

Der verhexte Hexenhut

Ein hexenstarkes Geräusche-Memo für 2-4 Junghexen ab 5 Jahren

Du willst gleich loslegen?
Schau dir unser Gameplay
Video an:



Bibi und ihre Freundinnen sollen einen Vervielfältigungs-Hexspruch an Tante Manias Hut üben.

„Eeene meene Geisterstunden, Hexenhut ist jetzt verschwunden.

Mit Katzen-Miau und Raben-Krah, der Hexenhut ist viermal da. Hex-hex!“

Und tatsächlich: 4 gleiche Hüte liegen vor den Junghexen! Doch als Bibi einen davon in die Hand nehmen will, gibt der plötzlich einen Laut von sich: „Miau!“ Da muss wohl was schiefgelaufen sein. Die vier merken aber, dass man mit den verhexten Hexenhüten viel Spaß haben kann ...

Worum geht es?

Äußerlich sehen die 4 Hexenhüte gleich aus, doch wenn ihr sie drückt, macht jeder ein anderes Tiergeräusch. Rabe, Katze, Eule und Frosch – merkt euch gut, welcher Hut welches Tiergeräusch von sich gibt und wo welcher Hut steht. So könnt ihr die Aufgabenkarten, die nacheinander aufgedeckt werden, richtig erfüllen. Wer am Ende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das witzige Spiel!

Spielmaterial

• 4 Hexenhüte mit Sound

Batterien sind nicht im Spiel enthalten! Ihr benötigt insgesamt 8x 1,5 Volt-Batterien (Typ AAA)

• 1 Spielplan

• 49 Aufgabenkarten:

23 Aufgabenkarten mit **heller** Rückseite (*davon 4 optionale Reaktionskarten*)

25 Aufgabenkarten mit **dunkler** Rückseite (*davon 4 optionale Reaktionskarten*)

1 Spielende-Karte mit **grüner** Rückseite



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die 4 Hexenhüte auf die 4 Ecken des Spielplans, immer jeweils einen über eine der Junghexen. Passt auf, dass ihr die Hüte dabei noch nicht drückt, damit ihr nicht schon wisst, welches Tier sich unter welchem Hut verbirgt.

Jetzt müsst ihr den Aufgabenstapel vorbereiten:

Entscheidet euch zuerst, ob ihr mit den **8 Reaktionskarten** spielen wollt oder nicht. Wie diese funktionieren, ist auf Seite 3 dieser Anleitung erklärt.



Für die ersten paar Spiele empfehlen wir euch, ohne diese Karten zu spielen. Ihr erkennt die Reaktionskarten an ihrem gelben Rahmen und Sternen auf der Vorderseite. **Sortiert diese 8 Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel.** Falls ihr mit den Reaktionskarten spielen wollt, überspringt diesen Schritt.

Legt die **grüne** Spielende-Karte mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Spielplans. Sortiert die restlichen Karten anhand ihrer Rückseite in 2 Stapel. Es gibt Karten mit einer **hellen** und Karten mit einer **dunklen** Rückseite. **Mischt diese beiden Stapel getrennt voneinander.** Dann legt ihr die Karten mit **dunkler** Rückseite verdeckt auf die **grüne** Karte. Legt anschließend die Karten mit **heller** Rückseite verdeckt **darauf**. Das ist der **Aufgabenstapel**.

Sucht euch noch einen Platz neben dem Spielplan, wo ihr abgelegte Karten sammelt. Das wird der **Ab-lagestapel**.

Wer zuletzt einen Hexenhut aufhatte, darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer anfängt, darf jetzt noch auf einen der 4 Hüte drücken und macht danach den ersten Spielzug.



Spielablauf

Wenn du am Zug bist, drehst du die oberste Karte auf dem Aufgabenstapel um. Lass sie einfach auf dem Stapel liegen, damit alle sie gut sehen können. Jetzt musst du versuchen, die Aufgabe richtig zu erfüllen.

Es gibt verschiedene Aufgabenkarten:



Zeigt die aufgedeckte Karte **genau 1 Tier**? Drücke den Hut, von dem du vermutest, dass er das Geräusch des abgebildeten Tieres macht. Hast du den richtigen Hut gedrückt?

- Ja – Nimm dir die Aufgabenkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die nächste Person ist am Zug.
- Nein – Lege diese Karte auf den Ablagestapel. Die nächste Person ist am Zug.



Zeigt die aufgedeckte Karte mehrere Tiere, **die rot durchgestrichen sind**? Drücke den Hut, von dem du vermutest, dass er ein Geräusch macht, das zu einem Tier gehört, welches **nicht** auf der Karte abgebildet ist. Hast du den richtigen Hut gedrückt?

