

Roztargniona Czarownica

Magiczna gra na spostrzegawczość wspierająca rozwój funkcji wykonawczych dla 2-4 graczy w wieku 5-99 lat. Plus „efekt Fex” dla zwiększenia stopnia trudności!

Pomysł gry:	Markus Nikisch, dr Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustracje:	Mark Robitzky
Ilustracja „lisek Fex”:	Sonja Hansen
Czas gry:	ok. 15 minut

Wybiła północ w Lesie Czarownic! Czarownica Trzpiotka warzy swój słynny czarodziejski napój. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ roztargniona czarownica ciągle zapomina, które składniki wrzuciła już do kotła, a których jeszcze brakuje. Zadaniem graczy jest pomóc jej odnaleźć brakujące składniki. Nagrodę w postaci czarodziejskiego napoju otrzyma tylko najszybszy z nich.

Rekwizyty do gry:

- 1 plansza do gry
- 1 czarownica Trzpiotka
- 1 czarodziej Fex
- 1 kubek na kości do gry
- 10 płytek z kotłami
- 10 płytek ze składnikami
- 13 czarodziejskich napojów
- 4 kostki do gry (fioletowa, zielona, niebieska i pomarańczowa)
- 1 broszura Fex
- 1 instrukcja gry



Efekt Fex

Gra ma wiele wariantów z odmiennymi zasadami gry, które zmieniają jej przebieg i częściowo wymagają wykonywania przeciwstawnych czynności. Przed rozpoczęciem każdej partii ustala się, które reguły obowiązują. Aby zwyciężyć, gracze muszą wciąż na nowo zapamiętywać te odmiennie reguły i ich przestrzegać. Muszą zatem nieustannie dopasowywać się do zmiennych warunków, dzięki czemu ćwiczą funkcje wykonawcze (patrz broszura). Dzięki efektowi Fex różne funkcje wykonawcze ćwiczy się nie osobno, lecz wszystkie razem. Specjaliści określają to mianem systemu wykonawczego. Zalecamy najpierw grę w wersji podstawowej, a następnie stopniowe wprowadzanie zasad Fex.

Przygotowanie do gry

Planszę do gry połóżcie na środku stołu. Dziesięć płytek z kotłami rozłóżcie w dowolny sposób na kotłach na planszy do gry obrazkami składników skierowanymi w górę. Czarownicę postawcie na dowolnym polu przed jednym z kotłów. Ważne, żeby była zwrócona twarzą w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. 10 płytek ze składnikami rozłóżcie wokół planszy do gry. Przygotujcie kubek na kości, fioletową kostkę i czarodziejskie napoje. Czarodziej Fex i pozostałe kostki zostają w pudełku, będą potrzebne w innym wariantcie gry.

Przebieg gry

Gra przebiega po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę może rozpocząć gracz, który zna najzabawniejsze czarodziejskie zaklęcie. Musisz teraz pomóc czarownicy Trzpiotce odnaleźć ostatni brakujący składnik czarodziejskiego napoju. W tym celu twój sąsiad po lewej stronie potrząsa kubkiem i stawia go do góry dnem na środku planszy do gry. Następnie podnosi kubek, a ty próbujesz zapamiętać wynik na kostce – musisz się jednak pośpieszyć, nie masz zbyt wiele czasu.

Podczas gdy ty starasz się zapamiętać liczbę oczek, wszyscy pozostali gracze wypowiadają magiczne zaklęcie:

1, 2, 3, 4, 5, 6 - Fex.
Czary - mary, hokus - pokus.
W kotle brak składnika.
Kostka ci go wskaże!
Co z tego wynika?

Potem kostkę znowu się zakrywa. Teraz musisz spróbować odnaleźć brakujący składnik. Liczba oczek na zakrytej teraz kostce stanowi cenną wskazówkę. Wyobraź sobie, że przesuwasz czarownicę o tyle pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara w przód, ile oczek pokazuje fioletowa kostka.

Przed którym kotłem stałaby teraz czarownica?

Przyjrzyj się mu uważnie. Pływa w nim dziewięć różnych czarodziejskich składników. Istnieje jednak dziesięć takich składników. Dowiedz się, którego z nich brakuje i dobierz odpowiedni składnik.

