

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

1,2,3- HEX HERBEI!



1,2,3 Hex Herbei! • Petits sorciers • 1, 2, 3 – heksenmie!
¡1, 2, 3, hazlo aparecer! • 1,2,3: indizio, vieni a me!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2017



1,2,3- HEX HERBEI!



Ein turbulentes Schau-genau-Spiel für 2 - 4 Zauberlehrlinge von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustration: Andreas Besser
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Es ist Nacht im alten Zauberwald. Wenn die Drachen erwachen und der Vollmond lange Schatten zeichnet, beginnt die große Abschlussprüfung für die Zauberlehrlinge. Ganz allein sollen sie den Weg durch den düsteren Wald bis zum geheimen Saal der Zauberer finden. Hierfür hat jeder von ihnen eine Zauberkugel bekommen. Nur den richtigen Zauberspruch gesprochen, dreimal die Kugel geschüttelt und schon erscheinen in den Zauberkugeln Hinweise auf den richtigen Weg. Doch Achtung: Ihr müsst schnell sein und ganz genau hinschauen, denn nur wenn ihr die Hinweise herbeihexen könnt, kommt ihr dem Ziel einen Schritt näher. Wer die Zauberkugel am besten beherrscht, findet als erster den Weg zum geheimen Saal der Zauberer und besteht die magische Prüfung.

SPIELINHALT

1 Spielplan (8 Puzzleteile), 4 Zauberkugeln, 4 Zauberlehrlinge, 4 Kugelablagen, 4 Tableaus mit je 34 Hinweisplättchen, 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Brecht alle Hinweisplättchen aus **einem** Tableau und füllt sie in **eine** Zauberkugel. Dann verschließt ihr die Kugel fest und füllt die Hinweisplättchen des **nächsten** Tableaus in die **nächste** Kugel.

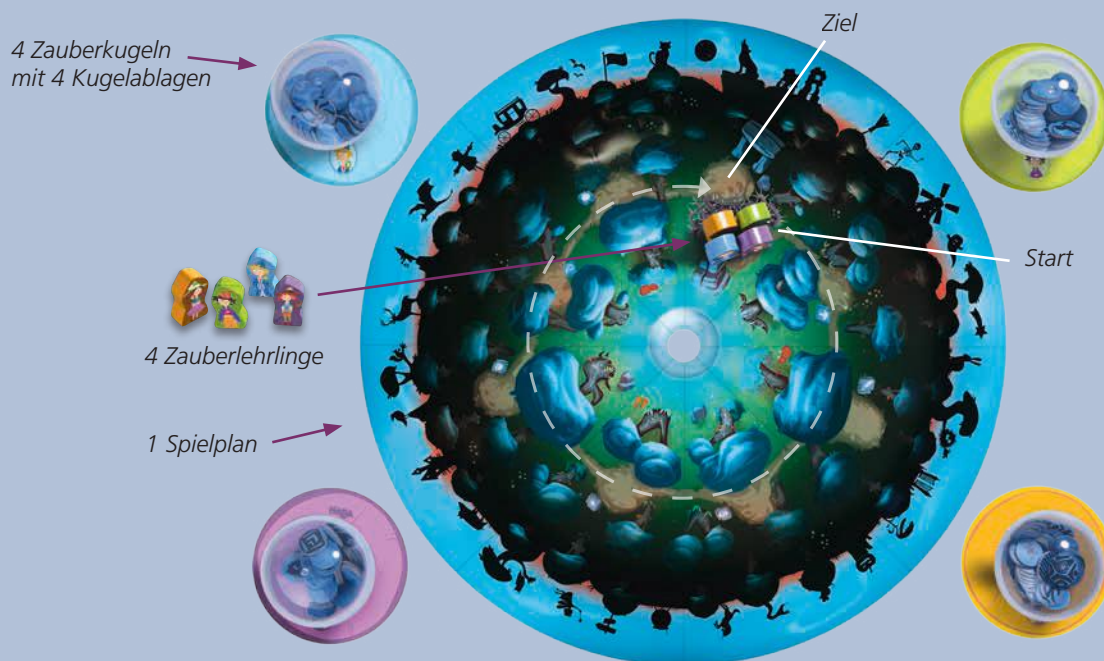
SPIELVORBEREITUNG

Puzzelt als erstes den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Die acht Teile könnt ihr auf beliebige Weise zu einem Kreis zusammenfügen. Dann sucht sich jeder Spieler einen Zauberlehrling und die passende Kugelablage aus. Legt die Kugelablage jeweils vor euch ab. Wichtig: Es wird immer mit allen Zauberkugeln und allen Kugelablagen gespielt. Wenn ihr weniger als vier Spieler seid, dann legt ihr die übrigen Kugelablagen an einen freien Platz zwischen euch. Auf jede Kugelablage wird eine Zauberkugel gelegt. Die Zauberlehrlinge kommen alle auf das Startfeld neben dem großen Zauberstein.

Nicht benötigte Zauberlehrlinge legt ihr in die Schachtel zurück. Schaut euch nun den Zauberwald genau an: Durch ihn führt ein versteck-

ter, magischer Pfad. Auf sieben der acht Spielplanteile findet ihr Wegfelder und einen Meilenstein mit einem weißen Symbol. Auf dem achten Spielplanteil seht ihr den Zauberstein neben dem Startfeld und den Eingang zum Saal der Zauberer (= Ziel).

Am Waldrand könnt ihr auf jedem Spielplanteil die Silhouetten von vier Hinweisen entdecken, zum Beispiel einen Hirsch, einen Zwerg, einen Drachen, eine Vogelscheuche. Wenn ihr jetzt eure Zauberkugel schüttelt und hineinsieht, seht ihr dort die gleichen Symbole auf den Hinweisplättchen. In jeder Kugel befindet sich aber nur ein Hinweis von jedem Spielplanteil. Doch niemand von euch weiß genau, mit welcher Zauberkugel er welchen Hinweis herbeihexen kann.



SPIELABLAUF

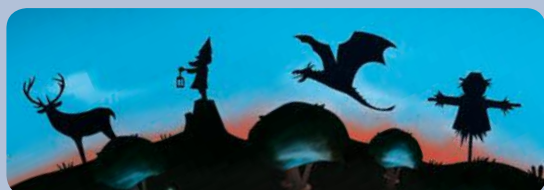
Zauberkugeln tauschen

Zu Beginn einer jeden Spielrunde schüttelt ihr eure Zauberkugeln und reicht sie zur nächsten Kugelablage nach links weiter. Kugeln ohne Mitspieler werden ebenfalls weitergereicht.

