

Kai Haferkamp

**BiBi
BLOCKSBERG™**

Verhexter Hexenbesen

Le balai de sorcière ensorcelé
La scopa volante stregata



Spielmaterial

**BiBi
BLOCKSBERG™**

1 Hexenbesen

 bestehend aus 3 Teilen
 (Batterien sind nicht im
 Spiel enthalten)

Verhexter Hexenbesen

1 Glückskarte

15 Hexverbot-Karten



1 Blocksberg-Haus-Karte

3 x 10 Flugziel-Karten

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel setzt ihr die 3 Teile des Besens zusammen und legt 2 Batterien (Typ Mignon AA, 1,5V) in das Batteriefach (siehe Abb.).

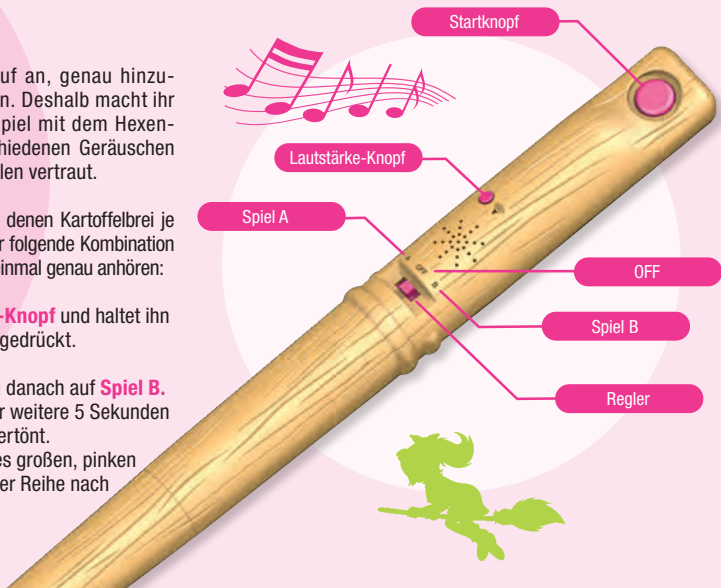


Vor dem ersten Spiel

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, genau hinzuhören und blitzschnell zu reagieren. Deshalb macht ihr euch am besten vor dem ersten Spiel mit dem Hexenbesen Kartoffelbrei und den verschiedenen Geräuschen sowie den unterschiedlichen Flugzielen vertraut.

Es gibt 10 verschiedene Flugziele, zu denen Kartoffelbrei je ein passendes Geräusch hat. Wenn ihr folgende Kombination drückt, könnt ihr euch die Geräusche einmal genau anhören:

- 1 Drückt den kleinen **Lautstärke-Knopf** und haltet ihn während der nächsten Schritte gedrückt.
- 2 Schiebt den Regler auf **Spiel A**.
- 3 Schiebt den Regler auf **OFF** und danach auf **Spiel B**.
- 4 Haltet den **Lautstärkeknopf** für weitere 5 Sekunden gedrückt bis die Bruchlandung ertönt. Nun könnt ihr durch Drücken des großen, pinken **Startknopfes** alle Geräusche der Reihe nach anhören.



1. Neustädter Bahnhof



Vom Neustädter Bahnhof aus fahren Züge in alle Richtungen. Hörst du die Dampflok?

2. Blocksberg



Auf dem Blocksberg versammeln sich die Hexen in der Nacht und tanzen um ein großes Hexenfeuer herum. Hörst du es knistern?

3. Neustädter Hafen



Im Hafen von Neustadt ankern nicht nur kleine Boote, sondern auch größere Dampfer. Kannst du die Möwen und das Schiffshorn hören?

4. Manias Haus



In ihrem Haus im Finsterwald wohnt die Althexe Mania mit ihren 12 Eulen und 12 Katzen, die manchmal ganz schönen Lärm machen können. Hörst du sie?

5. Marktplatz



Auf dem Wochenmarkt in Neustadt bieten Händler ihre Waren an. Kannst du die Marktschreier hören?

6. Stadtpark Neustadt



Im Neustädter Stadtpark ist es schön ruhig. Kannst du die Vögel singen hören?

7. Spielplatz



Der Spielplatz ist der Treffpunkt von vielen Kindern aus Neustadt. Hörst du sie spielen?

8. Pressehaus



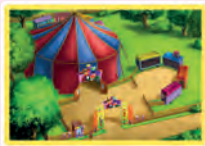
Im Pressehaus der Neustädter Zeitung befindet sich das Büro der rasenden Reporterin Karla Kolumna, die schon wieder am nächsten sensationellen Artikel arbeitet. Hörst du ihr Telefon?

9. Rathaus in Neustadt



Im Rathaus von Neustadt befindet sich der Bürgermeister. Hörst du die Rathausuhr schlagen?

10. Zirkus



Traraaa! Der Zirkus ist in Neustadt! Hörst du den Tusch?

Unter www.schmidtspiele.de/hexenbesen könnt ihr euch noch einmal alle Geräusche anhören.

Nun seid ihr gewappnet für einen rasanten Hexenbesenflug. Schiebt den Regler zurück auf **OFF** und wählt anschließend eines der beiden Spiele **A** oder **B** aus.



**Bibi
BLOCKSBERG™**

**Verhexter
Hexen-
besen**



Die kleine Hexe Bibi Blocksberg wundert sich: Was ist bloß mit ihrem Hexenbesen Kartoffelbrei los? Beim Fliegen verliert sie immer wieder die Kontrolle über ihn. Es ist wie verhext! Obwohl ihre Mutter Barbara sie ermahnt hat, kann sie die wilden Loopings nicht lassen. Bei einer Bruchlandung landet sie direkt in Barbaras frisch gehexter Schwefelsahnetorte. Bibi bekommt drei Tage Hexverbot.

