



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones

Istruzioni



# Hexenduell

Witches' Duel ★ Balai magique  
Heksenduel ★ Duelo de brujas  
Duello stregato



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Hexenduell



Ein verhextes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Constanze Endlich & Helmut Hecht

**Illustration:** Felix Scheinberger

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



„Lirum Larum Biberschwanz – auf zum großen Besentanz!“

Es ist die große Nacht der Hexen, in der sie im Duell gegen den verhexten Besen Hokuspokus antreten. Jede Hexe versucht, den fliegenden Besen so zu bändigen, dass er ihre Zaubersteine in den großen Hexenkessel bewegt. Wer behext den Besen am besten und wird somit größte Hexe aller Zeiten?



## Spielinhalt

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Hexe aus Holz (mit Magnet)
- 1 Hexenbesen Hokuspokus (mit Magnet)
- 16 Zaubersteine in 4 Farben
- 4 Hexenamulette
- 4 Kordeln
- 3 Zeitwürfel
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Die Spieler treten abwechselnd gegen den widerspenstigen Hexenbesen an und versuchen ihn so zu bewegen, dass er die eigenen Zaubersteine vor sich her in den Zauberkessel schiebt. Dies geschieht mit ma(gnet)ischen Kräften. Dabei muss sich der Spieler beeilen, denn während er den Besen behext, würfeln die restlichen Spieler als Hüter der Zeit so schnell wie möglich mit den Würfeln. Wenn diese genug Zeitsymbole zeigen, ist die Runde auch schon vorbei und der nächste Hexenspieler stellt sich dem Duell.

Das Ziel des Spiels ist es, als erstes seine vier Zaubersteine in den Hexenkessel zu schieben.

*Ziel:  
zuerst seine Zaubersteine  
in Hexenkessel schieben*

## Vor dem ersten Spiel

- Bitte entfernt die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten vier Elemente auf dem Spielplan. Sie werden für das Spiel nicht gebraucht und können dauerhaft entfernt werden.
- Zieht jeweils eine Kordel durch das Loch eines Hexenamulettes und verknötet die beiden Enden.



## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Verteilt die 16 Zaubersteine mit der fachen Seite nach unten auf die farblich passenden Zauberfelder des Spielplans. Jeder Spieler nimmt sich ein Hexenamulett und hängt es sich um. Die Farbe des Amuletts zeigt an, welche Zaubersteine du sammeln möchtest.

Setzt den Hexenbesen in den Startbereich. Haltet die Hexenf gur und die Würfel bereit.

*Spielplan puzzeln,  
Zaubersteine auf Spielplan,  
jeder 1 Amulett,  
Besen in Startbereich*

*Hexenf gur und Zeitwürfel  
bereit*



*Sammelfeld  
für die eigene  
Zaubersteine*

*Duellplatz*

*Startbereich  
des Besens*

*Zauberfelder*

## Der fliegende Hexenbesen Hokuspokus

Den verhexten, mag(net)ischen Hexenbesen durch Magie zu bändigen, ist gar nicht so einfach. Dazu braucht ihr die Hexenf gur und natürlich einen guten Hexenspruch: „Lirum Larum Biberschwanz – auf zum großen Besentanz!“

- Setze die Hexe direkt hinter Hokuspokus. Sofort bewegt sich der Besen mag(net)isch etwas nach vorne.
- Schiebe die Hexe vorsichtig hinter Hokuspokus her.
- Durch die gleiche Polung der Magnete von Hexe und Besen stößt die Hexenf gur den Besen Hokuspokus ab und bewegt ihn dadurch vor sich her. Bewegst du die Hexe um Hokuspokus herum, bestimmst du die Richtung, in die er sich bewegen soll. Damit verschiebst du auch die davor liegenden Zaubersteine.



## Spielablauf

In jeder Spielrunde stellen sich ein Spieler und der Besen Hokuspokus dem Hexenduell. Die Mitspieler sind währenddessen die Hüter der Zeit.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt verhext worden ist, darf das Spiel beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Setze die Hexe hinter Hokuspokus auf den Spielplan. Nachdem du das Hexenkommando „Lirum Larum Biberschwanz – auf zum großen Besentanz!“ gegeben hast, versuchst du mit der Hexe den Besen Hokuspokus zu bewegen und deine Zaubersteine so schnell wie möglich in den großen Hexenkessel in der Spielplanmitte zu schieben.

### Wichtige Hexenregeln:

- Die Hexenf gur muss beim Schieben die ganze Zeit den Spielplan berühren.
- Du darfst nur die Hexenf gur anfassen, nicht aber Hokuspokus oder die Zaubersteine.
- Die Zaubersteine dürfen nur von Hokuspokus, nicht aber von der Hexenf gur geschoben werden.

*Duell:  
Hexe gegen Hokuspokus,  
Mitspieler = Hüter der Zeit*

*Hexenf gur hinter  
Hokuspokus,  
Hexenkommando,  
Hexenf gur führen*

1 Mitspieler =  
nacheinander zwei  
Zeitsymbole würfeln



2 Mitspieler =  
nacheinander jeweils 1  
Zeitsymbol würfeln



3 Mitspieler =  
nacheinander jeweils 1  
Zeitsymbol würfeln



*Duell-Ende*

*Zaubersteine aus  
Hexenkessel auf  
farblich passendes  
Sammelfeld*

*neues Hexenduell*

*Gewinner =  
eigene vier Zaubersteine  
auf Sammelfeld*

## Die Hüter der Zeit

sind in jeder Spielrunde die Mitspieler. Je nach Spieleranzahl nehmt ihr euch die folgende Anzahl Zeitwürfel.