Hinweise entdecken

Ihr müsst ein Plättchen mit einer Silhouette finden, die auf dem von eurem Zauberlehrling aus im Uhrzeigersinn nächsten Spielplanteil abgebildet ist (z.B. Hirsch, Zwerg, Drache, Vogelscheuche). Silhouetten von weiter entfernten Spielplanteilen zählen nicht.

Sagt alle gemeinsam den Zauberspruch „1, 2, 3 – Hex herbei!“ ... und die Jagd nach den Hinweisen beginnt: Jeder Spieler nimmt die Kugel, die vor ihm liegt, und versucht sie so zu drehen und zu schütteln, dass er ein Plättchen mit der Silhouette eines passenden Hinweises findet. Hat ein Spieler ein Hinweisplättchen mit einer passenden Silhouette gefunden, ruft er schnell „Zauberstopp!“. Alle Spieler müssen daraufhin ihre Zauberkugeln wieder auf die Kugelablagen legen. Wer „Zauberstopp!“ gerufen hat, legt seine Zauberkugel vorsichtig auf das Loch in der Spielplanmitte. Die Mitspieler kontrollieren jetzt gemeinsam.





Zeigt ein Hinweisplättchen eine der gesuchten Silhouetten auf dem nächsten Spielplanteil?

- **Ja!** Prima, du hast gut gezaubert und den passenden Hinweis gefunden. Du darfst mit deinem Zauberlehrling bis zum nächsten Wegfeld ziehen.
- **Nein!** Du hast dich leider geirrt. Macht nichts! Nehmt alle eure Zauberkugeln wieder in die Hand und sucht weiter, bis einer ein passendes Hinweisplättchen findet.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Alle schütteln wieder ihre Zauberkugeln und geben sie nach links weiter (siehe Zauberkugeln tauschen) und suchen anschließend nach der passenden Silhouette für den nächsten Spielplanteil.



Die magische Meile

Stehst du mit deinem Zauberlehrling allein und als Letzter auf dem hintersten Wegfeld, dann darfst du einen besonderen Zauber ausführen: Du darfst in der Zauberkugel nicht nur nach der Silhouette des nächsten Wegabschnittes, sondern **auch** nach dem weißen Symbol des Meilensteins des nächsten Spielplanteils suchen. Hast du das weiße Symbol gefunden, rufst du schnell „Zauberstopp!“ und legst deine Zauberkugel vorsichtig in die Mitte. Ist es das gesuchte Meilenstein-Symbol, darfst du bis auf das Feld des vorletzten Spielers vorrücken.

Achtung: Beim Spiel zu zweit, darfst du nur bis auf das Feld direkt hinter deinem Mitspieler vorrücken. Daher helfen dir die Meilensteine im Spiel zu zweit nur, wenn du mindestens zwei Felder zurückliegst.

Dann geht die Suche wie gehabt weiter.



SPIELEND

Sobald ein Spieler mit seinem Zauberlehrling den Eingang zum geheimen Saal der Zauberer erreicht hat, endet das Spiel. Er ist der Gewinner, denn er hat die Abschlussprüfung der Zauberlehrlinge als Bester bestanden.

Achtung

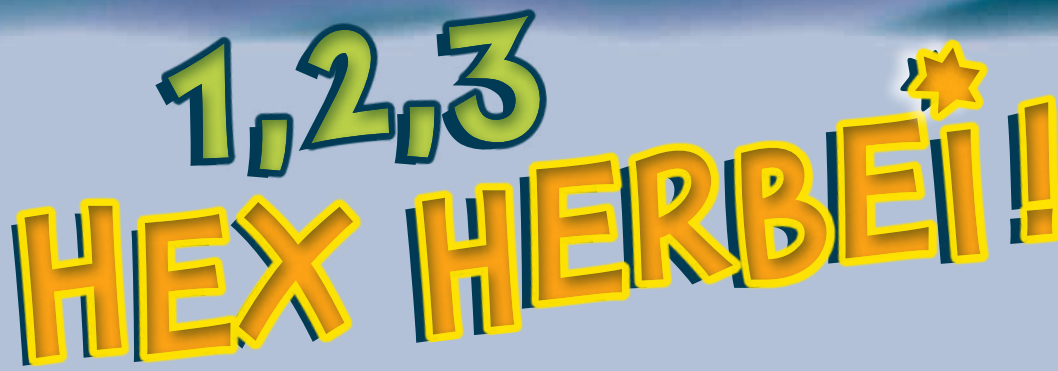
Bitte geht vorsichtig mit den Zauberkugeln um. Sie sollten nicht herunterfallen und nicht geworfen werden. Ansonsten könnten sie aufgehen und die Hinweisplättchen darin durcheinander kommen oder verloren gehen.



Die Kugeln können zum Reinigen geöffnet werden. Aber passt bitte auf, dass die Hinweisplättchen aus verschiedenen Kugeln nicht durcheinanderkommen. Sollte doch einmal etwas durcheinander geraten, findet ihr auf der Seite mit dem Spielinhalt, welche Hinweisplättchen zusammen in eine Kugel gehören.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Authors: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustrator: Andreas Besser
Length of game: approx. 10 minutes

The player who can best command the magic ball will be the first to find the way to the sorcerer's secret room and pass the magical test.

