



DIE KLEINE HEXE

VON OTFRIED PREUSSLER
DAS VERDREHTE MEMOSPIEL

Spielregel

Die kleine Hexe ist enttäuscht: Sie darf in der Walpurgisnacht nicht mit den anderen Hexen auf dem Blocksberg tanzen. Der Hexenrat sagt ihr, dass sie sich erst als gute Hexe beweisen müsse, um mit den anderen Hexen tanzen zu dürfen. Die Muhme Rumpumpel allerdings ist damit nicht einverstanden. Sie nimmt sich vor, die kleine Hexe genau zu beobachten und aufzupassen, ob sie wirklich eine gute Hexe wird. Wieder zu Hause angekommen, überlegt die kleine Hexe gemeinsam mit ihrem Raben Abraxas, wie sie am besten zu einer guten Hexe werden könnte. Viele gute Taten wollen sie begehen, dann würden die großen Hexen sie bestimmt im nächsten Jahr mittanzen lassen.

Doch was die kleine Hexe nicht weiß: Um eine gute Hexe zu sein, darf man keine guten Taten begehen – ganz im Gegenteil! Und so hofft die Muhme Rumpumpel nur darauf, sie bei einer guten Tat zu erwischen, und ist ihr dicht auf den Fersen! Dies will sie dann dem Hexenrat erzählen, damit die kleine Hexe auch im nächsten Jahr nicht mit auf dem Blocksberg tanzen darf.

Begleite die kleine Hexe, hilf ihr, ihre guten Taten zu begehen und dabei nicht von der Muhme Rumpumpel erwischt zu werden! Merke dir, wo sich welche guten Taten verstecken, und führe die Hexe von guter Tat zu guter Tat! Wer von euch zuerst 10 gute Taten erfüllt und die anschließende Hexenprüfung besteht, hat das Spiel gewonnen und darf auf dem Blocksberg tanzen.

Inhalt

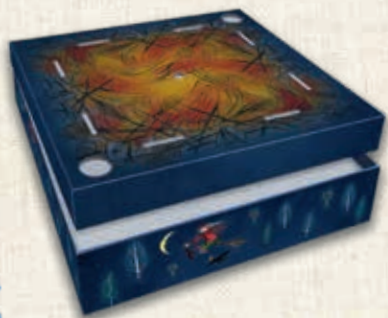
- 1 Spielaufbau „Hexenflug“ mit der kleinen Hexe und dem Raben Abraxas
- 13 Plättchen mit 12 guten Taten und der Muhme Rumpumpel
- 4 Spielertafeln mit jeweils 10 guten Taten, einem Hexenprüfungsfeld und dem Blocksberg
- 4 kleine Hexen



Spielvorbereitung

So baust du das Spiel auf

Lass dir am besten von einem Erwachsenen beim Aufbau des Spiels helfen.



(1) Nimm alle Teile aus der Schachtel und lege den Kartoneinsatz wie abgebildet in das Schachtelunterteil.



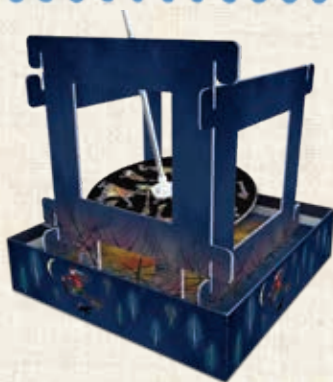
(2) Stecke den großen Stab mit der halbrunden Seite von oben in die Drehscheibe und den kleinen Stab mit der geriffelten Seite von unten.



(3) Stecke die Drehscheibe mit den Stäben wie abgebildet in das Loch in der Mitte des Kartoneinsatzes.



(4) Stecke die beiden Wände mit den nach oben zeigenden Haken auf gegenüberliegenden Seiten in die Schlitzes des Kartoneinsatzes.



(5) Stecke die beiden anderen Wände mit den nach unten zeigenden Haken vorsichtig so in die beiden noch freien Seiten, dass die Schlitzes der Haken in den Schlitzes der bereits eingesteckten Wände stecken.



