



DIE KLEINE HEXE

VON OTFRIED PREUSSLER

DAS TURBULENTE FLUG- UND SUCHSPIEL

Ein kooperatives Spiel für kleine Hexen
ab 5 Jahren

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.

Helft alle zusammen der kleinen Hexe! Begleitet sie bei ihren guten Taten und lasst euch nicht von der Muhme Rumpumpel erwischen! Merkt euch, wo welche guten Taten zu finden sind, und führt die Hexe von guter Tat zu guter Tat! Schafft ihr es, alle guten Taten rechtzeitig zu finden, bevor die Zeit abläuft? Dann habt ihr das Spiel gewonnen!

Inhalt

- 1 Stab mit fliegender kleiner Hexe und Magnet
- 12 Gute-Taten-Plättchen
- 1 Hexenhausplättchen (Startplättchen)
- 12 Gute-Taten-Karten
- 1 Sanduhr (ca. 6 Minuten)



Spielvorbereitung

Schaut euch die **Gute-Taten-Plättchen** gut an und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Anschließend dürft ihr sie überall im Raum auslegen: Der Jüngste von euch beginnt, nimmt eines seiner Plättchen und legt es mit der Rückseite nach oben irgendwo ab. Dazu sagt er, welche gute Tat er dort ablegt, zum Beispiel: „Die gute Tat für das Mädchen mit den Papierblumen lege ich unter den Tisch.“

Nun nimmt der nächste Spieler eines seiner Plättchen und legt es ebenfalls mit der Rückseite nach oben irgendwo ab und sagt, um welche gute Tat es sich handelt. Das macht ihr so lange, bis alle Spieler ihre Plättchen im Raum abgelegt haben.

Hinweis: Die Plättchen sollten an Stellen gelegt werden, die gut mit der Hexe erreichbar sind. Sie dürfen nicht verdeckt sein und müssen gut zu sehen sein!

Tipp: Wenn ihr das Spiel einfacher machen wollt, legt ihr die Plättchen nicht so weit entfernt voneinander aus. Wenn ihr es schwieriger machen wollt, vergrößert ihr einfach die Abstände oder spielt im ganzen Haus oder im Garten!

Jetzt legt ihr das **Startplättchen** mit dem Hexenhaus an die Stelle, von der aus ihr eure Hexenflüge starten wollt. Mischt die **Gute-Taten-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Hexenhausplättchen. Stellt jetzt noch die **Sanduhr** bereit und schon könnt ihr die kleine Hexe bei ihren guten Taten begleiten!

Spielablauf

Ihr spielt alle gemeinsam und begeht mit der kleinen Hexe die guten Taten, bevor die Zeit abläuft und die Muhme Rumpumpel euch erwischt.

Der Spieler, der zuerst dreimal hintereinander fehlerfrei „Abraxas“ sagt, beginnt und nimmt sich den Stab mit der Hexe. Er darf, sobald das Startkommando gegeben wurde, als Erster mit der Hexe losfliegen.

Einer der anderen Spieler dreht nun zuerst die Sanduhr um und anschließend die oberste Karte vom Stapel mit den Gute-Taten-Karten. Diese gute Tat muss als Erstes gefunden werden!

Alle Spieler geben jetzt gemeinsam das Startkommando „Flieg los, kleine Hexe!“. Der Spieler mit der Hexe lässt nun die kleine Hexe fliegen, um die erste gute Tat zu finden. Die anderen Spieler dürfen ihn dabei unterstützen und „warm“ rufen, wenn er mit der Hexe in die richtige Richtung fliegt, und „kalt“, wenn er in die falsche Richtung fliegt. Ist er bei dem Gute-Taten-Plättchen angekommen, zu dem er fliegen wollte, schaut er unter das Plättchen, ob er die richtige gute Tat gefunden hat. Dazu fliegt er mit der Hexe direkt auf das Plättchen und hebt es mit dem Magneten unter der Hexe hoch. Jetzt dürfen alle schauen, ob es die gesuchte gute Tat ist!

Ist es die falsche gute Tat?

Schade! Löse das Plättchen wieder von der Hexe und lege es verdeckt zurück. Jetzt musst du schnell zum Hexenhausplättchen zurückfliegen und dem nächsten Spieler den Stab mit der Hexe geben.

Ist es die richtige gute Tat?