5

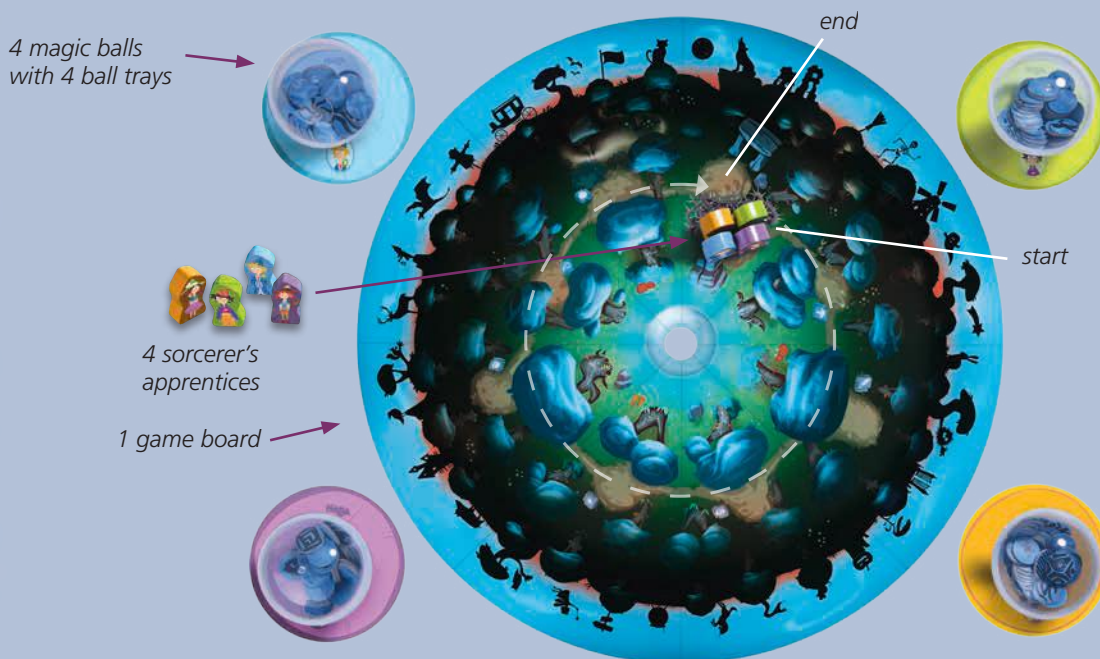


PREPARATION

Assemble the jigsaw game board and place it in the center of the table. The eight puzzle sections may be placed together in any order you wish to create a circle. Each player chooses a sorcerer's apprentice and the matching color ball tray. Place the magic ball in front of you resting in the tray. Important: All four magic balls are used regardless of the number of players. If you are fewer than four players, then place the remaining ball trays in an open space easily reached by the players. A magic ball is placed on each ball tray. The sorcerer's apprentices all begin on the starting field next to the large magic stone. Place any unused sorcerer's apprentices back into the game box. Look very closely at the enchanted forest and discover the hidden magical

path that leads through it. You will find pathways and a milestone with a white symbol on seven of the eight game board sections. On the eighth game board section you will see the magic stone next to the starting field and the entrance to your final destination - the Sorcerer's room (stone archway).

On the edge of the forest of each game board section you can discover the silhouettes of four different clues, for example: a stag, a dwarf, a dragon, and a scarecrow. When you shake your magic ball and look inside, you will see the same symbols on the clue tiles. But only one clue from each game board section is in each ball. Yet none of you will know exactly with which magic ball you will be able to conjure up which clue.



HOW TO PLAY

Exchange magic balls

At the beginning of each round of the game, players should shake their magic ball and then pass it on to the player to their left. Magic balls that do not belong to other players will likewise be passed on to the next ball tray.

Discover clues

During each round you must quickly search for a tile with a silhouette that is depicted on the next game board section in clockwise direction from the perspective of your sorcerer's apprentice (e.g., stag, dwarf, dragon, and scarecrow). Silhouettes from more distant, non-adjacent game board sections do not count.



Everyone together says the magic spell together "1, 2, 3 – Conjure up for me" ... And the pursuit of the clues begins. Each player takes the ball that is in front of them and tries to turn and shake it in such a way that they find a tile with the silhouette of a matching clue in the section of the board of which their apprentice stands.

When a player has found a clue tile with a matching silhouette, they quickly call out "Magic stop!" All players must immediately stop searching and place their magic balls onto the ball trays. The player who called out "Magic stop!" carefully places their magic ball on the hole in the center of the game board. Together the other players check the magic ball.





Does the clue tile show one of the sought after silhouettes on the next game board section?

- **Yes!** Great, you have conjured well and found the matching clue. You may move your sorcerer's apprentice forward along the path to the next clearing.
- **No!** Unfortunately you have made a mistake. Never mind! All players pick up their magic balls again and continue to search for a matching clue tile.

A new round begins, players shake their magic balls and pass the balls to the player on their left (see Exchange magic balls). Say "1, 2, 3, Conjure up for me" and begin searching for the matching silhouette in the next game board section.



The magic mile

If you are alone with your sorcerer's apprentice, and you are the farthest behind, you may carry out a special spell to try to catch up. During the next round you may look in the magic ball not only for a silhouette shown on the next path section but **also** for the white symbol of the milestone of the next game board section. If you have found the white symbol, quickly call out "Magic stop!" and place your magic ball carefully into the center of the game board. If it is the searched milestone symbol, you may advance to the field that is one place behind the next player.

Attention: If two of you are playing, you may only advance to the field directly behind your fellow player.

The search then continues as usual.



END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has reached the entrance to the sorcerer's secret room. This player is the winner, as they have been the first apprentice to pass the final sorcerer's exam!

Attention

Please handle the magic balls with care and try not to drop or throw them. The magic balls could become loose and the clue tiles could get mixed up or even be lost.



The balls may be opened for cleaning; please make sure that the clue tiles from the various balls do not get mixed up. If however something should get mixed up, you will find on the page with the contents which clue tiles belong together in a ball.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.



PETITS SORCIERS



Un jeu palpitant d'observation pour 2 à 4 apprentis sorciers de 5 à 99 ans.

Auteurs : Marco Teubner, Frank Bebenroth

Illustration : Andreas Besser

Durée du jeu : env. 10 minutes

La nuit est tombée sur la vieille forêt enchantée. Quand les dragons se réveillent et la pleine lune dessine de longues ombres, la grande épreuve de sorcellerie qu'attendent impatiemment nos petits sorciers peut commencer. Tout seul, vous devrez trouver le chemin dans l'obscurité de la forêt jusqu'à la salle secrète des sorciers. Pour vous aider, vous recevez chacun une boule de cristal. En prononçant la bonne formule magique et en secouant trois fois la boule de cristal, vous obtiendrez peut-être des indices sur le chemin à suivre.

Mais attention : il faudra se dépêcher et être attentifs, car vous avancerez seulement si vous savez utiliser habilement votre magie pour obtenir les précieux indices.

Le petit sorcier qui maîtrise le mieux sa boule de cristal trouvera en premier le chemin vers la salle secrète des sorciers et pourra en devenir un vrai !

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu (8 pièces à assembler), 4 boules de cristal en plastique, 4 petits sorciers, 4 supports pour boules de cristal, 4 plaquettes de 34 jetons « indice » chacune, 1 règle du jeu



