



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Schussel- hexe

Clumsy Witch
La sorcière étourdie
Slodderheks
La bruja despistada
La strega sbadata



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

La sorcière étourdie

Un jeu d'observation ensorcelé destiné à favoriser les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Idée du jeu :	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration :	Mark Robitzky
Illustration du pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée de la partie :	env. 15 minutes

Il est minuit au beau milieu de la forêt aux sorcières ! La sorcière étourdie est en train de préparer sa célèbre potion magique. Mais ce n'est pas facile car il lui arrive souvent d'oublier quels ingrédients elle a déjà mis dans la marmite et de ne plus savoir ceux qui manquent. Les joueurs doivent aider la sorcière étourdie à trouver les ingrédients manquants. Seul le plus rapide recevra une potion magique en récompense.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 sorcière étourdie
- 1 magicien Fex
- 1 gobelet à dés magique
- 10 plaquettes marmites
- 10 plaquettes ingrédients
- 13 potions magiques
- 4 dés (violet, vert, bleu et orange)
- 1 règle du jeu



L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie. Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif. Nous vous recommandons de jouer d'abord la variante de base et d'intégrer les règles Fex peu à peu dans le jeu.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Répartissez les dix plaquettes marmites marmites, face ingrédients visible, sur les marmites des sorcières illustrées sur le plateau de jeu. Posez la sorcière étourdie sur n'importe quelle case devant l'une des marmites. Il est important que la sorcière soit tournée de manière à regarder dans le sens des aiguilles d'une montre.

Posez les 10 plaquettes d'ingrédients autour du plateau de jeu. Préparez le gobelet à dés, le dé violet et les potions magiques. Le magicien Fex et les autres dés restent dans la boîte. On les prendra seulement pour la variante.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira la formule magique la plus amusante a le droit de commencer. Tu dois aider la sorcière étourdie à trouver le dernier ingrédient qui lui manque pour préparer la potion magique. Pour cela, ton voisin de gauche secoue le gobelet contenant le dé et le pose au milieu du plateau de jeu en le retournant de manière à ne pas montrer le dé.

Le joueur soulève le gobelet, tu regardes le nombre de points indiqués sur le dé et essayes de le retenir, mais fais vite car tu n'as pas beaucoup de temps.

Pendant que tu mémorises le nombre de points en mémoire, les autres disent la formule magique suivante :

*Fex, petit magicien le plus malin de tous les temps
Sais-tu où est l'ingrédient ?
Où a-t-il bien pu passer ?
Tu vas lui dire avec le dé !*

Ensuite, le joueur repose le gobelet sur le dé. Tu dois maintenant essayer de trouver l'ingrédient manquant en te servant des points du dé qui vont te donner le bon indice : en pensée, avance la sorcière étourdie dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé violet.

Devant quelle marmite la sorcière va-t-elle arriver ?

Observe bien cette marmite : dedans, il y a neuf ingrédients différents. Mais en tout il en faut dix. Trouve lequel manque et ramasse la plaquette d'ingrédient correspondante.

Attention :

Dans chaque marmite, il y a aussi un ingrédient en double. Ceci ne jouera un rôle que dans la variante Fex du jeu !

Vérification :

Les autres joueurs vérifient ton choix. Ils soulèvent le gobelet et avancent la sorcière étourdie du même nombre de cases que de points indiqués par le dé. Ensuite, ils retournent la plaquette marmite devant laquelle la sorcière a atterri. Au dos de cette plaquette est illustré l'ingrédient manquant.

Si tu as choisi le bon ingrédient, tu récupères une potion magique en récompense. La plaquette marmite est de nouveau retournée et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a joué quatre fois. Celui qui aura le plus de potions magiques gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

« L'effet Fex »

Au début, les enfants doivent faire uniquement attention à la sorcière étourdie. Plus tard, les autres dés et le magicien Fex entrent en ligne de compte dans le jeu et les enfants doivent observer, selon le résultat obtenu sur les dés, quel pion bouge et comment il est déplacé. Chaque pion est déplacé différemment (avancé ou reculé) et, selon le pion, il faut chercher l'ingrédient manquant ou celui qui est double en allant dans différentes directions (par ex. dans la potion magique située devant ou derrière le pion). Ainsi, avec l'effet Fex, plusieurs règles sont établies en un seul lancer de dés.

Choisissez les dés avec lesquels vous voulez jouer. Plus vous choisirez de dés plus le jeu sera compliqué. Convenez si vous voulez jouer seulement avec la sorcière ou en plus avec le magicien Fex, ceci étant recommandé à ceux qui auront déjà un peu plus d'expérience avec Fex.

a) Le dé violet

Il indique le nombre de cases pour déplacer un pion.

**b) Le dé vert**

Il indique dans quelle direction se déplace la sorcière étourdie (dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse). Si la sorcière est tournée dans le mauvais sens, vous devrez la tourner dans le bon sens avant de la déplacer. Elle se déplace donc toujours en regardant devant elle.



c) Le dé bleu

Il indique s'il faut chercher l'ingrédient manquant devant ou derrière la sorcière étourdie. Si le dé indique le symbole bleu montrant le visage de la sorcière, on cherche dans la marmite placée devant la sorcière. Si le dé indique le symbole jaune du chapeau de sorcière, il faut chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière la sorcière.