(6) Lege den Spielplan oben auf das Gestell. Schiebe dabei den Stab vorsichtig durch das Loch in der Mitte. Achte darauf, dass die Erhebung auf der Unterseite des Spielplans genau in dem Gestell liegt. Stecke anschließend die kleine Hexe oben auf den Stab.

Fertig ist der Spielaufbau!

Jetzt müsst ihr noch das Spielmaterial verteilen:

Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielertafel** und eine **kleine Hexe**. Die Spielertafel legt ihr vor euch ab und die Hexe legt ihr auf das erste Feld eurer Spielertafel – das ist das Feld mit dem Hexenhaus. Mischt die **Guten-Taten-Plättchen** und legt auf jedes Feld des Spielplans offen eines der Plättchen aus. Schaut euch die Plättchen genau an und merkt euch, auf welchem Feld welches Plättchen mit welcher guten Tat liegt. Dreht anschließend alle Plättchen um, so dass die Rückseite nach oben zeigt.

Tipp: Wollt ihr das Spiel noch spannender machen, legt die Plättchen verdeckt auf den Spielplan und schaut sie euch vorher nicht an. Dadurch wird allerdings auch die Spielzeit länger. Für jüngere Kinder könnt ihr das Spiel auch einfacher machen. Legt dazu die Plättchen offen auf den Spielplan und lasst sie während des gesamten Spiels offen liegen.



Jetzt könnt ihr loslegen und die kleine Hexe bei ihren guten Taten begleiten!

Spielablauf

Der Spieler, der den besten Hexenspruch aufsagen kann, beginnt:

Schau genau, was die erste gute Tat auf deiner Spielertafel ist. Weißt du noch, wo sie auf dem Spielplan liegt? Versuche, die kleine Hexe am Stab genau zu dieser Tat fliegen zu lassen.

Dein linker Nachbar dreht dazu die Hexe oben am Stab und gibt ihr ordentlich Schwung. Alternativ kann er auch unten am Drehrad mit den tanzenden Hexen

drehen. Probiert einfach aus, was besser klappt. Jetzt fliegt die Hexe über die Landschaft! Versuche nun, die Hexe genau über deiner gesuchten guten Tat anzuhalten. Das machst du unten an dem Hexendrehrad. Stoppe das Rad mit deiner Hand, indem du entweder einen Finger daraufhältst oder das Rad mit mehreren Fingern festhältst. Über welchem Plättchen hat die Hexe angehalten? Drehe das Plättchen um, auf das der Schnabel von Abraxas zeigt, und schau nach, was darunter ist.

Ist es eine gute Tat?

Ist es **deine gesuchte Tat**? Gut gemacht! Du darfst deine Hexe auf deiner Spielertafel ein Feld vorsetzen.

Ist es **eine andere Tat**? Du hast leider Pech gehabt, deine Hexe darf nicht vorrücken.

Deine Mitspieler dürfen nun aber schauen, ob die gute Tat der Hexe mit der nächsten guten Tat auf ihrer Spielertafel übereinstimmt. Ist dies der Fall, dürfen sie ihre Hexe ein Feld auf ihrer Spielertafel vorsetzen.

Anschließend drehst du das Plättchen wieder um.

Ist es die Muhme Rumpumpel?

Ist die Muhme Rumpumpel unter dem Plättchen, hat sie dich dabei erwischt, eine gute Tat zu begehen! Du darfst leider nicht mit deiner Hexe vorrücken.

Die Muhme Rumpumpel versucht, allen Spielern das Leben schwer zu machen: Vertausche das Plättchen mit der Muhme Rumpumpel mit einem beliebigen anderen Plättchen. Zeige allen Spielern, mit welchem Plättchen du die Muhme Rumpumpel vertauschst, und lege beide Plättchen wieder verdeckt ab.



Tip: Wenn ihr das Spiel schwieriger machen wollt, dann schaut euch nicht an, mit welchem Plättchen die Muhme Rumpumpel vertauscht wird.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Spielt so lange weiter, bis einer von euch seine Hexe auf die 10. gute Tat seiner Spielertafel vorrücken konnte.