- **Spiel mit einem Hüter der Zeit:**  
Er nimmt sich zwei Zeitwürfel. Nach dem Hexenkommando würfelt er so lange mit einem Würfel, bis darauf das Zeitsymbol erscheint. Die Würfel bleibt liegen, und sofort würfelt der Spieler mit dem anderen bis auch dieser das Zeitsymbol anzeigt. Sofort ruft er laut: „Hexenstopp!“
- **Spiel mit zwei Hütern der Zeit:**  
Beide Spieler nehmen sich jeweils einen Zeitwürfel. Nach dem Hexenkommando würfelt einer der beiden so lange, bis das Zeitsymbol erscheint. Sofort beginnt der zweite Spieler zu würfeln. Wenn das zweite Zeitsymbol gewürfelt ist, ruft er laut: „Hexenstopp!“
- **Spiel mit drei Hütern der Zeit:**  
Drei Spieler nehmen sich je einen Zeitwürfel. Nach dem Hexenkommando würfelt der Erste der drei Spieler so lange, bis das Zeitsymbol erscheint. Sofort beginnt der nächste Spieler zu würfeln. Wenn das zweite Zeitsymbol gewürfelt ist, startet der dritte „Hüter der Zeit“. Wenn das letzte Zeitsymbol erscheint, ruft er laut: „Hexenstopp!“.

## Hexenstopp

Bei „Hexenstopp“ endet das Hexenduell sofort. Der Hexenspieler nimmt alle Zaubersteine, die er mit Hokuspokus in den großen Hexenkessel geschoben hat und legt sie auf den farblich passenden Sammelfeld ab. Hokuspokus und die restlichen Zaubersteine bleiben, wo sie gerade sind. Die Hexe und die Würfel werden jeweils im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Der erste Hüter der Zeit ist der nächste Hexenspieler und das neue Hexenduell beginnt.

## Spielende

Sobald der erste Spieler seine vier Zaubersteine im Sammelfeld für Zaubersteine abgelegt hat, ruft er laut den Hexenspruch „Lirum Larum Biberschwanz- auf zum großen Besentanz!“ und gewinnt das Spiel.

## Der Illustrator



**Felix Scheinberger** 1969 in Frankfurt am Main geboren, beteiligte sich bereits während seines Studiums in Hamburg an Ausstellungen und erhielt auch erste Illustrationsaufträge. Seitdem hat er mehr als 50 Bücher illustriert. Daneben begleitete er Lehraufträge an Hochschulen für Zeichnen und Illustration. Für HABA hat er u.a. die Spiele *Drachenstark*, *Die Knoblauch-Vampire* und *Einfach stark!* illustriert.



# Witches' Duel



A bewitching game of skill for 2 - 4 players ages 5 - 99.

**Authors:** Constanze Endlich & Helmut Hecht  
**Illustrations:** Felix Scheinberger  
**Length of the game:** approx. 15 minutes



ENGLISH



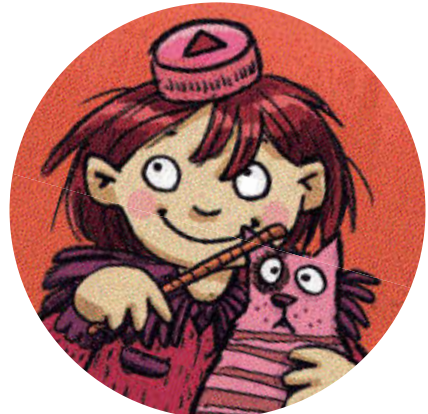
Mumbo jumbo little broom – make the witch's powers loom!

This is the grand night of the witches' duel against the jinxed broom Mumbo Jumbo.

The witches try to tame the flying broom and make it move their magic gems into the big cauldron. Who will be the best at bewitching the broom and become the most important witch of all time?

## Contents

- 1 game board (four parts)
- 1 wooden witch (magnetic)
- 1 witch broom Mumbo Jumbo (magnetic)
- 16 magic gems in 4 colors
- 4 witch's charms
- 4 strings
- 3 dice with time symbols
- 1 fabric bag
- Set of game instructions





*push your magic gems  
into cauldron*

*assemble game board,  
magic gems on game-  
board, one charm  
per player, broom on  
starting area,  
get witch figure and  
time dice ready*

## Game Idea

The players take turns to compete in a duel against the jinxed broom, trying to move it so that it pushes and sweeps the magic gems into the cauldron. This is done with magic-magnetic power. But the player must hurry. While he bewitches the broom the rest of the players act as time guardians and roll the dice as quickly as they can. As soon as sufficient time symbols have been rolled the turn is over and the next player faces the challenge of the duel. The aim of the game is to be the first to push all four magic gems into the cauldron.

## Before starting to play

- Please remove the four elements with exclamation marks from the game board before playing. They are solely for packaging and can be thrown away.
- Thread a cord through the hole of a witches' charm and knot both ends.



## Preparation of the Game

Assemble the game board and place it in the center of the table. Distribute the 16 magic gems, with the first at side facedown, according to their color on the corresponding magic squares. Each player takes a charm and pulls it over his head. The color indicates which magic gems they will collect. Place the broom on any spot of the starting area. Get the witch figure and the dice ready.



collecting  
square for  
magic gems

area of duel

starting area  
for broom

magic squares



## The Flying witch broom Mumbo Jumbo

It won't be easy to tame the magnetic broom just by magic. You need the witch figure and of course a good spell: Mumbo Jumbo little broom – make the witch's powers loom!

- Place the witch directly behind Mumbo Jumbo. The broom at once will move forward a little.
- Carefully move the witch behind the broom.
- The magnets of both the witch and the broom have the same polarity, which means the witch repels the broom and therefore moves it. By moving the witch around Mumbo Jumbo you determine the direction it should move thereby simultaneously moving the magic gems in front of Mumbo Jumbo.



