Instrukcja gry • Návod na hru • Pravidlá hry • Návod na hru • Instrucțiuni de folosire a jocului • Spieleanleitung

Roztargniona Czarownica

Zapomětlivá čarodějnice
Bosorka Zábudlivka
Skledasta čarovnica
Vrăjitoarea neîndemânatică
Schusselhexe

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2011

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 odmienne 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 wariancie 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 wariancie 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 tyko 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 wybierzecie, tym trudniejsza będzie gra. Zdecydujcie, czy chcecie zagrać tylko z czarownicą Trzpiotką czy również z czarodziejem Fexem. Jest to wariant gry zalecany ekspertom Fex.

a) **Fioletowa kostka:**
informuje, o ile pól przesuwa 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.

Zapomětlivá čarodějnice

Čarodějnická hra zaměřená na pozornost a podporu výkonných funkcí pro 2 – 4 hráče od 5 do 99 let. S „fex-efektem“ ke zvýšení náročnosti hry.

Autoři hry: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustrace: Mark Robitzky
Ilustrace „figurky Fex“: Sonja Hansen
Doba hraní: cca 15 minut

V Čarodějném lese je půlnoc! Zapomětlivá čarodějnice vaří svůj pověstný kouzelný nápoj. Není to však vůbec jednoduché, protože často zapomene, které přísady už do kotle vhodila a které prozatím chybí. Úlohou hráčů je pomoci zapomětlivé čarodějnici najít chybějící přísadu. Jen ten nejrychlejší však dostane za odměnu kouzelný nápoj.

Obsah balení

- 1 herní plán
- 1 zapomětlivá čarodějnice
- 1 čaroděj Fex
- 1 kouzelný pohárek na kostky
- 10 kartiček s kotli
- 10 kartiček s přísadami
- 13 kouzelných nápojů
- 4 kostky (fialová, zelená, modrá a oranžová)
- 1 fex-brožura
- 1 pravidla hry

Fex-efekt

Pravidla obsahují několik variant této hry, které její průběh mění a z části vyžadují vykonávání protichůdných úkonů. Před každým kolem určete, která z pravidel platí. Aby mohli hráči vyhrát, musí si tato nová, odlišná pravidla vždy zapamatovat a řídit se jimi. Neustále se tak přizpůsobují změněným podmínkám a trénují tak své výkonné funkce (viz brožura). Díky fex-efektu tak různé výkonné funkce netrénují jen odděleně, ale jako celek. Odborníci to nazývají exekutivním (výkonným) systémem. Doporučujeme Vám začít nejdříve se základní variantou hry a teprve postupně do hraní integrovat další fex-pravidla.

Příprava hry

Herní plán položte doprostřed stolu. Na čarodějnické kotle, zobrazené na herním plánu, libovolně rozmístěte 10 kartiček s kotli, přísadami obsaženými v kotli směrem nahoru. Zapomětlivou čarodějnici postavte na libovolné políčko před jeden z kotlů. Důležité přitom je, aby se dívala po směru chodu hodinových ručiček. Kolem herního plánu rozložte 10 kartiček s jednotlivými přísadami. Připravte si pohárek na kostky, fialovou kostku a kouzelné nápoje. Čaroděje Fexe a zbylé kostky ponechejte v krabici, budete je potřebovat až při hraní různých variant.

Průběh hry

Hraje se po řadě ve směru hodinových ručiček. Kdo umí přednést nejlegračnější zaklínadlo, začíná. Teď musíš pomoci zapomětlivé čarodějnici najít poslední chybějící přísadu do kouzelného nápoje. Aby to bylo možné, zatřese hráč po tvé levé ruce pohárkem s kostkou a postaví ho dnem nahoru doprostřed herního plánu. Najednou hráč pohárek nadzdvihne a ty se pokusíš zapamatovat si hodnotu, hozenou na kostce – ale pospěš si, nemáš mnoho času!

Zatímco se pokoušíš zapamatovat si vržený počet teček, všichni ostatní hráči pronášejí magické zaklínadlo:

1, 2, 3, 4, 5, 6
Čáry máry fuk a fex!
Že tady chybí nějaká přísada?
Správnou odpověď kouzelná kostka předkládá!

Hned poté hráč kostku opět zakryje. Nyní se musíš pokusit najít chybějící přísadu. Počet teček, hozený na zakryté kostce, ti přitom pomůže .V mysli posuň zapomětlivou čarodějnicí ve směru hodinových ručiček o tolik políček, kolik bylo teček hozených na fialové kostce.

Před kterým kotlem by teď měla zapomětlivá čarodějnice stát?
Důkladně se podívej do kotle. Plave v něm devět různých čarodějnických přísad. Mělo by jich být však deset. Zjisti, která přísada chybí a vyber ji z rozložených kartiček s přísadami.

Pozor:
V každém čarodějnickém kotli se také nachází jedna přísada dvakrát. To je však důležité až při hraní fex-varianty!

Kontrola čarodějnice:
Spoluhráči nyní zkontrolují, zda jsi chybějící přísadu uhádl. Nadzdvihnou pohárek a figurku zapomětlivé čarodějnice posunou o tolik políček, kolik ukazuje kostka. Pak otočí kartičku s kotlem, která leží před zapomětlivou čarodějnicí. Na zadní straně je znázorněna chybějící přísada.

Pokud jsi přísadu uhádl, obdržíš za odměnu kouzelný nápoj. Spoluhráči kartičku s kotlem opět otočí. Kartičku s přísadou vrať na původní místo a na řadě je další hráč.

Konec hry

Hra končí, jakmile se všichni hráči čtyřikrát vystřídali. Vyhrává hráč, který získal nejvíce kouzelných nápojů. V případě nerozhodného výsledku může zvítězit i více hráčů.