Ende des Spiels

Die Hexenprüfung

Hat einer von euch es geschafft, seine Hexe auf die 10. gute Tat seiner Spielertafel vorzurücken, steht er vor dem Feld mit der Hexenprüfung:

Lege deine Hexe direkt auf dieses Feld. Der Spieler links von dir darf dir nun die Hexenprüfungsaufgabe stellen. Er fragt nach einer bestimmten guten Tat, die du nun aufdecken musst. Dazu muss die Hexe nicht gedreht werden.

Deckst du **die falsche gute Tat auf**, ist dein Zug beendet. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, hast du eine neue Chance, die Hexenprüfung zu bestehen. Inzwischen sind die anderen Spieler an der Reihe mit ihrem Zug und haben so auch noch die Chance, ihre guten Taten zusammen mit der kleinen Hexe zu erfüllen und sich der Hexenprüfung zu stellen. Deckst du **die richtige gute Tat auf**, hast du die Hexenprüfung bestanden und gewinnst das Spiel! Rücke deine Figur auf das letzte Feld deiner Spielertafel vor. Nun tanzt die kleine Hexe um das große Hexenfeuer auf dem Blocksberg!



Hinweis: Baue das Spiel nach dem Spielen vorsichtig wieder auseinander. Am besten lässt du dir von einem Erwachsenen dabei helfen. Du kannst das Spiel natürlich auch aufgebaut in dein Regal stellen! Das sieht toll aus und du kannst bei der nächsten Partie gleich loslegen und musst das Spiel nicht erst aufbauen.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Spielauteur: Kai Haferkamp

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Tina Landwehr

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Nach dem Buch „Die kleine Hexe“ von Otfried Preußler, Illustrationen von Winnie Gebhardt, koloriert von Mathias Weber
© by Thienemann in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



TWIDDLE
- let's play! -

Die Community App für
alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



HUCH!



DIE KLEINE HEXE

VON OTFRIED PREUSSLER

THE TOPSY-TURVY MEMO GAME

Rules

Little Witch is disappointed: The other witches won't let her dance with them on Blocksberg Mountain on Walpurgis Night. The Witches' Council tells her that to be able to dance with them she must first prove herself to be a good witch. Aunt Rumpumpel doesn't agree with that, though. She decides to watch Little Witch very carefully and keep an eye on her to see if she really will be a good witch. Back home, Little Witch and her raven Abraxas reflect on the best way for her to become a good witch. They want to do lots of good deeds, then the elder witches would most certainly allow her to dance with them next year.

However, there's one thing she doesn't know: to be a good witch, you mustn't do any good deeds - quite the contrary! So Aunt Rumpumpel is just waiting to catch her doing a good deed and then, without any hesitation, tell it to the Witches' Council, so that she won't be able to dance with them on Blocksberg Mountain next year either. But Little Witch doesn't let them outwit her!

Accompany Little Witch, help her do her good deeds and not being caught by Aunt Rumpumpel. Memorize where the good deeds are hidden and which ones they are. Lead the witch from one good deed to the next! The first one of you to carry out 10 good deeds and pass the following witch's test has outwitted the elder witches and wins the game.

Contents

- 1 game setup "witches' flight" with Little Witch and Abraxas, the raven
- 13 tiles with 12 good deeds and Aunt Rumpumpel
- 4 player boards, each with 10 good deeds, one witch's test space, and Blocksberg Mountain
- 4 Little Witches



Game Preparation

How to set the game up.

It's best to let a grown-up help you to set up the game.



(1) Remove all the pieces from the box and place the box inset into the bottom half of the box, as shown.



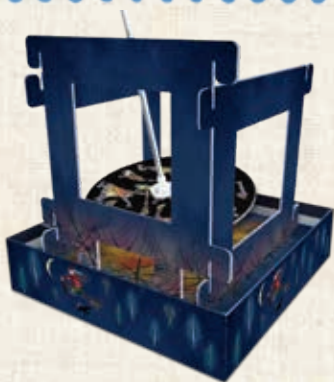
(2) From the top, insert the longer stick with the semi-rounded side into the rotary disk and from the bottom, insert the shorter stick with the ridged side into the disk.



