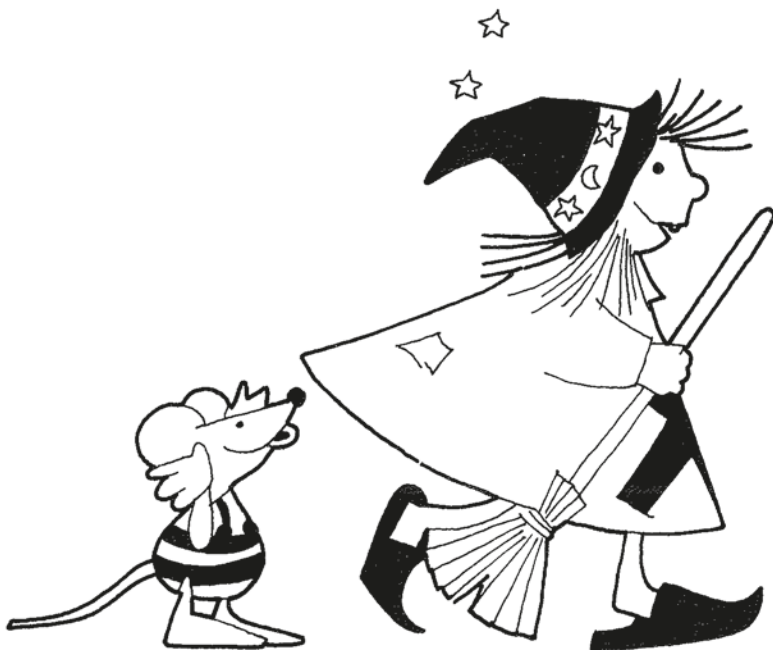


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4383



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1997

Hexerei

Ein Spiel zum Knobeln für **2-4 Kinder ab 5 Jahren** von Rik van Even.

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

Grafik: Anja Dreier-Brückner

Wer ist stärker: Hund, Katze, Maus und Hexe treten zum Wettstreit an. Wer gewitzt mit dem Würfelkreisel knobelt, wird mit Törtchen, Wurst, Fisch oder Käse belohnt.

Spielinhalt:

4 Würfelkreisel

24 Leckerbissenkarten



Kurzanleitung:

Karten erjagen

Kreisel nehmen
Karten sortieren: 4 Stapel

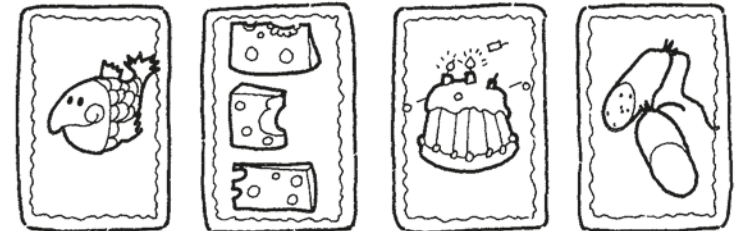
Spielziel:

Ihr versucht, durch richtige Tips **möglichst viele wertvolle Karten** zu ergattern.

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen **Würfelkreisel**.

Nun müssen die **Leckerbissenkarten** sortiert werden: Legt die 6 Törtchenkarten auf einen Stapel. Die 6 Würstchenkarten bilden einen zweiten, die 6 Fischkarten einen dritten und die 6 Käsekarten einen vierten Stapel. **Mischt jeden Stapel** und legt ihn dann mit der **Bildseite nach oben** auf die Spielfläche.



Kreisel ansehen

verdeckt Figur auswählen

Spielablauf:

Sieh dir den Würfelkreisel an: Auf den Seiten siehst du je eine Hexe, einen Hund, eine Katze und eine Maus. Diese Vier versuchen gleich, sich **gegenseitig zu verjagen**.

Nimm den Kreisel am Stiel und schütze ihn mit einer Hand vor neugierigen Blicken. Wähle nun **verdeckt** die Hexe, den Hund, die Katze oder die Maus aus. Drehe ihn so, daß die Figur, die du dir ausgesucht hast, **oben auf dem Würfel** zu sehen ist.

gleichzeitig
aufdecken

Wer verjagt
wen?

nur direkt
verjagen

Verjagt?
Ausscheiden
Übrig? Karte
nehmen

mehrere Figu-
ren: noch ein-
mal jagen

neue Runde

1 leerer Stapel
= Ende
Symbole zäh-
len: Wer hat die
meisten?

