

**BiBi
BLOCKSBERG™**

Kai Haferkamp

Hexenkugel

La boule magique La sfera della strega





Hexenkugel

Bibi und ihre Junghexenfreundinnen haben sich heimlich Barbaras Hexenkugel stibitzt. Allerdings geht beim Befragen der Kugel so einiges schief, und die lustigsten Dinge passieren... Ein hexischer Spaß für kleine und große Hexen!




Spielmaterial

- 1 Drehscheibe • 1 Spielplan • 24 Sternkarten • 4 Chips

Spielvorbereitung

Bevor ihr „Hexenkugel“ zum ersten Mal spielt, drückt vorsichtig die vier Chips aus der Stanztafel.

Vor jedem Spiel baut ihr die Drehscheibe zusammen und setzt sie mit ihrer Spitze in die kleine Kuhle im Kunststoffeinsatz.



Dann legt ihr den Spielplan so über die Drehscheibe in die Metalldose, dass ihr den Griff der Drehscheibe durch das kleine Loch im Spielplan stecken könnt.

Jeder Spieler sucht sich einen **Chip** aus und legt ihn auf das Startfeld der Spielleiste rechts auf dem Spielplan. Stellt das Spiel für alle gut erreichbar in die Mitte.

Nun sortiert ihr die **Sternkarten**. Es gibt insgesamt 4 verschiedene Sternfarben und 2 verschiedene Sternformen, also 8 verschiedene Sternsorten. Je nachdem wie viele Spieler mitspielen, legt ihr nun Sternkarten auf den Tisch:

- **Bei 4 Spielern 3 Karten** von jeder Sternsorte
- **Bei 3 Spielern 2 Karten** von jeder Sternsorte
- **Und bei 2 Spielern 1 Karte** von jeder Sternsorte

Mischt die ausgelegten Karten und verteilt sie durcheinander mit der Sternseite nach oben auf dem Tisch, jedoch so, dass alle Spieler sie gut mit der Hand erreichen können. Alle übrigen Karten kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, dreht den Griff der Drehscheibe (nicht zu stark) und setzt sie damit in Bewegung. Nun schaut ihr alle gespannt auf die Hexenkugel, bis die Drehscheibe im Fenster zum Stehen kommt. Welcher Stern ist jetzt im Fenster zu sehen?

Erkennt schnell Farbe und Form des Sterns, und schlägt mit der Hand auf eine Sternkarte, die den passenden Stern zeigt.




Hinweis:

Es gilt immer der Stern, auf den der kleine Zeiger im Fenster zeigt.



Da immer eine passende Karte weniger ausliegt als Spieler teilnehmen, geht einer von euch in jeder Runde leer aus. Dieser Spieler setzt seinen Chip auf der Leiste ein Feld weiter nach oben.

Zieht ihr mit eurem Chip dabei auf ein Feld mit einem Stern , müsst ihr sofort eine Hexen-Aktion ausführen. Schaut nochmals in das Fenster der Hexenkugel. Dort seht ihr neben dem Stern auch eine Ziffer bzw. zwei Ziffern. Diese Ziffern geben an, welche der folgenden Hexen-Aktionen ihr machen müsst. Sind zwei Ziffern gleich gut zu sehen, entscheidet euer linker Mitspieler sich für eine der beiden Ziffern.

Hexen-Aktionen

**HEX
-HEX!**

1

Knie dich auf den Boden und mache fünf Liegestütze.



2

Tue so, als hättest du einen Besen, und reite darauf einmal durch das Zimmer.



3

Schneide drei lustige Grimassen.



4

Versuche, mit deinem großen Zeh deine Nase zu berühren.



5

Sag ganz schnell fünfmal hintereinander: „Wenn Hexen hexen, hexen Hexen!“



6

Stelle dich auf dein rechtes Bein und rufe dreimal laut „Hex-hex!“



7

Tanze wie Arkadia einmal durchs Zimmer.



8

Hüpfe wie ein Hase dreimal um den Tisch.