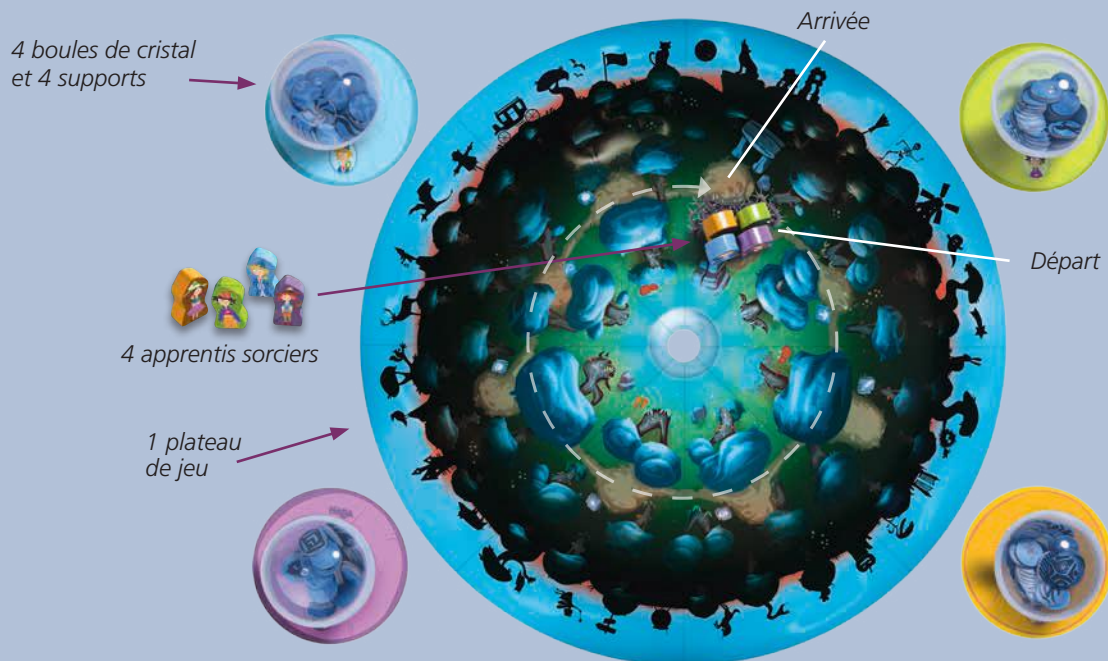
Avant de jouer pour la première fois

Détachez tous les jetons « indice » d'une plaquette, mettez-les à l'intérieur d'une boule de cristal et refermez-la. Remplissez la boule suivante avec les jetons d'une autre plaquette.

PRÉPARATION DU JEU

Assemblez d'abord le plateau de jeu au milieu de la table en disposant comme vous le souhaitez ses huit parties pour former un rond. Chaque joueur choisit ensuite un apprenti sorcier et le support de boule de cristal correspondant qu'il place devant lui. Important : vous jouez toujours avec toutes les boules de cristal et tous leurs supports. Si vous êtes moins de quatre joueurs, placez le(s) support(s) restant(s) sur un emplacement libre entre vous. Une boule de cristal est déposée sur chaque support. Les apprentis sorciers commencent tous sur la case de départ près de la grande pierre enchantée. Rangez dans la boîte les apprentis sorciers dont vous ne vous servez pas. Maintenant, regardez attentivement la forêt enchantée : elle est traversée

par un chemin magique caché. Sept des huit parties du plateau de jeu comportent des cases chemin et des bornes avec un symbole blanc. Sur la huitième partie du plateau de jeu se trouvent la pierre enchantée près de la case de départ et l'entrée vers la salle des sorciers (= arrivée). En bordure de la forêt, sur chaque partie du plateau de jeu, quatre indices sous forme de silhouettes vous sont donnés. Par exemple un cerf, un nain, un dragon ou un épouvantail. Maintenant, si vous secouez votre boule magique, vous voyez apparaître les mêmes dessins sur les jetons « indice ». Chaque boule magique ne contient qu'un seul indice de chaque partie du plateau de jeu. Mais personne ne sait précisément quelle boule magique permet d'obtenir quel indice.



DÉROULEMENT DU JEU

Changez les boules magiques

Au début de chaque tour de la partie, secouez votre boule magique, puis placez-la sur le support à votre gauche. Déplacez également vers la gauche les boules qui n'ont pas été attribuées à des joueurs.

Découvrir des indices

Regardez la case suivante (sens horaire) sur le chemin de votre apprenti sorcier. Pour y accéder, vous devez trouver un jeton avec une des silhouettes figurant sur cette partie du plateau (par exemple le cerf, le nain, le dragon et l'épouvantail). Les silhouettes des parties plus éloignées du plateau de jeu ne comptent pas.



Annoncez tous ensemble « Abracadabra ! » ... et la chasse aux indices peut commencer. Chaque joueur prend la boule de cristal placée devant lui. Il essaie de la tourner et de la secouer de manière à obtenir un jeton avec la silhouette dont il a besoin pour avancer.

Si un joueur trouve un indice avec la silhouette correspondante, il annonce vite « Abracadastop ! ». Tous les joueurs doivent alors reposer leurs boules de cristal sur les supports. Celui qui a annoncé « Abracadastop ! » dépose soigneusement sa boule magique dans le trou au milieu du plateau de jeu. Les autres joueurs peuvent ainsi la contrôler ensemble.





Le jeton comporte-t-il l'une des silhouettes correspondant à la case suivante sur son chemin ?

- **Oui !** Super ! Ta magie a fonctionné et tu as trouvé l'indice qu'il te fallait. Tu peux alors déplacer ton apprenti sorcier sur la case suivante du chemin.
- **Non !** Tu t'es malheureusement trompé. Ce n'est pas grave ! Vous reprenez tous votre boule magique et continuez à chercher jusqu'à ce qu'un joueur trouve l'un des indices correspondants.

Un nouveau tour peut ensuite commencer. Tous secouent de nouveau les boules de cristal, puis les déposent à leur gauche (voir Changez les boules magiques). Ils se mettent ensuite à chercher une silhouette correspondant à la case suivante.



Les bornes magiques

Si ton apprenti sorcier est le dernier sur le chemin et seul sur sa case, alors tu peux utiliser une magie spéciale. Désormais, tu ne cherches plus uniquement une silhouette de la case suivante du chemin, mais également le symbole blanc qui figure sur la borne de cette case. Dès que tu as trouvé le symbole blanc, annonce rapidement « Abra-cadastop ! » et pose doucement ta boule magique au milieu. Si le symbole est correct, tu peux avancer jusqu'à la case de l'avant-dernier joueur.

Attention : lors d'une partie à deux, tu peux uniquement avancer jusqu'à la case située directement derrière l'autre joueur.

Puis, la chasse aux indices reprend son cours normal.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a atteint l'entrée de la salle secrète des sorciers, la partie est terminée. C'est lui le gagnant, car il a été le plus doué lors de l'épreuve finale des apprentis sorciers. Il va pouvoir entrer dans la salle secrète et devenir un vrai sorcier.

Attention

Maniez les boules de cristal avec précaution. Elles ne doivent pas tomber ou être jetées. En s'ouvrant, les jetons « indice » des boules magiques pourraient se mélanger ou être perdus.



CONSEIL Vous pouvez ouvrir les boules pour les nettoyer. Mais faites bien attention à ce que les jetons « indice » des diverses boules ne se mélangent pas. Si cela devait se passer, vous trouverez sur la page avec le contenu du jeu à quelle boule appartiennent quels jetons.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

1,2,3- HEKSENMIET!



