



HEXENKRAUT UND SPINNENBEIN



Wicca Herbs and Spider Legs  Potion magique
Heksenkruid en spinnenkop  Hierba maga y pata de araña
Gli ingredienti della strega

Hexenkraut und Spinnenbein

Ein verhextes Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Michael Menzel

Spieldauer: ca. 20 Minuten

„Hexenkraut und Spinnenbein, wo wirst du zu finden sein?“, ruft es aus dem Wald. Die kleinen Hexen sind auf der Suche nach den fehlenden Zutaten für ihren Zaubertrank. Doch das ist gar nicht so einfach! Das glitzernde Hexenkraut wächst nämlich nur in der Nacht, wenn der Mond am Himmel steht. Die ganz seltenen Waldspinnen finden sie dagegen nur am Tag, wenn die Sonne scheint. Welche Hexe ist bei ihrer Suche am erfolgreichsten und braut den besten Zaubertrank?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 8 Hexen (in vier Farben)
- 4 Hexenkessel
- 24 Zaubertrank-Zutaten
(aus Holz, 12 x Hexenkraut, 12 x Spinnen)
- 2 Symbolwürfel
- 1 Bogen mit Aufklebern
- 1 Spielanleitung





*die meisten
Zutaten sammeln*

*jeder: zwei Hexen
einer Farbe und den
passenden Hexenkessel*

*„Tag und Nacht“-Zeiger
auf mittleren Mond
drehen*

Spielidee

Jeder Spieler hat zwei Hexen, die im Hexenwald Zutaten für ihren Zaubertrank suchen: bei Tag können sie Waldspinnen finden, in der Nacht das Hexenkraut. Durch das Drehen des „Tag und Nacht“-Zeigers wechseln sich Tag und Nacht jedoch ab, sodass die entsprechenden Zutaten vorübergehend wieder außer Reichweite geraten. Wer aber seine Hexen gut überlegt durch den Hexenwald bewegt und dabei ein wenig Glück hat, wird mit ihnen immer am richtigen Platz sein. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Zutaten im eigenen Hexenkessel zu sammeln.

Vor dem ersten Spiel

Klebt jeweils einen Aufkleber auf die Vorder- und Rückseite der entsprechenden Zaubertrank-Zutaten.



Spielvorbereitung

Nehmt den Spielplan und das Spielmaterial aus der Schachtel. Jeder bekommt zwei Hexen und den Hexenkessel derselben Farbe. Nicht benötigte Hexen und Hexenkessel kommen in die Schachtel zurück.

Anschließend legt ihr den Spielplan auf die Pappstege des Schachtelunterteils und stellt alles in die Tischmitte. Dreht den „Tag und Nacht“-Zeiger in der Spielplanmitte auf den mittleren der drei Monde. Das heißt, es ist Mitternacht im Hexenwald.



Jeder Spieler stellt jeweils eine Hexe auf eines der beiden Hexenhäuser (= Startfelder).



Haltet die beiden Würfel und alle Zaubertrank-Zutaten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten einen Hexenspruch aufsagen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er würfelt mit beiden Würfeln.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

• Sonne und Mond?

Drehe den „Tag und Nacht“-Zeiger in der Spielplanmitte im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter. Der Zeiger zeigt an, ob gerade Tag oder Nacht im Hexenwald ist.

Hast du mit beiden Würfeln „Sonne und Mond“ gewürfelt, drehst du den Zeiger um zwei Felder weiter.

Wichtig: Der „Tag und Nacht“-Zeiger muss immer vor dem Bewegen der Hexen gedreht werden!

• Eine schwarze Augenzahl?

Ziehe eine deiner Hexen um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung weiter.

Wichtig: Hast du mit beiden Würfeln Augenzahlen gewürfelt, musst du deine beiden Hexen vorwärts ziehen.

• Zwei rote Hexenbesen?

Ziehe eine fremde Hexe genau um zwei Felder in Pfeilrichtung vorwärts.

Wichtig: Hast du mit beiden Würfeln Hexenbesen gewürfelt, musst du zwei fremde Hexen um je zwei Felder vorwärts ziehen.

je eine Hexe einer Farbe auf ein Hexenhaus

Würfel und Zutaten bereit halten

mit beiden Würfeln würfeln

*Sonne und Mond:
Zeiger drehen*



*Augenzahl:
eigene Hexe/Hexen ziehen*

*zwei rote Hexenbesen:
fremde Hexe ziehen*



*nur in der Nachtphase:
Hexenkraut aus Vorrat in
Hexenkessel*



*nur in der Tagphase:
Spinne aus Vorrat in
Hexenkessel*



*Spielende =
letzte Zutat einer
Sorte eingesammelt*

*die meisten Zutaten =
Sieger*

Was passiert auf den drei Hexenkraut- bzw. Spinnen-Feldern?