- Ja – Nimm dir die Aufgabenkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die nächste Person ist am Zug.
- Nein – Lege diese Karte auf den Ablagestapel. Die nächste Person ist am Zug.



Zeigt die aufgedeckte Karte **genau 1 Junghexe**? Sage laut an, welches Geräusch der Hut, der gerade bei dieser Junghexe liegt, deiner Meinung nach macht. Drücke danach auf den Hut. Hast du das richtige Tier angesagt?

- Ja – Nimm dir die Aufgabenkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die nächste Person ist am Zug.
- Nein – Lege diese Karte auf den Ablagestapel. Die nächste Person ist am Zug.



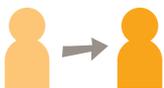
Zeigt die aufgedeckte Karte genau **2 Junghexen**? Vertausche die Position der beiden Hüte, die bei diesen Junghexen liegen. Dann legst du diese Karte auf den Ablagestapel. Die nächste Person ist am Zug.



Zeigt die aufgedeckte Karte **mehrere Tiere in einer nummerierter Reihenfolge**? Versuche, die Hüte mit den passenden Geräuschen in der angegebenen Reihenfolge zu drücken. Hast du **ALLE** Hüte in der richtigen Reihenfolge gedrückt?

✓ Ja – Nimm dir die Aufgabenkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die nächste Person ist am Zug.

✗ Nein – **Die Karte wird nicht abgelegt!** Gib sie an die Person links von dir weiter. Diese darf jetzt probieren, die Aufgabe richtig zu erfüllen. Schafft sie es auch nicht, darf die nächste Person es probieren.



So geht es immer weiter, bis jemand von euch die Aufgabe richtig erfüllt. Diese Person nimmt sich die Aufgabenkarte und lege sie verdeckt vor sich ab. Dann geht es mit der Person links von ihr weiter.



Bei der **Spielende-Karte** müssen abschließend noch einmal alle 4 Hüte in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden. Gebt auch diese Karte weiter, bis die Aufgabe richtig erfüllt wurde.



Ende des Spiels

Wenn alle Karten des Aufgabenstapels aufgedeckt und verteilt wurden, ist das Spiel vorbei. Zählt jetzt die Anzahl der Karten, die ihr vor euch abgelegt habt. **Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Optional: Spiel mit Reaktionskarten

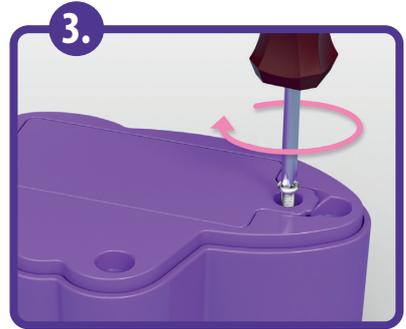
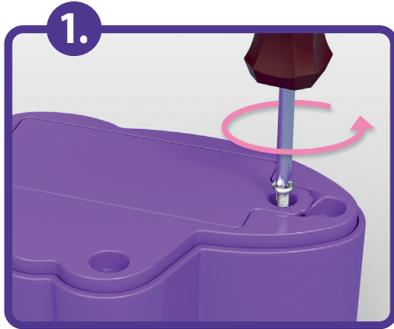
Spielt ihr mit den 8 Reaktionskarten, mischt ihr diese einfach bei Spielbeginn mit ein. Wenn du eine Karte aufdeckst, decke diese **so schnell wie möglich und von dir weg** auf, damit alle gleichzeitig die Vorderseite der Karte immer sehen können.



Jetzt ist Schnelligkeit gefragt! Wenn eine Reaktionskarte aufgedeckt wird, **sind alle gleichzeitig am Zug: Drückt schnell auf den Hut, von dem ihr glaubt, dass er das gesuchte Geräusch macht.** Wer zuerst den richtigen Hut drückt, darf sich die Karte nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Dann ist die nächste Person links von ihr am Zug.

Batterien einsetzen

Es werden 8 x 1,5 Volt-Batterien (AAA) benötigt. Die Batterien sind nicht im Spiel enthalten.
Vor dem ersten Spiel legt ihr **jeweils 2 Batterien** in das Batteriefach an der Unterseite **jedes** Hexenhuts.



D WICHTIG: Batterie Information

Bitte bewahren Sie diese Information gut auf!