Uwaga:

w każdym czarodziejskim kotle jeden składnik występuje podwójnie. Będzie to jednak miało znaczenie dopiero w innym wariantcie gry!



Kontrola:

Pozostali gracze sprawdzają twój wybór. Podnoszą kubek do góry i przesuwają czarownicę o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Następnie odwracają płytkę z kotłem, przed którą stoi teraz czarownica. Na odwrocie jest obrazek brakującego składnika.

Jeśli wybrałeś właściwy składnik, to w nagrodę otrzymujesz czarodziejski napój. Płytkę z kotłem ponownie się odwraca. Płytkę ze składnikiem należy odłożyć i kolej na następnego gracza.

Koniec gry

Gra kończy się po czterech rundach. Wygrywa gracz z największą liczbą czarodziejskich napojów. W przypadku remisu zwycięzców jest więcej.

„Efekt Fex”

Początkowo dzieci muszą zwracać uwagę tylko na czarownicę. Jednak później do gry włączone zostają pozostałe kostki i czarodziej Fex, a dzieci w zależności od wyniku na kostce muszą uważać na to, kto i w jaki sposób się porusza. Każda figurka porusza się bowiem inaczej (np. w przód lub w tył) i szuka brakującego lub podwójnego składnika czarodziejskiego napoju w różnych miejscach (np. w czarodziejskim napoju przed lub za figurką). W ten sposób efekt Fex „stawia na głowie” kilka zasad naraz.

Wybierzcie kostki, którymi chcecie grać. Im więcej kostek wybierzeć, tym trudniejsza będzie gra. Zdecydujcie, czy chcecie zagrać tylko z czarownicą Trzpiotką czy również z czarodziejem Fexem. Jest to wariant gry zalecany ekspertem Fex.

a) Fioletowa kostka:

informuje, o ile pól przesuwają się figurkę.



b) Zielona kostka:

informuje, w którym kierunku porusza się czarownica (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara czy odwrotnie). Jeśli czarownica zwrócona jest w przeciwnym kierunku, to zanim ją przesuniecie, musicie ją odwrócić. Porusza się ona zatem zawsze w kierunku, w którym spogląda.



c) Niebieska kostka:

informuje, czy brakującego składnika należy szukać przed, czy też za czarownicą. Jeśli na kostce widać niebieski symbol z twarzą czarownicy, to składnika należy szukać w kotle przed czarownicą. Jeśli widać żółty symbol z kapeluszem czarownicy, to należy go szukać w kotle za czarownicą.

**d) Pomarańczowa kostka:**

do gry wkracza teraz dodatkowo czarodziej Fex. Postawcie go przed dowolnym kotłem, twarzą w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Pomarańczowa kostka pokazuje, czy ruch wykonuje czarodziej Fex (= księżyc) czy czarownica Trzpiotka (= gwiazda).

**Uwaga!****Czarodziej Fex robi wszystko inaczej, niż czarownica Trzpiotka:**

- Liczbę pól, które pokazuje fioletowa kostka, pokonuje wstecz. A zatem patrzy w przeciwnym kierunku, niż się porusza.
- Porusza się w przeciwnym kierunku, niż wskazuje strzałka na zielonej kostce.
- Nie poszukuje brakującego składnika, lecz składnika, który występuje podwójnie.
- Jeśli na niebieskiej kostce widać twarz, musi szukać składnika w kotle za nim, jeśli zaś widać czarodziejski kapelusz, to w kotle przed nim.

W grę z czarodziejem Fexem można również zagrać, używając mniejszej liczby kostek, niż cztery. Możliwa jest również gra bez czarownicy Trzpiotki, z samym czarodziejem Fexem.

Inne warianty Fex**Wariant „Na dodatek jeszcze i to!”**

Figurki ustawia się na planszy do gry dopiero wtedy, gdy gracz rozpoczynający grę zapamięta wynik na kostkach. Pozostali gracze mogą dowolnie zdecydować, przed którym kotłem postawią figurki i w jakim kierunku je skierują.

Wariant na szybkość

Wszyscy grają równocześnie. Kostki rzuca się na środek stołu. Kto pierwszy chwyci właściwy składnik, otrzyma czarodziejski napój. Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie cztery czarodziejskie napoje.

Uwaga: większość wariantów można ze sobą łączyć.