Wenn alle fertig sind, werden **gleichzeitig** alle Würfelkreisel
gezeigt. Nun vergleicht ihr die obenliegenden Symbole.

Wer verjagt wen?

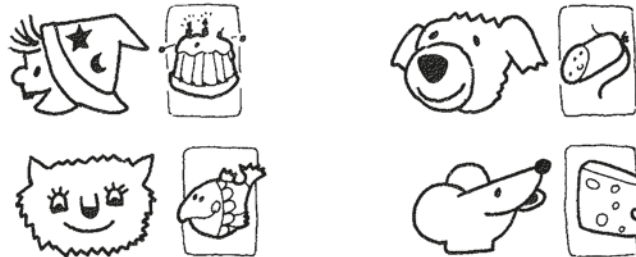
- Die **Hexe** verjagt den **Hund**
- Der **Hund** verjagt die **Katze**
- Die **Katze** verjagt die **Maus**
- Die **Maus** verjagt die **Hexe**

Achtung:

- Es wird nur **direkt verjagt**. So können Hexe und Katze sich nicht verjagen, dasselbe gilt für Hund und Maus.
- Verjagt z.B. die Hexe **zwei Hunde** (weil sich zwei Kinder für die Hunde entschieden haben), bekommt sie trotzdem nur eine Karte.

Wer verjagt wird, scheidet aus. Wenn nur dein Symbol übrig-
bleibt, darfst du die **passende oberste Karte nehmen**:

- eine **Törtchenkarte** für die **Hexe**
- eine **Würstchenkarte** für den **Hund**
- eine **Fischkarte** für die **Katze**
- eine **Käsekarte** für die **Maus**



Bleiben **mehrere Figuren übrig**, die sich nicht verjagen, z.B. Hund und Maus, so legen nur diese beiden Kinder ihren
Kreisel erneut. Die Jagd geht solange, **bis eine Figur als stärkste übrigbleibt**.

Ist es dir gelungen, als letzte/r übrigzubleiben und z.B. die Hexe mit der Maus zu verjagen? Dann darfst du dir die **Käse-
karte nehmen**. Diese Runde ist nun beendet.

Eine **neue Runde** beginnt. **Alle spielen wieder mit** und su-
chen sich verdeckt eine neue Figur aus.

Spielende:

Ihr spielt so viele Runden, **bis ein Kartenstapel aufgebraucht**
ist. Nun zählt ihr die **Anzahl der Leckerbissensymbole** auf
euren erjagten Karten. Es gibt Karten mit einem, zwei oder
drei Törtchen, Würstchen, Fischen oder Käsestückchen.
Wer zählt die **meisten Symbole**? Du hast das Spiel gewonnen.

Habermaß Game Nr. 4383

Witchcraft

A guessing game for **2-4 players aged 5 and up**. Game idea
by Rik van Even.

Length of the game: 10-15 minutes approximately
Graphics: Anja Dreier-Brückner

Who is stronger? The dog, cat, mouse and witch start a com-
petition. The player who is clever at guessing with the spin-
ning dice, will be rewarded with little cakes, sausages, fish or
cheese.

Contents of the game:

4 spinning dice
24 titbit cards



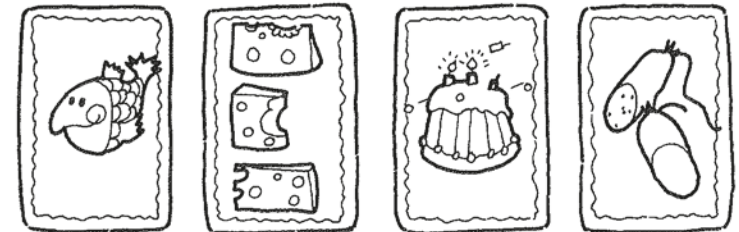
Aim of the game:

Try to get hold of **as many valuable
cards as possible** by having a right guess.