### How to Play

In each round a player and the broom Mumbo Jumbo face the witch duel. The other players meanwhile keep an eye on the time.

Play in a clockwise direction. Whoever has been bewitched most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and moves the witch.

Place the witch behind Mumbo Jumbo on the game board. Having given the starting command "Mumbo Jumbo little broom- make the witch's powers loom!" as quickly as possible, try to use the witch to push the broom and with it your gems into the big cauldron in the center of the game board.

#### Important Witch Rules:

- The witch must be in contact with the deepened part of the game board at all times.
- You may only touch the witch, never Mumbo Jumbo or the gems.
- The magic gems may only be pushed by Mumbo Jumbo, never by the witch directly.

*duel:  
witch against broom,  
other players =  
time guardians*

*witch behind Mumbo  
Jumbo, starting command  
guide witch*

1 companion:  
roll one by one the  
time symbol twice



2 companions:  
roll the time symbol  
one after the other



3 companions:  
roll the die symbol  
one after the other



end of duel:  
take magic gems from  
cauldron and place on  
one's collecting square

new duel

winner =  
four magic gems  
on collecting square

## The time guardians

The other players are the time guardians. Take the following number of dice:

- **Game with one time guardian**

The player takes two dice. Once the start command has been given he rolls one die for as long as it takes until the time symbol appears. The die stays where it is and he immediately continues rolling the other die until this one also shows the time symbol. Then he shouts out: "Stop, witch!"

- **Game with two time guardians:**

Both players each take a die. Once the starting command has been given the first player in a clockwise direction rolls the die until the time symbol appears. Then the second player immediately starts rolling his die. As soon as the second time symbol appears, he shouts out: "Stop, witch!"

- **Game with three time guardians:**

They each take one die. Once the starting command has been given the first player in a clockwise direction rolls his die until the time symbol appears. The next player immediately starts and rolls the die. As soon as the second time symbol appears, the third time guardian rolls his die. As soon as the last time symbol appears, he shouts out: "Stop, witch!"

### "Stop, witch!"

As soon as a player yells "Stop, witch!" the duel is immediately over. The player, who moved the witch, collects the magic gems he was able to push with the help of Mumbo Jumbo into the cauldron and places them according to their colors on the corresponding collecting squares. The witch and the dice are each passed on to the next respective players. The first time guardian is the next player to move the witch and a new duel begins.

## End of the Game

As soon as the first player has collected four gems on his collecting square he yells the spell "Mumbo Jumbo little broom – make the witch's powers loom!" and wins the game.

## The illustrator



**Felix Scheinberger** born in 1969 in Frankfurt-on-Main, was already exhibiting and received his first illustration jobs while studying in Hamburg. Since then he has illustrated over 50 books. He also lectures in drawing and illustration at a number of academies.

For HABA he has illustrated the games *Fiery Dragons*, *The Garlic Vampires* and *Strong struff!* amongst others.





# Balai magique



Un jeu d'adresse ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Constanze Endlich & Helmut Hecht  
**Illustration :** Felix Scheinberger  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes



« Brosse et manche envoûtés, et que danse le balai ! »  
C'est la grande nuit des sorcières : elles vont se battre en duel contre le balai ensorcelé Abracadabra. Chacune d'elles essaye de dompter le balai volant de manière à ce qu'il amène leurs pierres magiques dans la grande marmite. Qui envoûtera le mieux le balai et deviendra la plus illustre sorcière de tous les temps ?

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu en quatre pièces
- 1 sorcière en bois (avec aimant)
- 1 balai de sorcière Abracadabra (avec aimant)
- 16 pierres magiques de 4 couleurs différentes
- 4 amulettes de sorcière
- 4 cordons
- 3 dés à symboles
- 1 sac
- 1 règle du jeu



*amener en premier ses pierres magiques dans la marmite des sorcières*

*assembler le plateau de jeu, pierres magiques sur le plateau de jeu, chacun prend une amulette, balai sur case de départ, préparer le pion-sorcière et les dés*

## Idée

Les joueurs affrontent à tour de rôle le balai de sorcière indocile et essayent de le déplacer de manière à ce qu'il amène leurs pierres magiques dans la marmite magique, le tout grâce à des forces magnétiques. Le joueur doit se dépêcher car pendant qu'il est en train d'ensorceler le balai, les autres joueurs qui sont des gardiens du temps, lancent les dés le plus vite possible. Quand les dés indiquent le bon nombre de symboles, le tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de se battre en duel.

Le but du jeu est d'amener en premier ses quatre pierres magiques dans la marmite des sorcières.

## Avant de jouer pour la première fois

- Retirer du plateau de jeu les quatre éléments caractérisés par un point d'exclamation. Ils ne sont pas nécessaires pour le jeu et peuvent être enlevés en permanence.
- Passer un cordon à travers le trou de chaque amulette et faire un nœud à chaque extrémité.