„Fex-efekt“:

Děti si musí nejdříve všímat pouze zapomětlivé čarodějnice. Později však vstupují do hry i další kostky a čaroděj Fex a děti musí podle výsledku hodu pozorovat, kdo se jak pohybuje. Každá figurka se však pohybuje jinak (např. dopředu nebo dozadu) a různými směry (např. přísada v kouzelném nápoji před, nebo za figurkou). Také hledají chybějící, nebo dvakrát znázorněnou přísadu. Takovým způsobem se prostřednictvím fex-efektu jedním hodem obrátí naruby i několik pravidel najednou.

Vyberte si kostky, se kterými chcete hrát. Čím víc kostek si zvolíte, tím obtížnější bude hra. Rozhodněte se, zda chcete hrát pouze se zapomětlivou čarodějnicí nebo i s čarodějem Fexem. Tuto variantu však doporučujeme pouze skutečným fex-expertům.

a) **Fialová kostka:**
Udává, o kolik políček hráč postoupí figurkou.

b) **Zelená kostka:**
Ukazuje, kterým směrem se pohybuje zapomětlivá čarodějnice (ve směru nebo proti směru hodinových ručiček). Pokud se zapomětlivá čarodějnice dívá opačným směrem, musíte ji nejdříve otočit a až pak posunout. Posouvejte ji tedy vždy tváří dopředu.

c) Modrá kostka:
Určuje, zda je třeba hledat chybějící přísadu v kotli před, nebo za zapomětlivou čarodějnicí. Pokud je hozen modrý symbol s tváří čarodějnice, hledá se přísada v kotli před čarodějnicí. Pokud je hozen žlutý symbol s kloboukem čarodějnice, hledá se přísada v kotli za čarodějnicí.

d) Oranžová kostka:
Teď přichází na řadu také čaroděj Fex. Postavte ho na libovolné políčko před libovolný kotel a otočte tváří proti směru hodinových ručiček. Oranžová kostka určuje, má-li hráč posunout čarodějem Fexem (= měsíc) nebo zapomětlivou čarodějnicí (= hvězda).

Pozor:

Čaroděj Fex dělá všechno úplně naopak než zapomětlivá čarodějnice:

- Čaroděj Fex postupuje o tolik políček, kolik znázorňuje fialová kostka, avšak pozpátku. Dívá se tedy opačným směrem, než kterým postupuje.
- Čaroděj Fex se pohybuje opačným směrem, než kterým ukazuje šipka na zelené kostce.
- Čaroděj Fex nehledá přísadu, která v kotli chybí, ale přísadu, která se v kotli nachází dvakrát.
- Je-li modrou kostkou vržen symbol s tváří, musí čaroděj Fex hledat přísadu v kotli za sebou, je-li vržen symbol s čarodějnickým kloboukem, musí hledat přísadu v kotli před sebou.

Při hře s čarodějem Fexem nemusíte používat všechny čtyři kostky.
Je možné hrát také bez zapomětlivé čarodějnice, pouze s čarodějem Fexem.

Další Fex-varianty

Varianta "Ještě tohle!":
Figurky postavte na herní plán teprve poté, co si začínající hráč zapamatoval výsledek hozených kostek. Spoluhráči se mohou volně rozhodnout, před který kotel a kterým směrem pohybu figurky postaví.

Rychlá varianta:
Všichni hráči hrají současně. Vhodí kostky doprostřed herního plánu. Kdo jako první popadne správnou přísadu, dostane kouzelný nápoj. Vyhrává ten, kdo nejdřív získá čtyři kouzelné nápoje!

Poznámka: Většinu variant lze navzájem kombinovat.

Bosorka Zábudlivka

Na pozornosť zameraná, začarovaná hra na podporu exekutívnych funkcií pre 2 – 4 hráčov od 5 do 99 rokov. Plus „fex-efekt“ pre zvýšenie obtiažnosti hry.

Autori: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustrácia: Mark Robitzky
Ilustrácia „Fex-figúrky“: Sonja Hansen
Dĺžka hry: cca 15 minút

SLOVENSKY

O polnoci v bosorkinom lese! Bosorka Zábudlivka varí svoj povestný čarovný nápoj. To však vôbec nie je také jednoduché, pretože Bosorka Zábudlivka často zabúda, ktoré prísady už do kotla dala a ktoré ešte chýbajú. Úlohou hráčov je pomôcť nájsť Bosorke Zábudlivke chýbajúcu prísadu. Len ten najrýchlejší však dostane za odmenu čarovný nápoj.

Obsah hry

1 herný plán
1 Bosorka Zábudlivka
1 čarodejník Fex
1 bosorkin pohár na hádzanie kociek
10 kartičiek s kotlami
10 kartičiek s prísadami
13 čarovných nápojov
4 kocky (fialová, zelená, modrá a oranžová)
1 fex-brožúra
1 pravidlá hry

Fex-efekt

V pravidlách nájdete viacero variantov tejto hry, pri ktorých sa mení jej priebeh a v niektorých prípadoch sa požaduje vykonanie opačných úkonov. Pred každou partiou sa rozhodnite, ktoré pravidlá platia. Aby hráči mohli vyhrať, musia si zapamätať vždy nové rozdielne pravidlá a podľa nich sa aj riadiť. Ako hráč sa musíte neustále prispôsobovať zmeneným podmienkam, čím si trénujete exekutívne funkcie (viď brožúra). Vďaka fex-efektu si trénujete rôzne exekutívne funkcie nie oddelene ale ako celok. Odborníci to nazývajú aj exekutívny systém. Odporúčame Vám začať najprv základným variantom a postupne integrovať do hry ďalšie fex-pravidlá.

Príprava hry

Herný plán rozložte uprostred stola. Na bosorkine kotle v hernom pláne ľubovoľne rozmiestnite 10 kartičiek s kotlami tak, aby znázornené prísady smerovali nahor. Postavte Bosorku Zábudlivku na ľubovoľné pole pred ľubovoľný kotol. Dôležité je, aby bosorka stála tvárou v smere hodinových ručičiek.
Dookola herného plánu porozkladajte 10 kartičiek s prísadami. Pripravte si pohár na hádzanie kociek, fialovú kocku a čarovné nápoje. Čarodejník Fex a zvyšné kocky ostanú v krabici, použijeme ich až pri variante hry.