9

Stelle dich auf ein Bein, schließe die Augen und zähle laut bis 30 ohne umzufallen.

10

Streiche einem deiner Mitspieler über den Kopf und sage dreimal hintereinander: „Armer schwarzer Kater!“



11

Stell dir vor, du hättest einen Frosch in der Hand, und tue so, als ob du ihm einen dicken Kuss geben würdest.



12

Dein rechter Nachbar schneidet 30 Sekunden Grimassen. Schau ihn an, ohne dabei zu lachen.



13

Stehe auf und krähe dreimal laut wie ein Hahn.



14

Versuche, mit der Zunge deine Nasenspitze zu berühren.



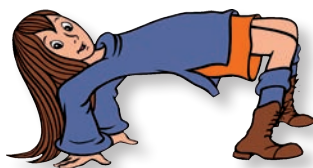
15

Springe fünfmal wie ein Hoppelmann.



16

Gehe einmal im Spinnengang quer durchs Zimmer.



Spielende

Wenn ein Spieler mit seinem Chip das oberste Feld der Leiste erreicht hat, endet das Spiel.

Einen richtigen Verlierer gibt es in diesem Spiel nicht, denn ihr hattet sicherlich alle viel Spaß und habt viel gelacht. Wenn ihr aber dennoch einen Sieger küren möchtet, gewinnt der Spieler, dessen Chip auf der Leiste am Ende noch am weitesten unten ist. Sind mehrere Chips am weitesten unten, gibt es mehrere Sieger.

Und noch ein Hinweis: Wenn ihr ein etwas kürzeres Spiel spielen möchtet, könnt ihr euch auch auf ein anderes Feld als Startfeld einigen.

La boule magique

Bibi et ses amies sorcières en herbe ont chipé en cachette la boule magique de Barbara. En voulant questionner la boule, voilà que tout va de travers et que les choses les plus drôles se produisent... Une partie de plaisir ensorcelée pour les petites et les grandes sorcières!



Matériel du jeu

- 1 plateau tournant
- 1 planche de jeu
- 24 cartes étoiles
- 4 jetons

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois à la « boule magique », détachez avec précaution les quatre jetons de la planche prédécoupée.

Avant chaque partie insérez l'extrémité du plateau tournant dans le petit creux de l'élément en plastique.



Posez ensuite la planche de jeu sur le plateau tournant, dans la boîte métallique, de manière à pouvoir introduire la poignée du plateau tournant dans le petit trou pratiqué dans la planche de jeu.

Chaque joueur choisit un **jeton** et le pose sur la case de départ de la grille se trouvant à côté de la planche de jeu. Placer le jeu au milieu de la table, de façon à ce qu'il soit bien accessible à tous les joueurs.

Triez maintenant vos **cartes étoiles**.

Il existe en tout 4 couleurs différentes d'étoiles et 2 formes stellaires différentes, soit 8 types différents d'étoiles. Posez les cartes étoiles sur la table, en fonction du nombre de joueurs :

- **Pour 4 joueurs.**
3 cartes de chaque type d'étoile
- **Pour 3 joueurs.**
2 cartes de chaque type d'étoile
- **Et pour 2 joueurs.**
1 carte de chaque type d'étoile

Mélangez bien les cartes et étalez-les sur la table, la partie étoile étant visible, de sorte que tous les joueurs puissent bien les atteindre de la main. Toutes les autres cartes sont sorties du jeu.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour met le plateau tournant en mouvement, en faisant tourner la poignée. Tous les joueurs fixent alors la boule magique du regard jusqu'à ce que le plateau tournant s'immobilise. Quelle est l'étoile apparaissant dans la fenêtre ? Regardez bien la couleur et la forme de l'étoile et frappez de la main sur la carte correspondant à l'étoile affichée.




Remarque :

C'est toujours l'étoile indiquée par le petit pointeur dans la fenêtre qui compte.



