

好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

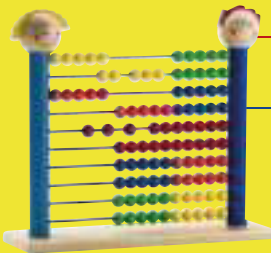


幼児のおもちゃ

Infant Toys

🇯🇵 子供達は遊びながら世界を理解します。HABAは好奇心をくすぐるおもちゃやゲーム、ファンタジーに溢れた家具、楽しいアクセサリやギフトによって子供達の成長をサポートしています。HABAは小さな探検家の素晴らしいアイデアを応援しています。

🇺🇸 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.



ギフト

Gifts



子供のジュエリー

Children's jewelry



子供部屋

Children's room

HABA[®]

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

ゲーム説明書・Instructions



魔女のレシピ



Clumsy Witch

Copyright **HABA**[®] ゲーム Bad Rodach 2011

魔女のレシピ

2～4人のための実行機能を促進する魅力的なゲーム。5歳～9歳まで。
フェクス効果の難易度を調整できるルール付。

作者: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
イラスト: Mark Robitzky
フェクス駒のイラスト: Sonja Hansen
所要時間: 約15分

魔女の森に夜のとばりが下りました。おっちょこちよい魔女はいつもどおり魔法の薬を調合しています。しかしおっちょこちよいな魔女にとって、これはそう簡単な仕事ではありません。いつも何か1つ材料を鍋に入れ忘れてしまうのです。皆でおっちょこちよい魔女が何を入れ忘れていたか教えてあげましょう。一番早く教えてあげることが出来た人は、ご褒美として魔法の薬がもらえます。

内容物

ゲームボード 1枚
おっちょこちよい魔女 1個
魔法使いフェクス 1個
サイコロ用カップ 1個
鍋タイル 19枚
材料タイル 10枚
魔法の薬 13枚
サイコロ 4個(紫、緑、青、オレンジ)
ルールブック 1冊



フェクス効果とは

このゲームにはいくつかのヴァリエーション・ルールが用意されています。ルールを組み替えることで、ゲームの手順が変わったり、相反する動作が必要になったりします。ゲームを始める前に、まずはどのようなルールを適用するかみんなで相談して決めましょう。この時、全員が今回のルールについて把握するようにしてください。こうして、毎回異なるルールでこのゲームを遊び続けることで、お子様たちの実行機能が鍛えられます。実行機能とは、状況に応じた思考や行動ができる能力のことです。この機能を促進する働きを、専門家は「フェクス効果」と名付けました。このゲームのフェクス効果を通じて、様々な実行機能を鍛えることができます。最初に遊ぶときは基本ルールで遊ぶことをお勧めします。その後、だんだんとヴァリエーションのフェクスルールを追加していくと良いでしょう。

ゲームの準備

ゲームボードをテーブルの中央に置きます。10枚の鍋タイルを無造作に選び、材料が見える側を上にしてゲームボードの鍋を置く場所に1枚ずつ並べます。おっちょこちよい魔女を鍋の横にあるマスのいずれかに置きます。この時、魔女が時計回りの方向を向いているようにしてください。

10枚の材料タイルをゲームボードを囲むように周りに置いてください。紫のサイコロとサイコロ用のカップ、それに魔法の薬を近くに用意したら準備は完了です。魔法使いフェクスと他のサイコロは基本ルールでは使用しませんので、箱に戻してください。これらはヴァリエーションのフェクスルールで使用します。

遊び方

時計回りの順番で手番を行います。あやしい魔法の呪文を唱えることができる人から手番を始めてください。みなでおっちょこちよい魔女が入れ忘れていた最後の材料を見つけましょう。手番の人の左隣の人は、サイコロ用カップにサイコロを入れて中でよく転がし、ゲームボードの中央に勢いよくカップを伏せてください。その後、カップを持ち上げてサイコロが見えるようにします。サイコロが見えたら、その数字を覚えてください。時間の制限がありますので、素早く覚えるようにしましょう。

手番の人がサイコロの出目を覚えている間に、他の人は魔法の呪文を唱えます：

いち、に、さん、し、ご、ろく、フェクス！
森の魔女さんこまったみたい！
足りないものはなんだろう？
魔法のサイコロ見てみよう！

呪文が唱え終わったら、カップでサイコロを隠します。早速、足りない材料を探し始めてください。カップで隠されてしまったサイコロの出目が重要なヒントです。心の中で、紫のサイコロの出目と同じ数だけ時計回りにおっちょこちよい魔女を進めてください。

魔女が止まると思うマスの前にある鍋を見つけてください。

その鍋の中身をよく見てみましょう。そこには9種類の材料が見えているはずですが、でも、材料は10種類なければいけません。足りないと思う材料を探して、対応する材料タイルを取りましょう。