(3) Insert the disk with the added sticks into the hole in the centre of the box inset, as shown.



(4) Place both walls, with hooks pointing upwards, opposite each other into the slots of the box inset.



(5) Carefully place the remaining two walls, with hooks pointing downwards, on the two vacant sides, fixing the slots of the hooks into the slots of the walls already standing.



(6) Lay the game board on top of the base frame. Carefully push the stick through the hole in the centre. Make sure that the raised area on the underside of the game board fits exactly into the base frame. Then mount Little Witch on top of her broomstick.

The game set up is now complete!

Now all you must do is distribute the game materials:

Each player takes a **player board** and one **Little Witch**. Place the player board before you and lay the witch on the first space of your player board – that's the space with the witch's cottage. Mix the **good deed tiles** thoroughly and place one tile face up on each space of the game board. Take a good look at the tiles and memorize which good deed is lying on which space. Then turn over all the tiles, so that the back of the tile is face up.

Tip: If you want to make the game more exciting, place the tiles face down on the game board and don't look at them beforehand. However, that lengthens the game. For younger children, you can make the game easier. To do so, lay the tiles face up on the game board and leave them exposed during the whole game.



Now you can get started and accompany Little Witch doing her good deeds!

How to play

The player who can recite the best jinx begins: Look carefully to see which is the first good deed on your player board. Do you remember where it is on the game board? Try to let Little Witch fly to just this deed.

The player on your left gives the witch at the top of the stick a good spin. Alternatively, they can also spin the rotary disk at the bottom, with the dancing witches. Just try it out and see what works best for

you. Now the witch is flying over the countryside! Now try to halt the witch directly over the good deed you are looking for. Use the rotary disk at the bottom to do this. Stop the disk with your hand, either by placing one finger on it or by holding it tight with several fingers. Which tile has the witch halted over? Turn over the tile that the beak of Abraxas is pointing to, and take a look at what's underneath.

Is it a good deed?

Is it the **deed you were looking for**? Well done! You may move your witch one space forwards on your player board.

Is it a **different deed**? Bad luck, your witch may not move forwards.

But your fellow players may now look to see whether the witch's good deed corresponds to the next good deed on their player board. If that's the case, they may move their witch one space forwards on their player board.

After that, turn the tile back onto the other side.

Is it Aunt Rumpumpel?

If Aunt Rumpumpel is under the tile, then she has caught you red-handed doing a good deed! Unfortunately, you may not move forwards with your witch. Aunt Rumpumpel tries to make life difficult for all the players: Swap the tile showing Aunt Rumpumpel with any other tile. Show all the other players which tile you are swapping Aunt Rumpumpel for, and place both tiles face down again.



Tip: If you want to make the game more difficult, then don't look to see which tile you swap Aunt Rumpumpel for.

Now the next player clockwise takes their turn. Continue playing until one player was able to move their witch forwards to the 10th good deed on their player board.

End of the game

The Witch's Test

If one player has been able to move their witch to the 10th good deed on their player board, they then reaches the space with the witch's test.

Witch's test:

Place your witch directly on this space. The player on your left may now set you a task as the witch's test. They ask you to uncover a certain good deed. You do not need to spin the witch for this.

If you uncover the **wrong good deed**, your turn is finished. On your next turn, you have a new opportunity to pass the witch's test. Meanwhile, the other players take their turns and thus also have the opportunity to fulfil their good deeds together with Little Witch, and to take their witch's test.

If you uncover the **correct good deed**, you have passed the witch's test and thus win the game! Move your figure forwards to the last space on your player board. Now, Little Witch dances around the great witches' fire on Blocksberg Mountain!



Note: After the game, carefully take the pieces apart again. It's best to let a grown-up help you. Of course, you can place the game on your shelf without taking it to pieces! It looks great, and you can start the next game without having to set everything up first.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Game Author: Kai Haferkamp

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Product manager: Tina Landwehr

Translations: Birgit Irgang

Based on the book „Die kleine Hexe“ by Otfried Preußler,
Illustrations by Winnie Gebhardt, colored by Mathias Weber

© by Thienemann, Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

GERMANY



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



HUCH!



