

Маленькие ведьмочки!! (Husch, husch, kleine Hexe!)

Магическая игра на запоминание для 2-6-ти маленьких волшебников старше 3-х лет

Автор: Heinz Meister

Перевод: Александр Сорокин для ООО «Стиль Жизни»



1 игровое
поле



5
ведьминских
шляп



5 фишек разных цветов

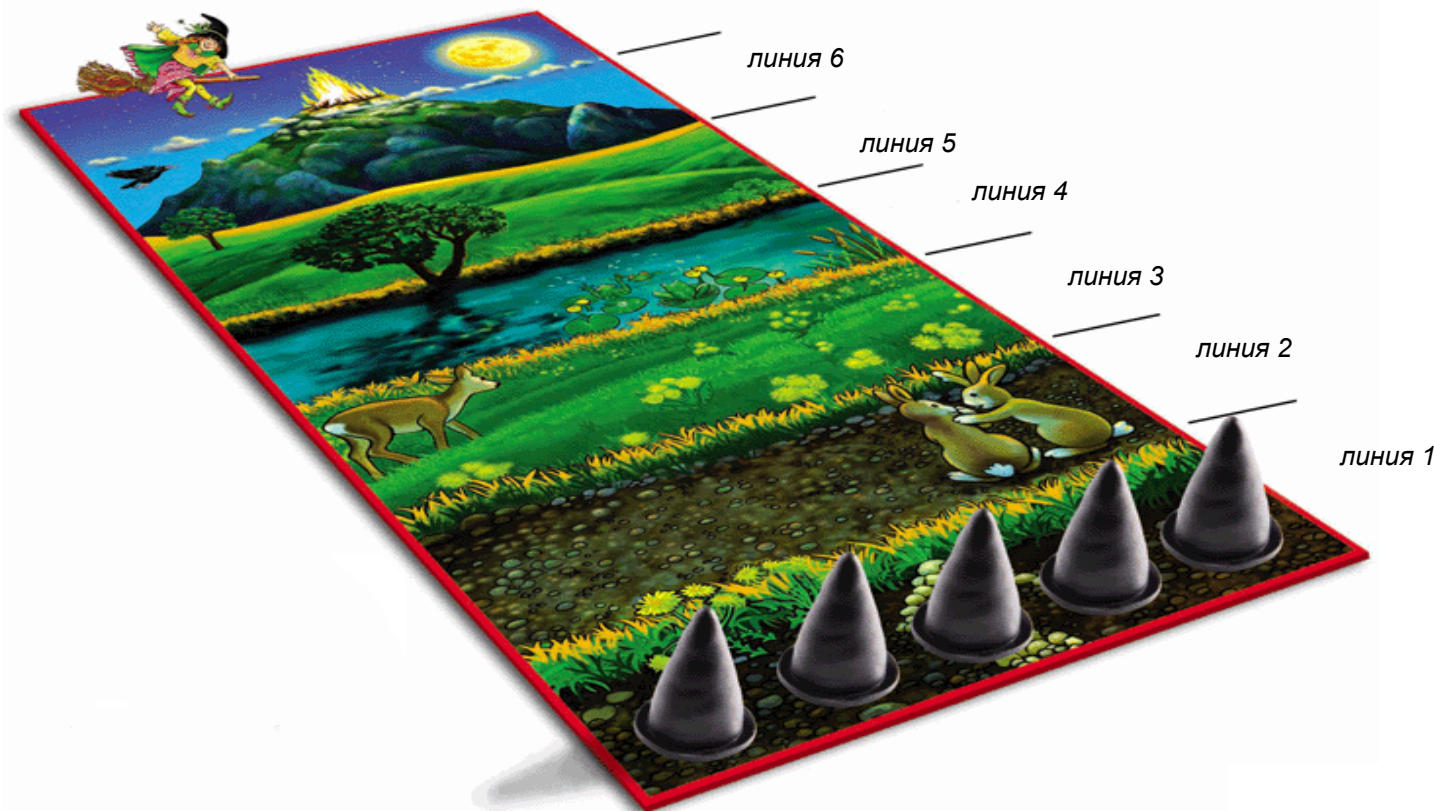


1 кубик
для
выбора
цвета

История



Быстрее, быстрее, маленькая колдунья! Прыгай на свою метлу и взлетай! Через час – Вальпургиева ночь, когда все ведьмы собираются на веселый праздник на волшебной горе Блоксберг. Будь осторожна и полностью накройся своей шляпой! Молодым колдуньям нельзя обнаруживать себя, пока взрослые танцуют вокруг большого костра. Время от времени показывайся юным волшебникам, чтобы они могли провести тебя к Блоксбергу наиболее коротким путем. А теперь: торопись, маленькая колдунья!



линия 7

Подготовка к игре

Каждую фишку накройте шляпой. Перемешайте все шляпы так, чтобы никто не мог знать, какого цвета колдунья под какой шляпой находится. Шляпы с фишками поставьте в ряд на стартовую линию игрового поля.

Цель игры

Победителем считается игрок, который первым приведет одну из маленьких колдуний на последнюю линию игрового поля – Блоксберг.

Правила игры

Самый юный из игроков бросает кубик.

Если на кубике выпал какой-либо цвет, игрок приподнимает шляпу над той колдуньей, чей цвет, как он думает, соответствует выпавшему на кубике.

Угадали? Тогда снова накройте фишку шляпой, и передвиньте ее на одну линию вперед в сторону Блоксберга. Затем снова бросайте кубик. Опять на кубике выпал цвет? Попробуйте снова определить, под какой шляпой скрывается колдунья выпавшего цвета и передвинуть ее вперед. Продолжайте бросать кубик до тех пор, пока не выпадут две стрелки, или пока не ошибетесь в угадывании.

Если на кубике выпали две стрелки, Вы можете поменять местами двух маленьких ведьмочек, не поднимая их шляп. Затем ход переходит игроку слева. Таким образом, в игре появляется элемент неожиданности, т.к. со временем можно потерять из вида, какие колдуньи скрываются под шляпами.

Не угадали? Чтож.. верните колдунье шляпу и оставьте ее на месте. Ход переходит Вашему соседу слева.

Условия победы

Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков первым приведет к Блоксбергу одну из маленьких колдуний. Этот игрок объявляется победителем.