## Préparatifs

Assembler le plateau de jeu et le poser au milieu de la table. Répartir les 16 pierres magiques sur les cases magiques de la couleur correspondante en les posant sur la face plate. Chaque joueur prend une amulette et se la met autour du cou. La couleur de l'amulette indique quelles pierres magiques il devra récupérer. Mettre le balai sur la case de départ. Préparer le pion sorcière et les dés.



case de dépôt des pierres magiques

terrain de duel

case de départ du balai

cases magiques

## Le balai volant Abracadabra

Dompter le balai magnétique ensorcelé n'est pas chose facile. Pour cela, on a besoin du pion sorcière et il faut bien sûr dire la bonne formule magique :

« Brosse et manche envoutés, et que danse le balai ! »

- Poser la sorcière directement derrière Abracadabra. Grâce aux forces magnétiques, le balai se met tout de suite à bouger en se déplaçant légèrement vers l'avant.
- Pousser la sorcière tout doucement derrière le balai.
- Comme l'aimant de la sorcière et celui du balai ont la même polarité, le pion sorcière repousse le balai qui, de ce fait, se déplace en précédant le pion. En faisant tourner la sorcière autour du balai, on détermine la direction dans laquelle on veut le faire aller pour déplacer ainsi les pierres magiques posées devant lui.



## Déroulement de la partie

A chaque tour, un joueur et le balai Abracadabra s'affrontent en un duel de sorcière. Les autres joueurs sont alors les gardiens du temps.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a été ensorcelé commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence.

Sur le plateau de jeu, mets la sorcière derrière le balai. Après avoir donné le départ du duel en disant la formule « Brosse et manche envoutées, et que danse le balai ! », tu essayes avec la sorcière de déplacer le balai pour amener tes pierres magiques le plus vite possible dans la marmite magique placée au milieu du plateau de jeu.

### Règles importantes de sorcière :

- Lorsqu'il est poussé, le pion sorcière doit toujours être en contact avec le plateau de jeu.
- Tu n'as le droit de toucher que le pion sorcière, pas le balai ni les pierres magiques.
- Les pierres magiques doivent être poussées uniquement par Abracadabra et non par le pion sorcière.

*duel :*  
*sorcière contre Abracadabra,*  
*autres joueurs =*  
*gardiens du temps*

*pion sorcière derrière*  
*Abracadabra,*  
*formule de départ,*  
*diriger le pion sorcière*



1 autre joueur =  
lance successivement  
les deux dés



2 autres joueurs =  
lancent successivement  
un dé



3 autres joueurs =  
lancent successivement  
un dé



*f n du duel*

*les pierres magiques  
récupérées dans la  
marmite sont déposées  
sur la case de la couleur  
correspondante*

*nouveau duel de sorcière*

*gagnant =  
celui qui a ses quatre  
pierres magique sur la  
case de la couleur*

## Les gardiens du temps

sont les autres joueurs pendant ce tour. Selon le nombre de joueurs, on prend le nombre suivant de dés :

- **Partie avec un gardien du temps :**

Il prend deux dés. Une fois la formule de départ dite, il lance un dé jusqu'à ce qu'il obtienne le symbole du temps. Il laisse ce dé de côté et lance tout de suite l'autre dé jusqu'à ce qu'il obtienne également le symbole du temps avec l'autre dé. Il annonce alors tout fort : « Sorcière, stop ! ».

- **Partie avec deux gardiens du temps :**

Les deux joueurs prennent chacun un dé. Une fois la formule de départ dite, le premier joueur lance son dé jusqu'à ce qu'il obtienne le symbole du temps. Ensuite, le second joueur se met tout de suite à lancer son dé. Lorsque le dé tombe sur le symbole du temps, le joueur annonce tout fort : « Sorcière, stop ! ».

- **Partie avec trois gardiens du temps :**

Chacun d'eux prend un dé. Une fois la formule de départ dite, le premier des trois lance son dé jusqu'à ce qu'il obtienne le symbole du temps. Ensuite, le deuxième se met tout de suite à lancer son dé. Lorsque le symbole du temps apparaît, c'est au troisième « gardien du temps » de lancer son dé. Lorsqu'il obtient également le symbole du temps, il dit tout fort : « Sorcière, stop ! ».

## Sorcière, stop

A l'annonce « Sorcière, stop ! », le duel s'arrête immédiatement. Le joueur possédant la sorcière prend toutes les pierres magiques qu'il a mises dans la marmite à l'aide du balai et les dépose sur les cases de dépôt aux couleurs correspondantes. Abracadabra et les pierres magiques restent là où ils se trouvent. La sorcière et les dés sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur muni du pion sorcière devient ainsi le premier gardien du temps. Un nouveau duel commence.

## Fin de la partie

Dès que le premier joueur a déposé ses quatre pierres magiques sur la case de la couleur, il dit tout fort la formule magique : « Brosse et manche envoutés, et que danse le balai ! » et gagne la partie.

## L'illustrateur



**Felix Scheinberger** est né en 1969 à Francfort sur le Main. Au cours de ses études à Hambourg, il participa à différentes expositions, ce qui lui permit d'obtenir déjà des premières commandes pour des illustrations. Depuis lors, il a illustré plus d'une cinquantaine de livres. Outre son travail d'illustrateur, il assiste des chargés de cours dans différents instituts universitaires de dessin et illustration. Pour HABA, il a illustré les jeux *Fort comme un dragon*, *Vampires croqueurs d'ail* et *Oliver, l'ours gourmand*.





# Heksenduel



Een duivels behendigheids spel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Constanze Endlich & Helmut Hecht  
**Illustraties:** Felix Scheinberger  
**Speelduur:** ca. 15 minuten



„Liere lare paddenkrans – op naar de grote bezemdans!“

De grote heksenacht is aangebroken waarin de heksen de strijd met de behekste bezem Hocuspocus aangaan. Iedere heks probeert de vliegende bezem te bedwingen en zijn/haar toverstenen in de grote heksenketel te schuiven. Wie kan de bezem het best beheksen en wordt zo de grootste heks aller tijden?