Een turbulent en nauwkeurig observatiespel voor 2 - 4 tovenaarsleerlingen van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Marco Teubner, Frank Bebenroth
Illustraties: Andreas Besser
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Het is nacht in het oude toverbos. Als de draken wakker worden en de volle maan lange schaduwen werpt, begint de grote eindtest voor de tovenaarsleerlingen. Zij moeten helemaal alleen door het duistere woud hun weg naar de geheime zaal van de tovenaars vinden. Daartoe heeft iedereen een toverbol gekregen. Als ze de juiste toverspreuk uitspreken en driemaal met de bol schudden, verschijnen in de toverbol aanwijzingen voor de juiste weg. Maar let op: jullie moeten vliegensvlug zijn en heel goed kijken. Alleen als jullie de aanwijzingen kunnen tevoorschijn toveren, komen jullie een stap dichterbij het doel. Wie het beste met de toverbollen overweg kan, vindt als eerste de weg naar de geheime zaal van de tovenaars en slaagt in de tovertest.

INHOUD VAN HET SPEL

1 spelbord (8 puzzelstukken), 4 toverbollen, 4 tovenaarsleerlingen, 4 onderzetters voor de toverbollen, 4 kaarten met telkens 34 aanwijzingskaartjes, 1 handleiding



Voor het eerste spel

Haal alle aanwijzingskaartjes uit **een** kaart en doe ze in **een** toverbol. Doe de toverbol vervolgens stevig dicht en doe de aanwijzingskaartjes van de **volgende** kaart in een **volgende** toverbol.

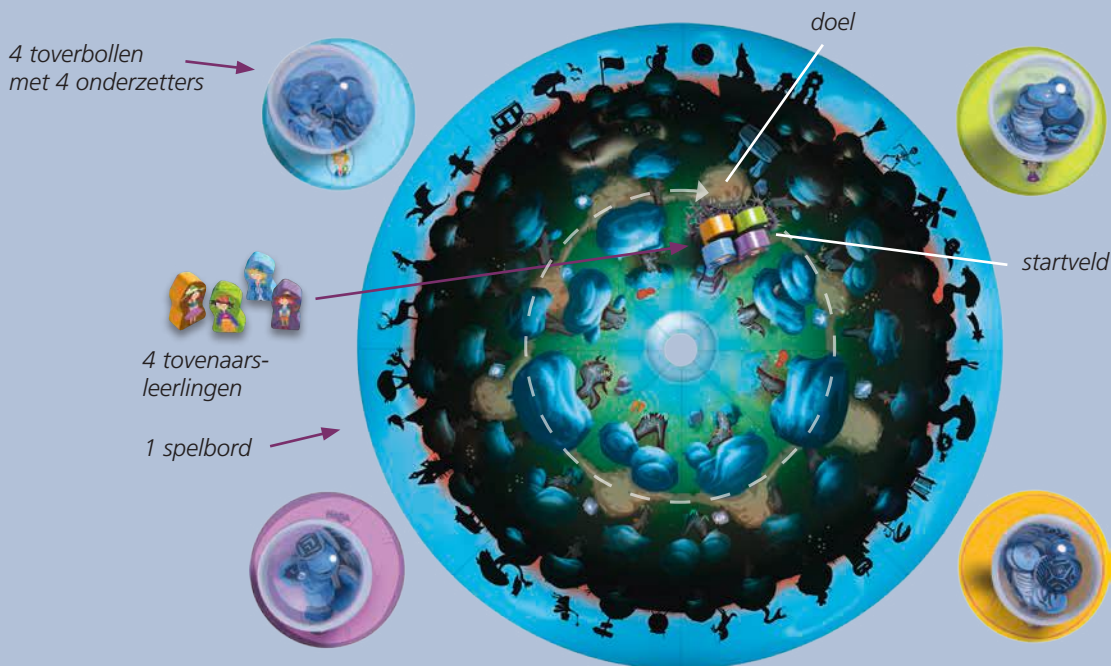


VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak eerst het spelbord in het midden van de tafel. Van de acht onderdelen maak je willekeurig een cirkel. Vervolgens kiest elke speler een tovenaarsleerling en de bijbehorende onderzetter voor de toverbol. Leg deze onderlegger voor je neer. Belangrijk: Er wordt altijd met alle toverbollen en alle onderzetters gespeeld. Als jullie met minder dan vier spelers zijn, leggen jullie de overige onderzetters voor de toverbollen op een vrije plek tussen jullie in. Op elke onderzetter leg je een toverbol. De tovenaarsleerlingen zetten jullie op het startveld naast de grote toversteen. Ongebruikte tovenaarsleerlingen leggen jullie terug in de doos.

Kijk nu goed naar het toverbos: erdoorheen leidt een verborgen, magisch pad. Op zeven van de acht delen van het spelbord zien jullie velden en een mijlpaal met een wit symbool. Op het achtste deel van het spelbord zien jullie naast het startveld, de toversteen en de ingang naar de zaal van de tovenaars (= doel).

Aan de rand van het bos kunnen jullie op elk deel van het spelbord de silhouetten van vier aanwijzingen bespeuren, bijv. een hert, een dwerg, een draak, een vogelverschrikker. Als jullie met jullie toverbol schudden en erin kijken, zien jullie daar dezelfde symbolen op de aanwijzingskaartjes. In elke toverbol bevindt zich maar één aanwijzing voor elk deel van het spelbord. Niemand van jullie weet echter exact met welke toverbol hij welke aanwijzing kan tevoorschijn toveren.



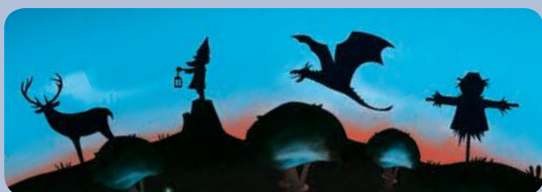
SPELVERLOOP

Toverbollen verwisselen

Aan het begin van elke spelronde schudden jullie de toverbollen en geven jullie die door naar de onderzetter die links van jullie ligt. Ook toverbollen zonder speler worden doorgegeven.

Aanwijzingen ontdekken

Jullie moeten een kaartje vinden met een silhouet dat afgebeeld is op het deel van het spelbord met de klok mee, dat vóór jullie toverleerling staat (bijv. hert, dwerg, draak, vogelverschrikker). Silhouetten van verder verwijderde delen van het spelbord tellen niet mee.



Spreek allemaal samen de toverspreuk "1, 2, 3 – heksenmie!" uit ... en de jacht op de aanwijzingen is open. Elke speler neemt de toverbol die voor hem ligt en probeert deze zo te draaien en te schudden, dat hij een kaartje met het silhouet van een gepaste aanwijzing vindt.