Jetzt bist du dran: Gelingt es dir, Kartoffelbrei zu bändigen und einen Hexenbesenflug ohne Bruchlandung hinzulegen? Hör genau zu, denn der Sound des Hexenbesens gibt an, wohin der Flug gehen soll. Flieg schnurstracks zum richtigen Ziel und dann schnell wieder zurück nach Hause, bevor Kartoffelbrei zu Boden kracht. Legst du eine Bruchlandung hin, gibt es auch für dich Hexverbot. Wer die wenigsten Hexverbot-Tage hat, gewinnt das Spiel und darf eine Ehrenrunde auf Kartoffelbrei drehen. Und nun: Eene meene mei, flieg los, Kartoffelbrei! Hex-hex!

Spielvorbereitung

Ihr müsst euch entscheiden, welches der beiden Spiele ihr spielen möchtet. Wenn ihr euch für Spiel A entscheidet, schiebt den Regler am Besen auf **A** und los geht's!

Spiel A

Ihr benötigt für dieses Spiel

- ★ 1 Hexenbesen
- ★ 1 Glückskarte
- ★ 3 x 10 Flugziel-Karten
- ★ 1 Blocksberg-Haus-Karte
- ★ 15 Hexverbot-Karten

Die Flugziel-Karten werden **offen** auf dem Boden verteilt.

Hinweis: Ihr könnt den Abstand zwischen den Karten je nach vorhandenem Platz selbst bestimmen und euch so euren eigenen Spielbereich festlegen. Je weiter die Karten auseinanderliegen, desto größere Flugrouten können entstehen.

Schaut euch vor dem Spielbeginn am besten einmal an, wo welche Karte liegt. In die Mitte oder an den Spielfeldrand legt ihr die Blocksberg-Haus-Karte.



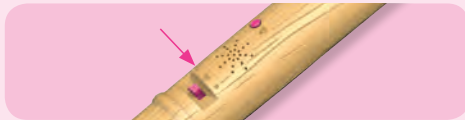
Hier sollte so viel Platz sein, dass zwei Spieler dort stehen können. Mischt die Hexverbot-Karten mit der Glückskarte



gut durch und bildet einen verdeckten Stapel neben der Blocksberg-Haus-Karte. Danach legt ihr die Spielerreihenfolge fest. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielablauf

Der Startspieler steigt auf den Hexenbesen, schiebt den Regler am Besen auf **A**



und drückt den großen, pinken **Startknopf**.



Jetzt heißt es „Ohren spitzen“! Es ertönt ein Geräusch, das einen Hinweis gibt, wo du mit dem Besen hinfliegen musst. (Hörst du z.B. Glocken, möchtest Kartoffelbrei zum Rathaus.) Sobald du die entsprechende Karte entdeckt hast, saust du dort hin, tippst mit der Besenspitze auf die Karte, sagst laut „Hex-hex!“ und fliegst schnell zurück zum Blocksberg-Haus. Dort übergibst du den Besen an den nächsten Spieler, der sich schon bereitgestellt hat. Dieser klemmt sich den Besen zwischen die Beine, drückt den pinken Knopf und schon kann es weitergehen. Es ertönt ein neues Geräusch, der Spieler fliegt los und sucht die passende Flugziel-Karte usw. Währenddessen stellt sich der nächste Spieler an der Blocksberg-Haus-Karte bereit.

Achtung, Bruchlandung!

Ertönt während deines Fluges ein lautes Scheppern, hast du eine Bruchlandung hingelegt. Dein Flug ist damit sofort vorbei. Fliege direkt zurück zum Blocksberg-Haus und nimm dir die oberste Hexverbot-Karte vom Stapel. Sieh dir die Rückseite noch nicht an, sondern lege die Karte verdeckt beiseite. Dann übergibst du den Besen an den nächsten Spieler. Dieser drückt den großen, pinken Knopf und weiter geht's.

Ertönt das Bruchlandungsgeräusch bei der Übergabe, nachdem der nachfolgende Spieler den Besen bereits berührt hat, aber bevor er den pinkfarbenen Knopf gedrückt hat, passiert nichts. Drückt einfach noch einmal den pinken Knopf und schon geht es wieder los.

Spielende

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 3 Hexverbot-Karten gesammelt hat. Erst dann schaut ihr euch eure Karten an und zählt zusammen, wie viele Tage Hexverbot ihr jeweils insgesamt bekommen habt. Hat einer von euch die „Glückskarte“ gezogen, dann hat er tatsächlich Glück gehabt: Deine Bruchlandung wurde nicht bemerkt, diese Karte zählt 0 Tage Hexverbot. Wer am Ende die wenigsten Hexverbot-Tage hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielen diese Spieler weiter. Sobald ein Spieler eine Bruchlandung hinlegt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt übrig bleibt, ist der Sieger.

Er drückt, wenn er möchte, 3 x den großen, pinken Knopf, ruft „Eene meene mei, flieg los, Kartoffelbrei! Hex-hex!“ und darf eine Ehrenrunde auf Kartoffelbrei fliegen.

Spielvariante, wenn ihr wenig Platz zur Verfügung habt

Die Flugzielkarten werden in der Mitte zwischen euch eng beieinander **verdeckt** auf den Boden gelegt. Der Hexenbesen und die Hexverbot-Karten inklusive der Glückskarte liegen ebenfalls auf dem Boden.

Wenn du an der Reihe bist, hockst du dich über den Besen und drückst den pinken Knopf. Wieder ertönt ein Geräusch. Versuche so schnell wie möglich, die passende Karte zu finden. Du deckst eine Karte auf. Wenn es die falsche Karte ist, drehe sie wieder um und decke die nächste auf bis **a)** du die passende Karte gefunden hast. Dann rufe laut „Hex-hex!“, nimm die Karte an dich und springe vom Besen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, drückt den pinken Knopf usw. Oder

b) du eine Bruchlandung hinlegst. Dann ziehe eine Hexverbot-Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist und den pinken Knopf drückt, werden alle zuvor aus dem Spiel genommenen Flugziel-Karten gemischt und verdeckt zu den anderen Karten auf den Boden gelegt.