Priebeh hry

Hráči postupujú v hre rad za radom v smere hodinových ručičiek. Začína ten, kto pozná najvtipnejšie zaklínadlo. Teraz musíš pomôcť Bosorke Zábudlivke nájsť poslednú chýbajúcu prísadu v čarovnom nápoji. Tvoj hráč vľavo zatrasie pohárom s kockou a postaví ho hore dnom do stredu herného plánu.
Teraz hráč nadvihne pohár a ty sa snaž zapamätať si číslo, ktoré padlo pri hode kockou – ale ponáhľaj sa, nemáš veľmi veľa času.

Kým sa snažíš zapamätať si hodené číslo, všetci ostatní hráči vyslovujú kúzelné zaklínadlo:

1, 2, 3, 4, 5, 6
Čáry máry fuk a fex!
Chýba tu jedna prísada drobná.
Prezradí ti ju kocka čarovná!

Hneď potom kocku opäť zakryte. Teraz sa pokús nájsť chýbajúcu prísadu. Navedie ťa k nej číslo, ktoré padlo na kocke, ktorá je práve zakrytá pohárom. V mysli posuň Bosorku Zábudlivku v smere hodinových ručičiek o toľko polí, koľko udáva fialová kocka.

Pred ktorým kotlom by teraz Bosorka Zábudlivka stála?
Poriadne sa pozri do kotla. Pláva v ňom deväť rôznych čarovných prísad. Má ich byť však desať. Zisti, ktorá prísada chýba a zober si zo stola príslušnú kartičku s chýbajúcou prísadou.

Pozor:
V každom čarovnom kotli je znázornená aj jedna prísada dvakrát. Tá však zohráva rolu až pri fex-variante!

Kontrola bosorky:
Spoluhráči teraz skontrolujú, či si uhádol chýbajúcu prísadu. Nadvihnú pohár a posunú Bosorku Zábudlivku o toľko polí, koľko padlo pri hode kockou. Potom otočia kartičku s kotlom, ktorá leží pred Bosorkou Zábudlivkou. Na zadnej strane je znázornená chýbajúca prísada.

Ak si uhádol chýbajúcu prísadu, dostaneš za odmenu čarovný nápoj. Kartička s kotlom sa otočí naspäť. Kartička s prísadou sa položí na pôvodné miesto a na rade je ďalší hráč.

Koniec hry

Len čo sa každý hráč vystrieda štyrikrát, hra končí. Vyhráva ten, kto získa najviac čarovného nápoja. V prípade remízy sa víťazmi môžu stať viacerí hráči.

„Fex-efekt“:

Deti si najskôr všímajú len Bosorku Zábudlivku. Neskôr však vstupujú do hry ďalšie kocky a čarodejník Fex a deti musia podľa výsledku hodených kociek dávať pozor, kto sa ako pohybuje. Každá figúrka sa pohybuje inak (napr. vpred alebo vzad) a hľadá rôznym smerom (napr. v čarovnom nápoji pred alebo za figúrkou) buď chýbajúcu alebo dvakrát znázornenú prísadu v čarovnom nápoji. Takýmto spôsobom sa prostredníctvom fex-efektu pri jednom hode mení naraz viac pravidiel.

Vyberte si kocky, s ktorými chcete hrať. Čím viac kociek si zvolíte, o to ťažšia bude hra. Rozhodnite sa, či budete hrať len s Bosorkou Zábudlivkou alebo aj s čarodejníkom Fexom. Tento variant však odporúčame len skutočným fex-expertom.

a) **Fialová kocka:**
Udáva, o koľko polí hráč posunie figúrku.

b) **Zelená kocka:**
Znázorňuje, ktorým smerom hráč posunie Bosorku Zábudlivku (v smere alebo proti smeru hodinových ručičiek). Ak je Bosorka Zábudlivka otočená tvárou nesprávnym smerom, najprv ju otočte, až potom posuňte. Bosorku teda posúvate vždy tvárou vpred.

c) Modrá kocka:
Znázorňuje, či treba hľadať chýbajúcu prísadu v kotli pred alebo v kotli za Bosorkou Zábudlivkou. Ak padne modrý symbol s tvárou bosorky, hľadá sa prísada v kotli pred bosorkou. Ak padne žltý symbol s klobúkom bosorky, hľadá sa prísada v kotli za bosorkou.

d) Oranžová kocka:
Teraz prichádza na rad čarodejník Fex. Postavte ho na ľubovoľné pole pred ľubovoľný kotol tak, aby bol otočený tvárou proti smeru hodinových ručičiek.
Oranžová kocka znázorňuje, či hráč posunie čarodejníka Fexa (= Mesiac) alebo Bosorku Zábudlivku (= Hviezda).

Pozor:

Čarodejník Fex robí úplne všetko naopak ako Bosorka Zábudlivka:

- Čarodejník Fex sa pohybuje o toľko polí, koľko znázorňuje fialová kocka, ale smerom vzad. Jeho tvár teda smeruje opačným smerom ako sa pohybuje.
- Čarodejník Fex sa pohybuje opačným smerom, ako ukazuje šípka na zelenej kocke.
- Čarodejník Fex nehľadá prísadu, ktorá v kotli chýba, ale prísadu, ktorá sa v kotli nachádza dvakrát.
- Ak na modrej kocke padne symbol s tvárou, hľadá čarodejník Fex prísadu v kotli za sebou, ak padne symbol s klobúkom bosorky, hľadá prísadu v kotli pred sebou.

Pri hre s čarodejníkom Fexom nemusíte hrať so všetkými štyrmi kockami. Rovnako môžete hrať bez Bosorky Zábudlivky len s čarodejníkom Fexom.