Gut gemacht! Fliege nun vorsichtig mit der Hexe und dem daranhängenden Plättchen zum Hexenhaus zurück. Pass dabei gut auf, dass das Plättchen nicht abfällt. Fällt es ab, musst du es erst wieder neu mit dem Magneten einsammeln, bevor du weiterfliegen darfst. Kommst du beim Hexenhaus an, nimmst du das Gute-Taten-Plättchen vorsichtig vom Magneten ab und legst es neben den Kartenstapel. Anschließend gibst du den Stab mit der Hexe an den nächsten Spieler weiter.

Hinweis: Wechselt euch ab, so dass alle Spieler nacheinander die kleine Hexe fliegen lassen.

Deckt nun für diesen Spieler eine neue Gute-Taten-Karte auf. Der Spieler kann sofort losfliegen, denn die Zeit läuft weiter! Spielt nun so lange reihum, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Spielende

Wenn ihr es gemeinsam schafft, alle 12 Gute-Taten-Plättchen zurück zum Hexenhaus zu bringen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, habt ihr alle gemeinsam gewonnen! Die Muhme Rumpumpel hat euch nicht erwischt, wie ihr eine gute Tat begeht, und kann euch nicht beim Hexenrat verraten.

Ist die Sanduhr abgelaufen, bevor ihr alle 12 Plättchen finden konntet, habt ihr leider verloren und die Muhme Rumpumpel hat euch dabei erwischt, wie ihr gute Taten begeht. Schade, denn jetzt dürft ihr leider nicht mit den anderen Hexen auf dem Blocksberg tanzen. Startet am besten gleich noch eine Runde und seid schneller als die Muhme Rumpumpel!

Tip: Ihr könnt das Spiel für jüngere Kinder einfacher machen, indem ihr mit weniger Plättchen spielt oder die Sanduhr noch einmal umdreht, nachdem sie das erste Mal abgelaufen ist.



TWIDDLE
- let's play! -

Die Community App für
alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos
herunterladen!



© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Spielauteur: Kai Haferkamp

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Tina Landwehr

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: Erstickengefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

HUCH!



Die Kleine Hexe

VON OTFRIED PREUSSLER

THE TURBULENT FLIGHT AND SEARCH GAME

A cooperative game for little witches age 5+

🇬🇧 Rules

Little Witch is disappointed: She's not allowed to dance on Blocksberg Mountain with the other witches on Walpurgis Night. The Witches' Council tells her she must first prove herself to be a good witch before she's allowed to dance with the other witches. 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, together with her raven Abraxas, Little Witch reflects on the best way for her to become a good witch. They want to do lots of good deeds, then the elder witches will most certainly allow her to dance with them next year. But what she doesn't know: to be a good witch, you mustn't do any good deeds - quite the contrary! So, Aunt Rumpumpel dearly hopes to catch her doing a good deed and is hot on her heels! Then, she wants to report it to the Witches' Council, thus preventing Little Witch from dancing with them on Blocksberg Mountain next year, too.

Get together and help Little Witch. Accompany her when she does her good deeds and be faster than Aunt Rumpumpel! Memorize where the good deeds are hidden and accompany Little Witch. Are you able to find all the good deeds before the time runs out and Aunt Rumpumpel catches you? If so, then you have won the game!

Contents

- 1 flying Little Witch with magnet
- 12 good deed tiles
- 1 witch's cottage tile (start tile)
- 12 good deed cards
- 1 hourglass (ca. 6 minutes)



Game Preparation

Take a good look at the **good deed tiles** and divide them equally between all the players. Then, start placing them everywhere in the room: the youngest one begins, takes one of their tiles and places it in any spot in the room, reverse side up. They tell the others which good deed they are placing there, for example: "I'm placing the good deed for the girl with the paper flowers under the table."

Now the next player takes one of their tiles and places it in a different spot, also reverse side up and says which good deed it is. Continue in this way, until everyone has placed their tiles in the room.

Note: Place the tiles in spots that can be easily reached by the witch. Do not cover them up and make sure they are clearly visible!

Tip: If you want to make the game easy, don't place the tiles so far apart. If you want to make the game more difficult, simply increase the distance between the tiles or play in the whole house or in the garden!