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 3 Hexverbot-Karten gesammelt hat (s.o.).

Spiel B

Ihr benötigt für dieses Spiel

- ★ 1 Hexenbesen
- ★ 1 x 10 Flugziel-Karten
- ★ 15 Hexverbot-Karten
- ★ 1 Glückskarte



Spielvorbereitung

Die Flugziel-Karten werden offen auf dem Boden verteilt. Schaut euch vor dem Spielbeginn am besten einmal an, wo welche Karte liegt. In die Mitte legt ihr den Hexenbesen. Mischt die Hexverbot-Karten mit der Glückskarte gut durch und bildet einen verdeckten Stapel neben dem Besen. Schiebt den Regler am Besen auf **B** und los geht's.

Spielablauf



Der jüngste Spieler drückt auf den pinken Knopf. Ihr hört Fluggeräusche von Kartoffelbrei. Alle Spieler laufen – ohne den Besen – kreuz und quer durch den Raum bis plötzlich ein lautes Scheppern ertönt. Jetzt müsst ihr wieder genau hinhören. Es folgt ein Geräusch, das einen Hinweis gibt, welches Flugziel gesucht wird. (Hörst du z.B. die Dampflok, ist die Karte mit dem Neustädter Bahnhof das Flugziel.) Wer das Flugziel als erster entdeckt, berührt die Karte mit der Hand und ruft „Hex-hex!“. Alle anderen Spieler müssen verdeckt eine Hexverbot-Karte ziehen. Dann beginnt die nächste Runde. Drückt auf den pinken Knopf, saust durch den Raum usw.

Spielende

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 3 Hexverbot-Karten gesammelt hat. Erst dann schaut ihr euch eure Karten an und zählt zusammen, wie viele Tage Hexverbot ihr jeweils insgesamt bekommen habt. Hat einer von euch die „Glückskarte“ gezogen, dann hat er tatsächlich Glück gehabt: Deine Bruchlandung wurde nicht bemerkt, diese Karte zählt 0 Tage Hexverbot. Wer am Ende die wenigsten

Hexverbot-Tage hat, gewinnt. Bei Gleichstand spielen diese Spieler weiter. Der Spieler, der die nächste Flugziel-Karte als erster berührt, gewinnt das Spiel. Der Sieger darf eine Ehrenrunde auf Kartoffelbrei fliegen. Dafür drückt er 3 x den großen, pinken Knopf, ruft „Eene meene mei, flieg los, Kartoffelbrei! Hex-hex!“ und los geht's.

Spielvariante, wenn ihr wenig Platz zur Verfügung habt

Bei dieser Variante legt ihr die 10 Flugziel-Karten offen und dicht nebeneinander auf den Boden und setzt euch darum herum. Den Besen und die Hexverbot-Karten inkl. Glückskarte legt ihr daneben.

Der Spielablauf ist wie oben beschrieben, nur dass ihr nicht durch das Zimmer fliegt, sondern zu den Fluggeräuschen mit einer Hand über den Karten kreist. Wenn ihr die Bruchlandung hört, heißt es, „Aufgepasst“. Danach ertönt ein Geräusch, zu dem ihr die passende Karte suchen müsst. Wer als erster mit der flachen Hand auf die richtige Karte schlägt und laut „Hex-hex!“ ruft, bekommt keine Hexverbot-Karte. Alle anderen Spieler ziehen eine Karte. Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 3 Hexverbot-Karten gesammelt hat (s.o.).

Matériel du jeu

**BiBi
BLOCKSBERG**

Le balai de sorcière ensorcelé

1 carte de chance

15 cartes d'interdiction de sorcellerie

1 balai de sorcière

en 3 parties
(les piles n'étant pas
comprises dans le jeu)

2

3

1 carte maison Blocksberg

3 x 10 cartes de cible d'atterrissage (destination)

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, assemblez les 3 parties constituant le balai et insérez 2 piles (du type mignon AA de 1,5 V) dans le compartiment des piles (voir la figure).



Avant de jouer pour la première fois

Pour ce jeu, il s'avère important de bien écouter et de réagir vite.

Il est donc préférable, avant de jouer pour la première fois avec le balai Tarte aux Fraises ensorcelé, de se familiariser avec les différents bruits qu'il émet ainsi qu'avec les diverses destinations.

Il existe 10 destinations différentes pour chacune desquelles Tarte aux Fraises émet un bruit approprié.

En appuyant sur la combinaison suivante, vous pouvez exactement entendre chacun des bruits :

- 1 Appuyez sur le petit **bouton Volume** et maintenez-le appuyé pendant les séquences suivantes.
- 2 Poussez le régulateur sur **Jeu A**.
- 3 Poussez le régulateur sur **OFF**, puis sur **Jeu B**.
- 4 Maintenez le **bouton Volume** appuyé pendant 5 secondes de plus, jusqu'à ce que vous entendiez l'atterrissage en catastrophe. En appuyant maintenant sur le gros **bouton d'activation** rose, vous pouvez écouter tous les bruits, les uns après les autres.



1. Gare de Novuville



À partir de la gare de Novuville, les trains partent dans toutes les directions. Tu entends la loco à vapeur ?

2. Mont Bloc



C'est sur le Mont Bloc que se réunissent les sorcières pendant la nuit et qu'elles dansent autour d'un grand feu. Tu entends le crépitement du feu ?

3. Port de Novuville



Ce ne sont pas seulement des petits bateaux, mais aussi de gros navires qui jettent l'ancre dans le port de Novuville. Tu entends les mouettes et la sirène de bateau ?