Als een speler een aanwijzingskaartje met een juist silhouet gevonden heeft, roept hij snel 'Toverstop!'. Hierna moeten alle spelers hun toverbol weer op de onderzetter leggen. Wie 'Toverstop!' heeft geroepen, legt zijn toverbol voorzichtig op het gat in het midden van het spelbord.



De medespelers controleren nu samen of het aanwijzingskaartje een van de gezochte silhouetten op het volgende deel van het spelbord is.

- **Ja!** Prima, je hebt goed getoverd en de juiste aanwijzing gevonden. Je mag nu met je tovenaarsleerling naar het volgende veld gaan.
- **Nee!** Helaas heb je je vergist. Geeft niets! Iedereen neemt zijn toverbol weer op en zoekt verder tot hij een juist aanwijzingskaartje vindt.

Daarna begint een nieuwe ronde. Iedereen schudt weer met zijn toverbol, geeft deze naar links door (zie Toverbollen verwisselen) en zoekt vervolgens het juiste silhouet voor het volgende deel van het spelbord.



De magische mijlpaal

Als je met je tovenaarsleerling alleen en als laatste op het laatste veld staat, mag je een speciaal toverkunstje uitvoeren: je mag in je toverbol niet alleen het silhouet van het volgende wegdeel, maar ook het witte symbool van de mijlpaal van het volgende deel van het spelbord zoeken. Als je het witte symbool hebt gevonden, roep je snel 'Toverstop!' en leg je je toverbol voorzichtig in het midden. Als dat het juiste symbool is, mag je voortgaan tot het veld van de voorlaatste speler.

Opgelet: als jullie per twee spelen, mag je enkel voortgaan tot het veld vlak achter je medespeler.

Vervolgens gaat de zoektocht normaal verder.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler met zijn tovenaarsleerling de ingang van de geheime zaal van de tovenaarsleerling heeft bereikt, is het spel afgelopen. Hij is de winnaar, want hij heeft de eindtest voor tovenaarsleerlingen als beste uitgevoerd.

Opgelet

Behandel de toverbollen voorzichtig. Ze mogen niet vallen of gegooid worden want anders kunnen ze opengaan, waardoor de aanwijzingskaartjes door elkaar geraken of verloren gaan.



Om de toverbollen te reinigen, kun je ze openen. Zorg er wel voor dat de aanwijzingskaartjes uit de verschillende bollen niet gemengd worden. Als dat toch gebeurt, zie je op de pagina met inhoud van het spel, welke aanwijzingskaartjes samen in een toverbol horen.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.



¡1,2,3 HAZLO APARECER!

Un turbulento juego de atención para 2 - 4 aprendices de mago con edades comprendidas entre 5 y 99 años.

Autores: Marco Teubner, Frank Bebenroth

Ilustrador: Andreas Besser

Duración del juego: aprox. 10 minutos

Ha anochecido en el bosque encantado. Cuando los dragones despiertan y la luna proyecta largas sombras, empieza el gran examen final de los aprendices de mago. Deberán encontrar el camino, ellos solos, hasta la sala secreta de los magos a través del sombrío bosque, para lo que cada uno de ellos ha recibido una bola mágica. Con tan sólo decir las palabras mágicas correctas y agitar la bola tres veces, aparecen en ella pistas sobre el camino a seguir.

Pero tened cuidado: debéis ser rápidos y mirar con detenimiento, porque únicamente si conseguís hacer aparecer las pistas podréis acercaros un paso más a vuestra meta.

Aquél que mejor utilice la bola mágica será el primero en encontrar el camino a la sala de los magos y aprobará el examen de magia.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero (8 piezas de puzzle), 4 bolas mágicas, 4 aprendices de mago, 4 posabolas, 4 cartones con 34 fichas de pistas cada uno, 1 instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed todas las fichas de pistas de **un** cartón y metedlas en **una** bola mágica. Seguidamente, cerrad bien la bola y haced lo **mismo** con el **resto** de los cartones.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

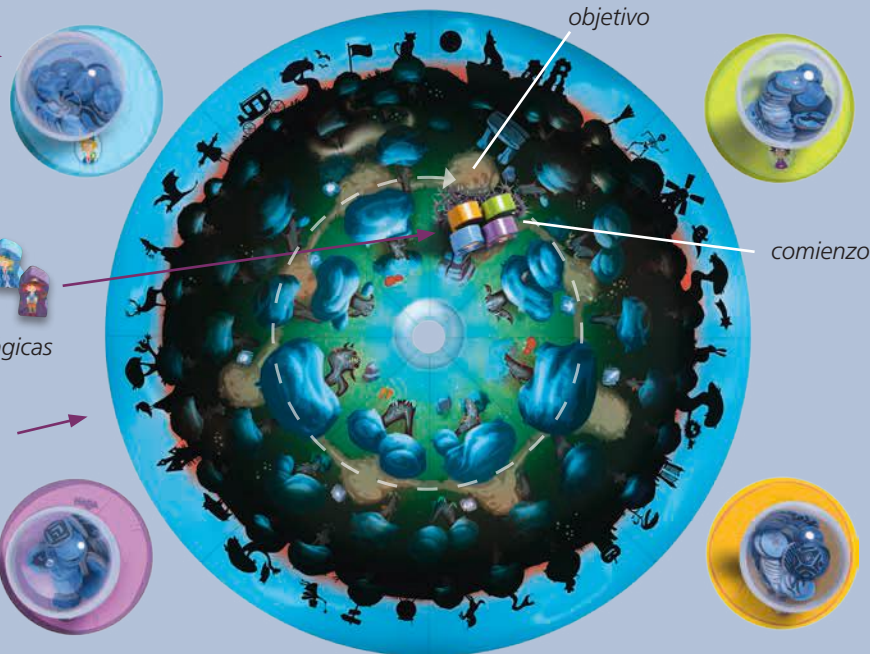
En primer lugar, montad el tablero en el centro de la mesa. Podéis colocar las piezas en el orden que preferáis. A continuación, cada jugador elige un aprendiz y su posabolas correspondiente, que colocáis delante de vosotros. Importante: se jugará siempre con todas las bolas y todos los posabolas. En caso de que seáis menos de cuatro jugadores, colocáis los posabolas que sobren en un espacio libre entre vosotros. Sobre cada posabolas colocáis una bola mágica. Los aprendices se sitúan en la casilla de salida junto a la gran piedra mágica. Guardad en la caja los aprendices que no utilizéis. Ahora, mirad el bosque encantado con detenimiento: a través de él hay un camino mágico escondido. En siete de las ocho piezas

del tablero de juego encontraréis casillas con camino y una localización importante con un símbolo blanco. Colocad la piedra mágica en la octava pieza, junto a la casilla de salida y la entrada a la sala de los magos (=la meta). En la linde del bosque, en cada una de las piezas del tablero de juego, podéis diferenciar la silueta de las distintas pistas, como, por ejemplo, un ciervo, un gnomo, un dragón o un espantapájaros. Si agitáis ahora vuestra bola mágica, veréis dentro los mismos dibujos en las fichas. Sin embargo, en cada una de las bolas se encuentra únicamente una pista de cada pieza del tablero y ninguno de vosotros sabe exactamente con qué bola podrá hacer aparecer qué pista por arte de magia.