DIK KLEINE HEXJE

VON OTFRIED PREUSSLER
UN JEU DE MÉMOIRE À DONNER LE TOURNIS

🇫🇷 Règles

La petite sorcière est déçue : les autres ne veulent pas l'emmenner danser au sommet du mont Chauve pour le « Sabbat des sorcières ». Le Grand Conseil a déclaré qu'elle devait d'abord prouver qu'elle était une bonne sorcière pour pouvoir danser avec elles. Mais sa tutrice, la mère Flic-Flac n'est pas du tout d'accord : elle a bien l'intention de la surveiller et de vérifier si elle deviendra vraiment une bonne sorcière. De retour chez elle, la petite sorcière réfléchit avec son corbeau Abraxas au moyen de devenir une bonne sorcière. Et si elle réalisait de nombreuses bonnes actions ? Les grandes sorcières la laisseraient sûrement danser avec elles l'année prochaine.

Mais ce qu'elle ignore c'est que pour devenir une bonne sorcière, il ne faut, au contraire, pas réaliser de bonnes actions ! La mère Flic-Flac n'attend qu'une chose : la surprendre en train de réaliser une bonne action pour s'empresser d'aller tout raconter au Grand Conseil et l'empêcher ainsi d'aller danser en haut du mont Chauve l'année suivante. Mais notre petite sorcière ne se laisse pas berner !

Accompagnez la petite sorcière, aidez-la à réaliser ses bonnes actions pour tromper les autres sorcières à la fin ! Mémorisez où se cachent les bonnes actions et guidez-la de l'une à l'autre ! Le premier d'entre vous qui aura accompli 10 bonnes actions et qui réussira ensuite l'examen, aura embobiné les grandes sorcières et remportera la partie.

Contenu

- 1 montage « Vol de la sorcière » avec la petite sorcière et le corbeau Abraxas
- 13 jetons dont 12 bonnes actions et 1 mère Flic-Flac
- 4 planches comportant chacune 10 cases action, 1 Examen de sorcière et le mont Chauve
- 4 petites sorcières



Mise en place du jeu

Montage

Demandez à une grande personne de vous aider à monter le jeu.



(1) Sortez tous les éléments de la boîte et mettez en place la base en carton dans le fond de la boîte, comme indiqué.



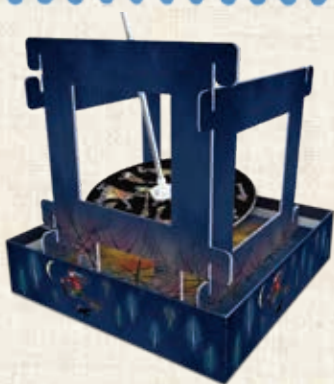
(2) Insérez la grande tige avec le côté arrondi dans le disque, par au-dessus, et la petite avec la partie rainurée par en dessous.



(3) Insérez ensuite le disque avec les tiges dans le trou de la base, comme le montre l'illustration.



(4) Coincez les deux murs avec les crochets pointant vers le haut, dans les fentes de la base, face à face.



(5) Coincez les deux autres murs, avec les crochets pointant vers le bas, sur les deux côtés libres, de manière à ce que les fentes se glissent dans les fentes des deux murs précédents.



(6) Placez le plateau de jeu sur le montage. Pour cela, poussez délicatement la tige à travers le trou central. Veillez à ce que la partie qui dépasse sous le plateau soit bien positionnée dans le montage. Fixez ensuite la petite sorcière sur la tige.

Voilà, votre jeu est monté !

Il ne reste plus qu'à distribuer le matériel à chacun :

Chaque joueur reçoit une **planche** et une **petite sorcière**. Chacun pose la planche devant lui et place la petite sorcière sur la première case de sa planche : la maison de la sorcière.
Mélangez les jetons **Bonne action** et placez-en un, face visible, sur chaque emplacement du plateau.
Mémorisez bien où se trouve chaque jeton Bonne action et ce qu'il représente. Retournez ensuite tous les jetons, face cachée.