- **Zieht eine Hexe während der Nachtphase über oder auf ein Hexenkraut-Feld?**

Der Spieler, dem diese Hexe gehört, erhält ein Hexenkraut aus dem Vorrat und wirft es in seinen Hexenkessel.



- **Zieht eine Hexe während der Tagphase über oder auf ein Spinnen-Feld?**

Der Spieler, dem diese Hexe gehört, erhält eine Spinne aus dem Vorrat und wirft sie in seinen Hexenkessel.



Weitere wichtige Hexen-Regeln:

- Auf den Spielfeldern dürfen mehrere Hexen gleichzeitig stehen.
- Steht eine Hexe beim Tag/Nacht-Wechsel auf einem zur neuen Spielphase passenden Feld, erhält der Spieler sofort eine entsprechende Zutat aus dem Vorrat. Sollten einmal nicht mehr genügend Zutaten für alle Spieler im Vorrat sein, erhält kein Spieler eine Zutat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der beiden Zaubertrank-Zutaten aufgebraucht ist, d. h. das letzte Hexenkraut oder die letzte Spinne aus dem Vorrat genommen wurde. Jetzt öffnen die Spieler ihre Hexenkessel und zählen ihre gesammelten Zutaten. Der Spieler mit den meisten Zutaten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Autor



Wolfgang Dirscherl wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft. Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spielereakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire*, *Wilde Wikinger*, *Drachenstark* sowie die Lernspiele

Piraten-ABC und *Geometrie-Piraten*. Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.

Der Illustrator



Michael Menzel wurde 1975 geboren. Er lebt mit seiner Frau Stefanie und seinem Sohn Johannes in Krefeld. Der Einstieg in die Illustration von Spielen glückte ihm im Jahr 2003. Bis 2007 war er hauptsächlich im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele tätig. Von HABA bekam er 2007 erstmals die Möglichkeit, ein Kinderspiel zu illustrieren. Seit dieser schönen und kreativen Zusammenarbeit gehört die Arbeit an Kinderspielen zu seinen

Lieblingsaufgaben. Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits die Spiele *Kalle Kanalratte*, *Käpt'n Kuck* und *Wilde Wikinger* mit tollen Bildern zum Leben erweckt.

Michael Menzel wünscht viel Vergnügen mit Hexenkraut und Spinnenbein!

Wicca Herbs and Spider Legs

A bewitched dice game for 2 - 4 players ages 6 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Michael Menzel

Illustrations: approx. 20 minutes

Chanting voices can be heard in the woods: "Wicca herb and spider leg, your whereabouts is what I beg". The little witches are searching for the missing ingredients for their potion. It's not so easy however to find them as the glimmering Wicca herbs only grow at night when the moon shines bright, while the rare wood spiders can only be found during the day, when the sun has found its way. Which witch will be the most successful at searching and brew the best potion?

Contents

- Game board
- 8 witches (in 4 colors)
- 4 cauldrons
- 24 wooden ingredients for the potion
(12 x Wicca herb, 12 x spider leg)
- 2 dice with symbols
- Sheet with stickers
- Set of game instructions





collect most ingredients

*each player: two witches
of one color and
corresponding cauldron*

*day/night dial on
moon in center*

Game Idea

Each player has two witches searching for ingredients for their magic potion but the wood spiders can only be found by day, the Wicca herbs only at night. By turning the day/night dial of the game board the day and night can quickly change and leave the corresponding ingredients suddenly out of reach. Whoever has a bit of foresight and moves their witches through the woods may be lucky and be in the right place at the right time. The aim of the game is to collect the most ingredients in one's witches' cauldron.

Playing for the first time

Apply a sticker on the front and the back of the corresponding ingredients.



Preparation of the game

Take the game board and the game material out of the game box. Each player takes two witches and a cauldron, all of the same color. Any witches and cauldrons that are not needed are returned to the game box.

Place the game board on the cardboard dividers in the bottom part of the game box and put the game in the center of the table. Turn the hand of the day/night dial in the center of the game board to the mid-moon of the three moons. That means it's midnight in Witchwood.



Now, each player positions their two witches, one on each of the two witch's cottages (=starting squares).



Get both dice and the ingredients ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at chanting a spell may start first. If you can not agree, the youngest player starts and rolls both dice.

On the dice appears:

• Moon & sun?