**d) Le dé orange**

Maintenant, on a besoin en plus du magicien Fex. Posez-le sur une case devant n'importe quelle marmite, de manière à ce qu'il soit tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le dé orange indique si le magicien Fex (= lune) ou la sorcière (= étoile) doit être déplacé.

**Attention :****Le magicien Fex fait tout dans le sens inverse de la sorcière :**

- Sur les cases indiquées par le dé violet, il se déplace en reculant. Il regarde donc dans le sens opposé à sa marche.
- Il se déplace dans le sens inverse à celui indiqué par la flèche du dé vert.
- Il ne cherche pas l'ingrédient qui manque dans une marmite, mais celui qui y est illustré deux fois.
- Si le dé bleu indique le visage, Fex doit chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière ; si le dé indique le chapeau de sorcière, Fex doit chercher dans la marmite placée devant.

Le jeu avec le magicien Fex peut être aussi joué avec moins de quatre dés. On peut aussi jouer sans la sorcière et seulement avec le magicien Fex.

Autres variantes Fex**Variante: « Il ne manquait plus que ça ! » :**

Les pions sont posés sur le plateau de jeu seulement après que le premier joueur ait observé les dés. Les autres joueurs ont le droit de décider devant quelle marmite et dans quel sens ils posent les pions.

Variante rapide :

Tous les joueurs jouent en même temps. Les dés sont lancés en direction du milieu du plateau de jeu. Celui qui trouve en premier le bon ingrédient, récupère une potion magique. Celui qui récupérera en premier quatre potions magiques gagne la partie !

Note : la plupart des variantes peuvent être combinées entre elles.

Schusselhexe

Ein verhextes Schau-Genau-Spiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Spielidee:	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration:	Mark Robitzky
Illustration „Fex-Figur“:	Sonja Hansen
Spieldauer:	ca. 15 Minuten

Mitternacht im Hexenwald! Die Schusselhexe braut ihren berühmten Zaubertrank. Doch das ist gar nicht so einfach, denn die schusselige Hexe vergisst häufig, welche Zutaten sie schon in ihren Kessel geworfen hat und welche noch fehlen. Die Spieler müssen der Schusselhexe helfen, die fehlende Zutat zu finden. Doch nur der Schnellste erhält zur Belohnung einen Zaubertrank.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Schusselhexe
- 1 Zauberer Fex
- 1 Hexenwürfelbecher
- 10 Kesselplättchen
- 10 Zutatenplättchen
- 13 Zaubertränke
- 4 Würfel (violett, grün, blau und orange)
- 1 Fex-Broschüre
- 1 Spielanleitung



Der Fex-Effekt

Die Regeln der Spiele enthalten mehrere Varianten, die den Spielablauf verändern und zum Teil entgegengesetzte Handlungen erfordern. Vor jeder Partie wird festgelegt, welche Regeln gelten. Diese unterschiedlichen Regeln müssen sich die Spieler also stets aufs Neue merken und befolgen, um gewinnen zu können. Sie stellen sich also ständig auf veränderte Bedingungen ein und trainieren so die exekutiven Funktionen (s. Broschüre). Durch den Fex-Effekt werden die verschiedenen exekutiven Funktionen nicht isoliert, sondern als Einheit trainiert. Die Fachleute bezeichnen dies als exekutives System. Wir empfehlen zuerst mit der Grundvariante zu spielen und erst nach und nach die Fex-Regeln im Spiel zu integrieren.



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die zehn Kesselplättchen mit den Zutaten nach oben beliebig auf die Hexenkessel des Spielplans. Stellt die Schusselhexe auf ein beliebiges Feld vor einen der Kessel. Es ist wichtig, dass sie in Uhrzeigerrichtung schaut. Legt die 10 Zutatenplättchen um den Spielplan herum. Haltet den Würfelbecher, den violetten Würfel und die Zauberränke bereit. Zauberer Fex und die restlichen Würfel bleiben in der Schachtel, sie werden erst für die Variante benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den lustigsten Zauberspruch kennt, darf beginnen. Du musst jetzt der Schusselhexe helfen, die letzte fehlende Zutat für den Zaubertrank zu finden. Dazu schüttelt dein linker Nachbar den Würfelbecher und stellt ihn verdeckt in die Spielplanmitte.

Jetzt hebt der Spieler den Becher und du versuchst dir das Würfelergebnis zu merken – aber beeile dich, du hast nicht sehr lange Zeit dafür.

Während du dir die Punktzahl einprägst, sprechen alle anderen den magischen Hexenspruch:

*1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex.
Es ist hier wirklich wie verhext.
Eine winzige Zutat fehlt jetzt hier.
Welche? Der Zauberwürfel sagt es dir!*

Danach wird der Würfel gleich wieder verdeckt. Jetzt musst du versuchen, die fehlende Zutat zu finden. Die Punktzahl auf dem jetzt verdeckten Würfel liefert den richtigen Hinweis.

