

Kai Haferkamp

**BiBi
BLOCKSBERG™**

Hexenkugel

La boule magique • La sfera della strega

D
Für Junghexen und ihre
Freunde ab 5 Jahre

F
Pour les jeunes sorcières
et leurs amis à partir
de 5 ans

I
Per giovani streghe e
amici dai 5 anni



Schmidt

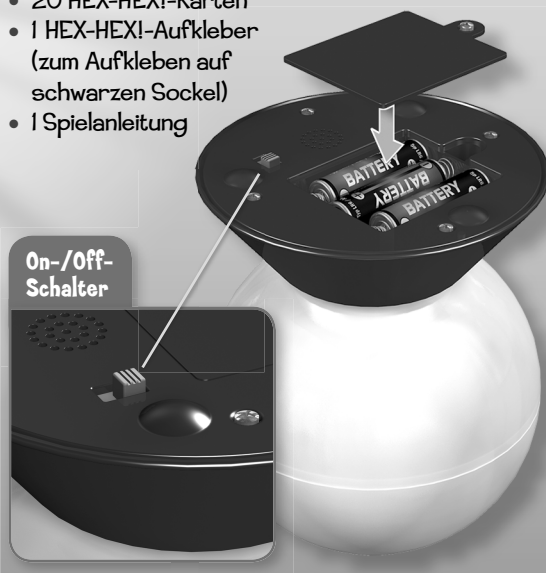
Geschichte

Bibi und ihre Junghexenfreundinnen Schubia, Flauipai und Arkadia haben sich heimlich in das Hexenlabor von Bibis Mutter Barbara geschlichen, um deren Hexenkugel zu befragen. Jedoch wissen sie nicht, dass Barbara ihre Hexenkugel mit einem Sicherungshexspruch versehen hat. Was für eine Überraschung! Als Bibi und ihre Freundinnen ihre Hexsprüche aufsagen, wird der mütterliche Abwehr-Hexspruch aktiviert und lauter verrückte Dinge passieren! Ein lustiges Chaos entsteht: Bibi watschelt im Entengang um den Tisch, Flauipai hat zerzauste Haare, Schubia macht einen Hampelmann und Arkadia hat plötzlich einen Elefantenrüssel... Ein hexischer Riesenspaß für kleine und große Hexen und ihre Freunde!



Spielmaterial

- 1 Hexenkugel
(Batterien sind nicht im Spiel enthalten!)
- 16 Chips in 4 Farben
(jeweils 4 Chips pro Farbe)
- 20 HEX-HEX!-Karten
- 1 HEX-HEX!-Aufkleber
(zum Aufkleben auf schwarzen Sockel)
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel legt ihr drei Batterien (Typ Mignon AA) in das Batteriefach auf der Hexenkugel-Unterseite (siehe Abb.)

Zu Beginn jedes Spiels schaltet ihr die Hexenkugel ein. Stellt dazu den Schalter auf der Unterseite auf ON.

Platziert die Hexenkugel in der Mitte des Tisches, so dass alle Spieler sie gut sehen können und kein Spieler behindert wird.

Je nach Spielerzahl werden die farbigen Chips um die Hexenkugel ausgebreitet, so dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.

Bei zwei Spielern: von jeder Farbe ein Chip.

Bei drei Spielern: von jeder Farbe zwei Chips.

Bei vier Spielern: von jeder Farbe drei Chips.

Bei fünf Spielern: von jeder Farbe vier Chips.

Mischt die HEX-HEX!-Karten gut durch und bildet einen Stapel.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und aktiviert die Hexenkugel, indem er mit der Hand von oben auf die Kugel

drückt und laut „HEX-HEX!“ sagt. Die Kugel erstrahlt nun in hexisch bunten Farben.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und beginnen nun mit ihren Händen über den ausliegenden Chips zu kreisen. Ihr könnt dabei auch Hexsprüche murmeln, z.B. „Eene meene Hexentipp, her zu mir du bunter Chip! HEX-HEX!“

Wenn das Lichtspiel nach einiger Zeit bei einer Farbe stoppt und das „HEX-Plingpling“ ertönt, müsst ihr schnell zuschlagen und versuchen, einen Chip zu bekommen, der farblich dem Licht der Hexenkugel entspricht. D.h., wenn die Hexenkugel bei Rot stehen bleibt, müsst ihr euch einen der roten Chips nehmen.

Da immer ein Chip zu wenig auf dem Tisch liegt als es Spieler gibt, wird ein Spieler leider leer ausgehen. Bei diesem Spieler wird nun der Abwehr-Hexspruch aktiv: Er deckt die oberste Karte des Stapels auf und macht die dort abgebildete Aktion nach. Anschließend legt er die Karte vor sich ab.