4. Maison de Mirna



La vieille sorcière Mirna vit dans une maisonnette au cœur de la sombre forêt, avec 12 hiboux et 12 chats qui font parfois un grand tapage. Tu les entends ?

5. Place du marché



Les commerçants vendent leurs marchandises sur la place du marché de Novuville. Tu entends les vendeurs brader leur marchandise ?

6. Parc municipal de Novuville



Le parc municipal de Novuville est un havre de paix. Tu entends les oiseaux gazouiller ?

7. Terrain de jeux



Le terrain de jeux est le point de rencontre de nombreux enfants de Novuville. Les entends-tu jouer ?

8. Maison de la presse



C'est dans la maison de la presse, imprimant la gazette de Novuville, que se trouve le bureau de la journaliste frénétique Carla Caramba, affairée à la rédaction du prochain article à sensation. Entends-tu son téléphone sonner ?

9. Mairie de Novuville



C'est à la mairie de Novuville que l'on trouve Monsieur le maire. Entends-tu sonner le carillon de la mairie ?

10. Cirque



Tata tata ! Le cirque a planté sa tente à Novuville ! Tu entends la fanfare ?

Vous pouvez écouter une nouvelle fois tous les bruits dans www.schmidtspiele.de/hexenbesen.

Maintenant, vous voilà parés à un vol frénétique sur un balai de sorcière. Ramenez le régulateur sur **OFF**, puis sélectionnez l'une des versions **A** ou **B** du jeu.

Placez la carte de la maison des Blocksberg soit au milieu, soit au bord de la zone de jeu.

Bibi Blocksberg™

* Le balai de sorcière ensorcelé *

La petite sorcière Bibi Blocksberg est complètement éberluée : mais qu'arrive-t-il donc à Tarte aux Fraises, son balai volant ? En vol, elle finit toujours par en perdre le contrôle. Serait-il ensorcelé ? Malgré les exhortations de sa mère Barbara, elle ne peut pas renoncer à ses loopings acrobatiques. Au cours d'un atterrissage forcé, elle se pose directement dans le gâteau à la crème de soufre que vient de confectionner Barbara. Cela vaut à Bibi trois jours d'interdiction de sorcellerie, à titre de punition.

À ton tour, maintenant : vas-tu réussir à maîtriser Tarte aux Fraises et à éviter un atterrissage en catastrophe du balai de sorcière ? Tends bien l'oreille, car le son du balai ensorcelé t'indique la destination que veut prendre Tarte aux Fraises. Vas-y illico et retourne vite à la maison, avant que Tarte aux Fraises ne vienne s'écraser sur le sol. Si tu atterris en catastrophe, tu auras, toi aussi, droit à une interdiction de sorcellerie. Qui arrive à accumuler le moins de jours d'interdiction de sorcellerie, remporte la partie et a le droit de faire un tour d'honneur sur Tarte aux Fraises. Alors : Am stram gram gram, Tarte aux Fraises, va et vole tout à ton aise ! Hep-hep !

Préparation du jeu

Décidez-vous en faveur de l'une ou de l'autre des deux versions du jeu. Si vous optez pour la version de jeu A, poussez le régulateur du balai sur **A** et c'est parti !

Jeu A

Pour ce jeu, il vous faut

- ★ 1 balai de sorcière
- ★ 3 x 10 cartes de cible d'atterrissage (destination)
- ★ 15 cartes d'interdiction de sorcellerie
- ★ 1 carte de chance
- ★ 1 carte maison Blocksberg

Les cartes de destination sont posées, **face visible**, sur le sol.

Remarque : suivant la place dont vous disposez, à vous de définir l'écart entre les cartes et de délimiter ainsi votre propre zone de jeu. Plus les cartes sont éloignées les unes des autres, plus les distances de vol sont importantes.

Repérez donc bien, avant que le jeu ne commence, où se trouve chacune des cartes.



Cet endroit devrait offrir assez de place pour que deux joueurs puissent s'y trouver debout. Mélangez bien les cartes d'interdiction de sorcellerie avec la carte de chance



et posez-les en pile à côté de la carte de la maison des Blocksberg. Déterminez ensuite l'ordre dans lequel les joueurs doivent jouer. Le joueur le plus jeune commence.

Déroulement du jeu

Le joueur qui commence enfourche le balai de sorcière, pousse le régulateur du balai sur **A**



et appuie sur le gros **bouton d'activation** rose.



Maintenant, il s'agit de bien tendre l'oreille ! Un bruit indique l'endroit dans lequel tu dois te rendre avec le balai (si, par exemple, la cloche retentit, Tarte aux Fraises veut aller à la mairie). Dès que tu as détecté la carte correspondante, tu files vite jusqu'à elle, tu pointes l'extrémité du balai sur la carte en prononçant « **hep-hep !** » à voix haute, puis tu reviens tout aussi vite à la maison des Blocksberg. Là, tu transmets le balai au joueur suivant qui s'est déjà mis en place. Ce dernier enfourche le balai, appuie sur le bouton rose et la partie continue. Un nouveau bruit retentit, le joueur s'envole vers sa cible d'atterrissage, en recherchant la carte de destination appropriée, etc. Pendant ce temps, le joueur suivant se tient prêt à côté de la carte de la maison des Blocksberg.

Attention ! Atterrissage en catastrophe !

Si tu entends un violent bruit de ferraille pendant ton vol, tu as fait un atterrissage en catastrophe. Ton vol s'achève instantanément. Reviens à la maison des Blocksberg et prends la carte d'interdiction de sorcellerie se trouvant tout en haut de la pile. Ne la retourne pas encore et pose-la,

face cachée, sur le côté. Après cela, tu remets le balai au joueur suivant. Ce dernier appuie sur le gros bouton rose et c'est parti.

Si le bruit d'atterrissage en catastrophe se produit au moment du transfert, après que le joueur suivant a déjà touché le balai et avant qu'il n'appuie sur le bouton rose, il ne se passe rien. Appuyez alors tout simplement une nouvelle fois sur le bouton rose et la partie se poursuit.