4 aprendices de mago
con 4 posabolas

4 bolas mágicas

1 tablero



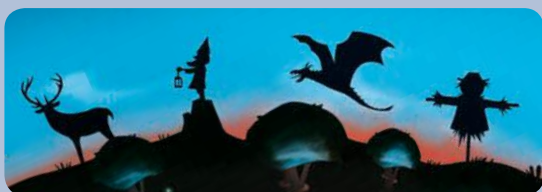
DESARROLLO DEL JUEGO

Intercambio de bolas mágicas

Al comenzar cada ronda, agitáis vuestras bolas mágicas y las pasáis al posabolas de vuestra izquierda. Las bolas sin jugador también deberán pasarse.

Búsqueda de pistas

En las fichas debéis encontrar una silueta que se encuentre representada en la pieza del tablero que sigue a la pieza en sentido horario en la que se sitúa vuestro aprendiz de mago (p.ej. un ciervo, un gnomo, un dragón o un espantapájaros). Las siluetas de piezas más lejanas no cuentan. Todos juntos pronunciáis las palabras mágicas «¡1, 2, 3, hazlo aparecer!»



e inmediatamente empieza la búsqueda de la pista. Cada uno de vosotros coge la bola mágica que tiene delante y, girándola y agitándola, trata de encontrar una ficha con la silueta adecuada.

En el momento en que un jugador encuentre la ficha buscada, gritará rápidamente «¡alto a la magia!» y el resto de jugadores deberá colocar su bola de nuevo en el posabolas, mientras que el jugador que ha gritado «¡alto a la magia!» sitúa la suya con cuidado en el orificio del centro del tablero. A continuación, todos los jugadores comprueban la bola del centro.





¿Muestra la ficha una de las siluetas buscadas?

- **¡Sí!** Perfecto, has hecho un buen hechizo y has encontrado la pista adecuada. Ahora podrás avanzar con tu aprendiz por el camino hasta la próxima pieza del tablero.
- **¡No!** Qué pena, te has equivocado. ¡No pasa nada! Coged de nuevo vuestras bolas mágicas y continuad buscando hasta que uno de vosotros encuentre una ficha correcta.

Por último, empieza una nueva ronda. Todos los jugadores agitan su bola mágica de nuevo y la pasan hacia la izquierda (véase intercambio de bolas mágicas) y buscan a continuación la silueta adecuada para la siguiente pieza del tablero.



La localización mágica

Si tu aprendiz se encuentra solo y en última posición, podrás realizar un hechizo: en la siguiente ronda tendrás la oportunidad no sólo de buscar la silueta del siguiente tramo, sino también de buscar el símbolo blanco de la siguiente pieza del tablero. Cuando hayas encontrado el símbolo blanco, grita rápidamente «¡alto a la magia!» y coloca la bola mágica con cuidado en el centro. Si se trata del símbolo correcto, podrás avanzar hasta la casilla del penúltimo jugador.

Atención: en caso de que la partida sea para dos jugadores, sólo podrás avanzar hasta la casilla situada justo detrás del otro jugador.

Después el juego continúa normalmente.



FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego finaliza tan pronto como un jugador llegue con su aprendiz hasta la puerta de la sala secreta de los magos. Puesto que ha sido el primero en aprobar el examen final de los aprendices de mago, es el ganador.

Atención

Utilizad las bolas mágicas con cuidado. No deben tirarse ni caerse al suelo; de lo contrario, podrían abrirse y las fichas podrían mezclarse o perderse.



Las bolas pueden abrirse para limpiarse, pero prestad atención para no mezclar las fichas con pistas de las diferentes bolas. En caso de que esto ocurriese, encontraréis en el apartado Contenido del Juego, de la página 14, qué fichas van juntas en cada bola.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema!

En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

1,2,3: INDIZIO, VIENI A ME!



Un frenetico gioco di attenta osservazione, per 2-4 apprendisti stregoni da 5 a 99 anni.

Autori: Marco Teubner, Frank Bebenroth

Illustrazioni: Andreas Besser

Durata del gioco: 10 minuti circa

Nel vecchio bosco incantato è scesa la notte. Quando i draghi si risvegliano e la luna piena proietta la sua lunga ombra, per gli apprendisti stregoni è giunto il momento di affrontare la grande prova finale. Dovranno addentrarsi da soli nel bosco oscuro per trovare la camera segreta degli stregoni, con l'aiuto di una sfera magica. Basta pronunciare l'incantesimo giusto e scuotere tre volte la sfera, ed ecco che sulle sfere magiche appaiono gli indizi che mostrano la giusta via. Ma attenzione: dovete essere veloci e aguzzare la vista, perché solo se riuscite a far apparire gli indizi potete avanzare in direzione del traguardo. Chi padroneggia più abilmente la sfera magica trova per primo il sentiero che porta alla camera segreta degli stregoni e supera così la prova magica.

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 tabellone di gioco (in 8 pezzi, da comporre), 4 sfere magiche, 4 apprendisti stregoni, 4 basi delle sfere, 4 tavole con 34 dischetti indizio ciascuna, 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta

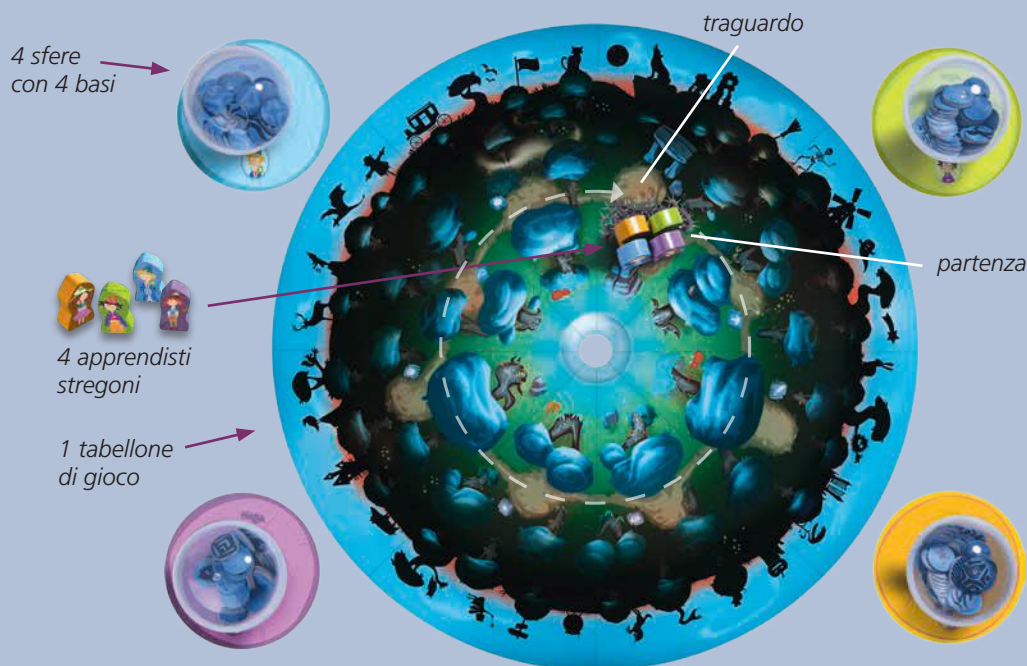
Staccate tutti i dischetti indizio da **una** delle tavole e metteteli in **una** delle sfere magiche. Chiudete saldamente la sfera e **ripetete** l'operazione con le **altre** tavole e sfere.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per prima cosa, componete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Potete unire gli otto pezzi a piacere, in modo da formare un cerchio. Ciascun giocatore sceglie un apprendista stregone con la base della sfera corrispondente e mette la propria base della sfera davanti a sé. Importante: si gioca sempre con tutte le sfere magiche e le relative basi. Se si gioca in 2 o in 3, sistemate le basi delle sfere che avanzano in un posto libero tra di voi. Posizionate una sfera magica su ciascuna base. Tutti gli apprendisti stregoni vengono posti sulla casella di partenza, accanto alla grande pietra magica. Riponete nella scatola gli apprendisti stregoni non utilizzati. Osservate ora con attenzione il bosco incantato: vedrete che è attraversato da un sentiero magico nascosto. Sette degli otto pezzi del

tabellone di gioco contengono una casella percorso e una pietra miliare con un simbolo bianco. Sull'ottavo pezzo del tabellone di gioco sono raffigurati la pietra magica posta accanto alla casella di partenza e l'accesso alla camera degli stregoni (= traguardo). Ai margini del bosco di ognuno dei pezzi del tabellone di gioco si vedono i profili di quattro indizi, ad esempio un cervo, uno gnomo, un drago e uno spaventapasseri. Se ora scuotete e scrutate dentro la vostra sfera magica, vedrete al suo interno, raffigurati sui dischetti indizio, gli stessi simboli. Ogni sfera contiene però un solo indizio per ciascun pezzo di tabellone di gioco, e nessuno di voi conosce l'esatta distribuzione degli indizi nelle sfere magiche.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

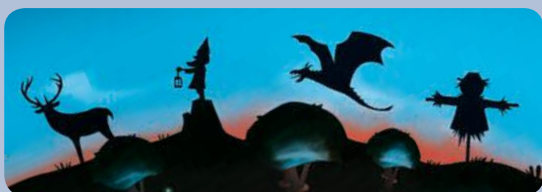
Scambiare le sfere magiche

All'inizio di ogni giro dovete scuotere le vostre sfere magiche e posizionarle sulla base successiva alla vostra sinistra. Procedete allo stesso modo anche per le sfere che non appartengono a nessun giocatore.

Scoprire indizi

Dovete trovare un dischetto su cui sia raffigurato uno dei profili visibili sul pezzo di tabellone di gioco che segue immediatamente in senso orario quello dove si trova il vostro apprendista stregone (ad es., cervo, gnomo, drago, spaventapasseri). I profili raffigurati sugli altri pezzi di tabellone

di gioco non contano. Pronunciate tutti insieme l'incantesimo: "1, 2, 3, indizio vieni a me!" e mettetevi alla ricerca degli indizi. Ogni giocatore prende la sfera posta davanti a sé e cerca di girarla e scuoterla in modo da trovare un dischetto con il profilo di un indizio adatto. Se un giocatore ha trovato un dischetto indizio con un profilo adatto, deve esclamare subito: "Fine incantesimo!". Tutti i giocatori rimettono quindi le proprie sfere magiche sulle rispettive basi. Il giocatore che ha esclamato: "Fine incantesimo!" appoggia con cura la propria sfera magica sul foro al centro del tabellone di gioco. Gli altri giocatori controllano ora insieme.



Il dischetto indizio mostra uno dei profili visibili sul pezzo di tabellone successivo?

- **Sì!** Ottimo! Il tuo incantesimo ha funzionato e hai trovato un indizio adatto. Puoi far avanzare il tuo apprendista stregone sulla casella percorso successiva.
- **No!** Purtroppo ti sei sbagliato. Non importa! Prendete di nuovo tutte le vostre sfere magiche e continuate a cercare fino a quando un giocatore non trova un dischetto indizio adatto

Si inizia quindi un nuovo giro. Tutti scuotono di nuovo le proprie sfere magiche, le spostano alla loro sinistra (vedi Scambiare le sfere magiche) e cercano quindi il profilo adatto per il pezzo di tabellone successivo.



Il miglio magico

Se il tuo apprendista stregone si trova da solo in ultima posizione sulla casella percorso più arretrata, puoi ricorrere a un incantesimo speciale: puoi usare la sfera magica per cercare non solo i profili visibili sul tratto di percorso successivo, ma anche il simbolo bianco della pietra miliare raffigurata sul pezzo di tabellone di gioco successivo. Se lo trovi, esclama subito: "Fine incantesimo!" e metti con cura la tua sfera magica al centro del tabellone. Se il simbolo è giusto, puoi avanzare fino alla casella del penultimo giocatore.

Attenzione: se giocate in due, puoi avanzare solo fino ad arrivare alla casella che si trova immediatamente dietro quella del tuo compagno di gioco.

La ricerca prosegue quindi come sopra descritto.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore ha raggiunto con il proprio apprendista stregone l'entrata della camera segreta degli stregoni. Il giocatore è risultato il migliore nella prova finale degli apprendisti stregoni e viene proclamato vincitore.

Attenzione

Trattate con cura le sfere magiche. Cercate di non farle cadere e di non lanciarle, per evitare che si aprano e che i dischetti al loro interno finiscano per mescolarsi o andar perduti.



Le sfere possono venire aperte per essere pulite. Fate però attenzione a non mescolare i dischetti indizio di sfere diverse. Se dovesse succedere comunque, a pagina 17 (DOTAZIONE DEL GIOCO) potete controllare quali dischetti appartengono a ciascuna sfera.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie

Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

HABA

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