Die Chips kommen wieder in die Mitte zurück und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn aktiviert die Hexenkugel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Verlierer gibt es bei diesem Spiel nicht wirklich, denn alle hatten sicher eine Menge Spaß und haben viel gelacht. Ihr könnt aber gerne einen Spieler zum Sieger küren: Es gewinnt, wer die wenigsten HEX-HEX!-Karten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand lässt die Hexenkugel entscheiden. Legt von jeder Farbe nur einen Chip aus und aktiviert erneut die Kugel. Der Spieler, der sich zuerst den passenden Chip schnappt, gewinnt.

Am Ende des Spiels stellt ihr den Schalter auf der Hexenkugel-Unterseite wieder auf OFF.

Spielvariante

Spielvorbereitung

Bei dieser Variante stellt ihr die Hexenkugel auf den Boden, so dass sie alle Spieler gut sehen können und kein Spieler behindert wird. Je nach Spielerzahl (siehe oben) breitet ihr die Chips um die Kugel herum aus. Achtet darauf, dass zwischen den Chips genügend Platz ist. Auch bei dieser Variante mischt ihr die HEX-HEX!-Karten gut durch und bildet einen Stapel.

Spielablauf

Der Spielablauf ist wie oben beschrieben, nur dass ihr hier nicht mit den Händen über den ausliegenden Chips kreist, sondern so tut, als würdet ihr wie kleine Hexen auf einem Besen um die Hexenkugel herumfliegen. Wenn das Lichtspiel in der Hexenkugel bei einer Farbe stoppt, stellen sich alle Spieler schnellstmöglich mit einem Fuß auf einen farblich zum Licht der Hexenkugel passenden Chip.

Spielende

Auch hier endet das Spiel, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.

- Tipps:**
- Noch mehr Leuchtkraft hat die Hexenkugel in einem leicht abgedunkelten Raum.
 - Wenn ihr das Spiel verkürzen wollt, nehmt einfach weniger Karten in den Stapel.

Ihr habt noch andere Ideen für lustige Aktionen?

Kein Problem: Sagt einfach an, bevor ihr die Kugel aktiviert, was der „Verlierer“ machen muss. Wie wär's denn z.B. mit Folgendem:

- Deine Mitspieler dürfen dir mit Gesichtsschmuck Tupfer ins Gesicht machen und du spielst so bis zum Ende weiter.
- Singe ein Lied mit einem Korken im Mund.
- Lasse dich von deinen Mitspielern mit Toilettenpapier einwickeln.

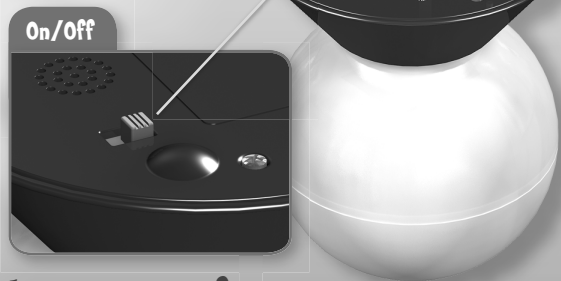
L'histoire



Bibi et ses amies sorcières Ludmilla Punaise, Flowi Powi et Arcadie se sont discrètement introduites au laboratoire de Barbara, la mère de Bibi, pour consulter la boule magique. Mais elles ne savent pas que Barbara a protégé sa boule magique par une formule magique spéciale. Quelle surprise ! Au moment où Bibi et ses amies récitent leurs incantations, la magie de défense de Barbara est activée, si bien que de nombreuses choses étranges se produisent ! C'est un drôle de chaos : Bibi marche comme un canard autour de la table, Flowi Powi est toute ébouriffée, Ludmilla Punaise remue comme un pantin et tout à coup, Arcadie a une trompe d'éléphant... Une rigolade pour les sorcières petites et grandes et leurs amies !

Le matériel

- 1 boule magique (les piles ne sont pas incluses dans le jeu !)
- 16 jetons en 4 couleurs (4 jetons de chaque couleur)
- 20 cartes
- les règles du jeu



Les préparatifs

Avant la première partie, introduisez trois piles (comme indiqué sur l'illustration) dans l'emplacement prévu, qui se trouve en dessous de la boule magique (voir l'illustration). Collez l'autocollant de sorcière sur le socle noir.

Au début de chaque partie, mettez en marche la boule magique. Pour cela, mettez l'interrupteur situé en dessous de la boule magique sur ON.

Placez la boule magique au milieu de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir sans problème et que personne ne soit désavantagé.