Turn the day/night dial, in the center of the game board, one section forward in a clockwise direction. The indicator shows if it is day or night in the woods. If you rolled 'sun & moon' on both dice you advance the indicator two sections.

Important: The indicator always has to be advanced before you move your witches.

• A number of black dots?

Move one of your witches the corresponding number of squares in the direction of the arrows.

Important: If dots appear on both dice, you have to move both witches.

• Two witches' brooms?

Move the witch of another player two squares in the direction of the arrows.

Important: If witches' brooms appear on both dice you have to move the witches of two other players forward two squares.

*one witch on each
witch's cottage*

*get dice and ingredients
ready*

roll both dice

*sun & moon:
turn indicator/hand*



*number of dots:
one's witch/witches
are moved*

*two witches' brooms:
move witches of other
player*



night: Wicca herb from provision into cauldron



daytime: spider from provision into cauldron



end of game =
last ingredients
of one type taken

most ingredients =
winner

What happens on the three Wicca herb and the three spider leg squares?

- **A witch passes by or over a Wicca herb square during the night?**

The player of this witch receives a Wicca herb from the provision and throws it into her cauldron.



- **A witch passes by or over a spider leg square during the day?**

The player of this witch receives a spider from the provision and throws it into her cauldron.



Further important witch rules:

- More than one witch can be on a square at any time.
- If during a day/night shift a witch stands on a square "activated" by this shift, the player of this witch immediately gets the corresponding ingredient from the provision. If there are not enough ingredients left for all the players, no one receives any.

End of the Game

The game ends as soon as one of the ingredients has run out (that is the last Wicca herb or spider has been taken from the provisions). The players now open their cauldrons and count the ingredients they have collected. The player with the most ingredients wins the game. In case of a draw there are various winners.

The author



Wolfgang Dirscherl was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2003 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild Vikings*, *Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and

Geometry Pirates. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

The illustrator



Michael Menzel was born in 1974. He lives with his wife Stefanie and his son Johannes in Krefeld. In 2003 he had a lucky strike when he started illustrating games. Up until 2007 he had mainly illustrated family games and games for adults. HABA in 2007, however, offered him the possibility to illustrate a children game and ever since that wonderful and inspiring cooperation, working on children games has become one of his favorite

activities. In the last years he has already inspired various HABA-games with his great illustrations, such as *Raggedy Rat*, *Rascal*, *Capt'n Look* and *Wild Vikings*.

Michael Menzel wishes you lot of fun with Wicca herbs and spider legs.

Potion magique

Un jeu de dés ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : env. 20 minutes

« Herbe de sorcières et pattes d'araignée, où vais-je donc vous trouver ? » entend-on dans la forêt. Les petites sorcières cherchent les ingrédients qui leur manquent pour préparer leur potion magique. Mais ce n'est pas facile ! L'herbe de sorcières pousse seulement les nuits de pleine lune et les araignées sont une espèce très rare que l'on trouve uniquement en forêt par de belles journées ensoleillées. Quelle sorcière réussira à trouver tout ce qu'il lui faut et préparera la meilleure potion magique ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 8 sorcières (quatre couleurs différentes)
- 4 chaudrons
- 24 ingrédients de potion magique
(en bois, 12 herbes de sorcières, 12 araignées)
- 2 dés à symboles
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu



*récupérer le plus
d'ingrédients*

*chaque joueur :
deux sorcières d'une
couleur et le chaudron
correspondant*

*mettre la flèche
« jour/nuit » sur la
lune du milieu*

Idée

Chaque joueur a deux sorcières qui cherchent dans la forêt les ingrédients nécessaires à leur potion magique. Le jour, elles peuvent trouver les araignées, la nuit l'herbe de sorcières. Quand la flèche rotative « jour/nuit » est tournée, on passe vite du jour à la nuit et il n'est momentanément plus possible de récupérer les ingrédients correspondants. Mais celui qui avancera sa sorcière en réfléchissant bien et en ayant un peu de chance se trouvera au bon endroit au bon moment. Le but du jeu est de mettre le plus d'ingrédients dans son chaudron.

Avant de jouer pour la première fois :

Appliquer un autocollant correspondant sur les deux faces de chaque ingrédient.



Préparatifs

Retirer le plateau de jeu et les accessoires de la boîte. Chaque joueur prend deux sorcières et le chaudron de la couleur correspondante. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Poser le plateau de jeu sur les supports transversaux du fond de la boîte et mettre le jeu au milieu de la table. Tourner la flèche rotative « jour/nuit » pour la mettre sur la lune du milieu :



Chaque joueur pose une de ses sorcières sur chacune des deux maisons de sorcières (= cases de départ).