Fin du jeu

La partie s'achève dès qu'au moins un des joueurs a rassemblé 3 cartes d'interdiction de sorcellerie. Vous regardez alors vos cartes et vous faites le décompte des jours d'interdiction de sorcellerie que vous avez accumulés. Si l'un de vous a tiré la « carte de chance », il a bel et bien de la chance, car son atterrissage en catastrophe est passé inaperçu. Cette carte équivalait à 0 jour d'interdiction de sorcellerie. Le gagnant est celui ayant le moins de jours d'interdiction de sorcellerie. Les joueurs à égalité continuent de jouer. Dès que l'un d'eux a atterri en catastrophe, il est éliminé. Le joueur qui reste en dernier remporte la partie. S'il en a envie, il peut appuyer 3 fois sur le gros bouton rose, prononcer à voix haute « *Am stram gram gram, Tarte aux Fraises, va et vole tout à ton aise ! Hep-hep !* » et faire un tour d'honneur sur Tarte aux Fraises.

Variante du jeu si vous n'avez pas beaucoup de place à disposition

Les cartes de destination sont posées au milieu, **face cachée**, très près les unes des autres sur le sol. Le balai de sorcière et les cartes d'interdiction de sorcellerie, carte de chance comprise, sont également posées sur le sol.

Une fois ton tour venu, tu enfourches le balai et tu appuies sur le bouton rose. Un bruit retentit. Essaie de trouver la carte appropriée, aussi rapidement que possible. Tu retournes une carte. Si ce n'est pas la bonne, tu la retournes de nouveau et tu en retournes une autre, jusqu'à ce que

a) tu trouves la carte qui convient. Tu prononces alors « *hep-hep !* » à voix haute et tu sautes du balai. C'est alors au tour du joueur suivant d'appuyer sur le bouton rose, etc. ou bien que **b)** tu fasses un atterrissage forcé. Tu tires alors une carte d'interdiction de sorcellerie et tu la poses, face cachée, devant toi. Avant que le joueur suivant ne prenne le relais et n'appuie sur le bouton rose, toutes les cartes de destination préalablement retirées du jeu sont bien mélangées puis reposées sur le sol, face cachée, à côté des autres cartes.

La partie s'achève dès qu'au moins un joueur a réuni 3 cartes d'interdiction de sorcellerie (voir ci-dessus).

Jeu B

Pour ce jeu, il vous faut

- ★ 1 balai de sorcière
- ★ 1 x 10 cartes de cible d'atterrissage (destination)
- ★ 15 cartes d'interdiction de sorcellerie
- ★ 1 carte de chance

Préparation du jeu

Les cartes de destination sont posées, face visible, sur le sol. Repérez donc bien, avant que le jeu ne commence, où se trouve chacune des cartes. Posez votre balai de sorcière au milieu. Mélangez bien les cartes d'interdiction de sorcellerie avec la carte de chance et posez-les en pile à côté du balai. Poussez le régulateur du balai sur **B** et c'est parti.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune appuie sur le bouton rose. Tarte aux Fraises fait entendre des bruits d'aéroport. Tous les joueurs courent - sans le balai - dans tous les sens de la pièce, jusqu'à ce qu'un fort bruit de ferraille retentisse. Maintenant, il faut de nouveau bien écouter. Le bruit suivant indique la destination recherchée (si tu entends par exemple la loco à vapeur, la destination est la gare de Nouvaville). Qui découvre la destination en premier, touche la carte de la main et prononce « **hep-hep !** » à voix haute. Tous les autres joueurs doivent tirer une carte d'interdiction de sorcellerie, face cachée. Après quoi, c'est au tour suivant. Appuyez sur le bouton rose, courez dans la pièce, etc.

Fin du jeu

La partie s'achève dès qu'au moins un des joueurs a réuni 3 cartes d'interdiction de sorcellerie. Vous regardez alors vos cartes et vous faites le décompte des jours d'interdiction de sorcellerie que vous avez amassés. Si l'un de vous a tiré la « carte de chance », il a bel et bien de la chance, car son atterrissage en catastrophe est passé inaperçu. Cette carte équivalait à 0 jour d'interdiction de sorcellerie. Le gagnant est celui ayant le moins de jours d'interdiction de sorcellerie. Les joueurs à égalité continuent de jouer. Le joueur touchant en premier la carte de destination suivante, gagne la partie. Le vainqueur a droit à un tour d'honneur sur Tarte aux Fraises. Il appuie pour cela 3 fois sur le gros bouton rose, prononce à voix haute « *Am stram gram gram, Tarte aux Fraises, va et vole tout à ton aise ! Hep-hep !* » et il s'envole.

Variante du jeu si vous n'avez pas beaucoup de place à disposition

Pour cette variante, vous posez les 10 cartes de destination, face visible, très près les unes des autres sur le sol et vous vous asseyez autour. Vous posez le balai et les cartes d'interdiction de sorcellerie, carte de chance comprise, à côté.

Le jeu se déroule comme ci-dessus décrit à la seule différence que vous ne vous déplacez pas dans la pièce, mais que vous imitez les bruits de vol en décrivant des cercles d'une main au-dessus des cartes. Si vous entendez le fracas de l'atterrissage forcé, il faut faire attention. Au bruit qui suit, il vous faut rechercher la carte appropriée. Qui est le premier à mettre sa main à plat sur la bonne carte prononce « **hep-hep !** » à voix haute et ne tire pas de carte d'interdiction de sorcellerie. Tous les autres joueurs tirent une carte. La partie s'achève dès qu'au moins un joueur a réuni 3 cartes d'interdiction de sorcellerie (voir ci-dessus).