Warnung:

- Die Batterien sollten nur von einem Erwachsenen eingelegt und entnommen werden.
- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AAA) verwenden.
- Batterien nicht entfernen, wenn das Spielzeug in Benutzung ist.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (Alkali- und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien oder nicht aufladbare mit aufladbaren gemeinsam einlegen.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte auf die Anordnung von Plus- und Minuspol.
- Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entnehmen und unter Aufsicht Erwachsener laden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall aufgeladen werden.
- Batterien niemals in ein Feuer werfen, da Explosionsgefahr besteht.
- Die Zuleitungspole dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Entladene Batterien bitte sofort aus dem Produkt entnehmen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, die Batterien nach Gebrauch in der Verkaufsstelle oder bei den zuständigen Sammelstellen abzugeben.

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht in dem Hausmüll entsorgt werden. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Lebensdauer an die dafür eingerichteten, öffentlichen Sammelstellen oder an die Verkaufsstelle zurückzugeben. Einzelheiten dazu regelt das jeweilige Landesrecht. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist auf diese Bestimmung hin. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderer Form der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. In Deutschland gelten oben genannte Entsorgungsregeln, laut Batterieverordnung, für Batterien und Akkus entsprechend.



F IMPORTANT: informations concernant les piles

Nous vous prions de conserver ces informations en lieu sûr.

Avvertimento:

- L'insertion et le changement des piles devraient être faits exclusivement par des adultes.
- Utilisez exclusivement des piles boutons 1,5 V, Mignon (AAA)
- N'enlevez pas les piles pendant que le jouet est en utilisation.
- N'utilisez pas ensemble des piles différentes (alkali et zinc-carbone), des piles neuves et des piles usagées, des piles rechargeables et non rechargeables.
- Respectez la polarité quand vous insérez les piles.
- Une fois les piles rechargeables épuisées, enlevez-les de la produit et faites-les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- N'essayez jamais de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables
- Ne jetez jamais les piles au feu, elles peuvent exploser.
- Ne court-circuitez pas les raccords.
- Une fois les piles épuisées, enlevez-les tout de suite de la produit et portez-les à un point de collecte des piles. Le consommateur final est obligé par la loi de rendre les piles après l'usage au point de vente ou de les ramener à un point de collecte des piles.

Ne jetez pas d'appareils électriques ou électroniques dans les ordures ménagères. Le consommateur est tenu par la loi de rendre les appareils électriques usagés au point de vente ou de les ramener à un point de collecte public. Les détails sont fixés par la loi de chaque pays. Ces règles sont indiquées par le symbole sur le produit, sur le monde d'emploi ou sur l'emballage. Par le recyclage, la récupération du matériel usagé ou d'autres formes de l'utilisation des appareils usagés, vous contribuez grandement à la protection de l'environnement. En Allemagne, les règles mentionnées ci-dessus concernant le traitement des déchets s'appliquent aussi aux piles et aux accumulateurs.



I IMPORTANTE: Informazione sulle pile

Per favore, conservare bene questa informazione!

Avvertimento:

- Le pile devono essere inserite o estratte da un adulto.
- Usare soltanto pile del tipo 1,5 Volt Mignon (AAA).
- Non estrarre le pile mentre il giocattolo è in funzione.
- Non usare contemporaneamente pile di tipo diverso (alkaline e zinco-carbone) o pile scariche con pile non ricaricabili.
- Inserire le pile con le polarità direzionate correttamente.
- Estrarre dalla prodotto le pile ricaricabili prima della ricarica. Ricaricare soltanto sotto sorveglianza di un adulto.
- Non ricaricare assolutamente pile non ricaricabili.
- Non gettare mai le pile nel fuoco, perché potrebbero esplodere.
- Non cortocircuitare mai terminali delle pile.
- Estrarre immediatamente le pile scariche dalla prodotto e consegnarle ai relativi centri di raccolta. Il consumatore finale è tenuto per legge a riconsegnare le pile scariche al punto di vendita o ai punti raccolta autorizzati.

Apparecchi elettrici a elettronici non devono assolutamente essere smaltiti con i rifiuti domestici. Il consumatore è tenuto per legge a consegnare gli apparecchi elettrici a elettronici alle fine della loro durata presso gli appositi punti di raccolta pubblici oppure presso il punto vendita. I dettagli sulle singole modalità sono regolate tramite la rispettiva legge nazionale. Il simbolo riportato sul prodotto, sull'istruzione d'uso oppure sull'imballaggio indica tale regolamentazione. Attraverso il riciclaggio, il recupero di materiale o qualsiasi altra forma di recupero di apparecchi usati data un importante contributo per la protezione dell'ambiente. In Germania, le soprastanti regio di smaltimento valgono anche per pile e accumulatori.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben. Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor: Tim Rogasch

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Nicolas Niegisch

© 2023 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

Redaktion KIDDINX Studios: Dominik Madecki

Art.-Nr. 40658

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

Änderungen vorbehalten