Bewege die Schusselhexe in Gedanken so viele Felder im Uhrzeigersinn, wie der violette Würfel vorgibt.

Vor welchem Kessel würde die Schusselhexe jetzt stehen?

Sieh dir den Kessel genau an. Es schwimmen neun unterschiedliche Hexenzutaten darin. Es gibt aber zehn Hexenzutaten. Finde heraus, welche Zutat fehlt und nimm das entsprechende Zutatenplättchen zu dir.

Achtung:

In jedem Zauberkessel ist auch eine Zutat doppelt zu sehen. Das hat aber erst in der Fex-Variante eine Bedeutung!



Die Hexenkontrolle:

Die anderen Spieler überprüfen jetzt deine Wahl. Sie heben den Würfelbecher an und laufen mit der Schusselhexe so viele Felder, wie der Würfel Punkte zeigt. Danach drehen sie das Kesselplättchen, vor dem die Schusselhexe jetzt steht, um. Auf der Rückseite ist die fehlende Zutat abgebildet.

Hast du die richtige Zutat gewählt, bekommst du als Belohnung einen Zaubertrank. Das Kesselplättchen wird wieder umgedreht. Das Zutatenplättchen wird zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler viermal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Zaubertränken gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

„Der Fex-Effekt“:

Zunächst müssen die Kinder nur auf die Schusselhexe achten. Doch später kommen die anderen Würfel und Zauberer Fex ins Spiel und die Kinder müssen je nach Würfelergebnis schauen, wer sich wie bewegt. Jede Figur bewegt sich aber anders (z.B. vorwärts oder rückwärts) und sucht in verschiedenen Richtungen (z.B. im Zaubertrank vor oder hinter der Figur) nach der fehlenden oder der doppelten Zutat des Zaubertranks. So werden durch den Fex-Effekt auf einen Wurf gleich mehrere Regeln auf den Kopf gestellt.

Sucht euch aus, mit welchen Würfeln ihr spielen möchtet. Je mehr Würfel ihr wählt, umso schwerer wird das Spiel. Entscheidet, ob ihr nur mit der Schusselhexe oder auch mit Zauberer Fex spielen wollt. Das ist allerdings erst Fex-Experten zu empfehlen.

a) Der violette Würfel:

Er gibt an, wie viele Felder eine Figur bewegt wird.



b) Der grüne Würfel:

Er zeigt, in welche Richtung die Schusselhexe läuft (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Wenn die Schusselhexe gerade in die entgegengesetzte Richtung blickt, müsst ihr sie umdrehen, bevor ihr sie bewegt. Sie läuft also immer mit dem Blick nach vorn.



**c) Der blaue Würfel:**

Er zeigt, ob in dem Kessel vor oder hinter der Schusselhexe nach der fehlenden Zutat geschaut wird. Ist auf dem Würfel das blaue Symbol mit dem Gesicht der Hexe zu sehen, wird im Kessel vor der Hexe die Zutat gesucht. Ist das gelbe Symbol mit dem Hexenhut zu sehen, muss im Kessel hinter der Hexe die Zutat gesucht werden.

**d) Der orange Würfel:**

Jetzt wird zusätzlich der Zauberer Fex benötigt. Stell ihn mit Blickrichtung gegen den Uhrzeigersinn auf ein Feld vor einen beliebigen Kessel. Der orange Würfel zeigt, ob der Zauberer Fex (= Mond) oder die Schusselhexe (= Stern) bewegt wird.

**Achtung:****Zauberer Fex macht so ziemlich alles anders als die Schusselhexe:**

- Er läuft die Felder, die der violette Würfel vorgibt, rückwärts. Er schaut also in die entgegengesetzte Richtung als er läuft.
- Er läuft in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils auf dem grünen Würfel.
- Er sucht nicht nach der Zutat, die in einem Kessel fehlt, sondern nach der Zutat, die genau 2x darin vorkommt.
- Ist auf dem blauen Würfel das Gesicht zu sehen, muss er in dem Kessel hinter sich nach der Zutat suchen, ist der Hexenhut zu sehen, in dem Kessel vor sich.

Das Spiel mit Zauberer Fex kann auch mit weniger als vier Würfeln gespielt werden. Es ist auch möglich, ohne die Schusselhexe und nur mit Zauberer Fex zu spielen.

Weitere Fex-Varianten**Die „Auch das noch!“-Variante:**

Die Figuren werden erst dann auf den Spielplan gestellt, nachdem sich der Startspieler die Würfel eingepägt hat. Die Mitspieler dürfen frei entscheiden, vor welchen Kessel und in welche Laufrichtung sie die Figuren stellen.

Schnelle-Variante:

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Die Würfel werden zur Spielplanmitte hin gerollt. Wer zuerst die richtige Zutat schnappt, bekommt einen Zaubertrank. Wer zuerst vier Zaubertränke besitzt, gewinnt!

Anmerkung: Die meisten Varianten sind miteinander kombinierbar.

Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning

Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!


Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





fex


Förderung
exekutiver
Funktionen


 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder. Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) (Centro di transfert per Neuroscienze e per l'apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi incentivano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini divertiti e incuriositi saranno in perfetta forma per imparare!

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de