Next, place the **start tile with the witch's cottage** on the spot, which will be the start of your witch's flights. Thoroughly shuffle the **good deed cards** and make a face-down pile next to the witch's cottage tile. Have the **hourglass** ready and then you're ready to start and accompany Little Witch doing her good deeds!

How to play

You all play together and carry out the good deeds with Little Witch before the sand has run through the hourglass and Aunt Rumpumpel catches you.

The first player to say "Abraxas" three times in a row without making a mistake begins and takes the stick with the witch. As soon as the start command has been given, they are the first one to fly with the witch.

One of the other players turns the hourglass over and then draws the top card of the pile of good deed cards. You must find this good deed first of all!

All the players now give the next start command together and all call out "Fly, Little Witch, fly!" The player with the witch must fly off in search of the first good deed. The remaining players are allowed to help them out and call out "warm", if the witch is flying in the right direction or "cold", if the witch is flying in the wrong direction.

If you have reached the good deed tile you were flying to, look under the tile to see if you have found the correct good deed. Fly with the witch directly to this tile and lift it up using the magnet under the witch. Now all of you look to see if it is the correct good deed!

Is it the wrong good deed?

That's a pity! Remove the tile from the witch and put it back, face down. Now, quickly fly back to the witch's cottage and pass the stick with the witch on to the next player.

Is it the correct good deed?

Well done! Carefully fly back to the witch's cottage with the tile hanging underneath. Be careful not to lose the tile on the way. If it drops off, you must pick it up with the magnet again before continuing your flight.

After reaching the witch's cottage, carefully remove the tile from the magnet and place it next to the pile of cards. Then pass the witch to the next player.

Note: Take turns so that everyone has the chance to fly with Little Witch.

Turn over a new good deed card for the next player. Fly off immediately, time is running out!
Continue taking turns until the hourglass is empty.

End of the game

If you all manage to get the 12 good deed tiles back to the witch's cottage before the hourglass is empty, then you have all won! Aunt Rumpumpel didn't catch you doing any good deeds and can't betray you to the Witches' Council.

If the hourglass was empty before you were able to find all 12 tiles, then you have unfortunately lost and Aunt Rumpumpel caught you doing good deeds. That's a pity, because now you're not able to dance on Blocksberg Mountain with the other witches. You'd best start a new round and make sure you're faster than Aunt Rumpumpel!

Tip: For younger children, you can make the game easier by playing with less than 12 tiles or by turning the hourglass over again once it's empty the first time.



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

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.

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

Manufacturer + distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY





Die Kleine Hexe

VON OTFRIED PREUSSLER

UNE CHASSE AUX IMAGES MOUVEMENTÉE

Un jeu coopératif pour les petits sorciers
et sorcières à partir de 5 ans

🇫🇷 Règles

La petite sorcière est déçue : elle n'a pas le droit d'aller danser avec les autres sur le mont Chauve pour le Sabbat des sorcières. Le Conseil lui a dit qu'elle devait d'abord prouver qu'elle était une bonne sorcière avant de pouvoir faire la fête avec les autres. 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'empêcher d'aller tout raconter au Conseil et l'empêcher ainsi d'aller danser au sommet du mont Chauve l'année suivante. Mais notre petite sorcière ne se laisse pas bernier !

Tous ensemble, aidez la petite sorcière ! Accompagnez-la dans ses bonnes actions et dansez à la fin sur le mont Chauve ! Mémorisez où se cachent les bonnes actions et guidez-la de l'une à l'autre ! Si vous réussissez à retrouver toutes les bonnes actions avant que le temps ne soit écoulé, vous remporterez la partie !

Contenu

- 1 petite sorcière volante munie d'un aimant
- 12 tuiles Bonne action
- 1 tuile de départ représentant la maison de la sorcière
- 12 cartes Bonne action
- 1 sablier (env. 6 minutes)



Mise en place du jeu

Observez bien les **tuiles Bonne action** et distribuez-en le même nombre à chaque joueur. Vous pouvez ensuite les disperser partout dans la pièce : le plus jeune d'entre vous commence ; il prend une de ses tuiles et la place, face cachée, à un endroit de la pièce. Tout en la posant, il annonce de quelle bonne action il s'agit. Par exemple : « Je cache la bonne action pour la petite fille avec les fleurs en papier sous la table. »

C'est alors au joueur suivant d'aller placer une de ses tuiles, elle aussi face cachée, à un autre endroit, tout en annonçant de quelle bonne action il s'agit. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez caché toutes vos tuiles dans la pièce.