Ďalšie fex-varianty

Variant "Ešte aj toto!":
Začínajúci hráč si najprv zapamätá výsledok hodených kociek, až potom postavia ostatní spoluhráči figúrky na herný plán. Môžu sa pritom voľne rozhodnúť, pred ktorý kotol figúrky postavia a či budú figúrky otočené tvárou v smere alebo proti smeru hodinových ručičiek.

Rýchly variant:
Všetci hráči hrajú súčasne. Kocky sa hodia do stredu herného plánu. Kto najrýchlejšie uchmatne správnu prísadu, dostáva čarovný nápoj. Vyhráva ten, kto ako prvý získa štyri čarovné nápoje!

Poznámka: Navzájom môžete kombinovať väčšinu variantov.

Skledasta čarovnica

Začarana igra pozornega opazovanja za spodbujanje eksekutivnih funkcij za 2 – 4 igralce od 5 – 99 leta. Plus „Fex-Efekt“ za povečanje težavnostne stopnje.

Zamisel igre: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustracija: Mark Robitzky
Ilustracija „Fex-figurica“: Sonja Hansen
Trajanje igre: ca. 15 minut

Polnoč v čarovničinem gozdu! Skledastva čarovnica vari svoj znameniti čarobni napitek. Toda to ni tako enostavno, kajti skledasta čarovnica pogosto pozabi, katere sestavine je že vrgla v svoj kotel in katere še manjkajo.
Igralci morajo skledasti čarovnici pomagati najti manjkajočo sestavino.
A zgolj najhitrejši bo za nagrado prejel čarobni napitek.

Vsebina igre

- 1 Igralna površina
- 1 Skledasta čarovnica
- 1 Čarovnik Fex
- 1 Čarovničin lonček za metanje kock
- 10 Kotlovnih ploščic
- 10 Ploščice sestavin
- 13 Čarobnih napitkov
- 4 Kocke (vijolična, zelena, modra in oranžna)
- 1 Fex-brošura
- 1 Navodila za igro

Fex-Efekt

Pravila iger vsebujejo več variant, ki lahko potek igre spremenijo in deloma zahtevajo nasprotna ravnanja. Pred vsako partijo se določi, katera pravila veljajo. Ta različna pravila si torej morajo igralci zmeraj na novo zapomniti in jim slediti, da lahko zmagajo. Nenehno se torej prilagajate spremenjenim pogojem in na tak način urite eksekutivne funkcije (glej brošuro).
Vsled Fex-Efekta se različne eksekutivne funkcije ne izolirajo, temveč jih urimo kot enoto. Strokovnjaki označujejo to kot eksekutivni sistem.
Sprva priporočamo igranje v osnovni varianti in šele sčasoma integracijo Fex-pravil v igro.

Priprava na igro

Igralno površino postavite na sredino mize. Razdelite deset kotlovnih ploščic s sestavinami navzgor poljubno na čarovničin kotel igralne površine. Postavite skledasto čarovnico na poljubno polje pred enega izmed kotlov. Pomembno je, da gleda v smeri urinega kazalca.
Položite 10 ploščic sestavin okoli igralne površine. Imejte pripravljen lonček za metanje kock, vijolično kocko in čarobne napitke. Čarovnik Fex in preostale kocke ostanejo v škatli, potrebni bodo šele pri inačici.

Potek igre

Igrate po vrsti v smeri urinega kazalca. Kdor pozna zbaven čarobni izrek, sme začeti. Sedaj moraš pomagati skledasti čarovnici najti zadnjo manjkajočo sestavino za čarobni napitek. Za to strese levi sosed lonček za metanje kock in ga postavi prikrito v sredino igralne površine.
Sedaj dvigne igralec lonček in ti si poskušaš rezultat na kocki zapomniti – a pohiti, za to nimaš časa na pretek.

Medtem, ko pomniš število točk, vsi ostali izgovarjajo čarovničin magični izrek:

1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex.
Prav res je tukaj kakor bi začarano bilo.
Le ena majhna sestavina tukaj manjka še.
Katera? Čarobna kocka ti povej!

Zatem se kocko takoj spet prekrije. Sedaj moraš poizkusiti najti manjkajočo sestavino. Število točk na sedaj prekriti kocki ti da pravilen napotek. Premikaj skledasto čarovnico v mislih za toliko polj v smeri urinega kazalca, kot kaže vijolična kocka.

Pred katerim kotlom bi skledasta čarovnica sedaj morala stati?
Natančno si poglej kotel. V njem plava devet različnih sestavin. A čarovničinih sestavin je deset. Ugotovi katera sestavina manjka in vzemi ustrezno ploščico sestavin.

Pozor:
V vsakem čarobnem kotlu je moč videti tudi eno sestavino po dva krat. A to ima svoj pomen šele v Fex-varianti!

Čarovničina kontrola:
Ostali igralci sedaj preverjajo tvoj izbor. Dvignejo lonček za metanje kock in pretečejo s skledasto čarovnico toliko polj, kolikor točk prikazuje kocka. Zatem obrnejo kotlovno ploščico, pred katero je skledasta čarovnica sedaj postavljena. Na hrbtni strani je prikazana manjkajoča sestavina.
V kolikor si izbral pravilno sestavino, dobiš kot nagrado en čarobni napitek. Kotlovna ploščica se znova obrne. Ploščica sestavine se položi nazaj in na vrsti je naslednji igralec.

Zaključek igre

Igra se konča, ko je vsak igralec bil štirikrat na vrsti. Igralec z največ čarobnimi napitki zmaga. V primeru neodločenega izida imamo več zmagovalcev.