## Spelinhoud

- 1 vierdelig speelbord
- 1 houten heks (met magneet)
- 1 heksenbezem Hocuspocus (met magneet)
- 16 toverstenen in 4 kleuren
- 4 heksenamuletten
- 4 touwtjes
- 3 dobbelstenen met tijdsymbolen
- 1 zakje spelregels



*als eerste zijn/haar  
toverstenen in de  
heksenketel schuiven*

*speelbord in elkaar  
zetten, toverstenen op  
het speelbord,  
iedereen 1 amulet,  
bezem in het startgebied,*

*heks en dobbelstenen  
klaar*

## Spelidee

De spelers nemen het om de beurt tegen de weerbarstige heksenbezem op en proberen hem zodanig te bewegen dat de eigen toverstenen in de heksenketel worden geschoven. Dit gebeurt met behulp van mag(net)ische krachten. Maar de speler moet opschieten, want terwijl hij/zij de bezem behekt, hebben de overige spelers het beheer over de tijd en gooien zo snel mogelijk met de dobbelstenen. Als deze genoeg tijdsymbolen laten zien, is de ronde voorbij en maakt de volgende heksen-speler zich op voor de strijd.

Het doel van het spel is om als eerste vier toverstenen in de heksenketel te schuiven.

## Alvorens met het spel te beginnen

- Haal a.u.b. de vier, van een uitroepteken voorziene onderdelen, uit het speelbord. Deze zijn niet nodig voor het spel en kunnen blijvend worden verwijderd.
- Haal een touwtje door het gat van iedere heksenamulet en knoop beide uiteinden aan elkaar.



## Spelvoorbereiding

Leg de verschillende delen van het speelbord aan elkaar en leg het in het midden van de tafel. Verdeel de 16 toverstenen met de platte kant omlaag, over de tovervelden van het speelbord met de bijpassende kleur. Iedere speler pakt een heksenamulet en hangt hem om zijn/haar hals. De kleur van de amulet geeft aan welke toverstenen hij/zij moet verzamelen.

Zet de heksenbezem in het startgebied. Leg de heks en de dobbelstenen klaar.



verzamelveld  
voor eigen  
toverstenen

strijdperk

startgebied  
van de bezem

tovervelden

## De vliegende heksenbezem Hocuspocus

Het bedwingen van de behekste, mag(net)ische heksenbezem is helemaal niet zo eenvoudig. Hiervoor hebben jullie de heksenf guur nodig en uiteraard een goede toverspreuk: „Liere lare paddenkrans – op naar de grote bezemdans!“

- Zet de heks precies achter Hocuspocus. De bezem beweegt zich onmiddellijk mag(net)isch een beetje naar voren.
- Schuif de heks voorzichtig achter Hocuspocus heen en weer.
- Doordat de magneten van de heks en de bezem op dezelfde manier gepoold zijn, stoot de heks de bezem Hocuspocus af en bewegen ze hierdoor van elkaar af. Als je de heks rondom Hocuspocus beweegt, kan je de richting bepalen waarin hij zich beweegt en verschuif je tegelijk de toverstenen die voor de bezem liggen.



## Spelverloop

In iedere spelronde gaat een speler het duel met de bezem Hocuspocus aan. De medespelers zijn tegelijkertijd de tijdbewakers.

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst behekst is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Zet de heks achter Hocuspocus op het speelbord. Nadat je de toverspreuk: „Liere lare paddenkrans – op naar de grote bezemdans!“ hebt uitgesproken, probeer je met de heks de bezem Hocuspocus te bewegen en je eigen toverstenen zo snel mogelijk in de grote heksenketel in het midden van het speelbord te schuiven.

### Belangrijke heksenregels:

- De heksenf guur moet tijdens het schuiven altijd het speelbord aanraken.
- Je mag alleen de heksenf guur aanraken, maar niet Hocuspocus of de toverstenen.
- De toverstenen mogen alleen door Hocuspocus en niet door de heksenf guur worden verschoven.

*duel:  
heks tegen Hocuspocus,  
medespelers =  
tijdbewakers*

*heksenf guur achter  
Hocuspocus, startsein,  
heksenf guur besturen*

1 medespeler =  
na elkaar twee  
tijdsymbolen gooien



2 medespelers =  
na elkaar ieder  
1 tijddobbelsteen gooien



3 medespelers =  
na elkaar ieder  
1 tijdsymbool gooien



*einde van het duel:  
toverstenen uit de  
heksenketel op het  
eigen verzamelveld*

*nieuw heksenduel*

*winnaar =  
eigen vier toverstenen  
op het verzamelveld*

## De tijdbewakers

zijn in iedere speelronde de overige medespelers. Al naar gelang het aantal spelers pakken jullie het volgende aantal tijddobbelstenen.

- **Spel met één tijdbewaker:**

Hij/zij pakt twee tijddobbelstenen. Na het startsein gooit hij/zij net zolang met één dobbelsteen tot het tijdsymbool boven ligt. De dobbelsteen blijft liggen en de speler gooit vervolgens met de volgende tot ook deze een tijdsymbool vertoont. Dan roept hij/zij onmiddellijk: „Heksenstop!“

- **Spel met twee tijdbewakers:**

Beide spelers nemen ieder één tijddobbelsteen. Na het startsein gooit de eerste net zolang tot het tijdsymbool boven ligt. Daarna begint de andere speler te gooien. Als het tweede tijdsymbool is gegooid, roept hij/zij luid: „Heksenstop!“.

- **Spel met drie tijdbewakers:**

De spelers nemen ieder één tijddobbelsteen. Na het startsein gooit de eerste van de drie spelers net zolang tot het tijdsymbool boven ligt. Daarna begint de volgende speler te gooien. Als het tweede tijdsymbool is gegooid, begint de derde „tijdbewaker“. Als het laatste tijdsymbool wordt gegooid, roept hij/zij luid: „Heksenstop!“.