Preparation of the game:

Each player takes a **spinning dice**.

Sort the **titbit cards**: make one pile of the cards with the lit-
tle cakes, another pile of the cards with the sausages, a third
one with the fish cards and a fourth one with the cheese
cards. **Shuffle each pile** and place it onto your game surface
face up.



How to play:

**look at spinning
top**

Look at the spinning dice: the four sides each show a witch,
a dog, a cat and a mouse. These four will now try to **chase
each other away**.

**secretely
choose figure**

Take the dice by its stem and protect it with one hand from
curious glances. **Without showing**, choose the witch, dog, cat
or mouse. Turn the dice in a way that the chosen figure is
shown **on top of the dice**.

show simultaneously

Who chases away whom?

chase away only in direct order

Chased away? Drop out Left over? Take card

several figures: chase again

new round

one pile distributed = end

count symbols: who has biggest amount?

When everybody has done this, all together show their dice simultaneously. Now compare the symbols shown.

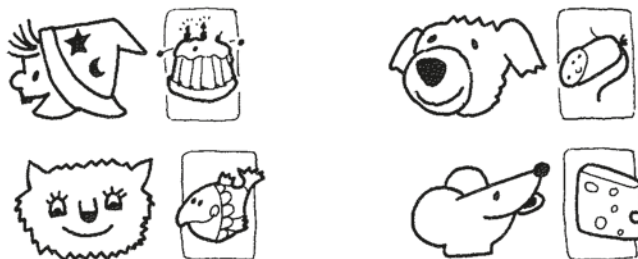
- Who is chasing away whom?
- The **witch** chases away the **dog**
 - The **dog** chases away the **cat**
 - The **cat** chases away the **mouse**
 - The **mouse** chases away the **witch**

Watch out:

- To chase away, the **direct order** has to be respected. So witch and cat cannot chase away each other, the same applies for the dog and mouse.
- Even if the witch chases away **two dogs** (for example, because two players have chosen the dog), she only gets one card.

The one who has been chased away, drops out. Whoever's symbol is left at the end, takes the corresponding card from the top of the pile:

- a **cake card** for the witch
- a **sausage card** for the dog
- a **fish card** for the cat
- a **cheese card** for the mouse



If at the end there are **several figures left** who do not chase away each other, i.e. dog and mouse, then the players of these put their dice again. The chase goes on until **one figure is left and is the strongest one**.

You have succeeded in being the last one and chasing away the witch with the mouse? Then you can take the **cheese card**. This round is now over.

A new round starts. **All players participate again** and choose a new figure without showing it.

End of the game:

You play until **one pile of cards has been used up**. Now you count the **number of the titbit symbols** on your cards. On the cards are shown one, two or three little cakes, sausages, fish or pieces of cheese.

Whoever counts the **biggest amount of symbols**, has won the game.

Jeu Habermas n° 4383

Sorcellerie

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans de Rik van Even.

Durée du jeu: env. 10 à 15 minutes
Design: Anja Dreier-Brückner

Qui est le plus fort: Chien, chat, souris et sorcière se rencontrent pour un affrontement. Le plus malin au maniement de son dé à tige est récompensé par des tartelettes, du saucisson, du poisson ou du fromage.

Contenu du jeu:

- 4 dés à tige
- 24 cartes de friandises

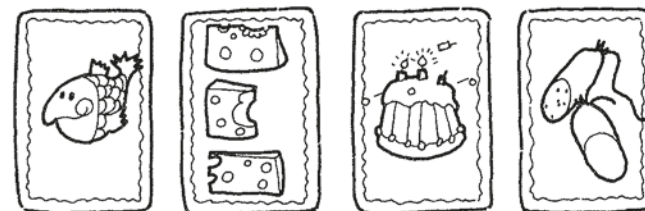


But du jeu:

Vous essayez de gagner le **plus grand nombre de cartes** en devinant juste.

Préparation du jeu:

Chaque joueur prend un **dé à tige**. Vous devez maintenant trier les **cartes de friandises**: Faites une pile avec chaque type de carte (une pile avec les poissons, etc. ..., donc 4 piles en tout)! **Mélangez** les cartes au sein de **chaque pile** et placez les piles (**cartes visibles**) sur la table.