注意：

各鍋には2個描かれている材料が1つずつあります。これは基本ルールでは特に意味を持ちません。フェクスルールで使用します。

材料をチェックする：

手番でない人に、正しい材料が選べていたかチェックしてもらいましょう。カップを開けてサイコロの出目を確認し、同じ数だけおっちょこちよい魔女を進めてください。そして、その前にある鍋をひっくり返してください。そこに描かれている材料が、まさに足りなかった材料なのです。

見事足りない材料を当てていたら、ご褒美として魔法の薬を1枚受け取ります。鍋タイルを再び表向きに戻し、取っていた材料タイルを元の位置に戻します。以上で手番は終了です。次の人に手番が移ります。

ゲームの終了

全員が4回ずつ手番を行ったらゲーム終了です。最もたくさん魔法の薬をもらうことが出来た人の勝ちです。最もたくさん魔法の薬をもらうことが出来た人が複数いる場合は、その全員の勝ちです。

フェクス効果を加える

最初の1回は、おっちょこちよい魔女だけを使って遊びました。今度はその他に用意されたサイコロや、魔法使いフェクスを加えてみましょう。そうすることで、サイコロの出目によってどちらの駒を進めるかも考えなければならなくなります。しかも、それぞれは異なった進み方をしますし、使う鍋も前後が異なります。さらには、足りない材料を探すのか、重複している材料を探すのか、という違いまであるのです。このようなルールのヴァリエーションがフェクス効果をもたらし、子供たちがルールについて考えることを促進してくれます。

まずはどのサイコロを使って遊ぶかを決めてください。使うサイコロの数が多いほど、ゲームは難しくなっていきます。また、おっちょこちよい魔女だけで遊ぶか、魔法使いフェクスを加えて遊ぶかを決めてください。魔法使いフェクスを加えると大変難しくなりますので、フェクスのヴァリエーションルールに慣れてから遊ぶことをお勧めします。

a) 紫のサイコロ

紫のサイコロの出目は、駒が何マス進むかを表しています。



b) 緑のサイコロ

緑のサイコロの出目は、おっちょこちよい魔女が進む方向を表しています（時計回り、もしくは反時計回り）。もしサイコロの出目と違う方向をおっちょこちよい魔女が向いていたなら、進む方向へ向きを直してください。彼女は常に進む方向を向いていなければなりません。



c) 青のサイコロ

青のサイコロの出目は、おっちょこちよい魔女が使う鍋が、前にあるものか後ろにあるものかを表しています。もしサイコロの出目で青色の魔女の顔が出れば、彼女の前にある鍋が今回使う鍋です。もし黄色の帽子が出れば、彼女の後ろにある鍋が今回使う鍋です。



d) オレンジのサイコロ

魔法使いフェクスを加えるときに使用します。魔法使いフェクスを適当なマスに反時計回りの向きで置いてください。オレンジのサイコロの出目は、今回おっちょこちよい魔女を進める(星のマーク)のか、魔法使いフェクスを進める(月のマーク)のかを表しています。



注意:

魔法使いフェクスは大変なあまのじゃくなので、たいていの場合、おっちょこちよい魔女とは逆の行動をとります:

- 彼は紫のサイコロで出た数だけ前に進むのではなく、後ろに下がります。つまり、彼が向いている方向とは逆方向に進むのです。
- 彼は緑のサイコロで出た矢印の方向とは逆の方向へ進みます。
- 彼は鍋の中の足りない材料を探すのではなく、同じ物が2個入っている材料を探します。
- 彼は青のサイコロで魔女の顔が出たら、彼の後ろの鍋を使います。青のサイコロで帽子が出たら、彼の前の鍋を使います。

魔法使いフェクスのヴァリエーションルールは、サイコロの種類を減らして遊ぶことも可能です。おっちょこちよい魔女を使わずに、魔法使いフェクスだけで遊ぶことももちろん可能です。

さらなるフェクスのヴァリエーションルール

波乱万丈ヴァリエーション

手番の人がサイコロの出目を覚えた後に、駒を置くようにします。駒は、手番以外の人が自由に場所と向きを選んでおくことができます。

クイックヴァリエーション

全員で同時に答えの材料を探します。サイコロを誰からでも良く見えるようにボードの中央に転がします。(カップは使用しません。)最初に答えとなる材料を取った人がご褒美として魔法の薬を受け取ります。最初に4枚の魔法の薬を集めた人の勝ちです。

補足: これらのヴァリエーションルールを自由に組み合わせて遊ぶこともできます。

Clumsy Witch

A bewitching look-closely game to foster executive functions, for 2 – 4 players ages 5 – 99. Includes Fex effect to enhance the degree of difficulty.

Authors: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrations: Mark Robitzky
Illustration "Fex figure": Sonja Hansen
Length of the game: approx. 15 minutes

Midnight in Witches' Wood! Witch Clumsy brews her notorious potion. However, it's not so easy as the scatterbrained witch often forgets which ingredients she has put in the cauldron and which ones are still missing. The players have to help her find the missing ingredients. But only the quickest one receives a magic potion as a reward.