## Heksenstop

Bij “heksenstop” is het heksenduel direct afgelopen. De heksen­speler pakt alle toverstenen die hij/zij met Hocuspocus in de grote heksenketel heeft geschoven en legt ze op de verzamelvelden met de bijpassende kleur. Hocuspocus en de overige toverstenen blijven op hun plaats. De heks en de dobbelstenen worden kloksge­wijs aan de volgende spelers doorgegeven.

De eerste tijdbewaker is de volgende heksen­speler en gaat een nieuw heksenduel aan.

## Einde van het spel

Zodra één van de spelers zijn/haar vier toverstenen in het verzamelveld voor de toverstenen heeft neergelegd, roept hij/zij luid de toverspreuk: „Liere lare paddenkrans – op naar de grote bezem­dans!“ en wint het spel.

## De illustrator



**Felix Scheinberger** geboren in 1969 in Frankfurt aan de Main, nam al tijdens zijn studie in Hamburg deel aan verschillende tentoonstellingen en kreeg toen ook zijn eerste illustratieopdrachten. Sindsdien heeft hij meer dan 50 boeken geïllustreerd. Bovendien begeleidt hij leeropdrachten aan verschillende academies voor vakken als tekenen en illustratie.

Voor HABA heeft hij o.a. de spellen *Sterk als een draak*, *De knoflookvampiers* en *Gewoon geweldig!* geïllustreerd.







# Duelo de brujas



Un embrujado juego de destreza para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Autores:** Constanze Endlich y Helmut Hecht  
**Ilustraciones:** Felix Scheinberger  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos



«¡Escoba, escobita de la noche, baila conmigo a troche y moche!»  
Ha llegado la gran noche en la que las brujas se van a enfrentar en duelo a la escoba embrujada Abracadabra. Cada bruja intenta domar a la escoba voladora de manera que empuje las fichas mágicas propias hacia el gran caldero de las pócimas. ¿Quién será la mejor en hechizar a la escoba convirtiéndose así en la gran bruja de todas las épocas?

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego en cuatro piezas
- 1 bruja de madera (con imán)
- 1 escoba embrujada Abracadabra (con imán)
- 16 fichas mágicas en 4 colores
- 4 amuletos de bruja
- 4 cordeles
- 3 dados con símbolos
- 1 saquito
- 1 instrucciones del juego



*ser el primero en  
empujar las fchas mágicas  
propias en el caldero de  
las pócimas*

*ensamblar el tablero de  
juego, piezas mágicas en  
las casas, cada jugador  
1 amuleto, escoba en el  
área de inicio*

*preparados la f gura de la  
bruja y el dado del tiempo*

## El juego

Los jugadores se enfrentan por turnos contra la rebelde escoba embrujada y tratan de moverla para que empuje las fchas mágicas propias en el interior del caldero de las pócimas. Esto sucede gracias a fuerzas mág(nét)icas. Pero el jugador debe darse prisa pues mientras hechiza a la escoba, los demás jugadores, convertidos en guardianes del tiempo, tiran los dados lo más rápidamente posible. Cuando los dados muestran una determinada cantidad de símbolos de tiempo se acaba la ronda y le toca al siguiente jugador realizar el duelo en su papel de bruja.

El objetivo del juego es ser el primero en empujar sus cuatro fchas mágicas en el caldero de las pócimas.

## Antes de jugar por primera vez

- Por favor, retirad del tablero de juego los cuatro elementos señalados con un signo de admiración. No se necesitan para este juego y se pueden tener apartados permanentemente.
- Pasa un cordel por el agujero de cada amuleto de bruja y anuda ambos cabos.



## Preparativos

Ensamblad el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa. Repartid las 16 fchas mágicas con la parte plana tocando el tablero y ponedlas en las casas del color correspondiente. Cada jugador coge un amuleto de bruja y se lo cuelga al cuello. El color del amuleto muestra el color de las fchas mágicas que quiere tener.

Poned la escoba embrujada en el área de inicio. Tened la f gura de la bruja y los dados preparados.



*casa de las  
fchas mágicas  
propias*

*zona de duelos*

*área de inicio  
de la escoba*

*casillas mágicas*

## La escoba voladora Abracadabra

No es tarea fácil domar a esta mágica escoba embrujada por fuerzas mág(nét)icas. Para ello necesitáis la f gura de la bruja y, naturalmente, un buen conjuro de bruja:

«¡Escoba, escobita de la noche, baila conmigo a troche y moche!»

- Coloca a la bruja directamente detrás de Abracadabra. Al instante, la escoba se moverá mág(nét)icamente hacia delante.
- Desplaza a la bruja con cuidado por detrás de Abracadabra.
- La misma polaridad de los imanes de la bruja y de la escoba hace que la f gura de la bruja repela a la escoba y se desplace por sí misma. Si mueves a la bruja en torno a Abracadabra, determinarás la dirección en la que debe moverse y desplazarás al mismo tiempo las f chas mágicas colocadas delante de ella.



## ¿Cómo se juega?

En cada ronda del juego se enfrentan en duelo un jugador y la escoba Abracadabra. Mientras tanto, los demás jugadores son los guardianes del tiempo.

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya sufrido un hechizo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño.

Coloca la bruja detrás de Abracadabra sobre el tablero de juego. Después de haber pronunciado el conjuro «¡Escoba, escobita de la noche, baila conmigo a troche y moche!», intenta mover a la escoba Abracadabra con la bruja y conducir tus f chas mágicas lo más rápidamente posible hacia el caldero de las pócimas situado en el centro del tablero.

