

# Husch Husch kleine Hexe

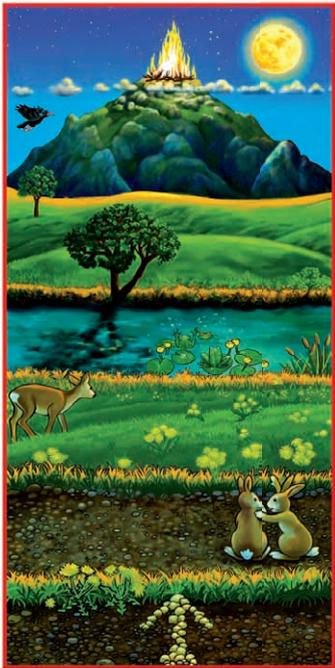


Ein verhextes Merkspiel für 2 bis 6 kleine Hexenmeister  
ab 3 Jahren von Heinz Meister

Un jeu de mémoire ensorcelant de Heinz Meister  
pour 2 à 6 petits sorciers à partir de 3 ans

A bewitched memory game for 2 to 6 little wizards,  
3 years and up by Heinz Meister

Uno stregato gioco di memoria per 2-6 giovani stregoni  
a partire da 3 anni. Di Heinz Meister



1 Spielplan  
1 plateau de jeu  
1 gameboard  
1 tavoliere



5 Hexenhüte  
5 chapeaux de sorcière  
5 witch hats  
5 cappelli da strega



5 Hexen in 5 Farben · 5 sorcières de 5 couleurs  
5 witches in 5 colors · 5 streghe di 5 colori diversi



1 Farbwürfel · 1 dé de couleurs  
1 special die · 1 dado a colori



## Story



Husch, husch, kleine Hexe! Schwing Dich auf deinen Besen und flieg los!  
In einer Stunde ist Walpurgisnacht. Da feiern alle Hexen auf dem Blocksberg ein Freudenfest.  
Aber sieh dich vor und zieh deinen Hexenhut tief über beide Ohren! Lass Dich nicht erwischen, denn junge Hexen dürfen sich nicht blicken lassen, wenn die Alten um das große Feuer tanzen.  
Zeig Dich auf deinem Flug aber ab und zu den jungen Hexenmeistern, damit sie dich schnell zum Blocksberg führen können. Und jetzt husch, husch, kleine Hexe ...



## L'histoire

Vite, vite, petite sorcière ! Saute sur ton balai et envole-toi !  
Dans une heure, toutes les sorcières célébreront une grande fête : le sabbat des sorcières.  
Mais tu dois faire attention et te cacher sous ton chapeau de sorcière. Il ne faut pas se faire pincer, car les jeunes sorcières n'ont pas le droit d'être présentes quand les vieilles sorcières dansent autour du feu.  
Mais tu dois te montrer de temps en temps aux jeunes sorciers pendant ton vol pour qu'ils puissent te guider vers le mont Blocksberg. Et maintenant : vite, vite, petite sorcière !



## The Story

Chop chop, little witch! Leap onto your broom and fly off!  
In an hour, it's Walpurgis Night, when all witches will celebrate the joyful festival on Blocksberg, the magic mountain. But be careful and pull your witch hat completely over both ears!  
Don't get caught, because young witches are not allowed to show up while the old ones are dancing around the big fire.  
But show yourself to the young wizards every now and again during your flight, so that they can lead you quickly to Blocksberg. And now: chop chop, little witch...



## Storia

Forza streghetta! Salta sulla tua scopa e parti in volo! Tra meno di un'ora comincia la notte di Valpurga!  
E tutte le streghe si incontrano e festeggiano in cima alla montagna.  
Ma farai meglio a stare attenta e a nasconderti bene sotto al tuo cappello!  
Vedi di non farti acchiappare perché le giovani streghe non devono farsi vedere quando quelle vecchie ballano intorno al fuoco.  
Durante il volo però assicurati di farti vedere di tanto in tanto dai giovani stregoni, così che ti possono indicare la strada per Blocksberg, la montagna della festa. Ed ora forza streghetta, si parte!



## Preparazione del gioco

Sotto ad ogni cappello va messa una strega. In seguito vanno mescolati i cappelli da strega finché nessuno riesce più a ricordare quale strega si nasconde sotto a quale cappello. A questo punto i cappelli, con le loro streghe, vanno appoggiati uno di fianco all'altro sulla casella di partenza.

## Obiettivo del gioco

Vince chi riesce a portare una delle streghe sulla casella di arrivo, cioè in cima alla montagna Blocksberg.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia tirando il dado.

### Il dado mostra un colore?

In questo caso alza il cappello dove credi che si nasconde la strega dello stesso colore.

**Evviva! Hai trovato la strega dello stesso colore!**

Rimetti il cappello sulla strega e spostala di una casella in direzione Blocksberg. In seguito puoi tirare di nuovo il dado e se ottieni un colore puoi alzare un altro cappello. Il tuo turno di tirare dadi ed alzare cappelli continua finché alzi il cappello di una strega sbagliata. Oppure finché tirando il dado ottieni il simbolo con due frecce.

**Che peccato, hai sbagliato strega!**

Rimetti il cappello sulla strega e lasciala sulla casella dove l'hai trovata. Il tuo turno finisce ed ora tocca al giocatore seduto alla tua sinistra.

### Il dado mostra il simbolo con le due frecce?

In questo caso puoi scambiare di posto due cappelli, ma non li puoi alzare. Quando scambi di posto i cappelli, li devi soltanto spostare sul tavoliere, in modo che nessuno veda quale strega vi si nasconde sotto. Questo confonderà i tuoi compagni! In seguito è di turno il giocatore seduto alla tua sinistra.



### Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore, con qualsiasi strega, raggiunge la cima della montagna Blocksberg, cioè la casella di arrivo. Questo giocatore vince.