**BiBi
BLOCKSBERG**

Materiale del gioco

ITALIANO

La scopa volante stregata

1 scopa volante

composta da 3 parti
(le batterie non sono
incluse nel gioco)

1 carta della fortuna

15 carte-divieto di stregoneria



1 carta Casa Blocksberg

3 x 10 carte-destinazione

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta montate la scopa e inserite le 2 batterie (tipo mini AA, 1,5 V) nel vano batterie (vedi Fig.).



Prima di giocare per la prima volta

Questo gioco è incentrato sull'ascolto e sulla velocità di reazione.

Per questo motivo si consiglia, prima di giocare per la prima volta, di impraticchirsi con la scopa volante Torta di Mele, con i diversi rumori e con le diverse destinazioni.

Il gioco comprende 10 diverse destinazioni, associate a 10 diversi rumori della scopa Torta di Mele.

Se si preme la combinazione illustrata qui di seguito, è possibile ascoltare una volta i diversi rumori:

- 1 Premete il piccolo **pulsante del volume** e tenetelo premuto nel corso delle fasi successive.
- 2 Spostate il regolatore sul **gioco A**.
- 3 Spostate il regolatore su **OFF**, dopodiché sul **gioco B**.
- 4 Tenete premuto il **pulsante del volume** per altri 5 secondi fino a che non viene riprodotto il rumore dell'atterraggio di fortuna. Ora è possibile ascoltare in sequenza tutti i rumori premendo il **grande pulsante rosa**.



1. La stazione ferroviaria di Newton



Dalla stazione ferroviaria di Newton partono i treni per tutte le direzioni. Sentite il rumore della locomotiva a vapore?

2. Monte Blocco



Sul Monte Blocco si riuniscono le streghe di notte, ballando attorno a un grande falò. Sentite il crepitio del fuoco?

3. il porto di Newton



Nel porto di Newton approdano sia le piccole barche che le grandi navi a vapore. Sentite i gabbiani e il fischio della nave?

4. La casa di Mania



Nella Foresta nera abita la vecchia strega Mania, con i suoi 12 guffi e i suoi 12 gatti, che fanno un grande chiasso. Li sentite?

5. Piazza del mercato



Alla Piazza del mercato settimanale di Newton si ritrovano i commercianti che vendono le loro merci. Sentite le loro voci?

6. Parco cittadino di Newton



Nel parco cittadino di Newton regna una grande quiete. Sentite gli uccelli che cantano?

7. Parco giochi



Nel parco giochi si ritrovano i bambini di Newton. Sentite le loro voci mentre giocano?

8. Sede del giornale



Nella sede del quotidiano di Newton si trova l'ufficio della dinamica reporter Carla Caramba, già al lavoro per il suo prossimo sensazionale articolo. Sentite squillare il suo telefono?

9. Il municipio di Newton



Nel municipio di Newton si trova il Signor Sindaco. Sentite il rintocco dell'orologio del municipio?

10. Circo



Ta-daaa! Il circo è arrivato a Newton! Sentite il suono della fanfara?

Sul sito www.schmidtspiele.de/hexenbesen potrete ascoltare nuovamente tutti i rumori.

Ora siete pronti a volare con la scopa volante. Spostate il regolatore nuovamente su **OFF**, e scegliete uno dei due giochi (**A** o **B**).

Bibi
Blocksberg



La scopa volante stregata

La piccola strega Bibi Blocksberg non riesce a capire: cosa sta succedendo alla sua scopa Torta di Mele? In volo non riesce più a controllarla. È come stregata! Anche se la mamma Barbara gliel'ha proibito, non riesce a fare a meno di destreggiarsi in continui looping. Durante un atterraggio di fortuna cade direttamente nella torta alla panna di zolfo appena sfornata dalla mamma Barbara. Per questo Bibi riceve tre giorni di divieto di stregoneria come punizione.

Ora tocca a te: riesci a domare Torta di Mele e a farla volare senza fare atterraggi di fortuna? Ascolta attentamente, perché il suono emesso dalla scopa volante ti indicherà esattamente dove vuole andare Torta di Mele. Dirigiti subito verso la destinazione giusta, e vola fino a casa prima che Torta di Mele atterri rovinosamente! Se fai un atterraggio di fortuna, anche tu riceverai un divieto di stregoneria. Chi raccoglie il minor numero di giorni di divieto di stregoneria vince il gioco e potrà fare un giro d'onore su Torta di Mele.

Allora: Eeny meeny, mia fedele, vola, Torta di Mele! Wiz, wiz!

Preparativi

Dopodiché decidete a quale gioco desiderate giocare. Se scegliete il gioco **A**, spostate il regolatore della scopa su **A**, e iniziate il gioco!

Gioco A

Per questo gioco avete bisogno di

- ★ 1 scopa volante
- ★ 3 x 10 carte-destinazione
- ★ 15 carte-divieto di stregoneria
- ★ 1 carta della fortuna
- ★ 1 carta Casa Blocksberg

Sparpagliate le carte-destinazione **scoperte** sul pavimento.

Nota: potete definire la distanza tra le carte a seconda dello spazio disponibile, in modo da delimitare l'area di gioco a vostro piacimento. Più distanti saranno tra loro le carte, maggiori saranno le distanze da coprire con la scopa.



Prima di iniziare il gioco cercate di osservare bene la posizione delle diverse carte. Ponete la carta Casa Blocksberg al centro o sul bordo del campo da gioco.



In corrispondenza di Casa Blocksberg dovrà esserci spazio sufficiente per due giocatori. Mescolate bene le carte-divieto di stregoneria insieme alla carta della fortuna,



e formate un mazzetto coperto, ponendolo accanto alla carta Casa Blocksberg. Dopodiché definite la sequenza dei giocatori. Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore salta sulla scopa volante, sposta il regolatore della scopa su **A**



e preme il **grande pulsante rosa**.