„Fex-Efekt“:

Sprva morajo otroci biti pozorni zgolj na skledasto čarovnico. A kasneje pridejo v igro ostale kocke, čarovnik Fex in otroci morajo glede na izid na kocki Opazovati, kako se kdo izmed njih premika. Vsaka figura se premika drugače (npr. naprej ali nazaj) in išče v različnih smereh (npr. v čarobnem napitku pred ali za figuro) manjkajočo ali dvojno sestavino čarobnega napitka. Tako se vsled Fex-Efekt-a na en mah postavi na glavo kar več pravil.

Izberite si, s katerimi kockami želite igrati. Več kot izberete kock, toliko težja bo igra. Odločite se, ali želite igrati zgolj s skledasto čarovnico ali tudi s čarovnikom Fex-om. Vendar to svetujemo šele Fex-ekspertom.

a) Vijolična kocka:
Določa, za koliko polj se figura premika.

b) Zelena kocka:
Določa, v katero smer bo skledasta čarovnica tekla (v smeri ali v nasprotni smeri urinega kazalca). Kadar Skledasta čarovnica gleda naravnost v nasprotno smer, jo morate obrniti, preden jo premaknete.Teče torej zmeraj s pogledom naprej.

c) Modra kocka:
Prikazuje, ali je potrebno manjkajočo sestavino iskati v kotlu pred ali za skledasto čarovnico. V kolkor je na kocki viden moder simbol z obrazom čarovnice, se sestavino išče v kotlu pred čarovnico. V kolikor vidimo rumen simbol s čarovničinim klobukom, je potrebno iskati v kotlu za čarovnico.

d) Oranžna kocka:
Sedaj dodatno potrebujemo čarovnika Fex-a. Postavite ga s pogledom usmerjenim v nasprotni smeri urinega kazalca na polje pred poljubnim kotlom. Oranžna kocka prikazuje, ali se bo premikal čarovnik Fex (= mesec) ali skledasta čarovnica (= zvezda).

Pozor:

Čarovnik Fex počne domala vse drugače kot skledasta čarovnica:

- Po poljih, ki jih določa vijolična kocka, teče vzvratno. Gleda torej v nasprotno smer kot teče.
- Teče v nasprotno smer puščice na zeleni kocki.
- Ne išče sestavine, ki manjka v kotlu, temveč sestavino, ki je v njem prisotna 2x.
- V kolikor je na modri kocki viden obraz, mora sestavino iskati v kotlu za seboj, v kolikor je viden čarovničin klobuk, pa v kotlu pred seboj.

Igro s čarovnikom Fex-om je mogoče igrati tudi z manj kot štirimi kockami.
Možna je tudi igra brez skledaste čarovnice in zgolj s čarovnikom Fex-om.

Nadaljnje Fex-variante

„Pa še to!“-varianta:
Figure se postavijo na igralno površino šele, po tem ko si je začetni igralec kocko zapomnil. Soigralci smejo prosto odločati, pred katerim kotlom in v katero smer teka bodo postavili figure.

Hitra-varianta:
Vsi igralci igrajo istočasno. Kocke se kotalijo proti sredini igralne površine. Kdor prvi ujame pravilno sestavino, dobi čarobni napitek. Kdor prvi poseduje štiri čarobne napitke, je zmagovalec!

Opomba: Večino variant je mogoče med seboj kombinirati.

Vrăjitoarea neîndemânatică

Un joc magic la care trebuie privit cu atenţie, pentru stimularea dezvoltării funcţiilor executive, pentru 2-4 jucători între 5 – 99 de ani. Suplimentar, „efectul Fex“ pentru sporirea gradului de dificultate.

Ideea de joc:	Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustraţia:	Mark Robitzky
Ilustraţia „figurii Fex“:	Sonja Hansen
Durata de joc:	cca. 15 minute

Miezul nopţii în pădurea vrăjitoarei! Vrăjitoarea neîndemânatică pregăteşte renumita ei băutură magică. Dar prepararea băuturii magice e mai complicată decât pare, pentru că vrăjitoarea neîndemânatică uită adesea ingredientele puse deja în cazan şi cele care lipsesc. Jucătorii trebuie să ajute vrăjitoarea neîndemânatică să găsească ingredientul lipsă. Însă doar cel mai rapid jucător primeşte drept recompensă o băutură magică.

Conţinutul jocului

- 1 plan de joc
- 1 vrăjitoare neîndemânatică
- 1 vrăjitor Fex
- 1 un pahar fermecat pentru zaruri
- 10 cartonaşe pentru cazan
- 10 cartonaşe cu ingrediente
- 13 băuturi magice
- 4 zaruri (violet, verde, albastru şi portocaliu)
- 1 broşură Fex
- 1 set de instrucţiuni de joc

ROMÂNA

Efectul Fex

Regulile jocurilor conţin mai multe variante, care modifică desfăşurarea jocului şi impun parţial acţiuni opuse. Înaintea fiecărui joc trebuie stabilit care reguli sunt valabile. Jucătorii trebuie deci să memoreze mereu acest nou set de reguli, pe care trebuie să le respecte pentru a câştiga. Ei se adaptează astfel mereu la condiţii diferite şi îşi antrenează astfel funcţiile executive (vezi broşura). Prin intermediul efectului Fex, diferitele funcţii executive nu mai sunt antrenate individual, ci ca unitate. Specialiştii numesc această unitate sistem executiv. Vă recomandăm să începeţi cu varianta de bază şi să integraţi pas cu pas regulile Fex în joc.

Pregătirea jocului

Aşezaţi planul de joc în mijlocul mesei. Repartizaţi la întâmplare cele zece cartonaşe pentru cazan cu ingredientele în sus pe cazanele vrăjitoarei de pe planul de joc. Aşezaţi vrăjitoarea neîndemânatică pe un câmp oarecare în faţa unuia dintre cazane. Este important ca vrăjitoarea să privească în direcţia în direcţia acelor de ceasornic. Aşezaţi 10 cartonaşe cu ingrediente în jurul planului de joc. Ţineţi paharul pentru zaruri, zarul violet şi băuturile magice la îndemână. Vrăjitorul Fex şi restul zarurilor rămân în cutie, ele sunt necesare doar pentru varianta jocului.