Vu qu'il y a toujours une carte appropriée en moins par rapport au nombre de joueurs, l'un des joueurs ne peut rien faire pendant ce tour. Ce joueur fait avancer son jeton d'une case sur la grille.

Si vous arrivez avec votre jeton sur un champ comportant une étoile  , il vous faut immédiatement remplir une tâche de sorcière. Regardez bien de nouveau la fenêtre de la boule magique. À côté de l'étoile, vous voyez un ou deux chiffres affichés. Ces chiffres vous indiquent la tâche de sorcière à remplir. Si deux chiffres sont simultanément bien visibles, c'est le joueur se trouvant à votre gauche qui se décide en faveur de l'un des deux chiffres.

Tâches de sorcière

HEX-HEX!

1

Mets-toi à genoux par terre et fait cinq tractions.



2

Imagine que tu te trouves à cheval sur un balai et fais une fois le tour de la pièce.



3

Fais trois grimaces amusantes.



4

Essaie de te toucher le nez avec ton gros orteil.



5

Dis très vite et cinq fois de suite : << La sorcellerie ensorcelante des sorcières ensorcelle ! >>



6

Mets-toi sur ta jambe droite et dis trois fois à voix haute << Hex-hex ! >>



7

Fais un tour de danse comme Arcadie dans la pièce.



8

Saute trois fois comme un lapin autour de la table.



9

Mets-toi sur une jambe, ferme les yeux et compte à voix haute jusqu'à 30 sans tomber.

10

Caresse la tête de l'un des joueurs en disant trois fois de suite : << pauvre petit chat noir ! >>



11

Fais comme si tu tenais une grenouille au creux de la main et comme si tu lui donnais un gros bisou.



12

Ton voisin de droite fait des grimaces pendant 30 secondes. Regarde-le sans rire.



13

Mets-toi debout et imite trois fois le coq à voix haute.



14

Essaie, avec ta langue, de toucher le bout de ton nez.



15

Saute cinq fois comme un pantin.



16

Fais une fois le tour de la pièce en position d'araignée.



Fin du jeu

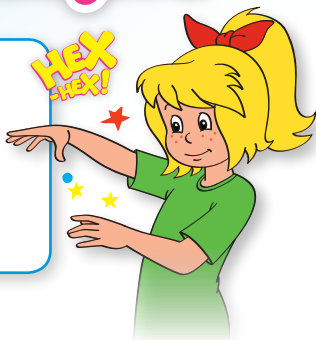
La partie s'achève dès qu'un joueur pose son jeton sur la case se trouvant tout à fait en haut de la grille.

Il n'y a pas de vrais perdants à ce jeu car vous vous êtes sans aucun doute bien amusés et avez beaucoup ri. Mais si vous tenez absolument à couronner un gagnant, prenez celui dont le jeton se trouve le plus en bas de la grille. Si plusieurs jetons se trouvent tout à fait en bas, les joueurs auxquels ils appartiennent sont ex-æquo.

Et encore une petite astuce : si vous voulez raccourcir un peu la durée de la partie, vous pouvez vous entendre pour démarrer à partir d'une autre case que celle de départ (en prenant par exemple la première case étoilée).

La sfera magica

Bibi e le sue amiche stregchette hanno consultato segretamente la sfera magica di Barbara. Ma qualcosa è andato storto e accadono cose bizzarre... Un divertimento magico per piccole e grandi streghe!



Materiale di gioco

- 1 disco rotante
- 1 plancia di gioco
- 24 carte Stella
- 4 gettoni

Preparativi

Prima di utilizzare per la prima volta la vostra „sfera magica“, staccate con cura i quattro gettoni dalla tavola pretranciata.

Prima di ogni partita. posizionate il disco rotante con la punta nel piccolo incavo dell'inserto in plastica.



Quindi posizionate la plancia di gioco sopra il disco rotante nella scatola di metallo in modo da infilare l'impugnatura del disco nella plancia di gioco attraverso il piccolo foro. Ogni giocatore sceglie un gettone e lo mette sulla casella di partenza nella fila a destra sulla plancia di gioco. Disponete il gioco al centro in modo che sia facilmente accessibile a tutti.