Remarque : Placez les tuiles à des endroits facilement accessibles avec la petite sorcière. Elles ne doivent pas être recouvertes et doivent être visibles même sans tour de passe-passe !

Conseil : Pour simplifier le jeu, ne placez pas les tuiles trop éloignées les unes des autres. Pour des parties plus complexes au contraire, augmentez l'écart entre elles ou utilisez toute la maison, voire le jardin !

Placez ensuite la **tuile de départ** représentant la maison de la sorcière là où vous voulez décoller. Mélangez bien les **cartes Bonne action** et placez la pile, face cachée, à côté de la maison de sorcière. Préparez le **sablier**... Vous pouvez maintenant accompagner la petite sorcière dans ses bonnes actions !

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble et devez effectuer de bonnes actions avec la petite sorcière avant que le temps ne soit écoulé et que la mère Flic-Flac ne vous attrape.

Le joueur qui réussit à dire trois fois de suite « Abraxas » sans se tromper entame la partie et prend le manche à balai avec la sorcière. Dès que le signal de départ a été donné, il peut faire voler la sorcière le premier.

Un des autres joueurs commence par retourner le sablier, puis la première carte du paquet de bonnes actions. Elle indique celle qu'il faut retrouver en premier !

Les joueurs donnent le départ tous ensemble : « Vole, petite sorcière ! ». Le joueur qui tient la sorcière part alors à la recherche de la première bonne action. Les autres peuvent l'encourager et crier « chaud » s'il se dirige dans la bonne direction ou « froid » s'il prend la mauvaise.

Une fois arrivé à la tuile Bonne action qu'il voulait, il vérifie s'il s'agit de la bonne tuile en regardant en dessous. Pour cela, il amène directement la sorcière au-dessus de la tuile et la soulève grâce à l'aimant en dessous. Tout le monde peut alors regarder s'il s'agit de la bonne action recherchée.

Ça n'est pas la bonne action recherchée ?

Domage ! Le joueur détache la tuile de la petite sorcière et la remet face cachée. Il doit alors retourner rapidement à la maison pour passer le manche avec la sorcière au joueur suivant.

C'est la bonne action recherchée ?

Bien joué ! Le joueur revient doucement à la maison avec la sorcière et la tuile accrochée en dessous. Attention de ne pas la faire tomber. Sinon, le joueur doit d'abord l'attraper de nouveau avec l'aimant avant de pouvoir poursuivre son vol.

Une fois de retour à la maison, la tuile Bonne action est séparée délicatement de l'aimant et placée à côté du paquet de cartes. Le joueur passe alors le manche à balai avec la sorcière au joueur suivant.

Remarque : Changez à chaque fois, de manière à ce que tout le monde puisse faire voler la sorcière.

Retournez alors une nouvelle carte Bonne action pour le joueur qui tient la sorcière. Il peut s'envoler immédiatement car les minutes passent !

Continuez de jouer ainsi jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Fin de la partie

Si vous réussissez à rapporter à la maison les 12 tuiles Bonne action tous ensemble, avant que le temps ne soit écoulé, vous avez gagné ! La mère Flic-Flac ne vous a pas surpris en train de commettre une bonne action et ne peut pas vous dénoncer au Conseil des sorcières. Si le temps est écoulé avant que vous n'ayez trouvé les 12 tuiles, vous avez malheureusement perdu et la mère Flic-Flac vous a surpris en train de faire une bonne action. Dommage car vous ne pourrez pas aller danser avec les autres sorcières sur le mont Chauve. Le mieux est de refaire tout de suite une partie et d'essayer de prendre de vitesse la mère Flic-Flac !

Conseil : Avec de jeunes joueurs, il est possible de simplifier la partie en jouant avec moins de 12 tuiles ou en faisant un second tour de sablier.

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteur : Kai Haferkamp

Illustration : fiore-gmbh.de

Design : Sabine Kondirulli, HUCH!

Rédaction : Tina Landwehr

Traduction : Eric Bouret

D'après le livre de Otfried Preußler « La Petite Sorcière ». Illustrations : Winnie Gebhardt. 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.



TWIDDLE
-let's play!-

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



Fabrication + distribution:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

ALLEMAGNE

HUCH!
HUCH!