

CUISINE DE SORCIERES

1617

Un jeu ENSORCELÉ pour 2 à 4 joueurs

ÂGE: à partir de 4 ans

CONTENU: 1 plateau de bois avec une roue
32 tue-mouches + 4 amanites de rechange
1 dé coloré

BVT:

Chaque joueur tente de réunir 8 tue-mouches dans sa marmite.

PREPARATION DU JEU:

Les 32 tue-mouches sont répartis entre les points colorés sur la roue du jeu.

RÈGLES DU JEU:

Le premier joueur joue au dé et enlève un tue-mouche.

Si la couleur en-dessous correspond à la couleur du dé, il peut ramasser le tue-mouche. Si la couleur ne correspond pas, il doit remettre le tue-mouche. On joue à tour de rôle. Chaque joueur doit bien retenir les couleurs aux différents emplacements.

Ainsi, il pourra remplir sa marmite plus vite.

Afin de rendre le jeu encore plus excitant (p.e. pour les enfants plus âgés), la roue pourrait être changée après chaque tentative réussie, ce qui fait changer les couleurs. Celui qui a réuni les premier 8 tue-mouches est le roi des sorcières.

AMUSEZ-VOUS COMME DES SORCIERES !

HEXENKÜCHE

Ein VERHEXTES Spiel für 2 bis 4 Mitspieler

ALTERSEMPFEHLUNG: ab 4 Jahre

SPIELZUBEHÖR: 1 Holz-Spielbrett mit Drehscheibe
32 Fliegenpilze + 4 Ersatzfliegenpilze
1 Farbwürfel

SPIELZIEL:

Jeder Mitspieler versucht, als erster acht Fliegenpilze in seinem Suppenkessel zu sammeln.

SPIELVORBEREITUNG:

Die 32 Fliegenpilze werden auf die 32 Farbpunkte der Drehscheibe auf dem Holzspielbrett verteilt.

SPIELVERLAUF:

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und deckt danach einen Fliegenpilz auf.

Befindet sich die gewürfelte Farbe darunter, so darf er den Pilz in seinen Suppenkessel geben. Wenn eine andere Farbe unter dem Pilz zum Vorschein kommt, muß er ihn auf das Feld zurückstellen. Jeder Spieler hat pro Runde einen Versuch, dann ist der Nächste an der Reihe. Alle Mitspieler sollten gut aufpassen und sich merken, welche Farbe sich unter den aufgedeckten und wieder zurückgestellten Pilzen befindet, denn wenn sie diese Farbe würfeln, können sie ihrem Hexenkessel auf diese Weise ganz sicher einen Fliegenpilz einverleiben.

Um das Spiel (zum Beispiel für ältere Kinder oder »Blitzmerker«) noch spannender zu gestalten, kann die Scheibe auf dem Spielbrett nach jedem erfolgreichen Zug gedreht werden, wodurch sich die Plazierung der Farbpunkte ändert.

Hexenmeister wird, wer zuerst 8 Fliegenpilze in seinem Suppenkessel gesammelt hat.

VND NVN: VIEL SPASS BEIM HEXEN!