Contents

- 1 game board
- 1 Witch Clumsy
- 1 magician Fex
- 1 witches' die tumbler
- 19 cauldron tiles
- 10 ingredient tiles
- 13 potions
- 4 dice (purple, green, blue and orange)
- Set of game instructions



The Fex effect

The game instructions contain a number of variations, each of which change the procedure of the game and sometimes also require an inversion of the actions. Before starting to play you determine which rules apply. So each time the players have to remember the different rules and adhere to them in order to win. By adapting over and over again to the different conditions they train their executive functions. Through the Fex effect different executive functions are trained not in isolation from each other but together. The specialists call this an executive system. We recommend playing the basic version first, before integrating the Fex rules, step by step.



Preparation

Place the game board in the center of the table. Randomly distribute the 10 cauldron tiles, with the ingredients face-up on the cauldrons as shown on the game board. Place Witch Clumsy on any square in front of a cauldron. It is important that she faces clockwise.

Place the 10 ingredient tiles around the game board. Get the shaker, the purple die and the potions ready. Magician Fex and the other dice are kept in the game box, as they will be needed later for a different variation.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can pronounce the funniest magic spell may start. You have to try to help Witch Clumsy find the last missing ingredient for the potion. The neighbor on your left shakes the tumbler, places it down on the game board and then lifts up the tumbler. Now you have to try and remember the number of dots shown – but be quick, you don't have much time.

While you memorize the number of dots the other players pronounce the magic witches' spell:

*1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex
Seems as if the witch is vexed
But what is missing from her brew?
Count the dots, the die will tell you.*

After the spell, the die is immediately hidden. Now you have to find the missing ingredient. The number of dots on the die, now hidden, gives you the crucial hint. Mentally move Clumsy Witch clockwise as many squares as dots were shown on the purple die.

In front of which cauldron would Witch Clumsy stand?

Have a good look at the cauldron. There are nine different ingredients swimming on the surface. But there are 10 ingredients in the game. Figure out which ingredient is missing and take the corresponding ingredient tile.

Watch out:

Each cauldron shows one ingredient twice. This is of no importance now, only later when playing the Fex variation.

Checking the witch:

The other players check your choice. They lift the tumbler and move Witch Clumsy as many squares as dots shown on the die. Then they turn over the cauldron tile where Witch Clumsy is now standing. The backside of the tile shows the missing ingredient.

If you were right and chose the correct ingredient you receive a potion as your reward. The cauldron tile is turned over again and the ingredient tile returned to its place. It's now the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon each player has had four turns. The player who has collected the most potions wins the game. In the case of a draw there are various winners.

The Fex effect

At first the players only play with Witch Clumsy. Later the other dice and magician Fex come into play and, depending on the dice, the players have to think who moves in which way. Each figure moves differently (for example forwards or backwards) and looks in different directions (for example in the cauldron in front of or behind the figure) for the missing or twin ingredient in a cauldron. By means of this Fex effect, with only one "throw" the rules can be turned on their head.

Choose the dice with which you want to play. The more dice you choose the more difficult the game becomes. Decide if you want to play only with Witch Clumsy or if you also want to incorporate magician Fex. That variation though is only recommended for Fex experts.

a) The purple die

The purple die indicates how many squares a figure is moved



b) The green die

The green die shows the direction that Witch Clumsy moves (clockwise/ anti-clockwise). If Witch Clumsy faces the opposite direction than where she is headed, you have to turn her around before moving her. She always moves facing forward.



c) The blue die

The blue die indicates whether you have to search in the cauldron in front of Clumsy Witch or in the one behind her. If the die shows the blue symbol of the witch's face, you have to search in the cauldron in front of her. If the die shows the yellow symbol of the witches' hat, you have to search in the cauldron behind her.

**d) The orange die**

Now magician Fex comes into play. Place him on a square in front of any cauldron, facing counter-clockwise. The orange die indicates if magician Fex (=moon) or Witch Clumsy (= star) will be moved.

**Watch out:****Magician Fex nearly always does the opposite of Witch Clumsy:**

- He does not move forward the number of squares indicated on the purple die but backwards. So he faces the opposite direction than the one he is moving in.
- He moves in the opposite direction than the one indicated by the arrow on the green die.
- He does not look for the ingredient missing in a cauldron but for the ingredient that is represented twice there.
- If the blue die shows the face, he has to search in the cauldron behind the witch, if the die shows the witches' hat it's the cauldron in front of him.

The variation with magician Fex may also be played with fewer dice. You can also play without Witch Clumsy and just with magician Fex.

Further Fex variations**The "Beat that!" variation**

The figures are placed on the game board after the starting player has memorized the dice. The players can decide freely in front of which cauldron and facing which direction they place the figures.

Quick variation:

The players play simultaneously. The dice are rolled towards the center of the game board. Whoever snaps the right ingredient first receives a potion. Whoever collects four potions first wins the game.

Observation: Most variations can be combined with each other.