Desfăşurarea jocului

Jucaţi pe rând în sensul acelor de ceasornic. Cine ştie o formulă magică distractivă are voie să înceapă. Acum trebuie să ajuţi vrăjitoarea neîndemânatică să găsească ingredientul lipsă pentru băutura magică. În acest scop, jucătorul din stânga ta agită paharul cu zarul şi îl pune cu gura în jos în mijlocul planului de joc.
Acum acest jucător ridică paharul şi tu trebuie să memorezi rezultatul indicat de zar – dar grăbeşte-te, nu ai prea mult timp la dispoziţie.

În timp ce tu memorezi numărul de puncte, ceilalţi jucători spun formula magică a vrăjitoarei:

1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex.
Ca prin magie, aici
lipseşte un ingredient micuţ.
Care? Zarul fermecat îţi arată răspunsul!

Apoi zarul va fi acoperit din nou. Acum trebuie să încerci să găseşti ingredientul lipsă. Numărul de puncte de pe zarul acum acoperit îţi oferă indiciul corect.
Deplasează vrăjitoarea neîndemânatică în gând în sensul acelor de ceas cu numărul câmpuri indicat de zarul violet.

În faţa căruia dintre cazane s-ar opri acum vrăjitoarea neîndemânatică?
Uită-te exact la cazan. În el plutesc nouă ingrediente magice diferite. Dar în total exista zece ingrediente magice. Găseşte ingredientul lipsă şi ia cartonaşul cu ingredientul respectiv asupra ta.

Atenţie:
În fiecare cazan al vrăjitoarei, unul dintre ingrediente apare de două ori.
Dar acest lucru este important doar pentru varianta de joc Fex!

Verificarea vrăjitoarei:
Ceilalţi jucători verifică acum alegerea ta. Ei ridică paharul pentru zaruri şi deplasează vrăjitoarea neîndemânatică cu numărul de câmpuri indicat de punctele zarului. Apoi întorc cartonaşul cazanului în faţa căruia s-a oprit vrăjitoarea. Pe partea din spate a cartonaşului se vede imaginea ingredientului lipsă.

Dacă ai ales ingredientul corect, primeşti ca recompensă o băutură magică. Acum se întoarce din nou cartonaşul cazanului. Cartonaşul cu ingrediente se pune la loc şi este rândul următorului jucător.

Sfârşitul jocului

Jocul s-a terminat, după ce fiecare jucător a jucat de patru ori. Jucătorul cu cele mai multe băuturi magice a câştigat. În cazul unei egalităţi, există mai mulţi câştigători.

„Efectul Fex”:

La început, copii trebuie să urmărească doar vrăjitoarea neîndemânatică. Mai târziu, intră în joc şi celelalte zaruri şi vrăjitorul Fex, iar copii trebuie să se uite cine şi cum se deplasează în funcţie de rezultatul de pe zaruri. Fiecare figură se deplasează altfel (de ex. în faţă sau în spate) şi caută în direcţii diferite (de ex. în băutura magică din faţa sau din spatele figurii) ingredientul lipsă sau ingredientul dublu din băutura magică. Astfel, datorită efectului Fex, sunt inversate cu o singură aruncare de zar mai multe reguli.

Rămâne la alegerea voastră cu câte zaruri vreţi să jucaţi. Cu cât sunt mai multe zaruri în joc, cu atât jocul devine mai dificil. Voi decideţi, dacă vreţi să jucaţi doar cu vrăjitoarea neîndemânatică sau şi cu vrăjitorul Fex. Jocul cu vrăjitorul Fex se recomandă însă doar experţilor Fex.

a) **Zarul violet:**
Arată câte câmpuri se deplasează figura.

b) **Zarul verde:**
Arată în care direcţie se deplasează vrăjitoarea neîndemânatică (în sensul acelor de ceas sau în sensul invers). Dacă vrăjitoarea neîndemânatică tocmai priveşte în direcţia opusă, trebuie să o întoarceţi înainte de a o deplasa. Ea merge, deci, întotdeauna cu privirea înainte.

c) Zarul albastru:
Arată dacă ingredientul lipsă trebuie căutat în cazanul din faţa sau din spatele vrăjitoarei neîndemânatice. Dacă pe zar se vede simbolul albastru cu faţa vrăjitoarei, ingredientul trebuie căutat în cazanul din faţa vrăjitoarei. Dacă se vede simbolul galben cu pălăria vrăjitoarei, ingredientul trebuie căutat în cazanul din spatele vrăjitoarei.

d) Zarul portocaliu:
Acum aveţi nevoie şi de vrăjitorul Fex. Aşezaţi-l cu privirea în sensul invers al acelor de ceas pe un câmp în faţa unui cazan oarecare. Zarul portocaliu arată dacă trebuie deplasat vrăjitorul Fex (= luna) sau dacă trebuie deplasată vrăjitoarea neîndemânatică (= steaua).

Atenţie:

Vrăjitorul Fex face aproape totul altfel decât vrăjitoarea neîndemânatică:

- El merge numărul de câmpuri indicat de zarul violet cu spatele. El se uită, deci, în direcţia opusă direcţiei lui de deplasare.
- El merge în direcţia opusă a săgeţii de pe zarul verde.
- El nu caută ingredientul lipsă dintr-un cazan, el caută ingredientul care apare de 2x în cazan.
- Dacă pe zarul albastru se vede faţa, el trebuie să caute ingredientul în spatele lui, dacă se vede pălăria vrăjitoarei, el trebuie să caute ingredientul în faţa lui.

Jocul cu vrăjitorul Fex poate fi jucat şi cu mai puţin de patru zaruri. Este posibil să vă jucaţi fără vrăjitoarea neîndemânatică şi doar cu vrăjitorul Fex.