Déroulement du jeu:

Observe bien les **dés à tige**. Sur les côtés, tu vois une sorcière, un chien, un chat et une souris. Ces quatre personnages essaient de **se pourchasser mutuellement**.

Prends le dé par la tige en le dissimulant avec l'autre main. Choisis à présent la sorcière, le chien, le chat ou la souris tout en **gardant** ton dé caché: oriente le dé de manière à ce que le personnage choisi se retrouve **au-dessus**.

Abrégé:
à la chasse aux cartes

prendre un dé,
trier les cartes:
4 piles

observer les dés

choisir un personnage et le cacher

découvrir les personnages en même temps

Qui chasse qui?

chasse directe uniquement

Pourchassé? Éliminé
Resté en jeu? Prendre une carte

plusieurs personnages: reprendre la chasse

nouveau tour

1 pile vide = fin

Compter les symboles: qui en a le plus?

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, ils découvrent leurs dés en même temps. Vous comparez maintenant les symboles choisis.

Qui chasse qui?

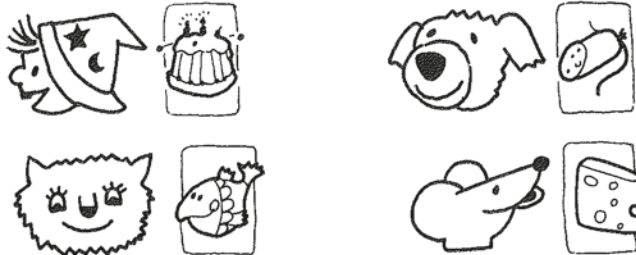
- La sorcière chasse le chien
- Le chien chasse le chat
- Le chat chasse la souris
- La souris chasse la sorcière

Attention:

- La chasse est toujours directe. Ainsi, la sorcière et le chat ne peuvent pas se pourchasser, il en est de même pour le chien et la souris.
- Si par exemple la sorcière pourchasse deux chiens (parce que deux joueurs ont choisi le chien), elle reçoit quand même une seule carte.

Celui qui est pourchassé est éliminé. Si ton symbole reste en jeu, tu peux prendre la carte au sommet de la pile:

- une carte de tartelette pour la sorcière
- une carte de saucisson pour le chien
- une carte de poisson pour le chat
- une carte de fromage pour la souris



Si plusieurs personnages qui ne se pourchassent pas restent en jeu, par exemple chien et souris, les joueurs concernés font tourner à nouveau leurs dés. La chasse continue jusqu'à ce que le personnage le plus fort reste seul en jeu.

Tu es parvenu(e) à rester seul(e) en jeu, et par exemple, à pourchasser la sorcière avec la souris? Alors tu peux prendre la carte du fromage. Ce tour est maintenant terminé.

Un nouveau tour commence. Tous les joueurs recommencent à jouer et choisissent un nouveau personnage qu'ils cachent.

Fin du jeu:

Vous jouez jusqu'à ce qu'une pile de cartes ait disparu. Maintenant vous comptez combien de symboles de friandises vous avez sur vos cartes. Il y a des cartes avec une, deux ou trois tartelettes, saucissons, poissons ou fromages.

Qui possède le plus grand nombre de symboles? Tu as gagné le jeu.

Habermass-spiel Nr. 4383

Hekserij

Een kansspel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar door Rik van Even.

Spelduur: ca. 10-15 minuten

Grafiek: Anja Dreier-Brückner

Wie is de sterkste? Hond, kat, muis en heks gaan de wedstrijd aan. Wie handig z'n dobbeltol uitspeelt, wordt met taartjes, worst, vis of kaas beloont.

Spelinhoud:

4 dobbeltollen

24 lekkere-hapjes-kaarten



Korte inleiding:

kaarten jagen

Doel van het spel:

Jullie proberen, door goed te gokken, zoveel mogelijk waardevolle kaarten te verzamelen.

tollen pakken,

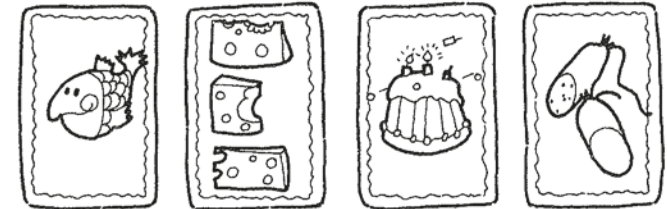
kaarten uitzoe-

ken: 4 stapels

Spelvoorbereiding:

Elk kind neemt een dobbeltol.