Préparer les deux dés et tous les ingrédients de la potion magique.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira en premier une formule de sorcière a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les deux dés.

Sur quelles faces sont tombés les dés ?

• Soleil et lune ?

Tourne la flèche d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre : elle indique alors si c'est le jour ou la nuit dans la forêt.

Si tu as obtenu le soleil et la lune sur les deux dés, tu tournes la flèche de deux cases.

N. B. : il faut toujours tourner la flèche avant d'avancer les sorcières !

• Un nombre de points ?

Avance une de tes sorcières du nombre de points correspondants dans le sens de la flèche.

N. B. : si tu as obtenu des points sur les deux dés, tu dois avancer tes deux sorcières.

• Deux balais rouges de sorcière ?

Avance une sorcière d'un autre joueur de deux cases dans le sens de la flèche.

N. B. : si tu as obtenu des balais de sorcière sur les deux dés, tu dois avancer deux sorcières appartenant à d'autres joueurs de chacune deux cases.

les sorcières d'une couleur sur chacune des maisons de sorcière

préparer les dés et les ingrédients

lancer les deux dés

*soleil et lune :
tourner la flèche*



*nombre de points :
avance sa/ses sorcière(s)*

*deux balais de sorcière :
avancer la sorcière
d'un autre
joueur*



*seulement la nuit :
récupérer une herbe et la
mettre dans le chaudron*



*seulement la journée :
récupérer une araignée
et la mettre dans
le chaudron*



Que se passe-t-il sur les cases d'herbes de sorcières et les cases d'araignées ?

- **Une sorcière arrive pendant la nuit sur une case d'herbe de sorcières ou la dépasse ?**

Le joueur auquel appartient cette sorcière prend une herbe dans la réserve et la met dans son chaudron.



- **Une sorcière arrive pendant la journée sur une case d'araignée ou la dépasse ?**

Le joueur auquel appartient cette sorcière prend une araignée dans la réserve et la met dans son chaudron.



Importantes règles de sorcières :

- Plusieurs sorcières peuvent se retrouver sur la même case.
- Si, juste au moment du changement jour/nuit, une sorcière se trouve sur une case qui correspond à la nouvelle phase, le joueur prend tout de suite l'ingrédient correspondant dans la réserve. S'il n'y a plus suffisamment d'ingrédients dans la réserve pour servir tous les joueurs, aucun d'entre eux n'en prend.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que l'un des ingrédients de la réserve est épuisé, c'est-à-dire quand la dernière herbe de sorcières ou la dernière araignée est prise dans la réserve. Les joueurs ouvrent alors leur chaudron et comptent leurs ingrédients. Le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs joueurs.

*fin de la partie =
dernier ingrédient d'une
sorte récupéré*

*le plus d'ingrédients =
gagnant*

L'auteur



Wolfgang Dirscherl est né en 1974 à Ratisbonne. Après une scolarité ludique, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple : *Les vampires croqueurs d'ail*, *Les redoutables Vikings*, *Fort comme un dragon*, ainsi que des jeux éducatifs, tels que *L'alphabet des pirates* et *Pirates « as de la géométrie »*.

Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg (Allemagne) avec sa femme Sybille et son fils Simon.

L'illustrateur



Michael Menzel est né en 1975. Il vit à Krefeld avec sa femme et son fils Johannes. Il a débuté sa carrière d'illustrateur de jeux en 2003. Auparavant et jusqu'en 2007, son travail était principalement axé sur les jeux pour la famille et pour adultes. En 2007, HABA lui a proposé pour la première fois d'illustrer un jeu pour enfants. Depuis lors, c'est son activité préférée. Pour HABA, il a illustré *Raoul le rat d'égouts*, *Capitaine Longue-vue* et *Redoutables Vikings*.

Michael Menzel vous souhaite de super parties avec le jeu Potion magique !