Ora bisogna assolutamente „drizzare le orecchie“! Risuonerà un rumore che dà informazioni sulla destinazione della scopa (se si sentono ad esempio le campane, Torta di Mele dovrà volare verso il municipio). Non appena il giocatore ha individuato la relativa carta, dovrà raggiungerla, toccarla con la punta della scopa, esclamare ad alta voce „**Wiz, wiz!**“ e tornare rapidamente a Casa Blocksberg. Giunti a Casa Blocksberg, il giocatore dovrà consegnare la scopa al giocatore successivo che si sarà già preparato accanto a Casa Blocksberg. Questo salterà a sua volta sulla scopa volante, premerà il pulsante rosa e il gioco proseguirà. Risuonerà un nuovo rumore, il giocatore parte alla ricerca della carta-destinazione corrispondente, ecc. Nel frattempo il giocatore successivo si sarà già preparato accanto a Casa Blocksberg.

Attenzione, atterraggio di fortuna!

Se durante il volo risuona un forte tintinnio, significa che il giocatore ha effettuato un atterraggio di fortuna. Il volo è quindi concluso. Il giocatore dovrà quindi tornare a Casa Blocksberg ed estrarre la prima carta-divieto di stregoneria dal mazzetto. Il giocatore non dovrà guardare la carta, bensì posarla coperta di lato. Dopodiché il giocatore passerà la scopa al giocatore successivo. Questi a sua volta premerà il grande pulsante rosa, ecc.

Se durante il passaggio della scopa risuona il rumore corrispondente all'atterraggio di fortuna, dopo che il giocatore successivo ha già toccato la scopa, ma prima che questi abbia premuto il grande pulsante rosa, non succede nulla. Basterà premere nuovamente il pulsante rosa e il gioco potrà riprendere.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena almeno uno dei giocatori ha raccolto 3 carte-divieto di stregoneria. Solo adesso sarà possibile guardare le carte raccolte e contare i rispettivi giorni di divieto di stregoneria accumulati. Se uno dei giocatori ha estratto la „carta della fortuna“, ciò significa che l'atterraggio di fortuna corrispondente non è stato contato, perché la carta della fortuna corrisponde a 0 giorni di divieto di stregoneria. Chi alla fine possiede il minor numero di giorni di divieto di stregoneria vince il gioco. In caso di parità, i giocatori in questione continueranno il gioco. Non appena uno dei giocatori effettuerà un atterraggio di fortuna, sarà eliminato. Il giocatore rimasto vincerà il gioco.

Se lo desidera, questi premerà per 3 volte il grande pulsante rosa esclamando contemporaneamente „*Eeny meeny, mia fedele, vola, Torta di Mele! Wiz, wiz!*“, e potrà effettuare un giro d'onore su Torta di Mele.

Versione di gioco nel caso vi sia poco spazio a disposizione

Le carte-destinazione vengono posate sul pavimento al centro tra i giocatori, una accanto all'altra e **coperte**. Posate ora sul pavimento anche la scopa volante e le carte-divieto di stregoneria insieme alla carta della fortuna.

Il giocatore di turno salta sulla scopa e preme il pulsante rosa. Risuonerà un rumore. Il giocatore dovrà cercare di trovare la carta corrispondente il più rapidamente possibile. A tal fine questi scoprirà una carta. Se si tratta della carta sbagliata, la girerà nuovamente e scoprirà un'altra carta fino a che:

a) questi non troverà la carta corrispondente. In questo caso esclamerà ad alta voce „**Wiz, wiz!**“, prenderà la carta e scenderà dalla scopa. Toccherà ora al giocatore successivo premere il pulsante rosa, ecc. Oppure:

b) Il giocatore di turno effettua un atterraggio di fortuna. In questo caso estrarrà una carta-divieto di stregoneria e la poserà coperta accanto a sé. Prima che il turno passi al giocatore successivo, e questi preme il pulsante rosa, tutte le carte-destinazione tolte dal gioco saranno mescolate e posate coperte sul pavimento con le altre carte. Il gioco termina non appena almeno uno dei giocatori ha raccolto 3 carte-divieto di stregoneria (vedi sopra).

Gioco B

Per questo gioco avete bisogno di

- ★ 1 scopa volante
- ★ 1 x 10 carte-destinazione
- ★ 15 carte-divieto di stregoneria
- ★ 1 carta della fortuna

Preparativi

Sparpagliate le carte-destinazione scoperte sul pavimento. Prima di iniziare il gioco cercate di osservare bene la posizione delle diverse carte. Posate al centro la scopa volante. Mescolate bene le carte-divieto di stregoneria insieme alla carta della fortuna e formate un mazzetto ponendolo accanto alla scopa. Spostate il regolatore della scopa su **B** e iniziate il gioco.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane preme il pulsante rosa. Torta di Mele inizierà a produrre dei rumori di volo. Tutti i giocatori corrono (senza la scopa) in lungo e in largo per la stanza fino a che improvvisamente non si sente un forte tintinnio. Ora dovrete ascoltare attentamente. Seguirà un rumore che indica la destinazione da cercare (se si sente ad esempio la locomotiva a vapore, la destinazione corrisponde alla carta della stazione ferroviaria di Newton). Chi scopre per primo la destinazione tocca la carta con la mano esclamando „Wiz, wiz!“. Tutti gli altri giocatori devono estrarre una carta-divieto di stregoneria coperta. Inizia quindi il turno successivo. Premete il pulsante rosa, correte per la stanza, ecc.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena almeno uno dei giocatori ha raccolto 3 carte-divieto di stregoneria. Solo adesso sarà possibile guardare le carte raccolte e contare i rispettivi giorni di divieto di stregoneria accumulati. Se uno dei giocatori ha estratto la „carta della fortuna“, ciò significa che l'atterraggio di fortuna corrispondente non è stato contato, perché la carta della fortuna corrisponde a 0 giorni di divieto di stregoneria. Chi alla fine possiede il minor numero di giorni di divieto di stregoneria vince il gioco. In caso di parità, i giocatori in questione continueranno il gioco. Il giocatore che tocca per primo la carta-destinazione successiva vince il gioco.