Ora scegliete le carte Stella. Le stelle sono disponibili complessivamente in 4 diversi colori e in 2 diverse forme, quindi ci sono 8 diversi tipi di stella. In base al numero dei giocatori, mettete le carte Stella sul tavolo come segue:



- **in caso di 4 giocatori:**
3 carte per ogni tipo di stella
- **in caso di 3 giocatori:**
2 carte per ogni tipo di stella
- **in caso di 2 giocatori:**
1 carta per ogni tipo di stella

Mischiate le carte prescelte e distribuitele in ordine sparso sul tavolo con il lato della stella rivolto verso l'alto, ma in modo che ogni giocatore le possa facilmente raggiungere con la mano. Le rimanenti carte vengono escluse dal gioco.

Svolgimento

Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi seguono i giocatori successivi procedendo in senso orario.


Il giocatore di turno gira l'impugnatura del disco rotante mettendolo in movimento. Ora guardate tutti attentamente la sfera magica per vedere che cosa apparirà nella finestrella quando il disco si ferma. Quale stella appare nella finestrella? Individuate velocemente il colore e la forma della stella e battete con la mano su una carta che raffigura la stella corrispondente.

Nota:

Vale sempre la stella indicata dal piccolo indicatore nella finestrella.



Dato che il numero di carte corrispondenti è sempre inferiore al numero di giocatori, uno di voi resterà a mani vuote. Quel giocatore dovrà avanzare con il suo gettone di una casella verso l'alto nella fila.

Se avanzando con il vostro gettone finite su una casella raffigurante una stella , dovete subito compiere un'azione da strega. Guardate ancora la finestrella della sfera magica. Accanto alla stella vedrete anche un numero o due numeri. Questi numeri indicano quali delle seguenti azioni da strega dovrete compiere. Se sono chiaramente visibili due numeri, il giocatore alla vostra sinistra deciderà quale scegliere.

Azioni da strega

**HEX
-HEX!**

1

inginocchiati sul pavimento e fai cinque flessioni sulle braccia.



2

Fai come se avessi una scopa e corri a cavalcioni attraverso la stanza.



3

Fai tre smorfie divertenti.



4

Cerca di toccarti il naso con il dito del piede.



5

Di rapidamente per cinque volte di seguito:
„Strega contro strega.
stregata e la sfera!”



6

Stai in equilibrio sulla gamba destra e di per tre volte ad alta voce „Magia via!”



7

Danza come Arcadia facendo una volta il giro della stanza.



8

Saltella per tre volte come una lepre attorno al tavolo.



9

Stai in equilibrio su una gamba, chiudi gli occhi e conta ad alta voce fino a 30 senza cadere.



10

Accarezza la testa di uno dei tuoi avversari e di per tre volte di seguito: „Povero gatto nero!”



11

Fai finta di avere un ranocchietto nella mano e di dargli un grosso bacio.



12

il giocatore alla tua destra ti fa le facce strane per 30 secondi. Guardalo senza ridere.



- 13**
Alzati
e fai ad
alta voce
il canto
del gallo per
tre volte.



- 14**
Prova a
toccarti la
punta del
naso con la
lingua.



- 15**
Salta cinque
volte come
una marionetta.



- 16**
Fai la camminata del
ragno compiendo un
giro della stanza.



Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore raggiunge con il suo gettone la casella più in alto della fila. In questo gioco non esiste un perdente vero e proprio, perchè tutti vi sarete comunque divertiti e vi sarete fatti un sacco di risate. Ma se volete eleggere un vincitore, vince il giocatore che alla fine è rimasto con il suo gettone più in basso nella fila. Se nella casella più in basso sono posizionati più gettoni, ci sono più vincitori.

E un ultimo avviso: se volete che il gioco duri di meno, potete anche mettervi d'accordo stabilendo una casella di partenza più in alto nella fila (ad esempio potete partire dalla prima casella raffigurante la stella).