Heksenkruid en spinnenkop

Een behekst dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: ca. 20 minuten

„Heksenkruid en spinnenkop, waar houden jullie je op?“, klinkt het uit het bos. De kleine heksen zijn op zoek naar de ontbrekende ingrediënten voor hun toverdrank. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig! Het glinsterende heksenkruid groeit namelijk alleen 's nachts als de maan aan de hemel staat. De heel zeldzame bosspinnen zijn echter alleen overdag als de zon schijnt, te vinden. Welke heks heeft bij zijn/haar speurtocht het meeste succes en brouwt de beste toverdrank?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 8 heksen (in vier kleuren)
- 4 toverketels
- 24 toverdrankrediënten
(van hout, 12 x heksenkruid, 12 x spinnen)
- 2 dobbelstenen met afbeeldingen
- 1 vel papier met stickers
spelregels



*de meeste ingrediënten
verzamelen*

*iedereen: twee heksen
in dezelfde kleur en de
bijpassende toverketel*

*dag-en-nachtwijzer
op de middelste maan*

Spelidee

Iedere speler heeft twee heksen die in het heksenbos op zoek gaan naar ingrediënten voor hun toverdrank: overdag kunnen ze bosspinnen vinden, 's nachts het heksenkruid. Door het draaien van de „dag-en-nachtwijzer“ kunnen dag en nacht echter snel wisselen zodat de bijpassende ingrediënten tijdelijk buiten bereik raken. Wie echter zijn/haar heksen met beleid door het heksenbos beweegt en ook een beetje geluk heeft, kan op het juiste moment op de juiste plek zijn. Het doel van het spel is om de meeste ingrediënten in de eigen toverketel te verzamelen.

Vóór het eerste spel

Plak een sticker op de voor- en achterkant van de bijpassende toverdrankingredienten.



Spelvoorbereiding

Haal het speelbord en het spelmateriaal uit de doos. Iedereen krijgt twee heksen en een toverketel in dezelfde kleur. Niet gebruikte heksen en toverketels gaan terug in de doos.

Vervolgens leggen jullie het speelbord op de uitsparing van het onderste deel van de doos. Plaats het spel in het midden van de tafel. Verdraai de „dag-en-nachtwijzer“ in het midden van het speelbord zodat hij de middelste van de drie manen aanwijst. Dit betekent dat het middernacht is in het heksenbos.



Iedere speler zet nu een heks op één van de beide heksenhuizen (= startvelden).



Leg beide dobbelstenen en alle toverdrankrediënten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst een toverspreuk kan opzeggen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij gooit met beide dobbelstenen.

Wat is er op de dobbelstenen te zien?

• Zon en maan?

Draai de dag-en-nachtwijzer in het midden van het speelbord kloksgewijs een veld verder. De wijzer geeft nu aan of het dag of nacht is in het heksenbos.

Als je met beide dobbelstenen „zon en maan” hebt gegooid, zet je de wijzer twee velden verder.

Belangrijk: de heksen mogen pas worden verzet nadat de dag-en-nachtwijzer is verdraaid!

• Een zwart aantal ogen?

Zet één van je heksen overeenkomstig het aantal gegooide ogen in de richting van de pijl vooruit.

Belangrijk: als je met beide dobbelstenen ogen hebt gegooid, moet je allebei je heksen vooruit zetten.

• Twee rode heksenbezems?

Zet een heks van een andere speler twee velden in de richting van de pijl vooruit.

Belangrijk: als je met beide dobbelstenen heksenbezems hebt gegooid, moet je twee verschillende heksen twee velden vooruit zetten.

één heks van elke kleur op een heksenhuis

dobbelsteen en ingrediënten klaar

met beide dobbelstenen gooien

zon en maan: wijzer verdraaien



aantal ogen: eigen heks(en) verzetten

twee rode heksenbezems: andermans heks verzetten



*alleen 's nachts:
heksenkruid uit de
voorraad in de toverketel*



*alleen overdag:
spin uit de voorraad
in de toverketel*



*einde v/h spel =
laatste ingrediënt van
één soort verzameld;*

*de meeste ingrediënten =
gewonnen*

Wat gebeurt er op de drie heksenkruid- en spinnenvelden?

- **Wordt een heks 's nachts op of over een heksenkruidveld gezet?**

De speler die met deze heks speelt, krijgt een heksenkruid uit de voorraad en gooit het in zijn toverketel.



- **Wordt een heks overdag op of over een spinnenveld gezet?**

De speler die met deze heks speelt, krijgt een spin uit de voorraad en gooit hem in zijn toverketel.



Overige belangrijke heksenregels:

- Op de speelvelden mogen meerdere heksen tegelijk staan.
- Staat een heks bij het wisselen van dag en nacht al op een veld dat bij dit nieuwe dagdeel hoort, dan krijgt de speler onmiddellijk het bijpassende ingrediënt uit de voorraad. Als er op een zeker moment niet genoeg ingrediënten voor alle spelers over zijn, krijgt niemand een ingrediënt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de beide toverdrankingredienten is opgebruikt, d.w.z. wanneer het laatste heksenkruid of de laatste spin uit de voorraad is genomen. Nu openen de spelers hun toverketels en tellen hun verzamelde ingrediënten. De speler met de meeste ingrediënten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

De auteur



Wolfgang Dirscherl werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampiers*, *Wilde Vikingen*, *Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc* en *Geometriepiraten*.

Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sybille en zijn zoon Simon in Coburg.

De illustrator



Michael Menzel werd in 1975 geboren. Hij woont met zijn vrouw Stefanie en zijn zoon Johannes in Krefeld. Vanaf 2003 is hij begonnen met het illustreren van spellen. Tot 2007 was hij voornamelijk werkzaam op het gebied van familiespellen en spellen voor volwassenen. Bij HABA kreeg hij in 2007 voor het eerst de mogelijkheid om een kinderspel te illustreren. Sinds deze prettige en creatieve samenwerking behoort het werken aan kinderspellen tot zijn lievelingsopdrachten. Voor HABA heeft

hij tijdens de afgelopen jaren al de spellen *Rinus Rioolrat*, *Kapitein Kijker* en *Wilde Vikingen* met vrolijke tekeningen tot leven gewekt.

Michael Menzel wenst jullie veel plezier met Heksenkruid en spinnenkop!

Hierba maga y pata de araña

Un embrujado juego de dados para 2 - 4 jugadores
de 6 a 99 años.

Idea del juego: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

«Hierba maga y pata de araña, ¿estaréis entre las cañas?» se oye exclamar por el bosque. Las brujitas andan buscando los ingredientes que les faltan para su pócima mágica. ¡Pero la cosa no es tan fácil como uno podría pensar! La fulgurante hierba maga sólo crece de noche cuando la luna brilla en el cielo. En cambio, las raras arañas del bosque sólo se encuentran de día, a plena luz del sol. ¿Qué bruja tendrá más suerte y preparará la mejor de las pócimas mágicas?

Contenido

- Tablero de juego
- 8 brujas (en cuatro colores)
- 4 calderas de bruja
- 24 ingredientes de la pócima mágica
(de madera, 12 hierbas maga, 12 arañas)
- 2 dados con símbolos
- Pliego con adhesivos
- Instrucciones del juego



*reunir el mayor número
de ingredientes*

*cada jugador:
dos brujas de un color
y la correspondiente
caldera*

*girar el indicador
«día y noche»
señalando la luna
del medio*

El juego

Cada jugador dispone de dos brujas que van a buscar ingredientes al bosque para poder preparar su pócima mágica: de día pueden encontrar arañas del bosque y de noche la hierba maga. Moviendo el indicador «día y noche» pueden cambiarse rápidamente el día y la noche, de manera que los correspondientes ingredientes pueden quedarse temporalmente fuera del alcance. Pero quien mueva sus brujas con cabeza por el bosque y tenga además un poco de suerte, se encontrará en el sitio preciso en el momento preciso. El objetivo del juego es reunir el mayor número de ingredientes en la propia caldera.

Antes de jugar por primera vez:

Pegad un adhesivo en el anverso y reverso de los ingredientes correspondientes de la pócima mágica.



Preparativos

Sacad de la caja el tablero y los componentes del juego. Cada jugador recibe dos brujas y la caldera del mismo color. Se devuelven a la caja las brujas y calderas restantes.

A continuación encajáis el tablero sobre las pestañas de la parte inferior de la caja y colocáis el juego en el centro de la mesa. Girad el indicador «día y noche» del centro del tablero, de manera que señale la luna central de las tres que están dibujadas. Eso significa que es medianoche en el bosque de las brujas.



Cada jugador coloca una bruja en cada una de las dos casas de brujas (= casillas de salida).



Tened preparados los dos dados y todos los ingredientes de la pócima mágica.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el más rápido en pronunciar una fórmula mágica. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando los dos dados.

¿Qué ha salido en los dados?

• ¿El sol y la luna?

Gira el indicador «día y noche» una casilla en el sentido de las agujas del reloj. El indicador muestra si es de día o de noche en el bosque de las brujas. Si has sacado en ambos dados «sol y luna», gira el indicador dos casillas.

Importante: ¡Es obligatorio girar el indicador «día y noche» siempre antes de mover a las brujas!

• ¿Puntos?

Avanza una de tus brujas el número de casillas indicado en el dado, siguiendo el sentido de la flecha.

Importante: Si has sacado puntos en los dos dados, tienes que avanzar tus dos brujas.

• ¿Dos palos rojos de escobas de bruja?

Avanza dos casillas una bruja de otro jugador, en el sentido de la flecha.