Il vincitore potrà effettuare un giro d'onore su Torta di Mele. A tal fine premerà per 3 volte il grande pulsante rosa esclamando „Eeny meeny, mia fedele, vola, Torta di Mele! Wiz, wiz!“.

Versione di gioco nel caso vi sia poco spazio a disposizione

In questa versione posate le 10 carte-destinazione scoperte l'una accanto all'altra sul pavimento, e sedetevi intorno. Posate inoltre accanto alle carte la scopa e le carte-divieto di stregoneria insieme alla carta della fortuna.

Il gioco si svolge come descritto in precedenza, però non dovrete volare per la stanza, ma far girare la mano sulle carte non appena la scopa produce i diversi rumori. Il rumore dell'atterraggio di fortuna significa „Attenti!“ . Dopodiché risuonerà un rumore, e i giocatori dovranno trovare la carta corrispondente. Chi poserà per primo la mano sulla carta corretta e griderà „Wiz, wiz!“ non riceverà la carta-divieto di stregoneria. Tutti gli altri giocatori dovranno estrarre una carta. Il gioco termina non appena almeno uno dei giocatori ha raccolto 3 carte-divieto di stregoneria (vedi sopra).



DE WICHTIG:
Batterie Information

Bitte bewahren Sie diese Information gut auf!

Warnung:

- Die Batterien sollten nur von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AA) verwenden.
- Batterien nicht entfernen, wenn das Spielzeug in Benutzung ist.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entnehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Batterien niemals in ein Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entladene Batterien bitte sofort aus dem Produkt entnehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben.

Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, die Batterien nach Gebrauch in der Verkaufsstelle oder bei den zuständigen Sammelstellen abzugeben.

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht in dem Hausmüll entsorgt werden. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Lebensdauer an den dafür eingerichteten, öffentlichen Sammelstellen oder an die Verkaufsstelle zurückzugeben. Einzelheiten dazu regelt das jeweilige Landesrecht. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist auf diese Bestimmung hin. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderer Form der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. In Deutschland gelten oben genannte Entsorgungsregeln, laut Batterieverordnung, für Batterien und Akkus entsprechend.



FR IMPORTANT:
informations concernant les piles

Nous vous prions de conserver ces informations en lieu sûr.

Avertissement:

- L'insertion et le changement des piles devraient être faits exclusivement par des adultes.
- Utilisez exclusivement des piles boutons 1,5 V, Mignon (AA).
- N'enlevez pas les piles pendant que le jouet est en utilisation.
- N'utilisez pas ensemble des piles différentes (alkali et zinc-carbone), des piles neuves et des piles usagées, des piles rechargeables et non rechargeables.
- Respectez la polarité quand vous insérez les piles.
- Une fois les piles rechargeables épuisées, enlevez-les du produit et faites-les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- N'essayez jamais de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Ne jetez jamais les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Ne court-circuitez pas les pôles.
- Une fois les piles épuisées, enlevez-les tout de suite du produit et portez-les à un point de collecte des piles.

Le consommateur final est obligé par la loi de rendre les piles après l'usage au point de vente ou de les ramener à un point de collecte des piles.

Ne jetez pas d'appareils électriques ou électroniques dans les ordures ménagères. Le consommateur est tenu par la loi de rendre les appareils électriques usagés au point de vente ou de les ramener à un point de collecte public. Les détails sont fixés par la loi de chaque pays. Ces règles sont indiquées par le symbole sur le produit, sur le monde d'emploi ou sur l'emballage. Par le recyclage, la récupération du matériel usagé ou d'autres formes de l'utilisation des appareils usagés, vous contribuez grandement à la protection de l'environnement. En Allemagne, les règles mentionnées ci-dessus concernant le traitement des déchets s'appliquent aussi aux piles et aux accumulateurs.



IT IMPORTANTE:
Informazione sulle pile

Per favore, conservare bene questa informazione!

Avvertimento:

- Le pile devono essere inserite o estratte da un adulto.
- Usare soltanto pile del tipo 1,5 Volt Mignon (AA).
- Non estrarre le pile mentre il giocattolo è in funzione.
- Non usare contemporaneamente pile di tipo diverso (alkaline e zinco-carbone) o pile scariche con pile non ricaricabili.
- Inserire le pile con la polarità direzionate correttamente.
- Estrarre dalla prodotto le pile ricaricabili prima della ricarica. Ricaricare soltanto sotto sorveglianza di un adulto.
- Non ricaricare assolutamente pile non ricaricabili.
- Non gettare mai le pile nel fuoco, perché potrebbero esplodere.
- Non cortocircuitare mai terminali delle pile.
- Estrarre immediatamente le pile scariche dal la prodotto e consegnarle ai relativi centri di raccolta.

Il consumatore finale è tenuto per legge a riconsegnare le pile scariche al punto di vendita o ai punti raccolta autorizzati.

Apparecchi elettrici a elettronici non devono assolutamente essere smaltiti con i rifiuti domestici. Il consumatore è tenuto per legge a consegnare gli apparecchi elettrici a elettronici alle fine della loro durata presso gli appositi punti di raccolta pubblici oppure presso il punto vendita. I dettagli sulle singole modalità sono regolate tramite la rispettiva legge nazionale. Il simbolo riportato sul prodotto, sull'istruzione d'uso oppure sull'imballaggio indica tale regolamentazione. Attraverso il riciclaggio, il recupero di materiale o qualsiasi altra forma di recupero di apparecchi usati data un importante contributo per la protezione dell'ambiente. In Germania, le soprastanti regole di smaltimento valgono anche per pile e accumulatori.