Nu moeten de lekkere-hapjes-kaarten worden uitgezocht. Leg de 6 taartjeskaarten op een stapel. Met de 6 worstkaarten, de 6 viskaarten en de 6 kaaskaarten maak je nog drie andere stapeltjes. Schud elke stapel en leg deze vervolgens met de beeldzijde naar boven op het speelveld.



tol bekijken

ongezien
figuurtje kiezen

Spelverloop:

Bekijk goed de dobbeltol. Op de zijkanten staan een heks, een hond, een kat en een muis afgebeeld. Alle vier proberen elkaar onderling weg te jagen.

Neem de tol bij het steeltje en bescherm hem voor al te nieuwsgierige blikken. Zonder het aan iemand te laten zien, kies je de heks, de hond, de kat of de muis uit. Draai hem zo, dat de figuur die je hebt uitgekozen, aan de bovenkant van de dobbelsteen zit.

tegelijk laten zien

Wie jaagt wie weg?

alleen rechts-treks verjagen

Weggejaagd? Afgevallen Overgebleven? Kaart pakken

verschillende figuren: nog een keer op jacht

nieuwe ronde

1 lege stapel = einde

hapjes tellen: wie heeft de meeste?

Als iedereen klaar is, laten jullie allemaal tegelijk de dobbeltollen zien. Nu vergelijken jullie de plaatjes die boven liggen.

Wie jaagt wie weg?

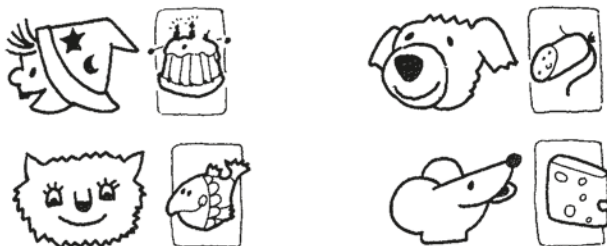
- De heks verjaagt de hond
- De hond verjaagt de kat
- De kat verjaagt de muis
- De muis verjaagt de heks

Opgelet:

- Er kan **alleen maar rechtstreeks** worden **verjaagd**. Dus heks en kat kunnen elkaar niet wegjagen en hetzelfde geldt voor hond en muis.
- Wanneer b.v. de heks **twee honden** verjaagt (omdat twee kinderen een hond hadden uitgekozen), dan krijgt ze toch maar een kaart.

Wie wordt weggejaagd, valt af. Als jouw figuurtje als enige overblijft, mag je de **bijbehorende bovenste kaart van de stapel pakken**:

- een taartjeskaart voor de heks
- een worstenkaart voor de hond
- een viskaart voor de kat
- een kaaskaart voor de muis



Als er meerdere figuurtjes overblijven die elkaar niet wegjagen, b.v. hond en muis, dan spelen alleen deze kinderen opnieuw met hun tollen. De jacht gaat net zo lang door, tot er een figuurtje als sterkste overblijft.

Is het je gelukt om als laatste over te blijven en b.v. de heks met de muis te verjagen? Dan mag jij een **kaaskaart pakken**. Deze ronde is dan voorbij.

Er begint een **nieuwe ronde**. Iedereen mag weer meedoen en kiest in het geheim een nieuw plaatje uit.

Einde van het spel:

Er worden net zoveel ronden gespeeld, tot een van de **stapels kaarten helemaal verdeeld is**. Vervolgens tellen jullie het aantal **afbeeldingen** op jullie buitgemaakte **lekkere-hapjes-kaarten**. Er zijn kaarten met een, twee, of drie taarten, worsten, vissen of stukjes kaas.

Wie heeft de **meeste lekkere hapjes**? Jij hebt het spel gewonnen.