Importante: Si has sacado palos de escoba en ambos dados, tienes que avanzar dos casillas a dos brujas de otro jugador.

cada bruja de un color en una casa de las brujas

preparados dado e ingredientes

tirar los dos dados

sol y luna: girar el indicador



puntos: mover la(s) bruja(s) propia(s)

dos palos de escoba rojos: mover la bruja de otro jugador



sólo de noche: hierba
maga a la caldera



sólo de día:
araña a la caldera



¿Qué sucede en las casillas «hierba maga» y «araña»?

- Si durante la fase nocturna, una bruja pasa por encima o se detiene en una casilla «hierba maga»,

el jugador correspondiente recibe una hierba maga que arrojará al interior de su caldera.



- Si durante la fase nocturna, una bruja pasa por encima o se detiene en una casilla «araña»,

el jugador correspondiente recibe una araña que arrojará al interior de su caldera.



Otras reglas importantes de brujas:

- Puede haber varias brujas en una misma casilla.
- Si durante el cambio día/noche, una bruja se encuentra justamente en una casilla que encaja con la nueva fase del juego, este jugador recibirá inmediatamente el ingrediente correspondiente. Si no hubiera suficientes ingredientes para todos los jugadores, ninguno de ellos recibirá ingredientes.

Fin del juego

La partida acaba cuando se haya acabado uno de los dos ingredientes de la pócima mágica, esto es, cuando se haya cogido la última hierba maga o bien la última araña. En ese momento, los jugadores abren sus calderas y cuentan los ingredientes reunidos. Gana el jugador con el mayor número de ingredientes. En caso de empate serán varios los ganadores.

fin del juego = recogido
el último ingrediente
de una clase;

mayor número de
ingredientes = ganador

El autor



Wolfgang Dirscherl nació en Ratisbona en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo *Los vampiros del ajo*, *Feroces vikingos* y *Fuerza de dragón*, así como los juegos

educativos *Alfabeto pirata* y *Piratas de la geometría*. Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.

El ilustrador



Michael Menzel nació en 1975. Vive en Krefeld con su esposa Stefanie y su hijo Johannes. Su exitosa carrera como ilustrador de juegos comenzó en el año 2003. Hasta 2007 se dedicó principalmente a ilustrar juegos para la familia y para adultos. En el 2007 recibió el primer encargo de la casa HABA para ilustrar un juego infantil. Desde aquella bonita y creativa colaboración, ilustrar juegos para niños se ha convertido en una de sus actividades favoritas. En

estos últimos años ha dado vida con fantásticos dibujos a los juegos *Paquilla*, *la rata de alcantarilla*, *Capitán Tino* y *Feroces vikingos*, de la casa HABA.

Michael Menzel les desea mucha diversión con Hierba maga y pata de araña.



Gli ingredienti della strega

Un gioco di dadi stregato per 2 - 4 giocatori da 6 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Michael Menzel
Durata del gioco: circa 20 minuti

„Erba magica, zampe di ragno? Forse sotto il castagno!” si sente sussurrare in ogni angolo di bosco. Le streghe sono infatti a caccia degli ingredienti che mancano alla loro bevanda magica. Ma non è poi così facile! La scintillante erba magica cresce solo di notte, quando la luna è alta in cielo. Mentre i rarissimi ragni del bosco si trovano solo di giorno quando splende il sole. Quale strega avrà maggior successo, riuscendo così a preparare la migliore pozione magica?

Contenuto del gioco

- Tabellone
- 8 streghe (in 4 colori)
- 4 paioli da strega
- 24 ingredienti per la bevanda magica
(in legno, 12 erbe magiche, 12 ragni)
- 2 dadi con simbolo
- Foglio con adesivi
- Istruzioni per giocare



*raccogliere maggior
numero di ingredienti*

Ideazione

Ogni giocatore ha due streghe che si muovono nel bosco stregato alla ricerca degli ingredienti per la loro pozione magica: di giorno trovano ragni, di notte erbe maghe. Ruotando però la lancetta del "giorno-notte" si può cambiare rapidamente dal giorno alla notte e viceversa, in modo che i corrispondenti ingredienti provvisoriamente siano fuori portata di mano. Muovendo abilmente la propria strega attraverso il bosco e con un pizzico di fortuna i giocatori si ritroveranno al posto giusto nel momento giusto. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di ingredienti nel proprio paiolo.

Prima di giocare

per la prima volta attaccate un adesivo sulle due facce degli ingredienti corrispondenti della bevanda magica.



