

HEXENHOCHHAUS

Număr de jucători: 2 – 4 jucători

Vârsta: 4+ ani

Durata: 15 minute

Conținut:

- 1 tablă de joc
- 4 pioni
- cu cip metalic integrat
- 1 mătură de vrăjitoare cu magnet
- 1 zar
- regulament de joc

Casa vrăjitoarelor de pe stâncă

Sus de tot, la înălțime amețitoare se pitește pe buza stâncii o casa fermecată a vrăjitoarelor. O micuță vrăjitoare arată fascinată cu mâna spre zare:

- Vedeți acolo, departe de tot, sfera magică? Hai, să pornim la întrecere!
- Exact! Cine ajunge primul la sfera magică, a câștigat!
- Hhmm... ce bine-ar fi, dacă am zbura cu mătura!

Dar dacă vrei să zbori cu mătura, mai întâi trebuie să-ți găsești poziția potrivită pe pământ!

Pregătirea jocului

1. Așezați tabla de joc în mijlocul mesei, pregătiți mătura și puneți zarul la îndemână.
2. Alegeți-vă câte un pion și depuneți-l pe câmpul de pornire.
3. Verificați cu mătura, dacă ați așezat toți pionii cu acea față în sus, care poate fi atrasă de mătură. Dacă este așa, poate începe jocul.

Esența jocului

De fapt micile vrăjitoare și micii vrăjitori n-au voie să zboare nesupravegheați cu mătura magică. Dar asta nu-i oprește să facă pe furiș din când în când câte o încercare. Dar ce se întâmplă OARE? Uneori mătura refuză pur și simplu să-i transporte! Secretul: Fiecare pion are două fețe, dar numai una dintre fețe este atrasă de mătură. Numai pionul cu fața potrivită întoarsă în sus poate zbura cu mătura.

Deci întotdeauna mare atenție la fața pe care o îndreaptă înspre sus pionul vostru.

Desfășurarea jocului

Jucați pe rând. Începe, cine a ținut cel mai recent o mătură în mână. Această persoană aruncă cu zarul.

Zarul indică o cifră?

Atunci pionul tău avansează pe tabla de joc cu numărul de câmpuri indicat de zar.

Zarul indică o mătură?

Atunci pune mâna pe mătura magică și ține-o direct deasupra pionului tău. Dacă pionul este atras de mătură, poți zbura pe loc până la următorul câmp cu mătură. Dacă mătura nu-ți atrage pionul, atunci acesta rămâne pe loc.

Zarul indică o cifră și un simbol de rotire?

Atunci pionul tău avansează pe tabla de joc cu numărul de câmpuri indicat de zar. În afară de aceasta trebuie să întorci un pion - care poate fi pionul tău propriu sau cel al unui adversar - pe fața cealaltă.

Apoi urmează rândul altui jucător să arunce cu zarul.

Sfârșitul jocului

Cine ajunge primul cu pionul lui la câmpul de destinație, câștigă întrecerea vrăjitoarelor!