

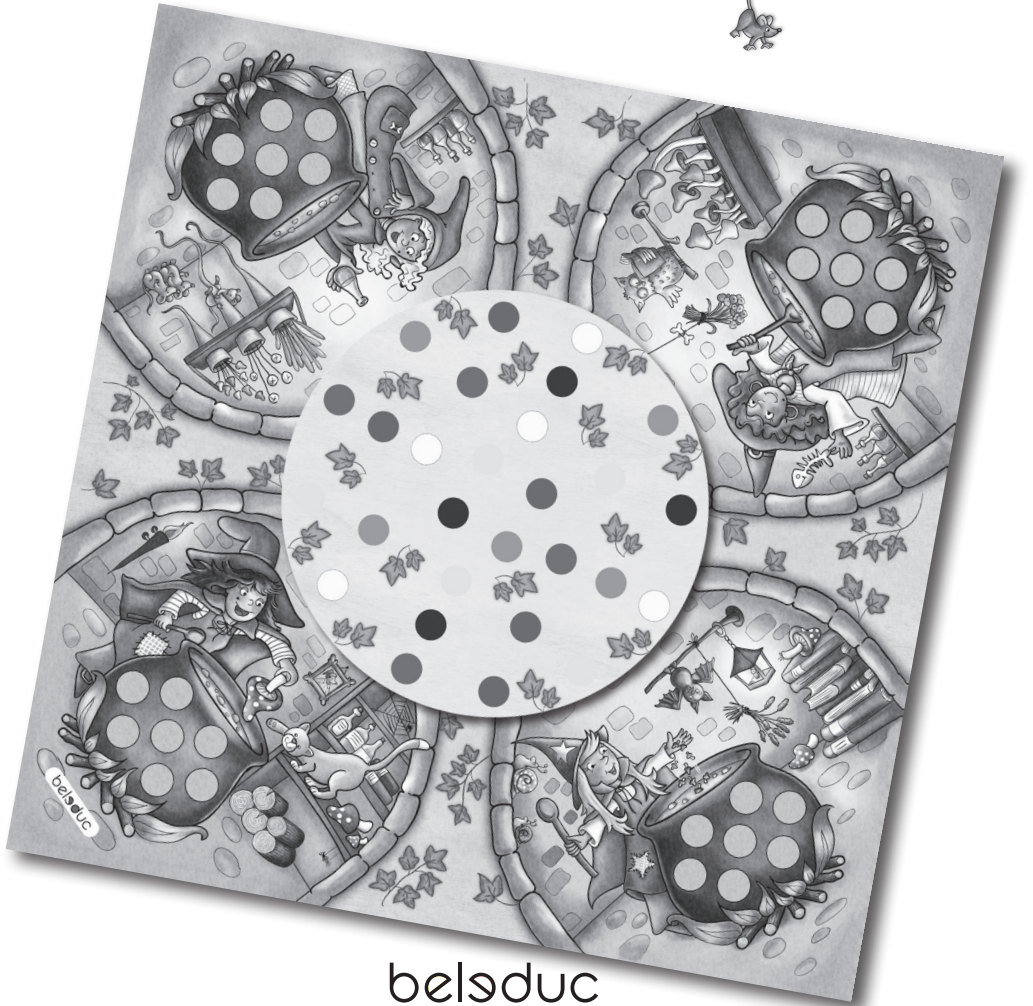
Spielanleitung



D

Nr.: 25520

XXL HEXENKÜCHE



belsduc



XXL Hexenküche

Hört ihr das *Gewimmel* und *Geplapper*? Wo kommt das nur her? Von ganz tief aus dem Wald kann man die Stimmen hören. Es ist Hermina mit Ihren Hexenfreundinnen. Sie kochen in ihren Küchen eine verhexte Suppe. Hört genau hin:

„Hokus, pokus, Spinnenbein,
die Suppe, die wird lecker sein.
Hexenbesen, Zauberhut,
nur noch eine Zutat, dann ist gut.
7 Fliegenpilze müssen her,
die findet man nur immer schwer.
Mit etwas Glück und klugem Kopf,
hab ich als Erstes voll den Topf.“
Hex, Hex

Um alle 7 Fliegenpilze zu finden, benötigt man jede Menge Konzentration, ein gutes Gedächtnis und eine Prise Glück. Wer sich die meisten Farbpunkte merken kann, wird am Ende Hexenküchenmeister.

Inhalt: 1 Holzspielbrett mit Drehscheibe,
28 Holzpilze,
1 Farbwürfel,
1 Baumwollbeutel

Alter: 4+

Mitspieler: 2-4

Autor: beleduc Team

Illustration: Nadine Bougie

Kurzanleitung:

Die Spieler suchen unter den Pilzen die Farbpunkte der gewürfelten Farbe. Stimmen Farbe unter dem Pilz und Würfel Farbe überein, darf der Pilz im eigenen Kessel abgestellt werden. Unterscheiden sich Farbpunkt und Würfel Farbe, muss dieser an seinen Platz zurück gestellt werden. Unterdessen merken sich die anderen Mitspieler die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz, falls Sie in der nächsten Runde diese Farbe würfeln. Wer zuerst alle 7 Spezialzutaten in seinem Kessel hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Hinweis: Bitte entfernen Sie vor dem Spielen die beiden Schrauben auf der Rückseite des Spielbrettes. Danach lässt sich die Drehscheibe drehen.

Zunächst wird das Spielbrett für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und alle 28 Holzpilze in die Drehscheibe gesteckt. Der Würfel wird bereit gelegt und jeder Mitspieler entscheidet sich für eine Hexe. Der jüngste Hexenküchenmeister beginnt.

Spielablauf:

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und zieht einen beliebigen Pilz aus der Drehscheibe. Nun gibt es folgende Optionen:

1. Farbpunkt unter dem Pilz = Farbwürfel => Der Spieler darf den Pilz in seinem Kessel platzieren und der Nächste ist an der Reihe.
2. Farbpunkt unter dem Pilz \neq Farbwürfel => Der Spieler muss den Pilz auf die Drehscheibe zurück setzen.

Tipp: Die anderen Spieler versuchen, sich die Farbe unter dem zurückgestellten Pilz zu merken, falls sie diese Farbe in der nächsten Runde würfeln. Nun ist der nächste Spieler am Zug.

Hexenküchenmeister ist derjenige, der seinen Hexenkessel zuerst mit 7 Fliegenpilzen gefüllt hat.

Tipp für fixe Hexenköpfe:

Für ältere Hexenküchenmeister oder „Schnelldenker“ kann das Spiel noch spannender gestaltet werden. Der Spielablauf erfolgt wie oben beschrieben, doch nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, wird die Drehscheibe eine halbe Runde weiter gedreht. Dadurch werden die Farbpunkte verschoben und es wird viel schwieriger, sich deren Positionen zu merken.

Spielende:

Die Hexe, die es schafft ihren Hexenkessel als Erste mit 7 Fliegenpilzen zu füllen hat das Spiel gewonnen. Sie lädt ihre Hexenfreundinnen zum Hexenschmaus ein und alle lassen sich die Suppe gemeinsam schmecken.

Förderung:

Farberkennung, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Konzentrationsvermögen

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2013