*2 streghe di un colore
e il paiolo corrispondente
per ogni giocatore*

*ruotare lancetta
"giorno-notte" sulla
luna centrale*

Preparativi del gioco

Prendete il tabellone e il materiale di gioco dalla scatola. Ogni giocatore prende due streghe e il paiolo del medesimo colore. Streghe e paioli che non servono tornano nella scatola.

Appoggiate poi il tabellone sui listelli del fondo della scatola e mettete il gioco al centro del tavolo. Ruotate la lancetta "giorno-notte" al centro del tabellone sulla luna al centro. E' dunque mezzanotte nel bosco delle streghe.



Ogni giocatore colloca le sue due streghe su ognuna delle due casette (=caselle d'inizio).



Preparate i due dadi e tutti gli ingredienti per la bevanda magica.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi riesce a pronunciare più velocemente una formula magica. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo che tira i due dadi.

Cosa mostrano i due dadi?

• Sole e luna?

Ruota in senso orario di una casella la lancetta "giorno-notte" al centro del tabellone. La lancetta indica se nel bosco è giorno o notte.

Se entrambi i dadi mostrano "sole e luna" ruota la lancetta di due caselle.

Importante: La lancetta giorno-notte deve essere ruotata sempre prima di muovere le streghe!

• Un punteggio?

Avanza nella direzione della freccia una delle tue streghe secondo il punteggio del dado.

Importante: Se entrambi i dadi mostrano un punteggio, avvanzerai le tue due streghe.

• Due scope volanti rosse?

Avanza di due caselle nella direzione della freccia una strega altrui.

Importante: Se entrambi i dadi mostrano la scopa volante, avvanzerai due streghe altrui di due caselle.

una strega dello stesso colore su ogni casetta della strega

preparare dadi e ingredienti

tirare i due dadi

sole e luna: ruotare la lancetta



punteggio: avanzare la propria/strega/ghe

2 scope volanti rosse: avanzare strega altrui



*solo durante fase
notturna: erba maga
nel paiolo*



*solo nella fase diurna:
ragno nel paiolo*



*conclusione del
gioco=esaurito l'ultimo
ingrediente di un tipo
più ingredienti=vittoria*

Cosa succede sulle tre caselle dell'erba magica e su quelle dei ragni?

- **Se durante la fase notturna una strega passa sopra o si ferma su una casella dell'erba magica,**

il giocatore corrispondente riceve un'erba maga che getterà nel proprio paiolo.



- **Se durante la fase diurna una strega passa sopra o si ferma su una casella del ragno,**

il giocatore corrispondente riceve un ragno che getterà nel proprio paiolo.



Ulteriori importanti regole delle streghe:

- Sulle caselle possono sostare insieme più streghe.
- Se una strega durante il cambio giorno/notte si trova proprio su una casella corrispondente alla nuova fase del gioco, il giocatore riceve immediatamente un ingrediente equivalente. Se gli ingredienti non fossero più sufficienti per tutti i giocatori, nessuno riceverà ingredienti.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando è stato distribuito l'ultimo di uno dei due ingredienti, vale a dire l'ultima erba maga oppure l'ultimo ragno. Adesso i giocatori aprono il proprio paiolo e contano gli ingredienti. Vince chi ha più ingredienti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

L'autore



Wolfgang Dirscherl è nato a Ratisbona nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, *ad esempio I vampiretti dell'aglio, Vichinghi selvaggi, Forte come un drago* e nella sezione dei giochi educativi *L'ABC dei pirati* e *I pirati della geometria*.

Vive con la sua moglie Sybille e il suo figlio Simon a Coburg.

L'illustratore



Michael Menzel è nato nel 1975 e vive a Krefeld con la moglie Stefanie e il figlio Johannes. Ha iniziato ad avere successo come illustratore di giochi nel 2003 e fino al 2007 si è dedicato prevalentemente all'illustrazione di giochi per famiglia e per adulti. Nel 2007 ha ricevuto il primo incarico da HABA per illustrare un gioco per bambini. A partire da questa bella e creativa collaborazione illustrare giochi per bambini è diventata una delle sue attività preferite. Per HABA ha brillantemente illustrato *Rattigan, Capitan Kid* e *Vichinghi pirati*.

Michael Menzel vi augura buon divertimento con Gli ingredienti della strega!



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

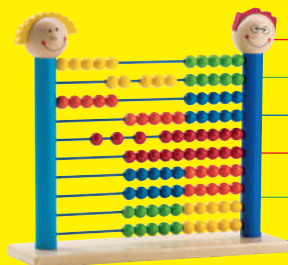
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

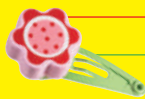
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

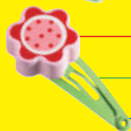
Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA®

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