### Importantes reglas de las brujas:

- La f gura de la bruja debe tocar en todo momento la superficie del tablero.
- Sólo puedes tocar la f gura de la bruja pero no a Abracadabra ni las piezas mágicas.
- Las piezas mágicas sólo pueden ser desplazadas por Abracadabra, no por la f gura de la bruja.

*duelo:  
bruja contra Abracadabra,  
demás jugadores =  
guardianes del tiempo*

*f gura de bruja detrás  
de Abracadabra, conjuro  
de inicio, conducir la  
f gura de la bruja*

1 jugador contrincante = sacar dos símbolos de tiempo uno tras otro



2 jugadores contrincantes = sacar cada uno con los dados, un símbolo de tiempo primero uno, luego el otro



3 jugadores contrincantes = tirar consecutivamente 1 dado del tiempo cada uno



Final del duelo:  
fchas mágicas del caldero a la casa de ese color

nuevo duelo de brujas

ganador = cuatro fchas propias en casa

## Los guardianes del tiempo

son en cada ronda los demás jugadores. Dependiendo del número de jugadores que seáis, cogeréis el siguiente número de dados del tiempo.

- **Partida con un guardián del tiempo:**

El guardián cogerá dos dados del tiempo. Tras el conjuro de inicio tirará un dado una y otra vez hasta que aparezca en él el símbolo del tiempo. Ese dado permanecerá así y acto seguido continuará tirando con el otro dado hasta que aparezca también el símbolo del tiempo. Enseguida exclamará en voz alta: «¡Alto, bruja!»

- **Partida con dos guardianes del tiempo:**

Cada uno de los guardianes cogerá un dado. Tras el conjuro de inicio uno de ellos tirará un dado una y otra vez hasta que aparezca el símbolo del tiempo. Acto seguido comenzará el segundo jugador a tirar el dado. Cuando aparezca el segundo símbolo de tiempo, exclamará en voz alta: «¡Alto, bruja!».

- **Partida con tres guardianes del tiempo:**

Cada uno de los guardianes coge un dado. Tras el conjuro, el primero de los tres tirará un dado una y otra vez hasta que aparezca el símbolo del tiempo. Acto seguido comenzará el siguiente jugador a tirar el dado. Cuando aparezca el segundo símbolo de tiempo, comenzará el tercer guardián del tiempo a tirar el dado. Nada más aparecer el último símbolo del tiempo, exclamará en voz alta: «¡Alto, bruja!».

### «¡Alto, bruja!»

Una vez pronunciado el «¡Alto, bruja!» se da por finalizado ese duelo de brujas. El jugador que hace el papel de bruja recoge las fchas mágicas que ha logrado conducir al gran caldero de las pócimas con ayuda de Abracadabra y las deposita en las casas de colores correspondientes. Abracadabra y el resto de las fchas mágicas se quedarán allí donde estén. Se pasa la bruja y los dados al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. El primer guardián del tiempo será el siguiente jugador en hacer el papel de bruja y dará comienzo el siguiente duelo de brujas.

## Final del juego

Gana la partida el primer jugador que haya colocado las cuatro fchas mágicas en su casa y haya exclamado en voz alta el conjuro «¡Escoba, escobita de la noche, baila conmigo a troche y moche!».

## El ilustrador



**Felix Scheinberger** nacido en 1969 en Fráncfort, tomó parte en diferentes exposiciones durante sus estudios universitarios en Hamburgo y recibió también en esa época sus primeros encargos para realizar ilustraciones. Desde entonces ha ilustrado más de 50 libros. Aparte de esta actividad, imparte cursos en escuelas superiores de dibujo e ilustración. Para HABA ha ilustrado, entre otros, los juegos *Fuerza de dragón*, *Los vampiros del ajo* y *¡Qué osadía!*.





# Duello di streghe



Uno stregato gioco d'abilità per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Constanze Endlich & Helmut Hecht  
**Illustrazioni:** Felix Scheinberger  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti



“Streghin, stregando! Balla scopa al mio comando!”

La gran notte delle streghe è arrivata: dovranno affrontare in duello la scopa stregata Abracadabra. Ogni strega cerca di domare la scopa volante in modo che spinga le proprie pietre nel grande pentolone magico. Chi riesce a manovrare meglio la scopa rivelandosi così la più grande strega di tutti i tempi?

## Contenuto del gioco

- 1 tabellone di gioco in 4 parti
- 1 strega in legno (con magnete)
- 1 scopa stregata Abracadabra (con magnete)
- 16 pietre magiche in 4 colori
- 4 amuleti di strega
- 4 cordoncini
- 3 dadi con simboli
- 1 sacchettino
- Istruzioni per giocare





*essere i primi a spingere le proprie pietre magiche nel pentolone*

*montare tabellone, pietre magiche su tabellone, ognuno 1 amuleto, scopa su zona inizio manovra, preparare strega e dadi del tempo*

## Ideazione

Alternativamente i giocatori affrontano l'indomabile scopa stregata e cercano di muoverla in modo che spinga le proprie pietre magiche nel pentolone. Ciò avviene grazie a forze magnetiche. Il giocatore dovrà però fare in fretta, perché mentre cerca di stregare la scopa gli altri giocatori – custodi del tempo – tirano i dadi il più velocemente possibile. Nel momento in cui ai dadi escono i simboli del tempo richiesti, si conclude il giro e il seguente giocatore-strega affronta in duello la scopa.

Scopo del gioco è spingere per primi le proprie 4 pietre magiche nel pentolone.

## Prima di giocare per la prima volta

- Ritirate dal tabellone i quattro elementi contrassegnati con un punto esclamativo. Non si usano per il gioco e si possono eliminare per sempre.
- Infilate un cordoncino attraverso il foro di ogni amuleto delle streghe e annodate le due estremità.