Alte variante Fex

Variante „Încă o regulă!“:
Figurile se aşează pe planul de joc, doar după ce jucătorul care începe a memorat zarurile. Ceilalţi jucători au voie să decidă la alegere, în faţa cărui cazan şi în ce direcţie de mers aşează figurile.

Varianta rapidă:
Toţi jucătorii joacă concomitent: Zarurile vor fi aruncate spre mijlocul planului de joc. Cine ia primul ingredientul corect primeşte o băutură magică. Cine are primul patru băuturi preferate, a câştigat!

Observaţie: Cele mai multe variante pot fi combinate între ele.

Schusselhexe

Ein verhextes Schau-Genau-Spiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Spielidee: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration: Mark Robitzky
Illustration „Fex-Figur“: Sonja Hansen
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Mitternacht im Hexenwald! Die Schusselhexe braut ihren berühmten Zaubertrank. Doch das ist gar nicht so einfach, denn die schusselige Hexe vergisst häufig, welche Zutaten sie schon in ihren Kessel geworfen hat und welche noch fehlen. Die Spieler müssen der Schusselhexe helfen, die fehlende Zutat zu finden. Doch nur der Schnellste erhält zur Belohnung einen Zaubertrank.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Schusselhexe
- 1 Zauberer Fex
- 1 Hexenwürfelbecher
- 10 Kesselplättchen
- 10 Zutatenplättchen
- 13 Zaubertränke
- 4 Würfel (violett, grün, blau und orange)
- 1 Fex-Broschüre
- 1 Spielanleitung

Der Fex-Effekt

Die Regeln der Spiele enthalten mehrere Varianten, die den Spielablauf verän-dern und zum Teil entgegengesetzte Handlungen erfordern. Vor jeder Partie wird festgelegt, welche Regeln gelten. Diese unterschiedlichen Regeln müssen sich die Spieler also stets aufs Neue merken und befolgen, um gewinnen zu können. Sie stellen sich also ständig auf veränderte Bedingungen ein und trainieren so die exekutiven Funktionen (s. Broschüre). Durch den Fex-Effekt werden die verschiedenen exekutiven Funktionen nicht isoliert, sondern als Einheit trainiert. Die Fachleute bezeichnen dies als exekutives System. Wir empfehlen zuerst mit der Grundvariante zu spielen und erst nach und nach die Fex-Regeln im Spiel zu integrieren.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die zehn Kesselplättchen mit den Zutaten nach oben beliebig auf die Hexenkessel des Spielplans. Stellt die Schusselhexe auf ein beliebiges Feld vor einen der Kessel. Es ist wichtig, dass sie in Uhrzeigerrichtung schaut.
Legt die 10 Zutatenplättchen um den Spielplan herum. Haltet den Würfelbecher, den violetten Würfel und die Zaubertränke bereit. Zauberer Fex und die restlichen Würfel bleiben in der Schachtel, sie werden erst für die Variante benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den lustigsten Zauberspruch kennt, darf beginnen. Du musst jetzt der Schusselhexe helfen, die letzte fehlende Zutat für den Zaubertrank zu finden. Dazu schüttelt dein linker Nachbar den Würfelbecher und stellt ihn verdeckt in die Spielplanmitte.
Jetzt hebt der Spieler den Becher und du versuchst dir das Würfelergebnis zu merken – aber beeile dich, du hast nicht sehr lange Zeit dafür.

Während du dir die Punktzahl einprägst, sprechen alle anderen den magischen Hexenspruch:

1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex.
Es ist hier wirklich wie verhext.
Eine winzige Zutat fehlt jetzt hier.
Welche? Der Zauberwürfel sagt es dir!

Danach wird der Würfel gleich wieder verdeckt. Jetzt musst du versuchen, die fehlende Zutat zu finden. Die Punktzahl auf dem jetzt verdeckten Würfel liefert den richtigen Hinweis.
Bewege die Schusselhexe in Gedanken so viele Felder im Uhrzeigersinn, wie der violette Würfel vorgibt.

Vor welchem Kessel würde die Schusselhexe jetzt stehen?
Sieh dir den Kessel genau an. Es schwimmen neun unterschiedliche Hexenzutaten darin. Es gibt aber zehn Hexenzutaten. Finde heraus, welche Zutat fehlt und nimm das entsprechende Zutatenplättchen zu dir.

Achtung:
In jedem Zauberkessel ist auch eine Zutat doppelt zu sehen.
Das hat aber erst in der Fex-Variante eine Bedeutung!

Die Hexenkontrolle:
Die anderen Spieler überprüfen jetzt deine Wahl. Sie heben den Würfelbecher an und laufen mit der Schusselhexe so viele Felder, wie der Würfel Punkte zeigt. Danach drehen sie das Kesselplättchen, vor dem die Schusselhexe jetzt steht, um. Auf der Rückseite ist die fehlende Zutat abgebildet.

Hast du die richtige Zutat gewählt, bekommst du als Belohnung einen Zaubertrank. Das Kesselplättchen wird wieder umgedreht. Das Zutatenplättchen wird zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

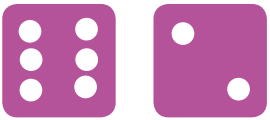
Das Spiel endet, sobald jeder Spieler viermal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Zaubertränken gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

„Der Fex-Effekt“:

Zunächst müssen die Kinder nur auf die Schusselhexe achten. Doch später kommen die anderen Würfel und Zauberer Fex ins Spiel und die Kinder müssen je nach Würfelergebnis schauen, wer sich wie bewegt. Jede Figur bewegt sich aber anders (z.B. vorwärts oder rückwärts) und sucht in verschiedenen Richtungen (z.B. im Zaubertrank vor oder hinter der Figur) nach der fehlenden oder der doppelten Zutat des Zaubertranks. So werden durch den Fex-Effekt auf einen Wurf gleich mehrere Regeln auf den Kopf gestellt.