Selon le nombre de joueurs, étalez les jetons colorés autour de la boule magique, de manière à ce que tout le monde puisse les atteindre sans problème.

Dans la partie à deux : un jeton de chaque couleur.

Dans la partie à trois : deux jetons de chaque couleur.

Dans la partie à quatre : trois jetons de chaque couleur.

Dans la partie à cinq : quatre jetons de chaque couleur.

Mélangez les cartes et formez-en une pile.

Le déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et active la boule magique en appuyant au-dessus de la boule avec la main et en disant : <Hep, hep!>. Maintenant, la boule se met à briller dans des couleurs magnifiques.

Tous les joueurs jouent à la fois et commencent à décrire des cercles avec les bras au-dessus des jetons. Vous pouvez aussi murmurer des formules magiques.

Au moment où la lumière s'arrête sur une couleur et que vous entendez le bruit magique, vous devez rapidement taper pour prendre un jeton dont la couleur corresponde à la couleur de la boule magique. C'est-à-dire que si la boule magique s'arrête sur le rouge, vous devez prendre l'un des jetons rouges.

Comme il y a toujours un jeton de moins sur la table, un joueur ne recevra malheureusement pas de jeton. La magie de défense est activée sur ce joueur-là. Il retourne la première carte de la pile et effectue l'action qu'elle indique. Ensuite, il place la carte devant lui sur la table.

Remettez les jetons au milieu de la table. Maintenant, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) active la boule magique.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de cartes s'épuise.

Il n'y a donc pas de perdant dans ce jeu, car tout le monde s'est amusé et a ri. Cependant, si vous voulez, vous pouvez élire le gagnant de la manière suivante : le joueur qui possède le moins de cartes a gagné. En cas d'égalité, la boule magique détermine le gagnant entre les joueurs concernés. Placez un seul jeton de chaque couleur sur la table et activez de nouveau la boule. Le premier à prendre le bon jeton gagne la partie.

Après la partie, mettez l'interrupteur situé en dessous de la boule magique sur OFF.

Variante

Les préparatifs :

Pour jouer cette variante, placez la boule magique par terre, de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir sans problème et que personne ne soit désavantagé.

Selon le nombre de joueurs (voir ci-dessus), étalez les jetons colorés autour de la boule magique. Faites attention à laisser assez de place entre les jetons.

Mélangez les cartes et formez-en une pile.

Le déroulement de la partie

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, vous ne décrivez pas de cercles avec les bras au-dessus des jetons. Au lieu de cela, imitez des petites sorcières qui volent sur leur balai autour de la boule magique.

Au moment où la lumière s'arrête sur une couleur, chacun(e) pose rapidement un pied sur un jeton dont la couleur correspond à la couleur de la boule magique.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de cartes s'épuise.

Note : *Si vous préférez une partie plus courte, utilisez simplement moins de cartes pour former la pile.*

Vous avez encore d'autres idées d'actions amusantes ?

Pas de problème : avant d'activer la boule, annoncez simplement ce que le <perdant> doit faire. Quelques propositions :

- Les autres joueurs peuvent faire des points sur ton visage avec de la crème de soin pour la peau. Tu continues à jouer ainsi.
- Chante une chanson avec un bouchon dans la bouche.
- Les autres joueurs t'enveloppent de papier toilette.

La storia



Bibi e le sue amichette streghe Punky, Flowipowi e Arcardia sono entrate di soppiatto nel laboratorio di magia di Barbara, la madre di Bibi, per consultare la sua sfera magica. Esse non sanno però che Barbara ha bloccato la sua sfera magica con una formula magica di sicurezza. Che sorpresa! Non appena Bibi e le sue amichette cominciano a recitare le loro formule magiche, si attiva la formula di sicurezza della madre e di conseguenza succedono tantissime cose folli! All'improvviso regna un caos divertente: Bibi barcolla come un'anatra intorno al tavolo, Flowipowi ha i capelli stropicciati, Punky salta come un burattino e Arcardia ha all'improvviso una proboscide ... Un magnifico divertimento stregonesco per piccole e grandi streghe e i loro amici!

Materiale per il gioco

- 1 sfera magica
(pile non incluse nel gioco!)
- 16 gettoni in 4 colori
(4 gettoni per ogni colore)
- 20 carte magia
- 1 regolamento



Prima di cominciare una partita, accendete la sfera magica spingendo l'interruttore sul lato inferiore alla posizione ON.

Ponete la sfera magica al centro del tavolo, in modo che ciascun giocatore la possa vedere bene e nessuno sia ostacolato.

Spartite i gettoni a colore attorno alla sfera magica in modo che tutti li possano raggiungere bene. Il numero dei gettoni dipende dal numero dei giocatori partecipanti.