## Preparativi del gioco

Montate le 4 parti del tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Distribuite le 16 pietre magiche con il lato piatto verso il basso sulle caselle magiche di corrispondente colore del tabellone. Ogni giocatore prende un amuleto delle streghe e se lo mette al collo. Il colore dell'amuleto indica quali sono le pietre che il giocatore intende raccogliere. Mettete la scopa stregata nella zona di inizio manovra. Preparate la strega e i dadi.



casella di raccolta per le proprie pietre magiche

zona di duello

zona di inizio manovra della scopa

caselle magiche

## La scopa stregata volante Abracadabra

Non è poi così facile domare per magia la scopa stregata magnetica. Avrete bisogno della strega e naturalmente di una efficace formula magica:

“Stregghin, stregando! Balla scopa al mio comando!”

- Colloca la strega dietro Abracadabra. La scopa avanza per forza magnetica.
- Sospingi con cautela la strega dietro Abracadabra.
- L'identica polarità dei magneti di strega e scopa respinge la scopa Abracadabra che si muove così da sola. Se muovi la strega intorno a Abracadabra, determini la direzione in cui deve muoversi la scopa, spingendo così al contempo le pietre magiche che sono davanti a lei.



## Svolgimento del gioco

Ad ogni giro un giocatore e la scopa Abracadabra si affrontano in duello, mentre i compagni di gioco sono i custodi del tempo.

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo è stato incantato. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più piccolo.

Colloca la strega sul tabellone dietro Abracadabra. Impartito il comando “Stregghin, stregando! Balla scopa al mio comando!” cerchi di muovere con la strega la scopa Abracadabra per sospingere il più rapidamente possibile le tue pietre magiche nel grande pentolone al centro del tabellone.

### Importanti regole stregonesche:

- Durante la manovra di spinta la strega dovrà sempre essere a contatto con il tabellone.
- Puoi toccare solo la strega, mai però Abracadabra o le pietre magiche.
- Le pietre magiche possono essere sospinte solo da Abracadabra, mai dalla strega.

*duello:  
strega contro Abracadabra,  
compagni di gioco =  
custodi del tempo*

*strega dietro Abracadabra,  
formula d'inizio,  
manovrare strega*

1 compagno di gioco =  
2 simboli del tempo  
uno dopo l'altro



2 compagni di gioco =  
un dado ognuno per tirare  
rispettivamente al dado  
un simbolo del tempo



3 compagni di gioco =  
ognuno tira  
successivamente ai dadi  
un simbolo del tempo



*f ne duello:*  
spostare pietre magiche  
dal calderone alla propria  
casella

*nuovo duello*

*vincitore =  
le sue 4 pietre magiche  
sulla casella di raccolta*

## I custodi del tempo

Sono durante ogni giro i compagni di gioco. Il numero dei dadi del tempo in gioco dipende dal numero dei partecipanti.

- **Partita con un custode del tempo:**

Prende 2 dadi. Dopo la formula d'inizio, comincerà a tirare un dado finché non compare il simbolo del tempo. Lasciando in questa posizione il dado, continuerà tirando l'altro dado finché non appare anche qui il simbolo del tempo. Ad alta voce dirà immediatamente: "Stop alla strega!"

- **Partita con due custodi del tempo:**

Ogni giocatore prende un dado. Dopo la formula d'inizio il primo dei due giocatori tira il dado fin quando appare il simbolo del tempo. Subito dopo il secondo giocatore inizia a tirare il dado. Quando appare il secondo simbolo del tempo, dirà a voce alta: "Stop alla strega!".

- **Partita con tre compagni di gioco:**

Ognuno prende un dado del tempo. Dopo la formula d'inizio il primo dei tre giocatori tira il dado finché compare il simbolo del tempo. A seguito il secondo giocatore inizia a tirare il dado. Apparso sul dado il secondo simbolo del tempo, è il turno del terzo "custode del tempo", che dirà a voce alta "Strega stop!" quando avrà tirato al dado l'ultimo simbolo del tempo.

## Stop alla strega

All'esclamazione "Stop alla strega!" finisce il duello. Il giocatore prende tutte le pietre magiche che è riuscito a spingere nel calderone con Abracadabra e le deposita sulle caselle di raccolta di colore corrispondente. Le restanti pietre magiche e Abracadabra restano dove sono. La strega e i dadi si consegnano al seguente giocatore in senso orario. Il primo custode del tempo manovrerà ora la strega ed avrà così inizio un nuovo duello.

## Conclusione del gioco

Vince il gioco il primo giocatore che raccoglie le sue 4 pietre magiche nella propria casella esclamando :  
"Streghin, stregando! Balla scopa al mio comando!".

## L'illustratore



**Felix Scheinberger** E' nato nel 1969 a Francoforte sul Meno e già durante gli anni di studio ad Amburgo ha partecipato a diverse mostre ed ha ricevuto i primi incarichi nel campo dell'illustrazione. Fino ad oggi ha illustrato più di 50 libri. Lavora inoltre come professore presso istituti superiori di disegno e illustrazione.

Per HABA ha illustrato, tra altri, i giochi *Forte come un drago*, *I vampiretti dell'aglio* *Semplicemente forte!*.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

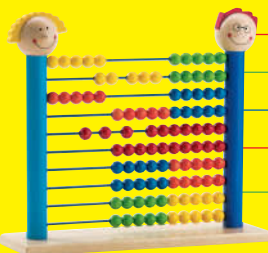
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

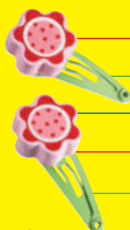
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindesieraden

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**<sup>®</sup>

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