Conseil : Pour rendre la partie encore plus passionnante, placez les jetons, face cachée, sur le plateau sans les regarder dès le départ. La partie dure alors plus longtemps.
Avec les plus jeunes, il est possible de simplifier la règle. Laissez les jetons face visible toute la partie.



Vous pouvez maintenant commencer et accompagner la petite sorcière dans ses bonnes actions.

Déroulement de la partie

Le joueur capable de prononcer la meilleure formule magique commence.

Il regarde attentivement quelle est la première bonne action sur son plateau. S'il se souvient où elle est, il essaie de faire voler la petite sorcière sur le manche jusqu'à l'endroit précis où se cache ce jeton.

Pour cela, son voisin de gauche fait tourner la sorcière en haut du manche et elle fait tourner la sorcière en haut du manche en lui donnant suffisamment d'élan. À la place, il peut aussi tourner la roue du bas, avec la danse des sorcières. À vous

d'essayer ce qui marche le mieux. La sorcière vole alors au-dessus du paysage !

Le joueur essaie alors d'arrêter la sorcière exactement au-dessus de la bonne action recherchée : pour ce faire, il bloque la roue des sorcières d'une main, soit en posant un doigt dessus, soit en la pinçant avec plusieurs doigts.

Au-dessus de quel jeton, la sorcière s'est-elle arrêtée ? Le joueur retourne le jeton vers lequel pointe le bec de Abraxas et vérifie ce qu'il cache.

Est-ce une bonne action ?

S'agit-il de la **bonne action recherchée** ? Bien joué ! Le joueur peut avancer sa sorcière d'une case sur sa planche.

S'agit-il d'une **autre bonne action** ? Dommage ! Le joueur ne peut pas avancer sa sorcière.

Les autres joueurs peuvent alors vérifier si cette bonne action correspond à la prochaine sur leur planche respective. Si c'est le cas, ils peuvent avancer leur sorcière d'une case sur leur planche. Le jeton est ensuite remis face cachée.

Est-ce la mère Flic-Flac ?

Si la mère Flic-Flac se cache sous le jeton, le joueur s'est fait attraper en train de commettre une bonne action ! Il ne peut malheureusement pas avancer sa sorcière. La mère Flic-Flac essaye de compliquer la vie de tous les joueurs : intervertissez le jeton de la mère Flic-Flac avec un autre jeton au choix. Montrez à tous les joueurs avec lequel vous l'échangez, puis remettez les deux jetons face cachée.



Conseil : Si vous voulez complexifier le jeu, ne regardez pas avec quel jeton est échangé la mère Flic-Flac.

C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait avancé sa sorcière sur la 10^e bonne action de sa planche.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteur de jeu : Kai Haferkamp

Illustration : fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

D'après le livre de Otfried Preußler « La Petite Sorcière ».

Illustrations : Winnie Gebhard t. Mise en couleurs : Mathias Weber

© by Thienemann, Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Fabrication + distribution:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

Fin de la partie

L'examen de sorcière

Quand l'un d'entre vous a atteint la 10^e bonne action de sa planche, il arrive à la case Examen de sorcière : Il place sa sorcière directement sur cette case. Son voisin de gauche peut alors lui faire passer l'épreuve finale : il lui demande de retrouver une bonne action que le joueur doit alors retourner. Cette fois-ci, il n'est pas nécessaire de faire tourner la sorcière.



Si le joueur retourne le **mauvais jeton**, son tour est terminé. Au prochain tour, il aura une nouvelle chance de réussir son examen de sorcière. Entre temps, les autres joueurs à leur tour ont également une chance d'atteindre leur 10^e bonne action et de réussir l'examen avant lui.

Si le joueur retourne le bon jeton, il a réussi l'examen de sorcière et remporte la partie ! Il avance sa sorcière sur la dernière case de sa planche. Elle peut maintenant aller danser autour du grand feu sur le mont Chauve !

Remarque : Après la partie, démontez soigneusement le jeu. Demandez l'aide d'un adulte. Il est bien sûr possible de laisser le jeu monté dans l'armoire : c'est beau et vous pourrez commencer immédiatement la partie la prochaine fois sans avoir d'abord à le monter.



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



HUCH!