Sucht euch aus, mit welchen Würfeln ihr spielen möchtet. Je mehr Würfel ihr wählt, umso schwerer wird das Spiel. Entscheidet, ob ihr nur mit der Schusselhexe oder auch mit Zauberer Fex spielen wollt. Das ist allerdings erst Fex-Experten zu empfehlen.

a) **Der violette Würfel:**
Er gibt an, wie viele Felder eine Figur bewegt wird.



b) **Der grüne Würfel:**
Er zeigt, in welche Richtung die Schusselhexe läuft (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Wenn die Schusselhexe gerade in die entgegengesetzte Richtung blickt, müsst ihr sie umdrehen, bevor ihr sie bewegt. Sie läuft also immer mit dem Blick nach vorn.

c) Der blaue Würfel:
Er zeigt, ob in dem Kessel vor oder hinter der Schusselhexe nach der fehlenden Zutat geschaut wird. Ist auf dem Würfel das blaue Symbol mit dem Gesicht der Hexe zu sehen, wird im Kessel vor der Hexe die Zutat gesucht. Ist das gelbe Symbol mit dem Hexenhut zu sehen, muss im Kessel hinter der Hexe die Zutat gesucht werden.

d) Der orange Würfel:
Jetzt wird zusätzlich der Zauberer Fex benötigt. Stellt ihn mit Blickrichtung gegen den Uhrzeigersinn auf ein Feld vor einen beliebigen Kessel.
Der orange Würfel zeigt, ob der Zauberer Fex (= Mond) oder die Schusselhexe (= Stern) bewegt wird.

Achtung:

Zauberer Fex macht so ziemlich alles anders als die Schusselhexe:

- Er läuft die Felder, die der violette Würfel vorgibt, rückwärts. Er schaut also in die entgegengesetzte Richtung als er läuft.
- Er läuft in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils auf dem grünen Würfel.
- Er sucht nicht nach der Zutat, die in einem Kessel fehlt, sondern nach der Zutat, die genau 2x darin vorkommt.
- Ist auf dem blauen Würfel das Gesicht zu sehen, muss er in dem Kessel hinter sich nach der Zutat suchen, ist der Hexenhut zu sehen, in dem Kessel vor sich.

Das Spiel mit Zauberer Fex kann auch mit weniger als vier Würfeln gespielt werden. Es ist auch möglich, ohne die Schusselhexe und nur mit Zauberer Fex zu spielen.

Weitere Fex-Varianten

Die „Auch das noch!“-Variante:
Die Figuren werden erst dann auf den Spielplan gestellt, nachdem sich der Startspieler die Würfel eingeprägt hat. Die Mitspieler dürfen frei entscheiden, vor welchen Kessel und in welche Laufrichtung sie die Figuren stellen.

Schnelle-Variante:
Alle Spieler spielen gleichzeitig. Die Würfel werden zur Spielplanmitte hin gerollt. Wer zuerst die richtige Zutat schnappt, bekommt einen Zaubertrank.
Wer zuerst vier Zaubertränke besitzt, gewinnt!

Anmerkung: Die meisten Varianten sind miteinander kombinierbar.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile** , när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

Fex – Nauka i zabawa

Přizpůsobená pro výuku · Fit pre učenie · Dobra kondicija za učenje · Fex – Fit pentru a învăța · Fex – Fit fürs Lernen

Gry Fex powstały w HABA we współpracy z Transfer-Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) na Uniwersytecie w Ulm – instytucją zajmującą się stosowaniem w praktyce nauczania i uczenia się wiedzy z zakresu neuronauki. Wspierają one funkcje wykonawcze u dzieci.
Funkcje wykonawcze kierują naszym myśleniem i zachowaniem, dlatego są ważnym warunkiem efektywnej nauki i kontroli emocji. W ten sposób dzieci zdobywają przygotowanie do nauki, dobrze się przy tym bawiąc!

Hry řady FEX byly vyvinuty firmou HABA ve spolupráci s Centrem pro neurovědy a studium - ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen - ZNL) na univerzitě v Ulmu v Německu. Tyto hry v dětech podporují vyšší mozkové (výkonné) funkce. Tyto funkce kontrolují jejich myšlení a chování a proto jsou nezbytné pro úspěšné učení a ovládání emocí. V tomto směru poskytují naše hry spoustu zábavy, podnětů a vzrušení a proto jsou pro děti vhodné pro výuku!

Hry z rady „fex“ boli vyvinuté spoločnosťou HABA v spolupráci s Centrom transferu neurovied a učenia (Transfer-Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen, ZNL) na Ulmskej univerzite v Nemecku. Tieto hry podporujú exekutívne funkcie u detí.
Exekutívne funkcie riadia naše myslenie a správanie a sú preto dôležitým predpokladom úspešného učenia a ovládania vlastných emócií. Tak budú deti vďaka veľkej zábave a napätiu pripravené učiť sa!

Fex-igre so bile razvite s strani HABA v sodelovanju s Transfernim centrom za nevrološke znanosti in učenje (ZNL) na Univerzi Ulm. Spodbujajo eksekutivne funkcije otrok.
Eksekutivne funkcije krmilijo naše misli in vedenje in so s tem pomemben predpogoj za uspešno učenje in nadzorovano operiranje z lastnimi emocijami. Tako postanejo otroci z obilico veselja in napetosti v dobri kondiciji za učenje!

Jocurile Fex ale firmei HABA au fost create în colaborare cu Centrul pentru Ştiinţe Neurologice şi Învăţare [TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL)] la Universitatea din Ulm. Ele ajută la dezvoltarea funcţiilor executive ale copiilor.
Funcţiile executive dirijează gândirea şi comportamentul şi constituie astfel condiţii importante pentru învăţarea cu succes şi relationare controlata cu propriile emoţii. Astfel, copii se antrenează cu multă plăcere şi cu interes pentru a învăţa!

Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder.
Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

TL 80972 1/12 Art. Nr.: 7611

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