In caso di due giocatori: un gettone di ogni colore

In caso di tre giocatori: due gettoni di ogni colore

In caso di quattro giocatori: tre gettoni di ogni colore

In caso di cinque giocatori: quattro gettoni di ogni colore

Mescolate bene le carte magia e formate con esse un mazzo.

Preparativi

Prima di giocare la primissima volta, inserite tre pile (come nell'immagine) nello scomparto delle pile sul lato inferiore della sfera magica (v. imm.). Incollate sullo zoccolo nero della sfera l'adesivo con la scritta „Magia - via!“.

Svolgimento del gioco

La partita comincia dal giocatore più giovane. Egli attiva la sfera magica premendo con la mano sulla sfera e dicendo ad alta voce „Magia - via!“. La sfera risplenderà dunque in vari colori magici.

Tutti giocano allo stesso tempo e ruotando con le mani in alto ai gettoni esposti. Potete anche mormorare delle formule magiche.

Non appena il gioco luminoso termina, facendo apparire un unico colore, e sentite il suono magico, dovete immediatamente cercare di fare colpo prendendo un gettone col colore uguale a quello della sfera. Ciò significa che se la sfera magica si ferma al rosso, dovete prendere un gettone rosso.

Dato che sul tavolo vi è sempre un gettone in meno rispetto al numero dei giocatori, ci sarà sempre un giocatore che resterà a mani vuote. Per questo giocatore si attiva dunque la formula magica di sicurezza: egli scopre la carta in alto al mazzo e compie l'azione quivi stampata. Poi egli depone la carta davanti a sé.

I gettoni vanno rimessi al centro tavolo e il prossimo giocatore in senso orario attiva la sfera magica.

Fine del gioco

La partita finisce non appena il mazzo delle carte è terminato.

In questo gioco non ci sono dei veri e propri perdenti, perché tutti si saranno certamente divertiti e avranno riso molto. Potete però anche eleggere un vincitore: Vince chi avrà meno carte magia davanti a sé. In caso di pareggio lasciate decidere la sfera magica. Ponete attorno alla sfera soltanto un gettone di ogni colore e attivate nuovamente la sfera. Il giocatore che pescherà per primo il gettone giusto vincerà.

Dopo aver finito di giocare, spingete l'interruttore sul lato inferiore della sfera alla posizione OFF.

Variente

Preparativi

In questa variante ponete la sfera a terra, in modo che tutti i giocatori la possano vedere bene e nessuno sia ostacolato.

Come il solito, il numero dei gettoni in gioco dipende dal numero dei giocatori partecipanti (v. sopra). Disponete dunque i rispettivi gettoni attorno alla sfera. Badate a lasciare abbastanza spazio tra i gettoni.

Anche in questa variante bisogna mescolare bene le carte magia e formare con esse un mazzo.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge come sopra descritto, con la differenza che questa volta non rotate con le mani in alto ai gettoni. Fate invece finta di essere delle piccole streghe che volano sulle loro scope attorno alla sfera magica. Non appena il gioco luminoso della sfera si ferma in un solo colore, tutti i giocatori tentano di porsi il più veloce possibile con un piede su un gettone col colore uguale alla luce della sfera.

Fine del gioco

Anche qui la partita finisce non appena il mazzo delle carte è terminato.

Consiglio: *Se volete abbreviare la partita, formate il mazzo semplicemente con meno carte.*

Avete in mente ancora altre azioni divertenti?

Non c'è problema: basta dire, prima di attivare la sfera, ciò che il „perdente” dovrà fare. Cosa ne pensate delle seguenti proposte:

- I tuoi compagni possono farti delle macchie di crema in viso e tu dovrai giocare così fino alla fine della partita.
- Canta una canzone con un tappo di sughero in bocca.
- Lasciati avvolgere di carta igienica dai tuoi compagni.

Hexenkessel

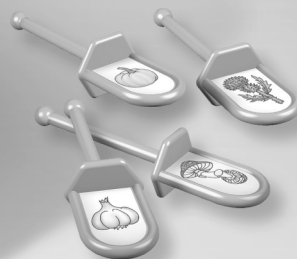


**Le chaudron
de sorcière**

**La caldaia
delle streghe**



- D** Ein verhextes Spiel für
2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren
- F** Un jeu ensorcelé pour 2 à 4
joueurs à partir de 4 ans
- I** Un gioco da streghi per
2 a 4 persone dai 4 anni in su



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
Redaktion: Antje Gleichmann

© 2010 Kiddinx Studios GmbH, Berlin
Redaktion: Jutta Dahn

