

HOCUS POCUS

D

Das rasante Aktionsspiel für 2 – 3 Zauberlehrlinge von 6 – 99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. **20 517 2**

Autor: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd · Illustration: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Dorothea Heicke



Uiiii! Es spritzt und brodelt in der Hexenküche! Diesem Moment haben alle Zauberlehrlinge des Landes seit Monaten entgegengefeibert: Tag 1 des Zaubertrankunterrichts beim berühmten Professor Blubberio!

Doch das Brauen von Zaubertränken will gelernt sein und nicht jeder stellt sich dabei sofort geschickt an. Wir sollen die Zutaten aus dem großen Topf mit dem Zauberstab in unseren Kessel fliegen lassen? Upsi, da ist wieder eine schleimige Kröte danebengegangen! Und dann sollen die Zaubertränke auch noch möglichst schnell fertig sein? Oh Mann, der alte Professor hat vielleicht Vorstellungen ...

Wer von euch behält im Chaos der Hexenküche am besten die Nerven und lässt die Zutaten für seine Zaubertränke - Hocus-Pocus, Flipibus! - am schnellsten in seinen Kessel hüpfen?

Inhalt

- ① 3 Hexenkessel
- ② 1 Unterlegscheibe
- ③ 1 Schaumstoffscheibe
- ④ 16 Zutaten-Chips
- ⑤ 2 Eck-Einsätze
- ⑥ 3 Zauberstäbe
- ⑦ 21 Rezeptkarten



Spielaufbau

Löst **vor dem ersten Spiel** vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Setzt dann die beiden Eck-Einsätze in die Vertiefungen der Schachtecken. Entnimmt anschließend das restliche Spielmaterial unter der Unterlegscheibe. Legt dann die Unterlegscheibe zurück in die Schachtel. **Darauf** legt ihr die Schaumstoffscheibe.

Verteilt **vor jeder Spielrunde** die Zutaten-Chips so auf der Schaumstoffscheibe, dass sie nicht übereinanderliegen. Nehmt euch dann jeder einen Zauberstab, einen Hexenkessel und die sieben Rezeptkarten einer Farbe.

Die Rezeptkarten:



Auf der **Vorderseite** seht ihr eure Spielerfarbe und welche Zutaten ihr für diesen Zaubertrank sammeln müsst.



Auf der **Rückseite** seht ihr eine Zahl und was dieser Zaubertrank Gutes oder Schlechtes bewirkt, wenn ihr ihn trinkt.

Schaut euch zusammen die Wirkungen der Zaubertränke an: Welchen Zaubertrank würdet ihr selbst besonders gern trinken? Und mit welchem würdet ihr gern einen der anderen Zauberlehrlinge belohnen oder ärgern? Dreht dann alle eure Rezeptkarten auf die Vorderseite und stapelt sie aufsteigend nach ihrer aufgedruckten Zahl:



Die Karte mit der 1 liegt ganz unten, die mit der 7 oben. Legt euren Stapel an Rezeptkarten vor euch ab. Setzt euch so um die Schachtel, dass sie von allen gleich gut erreicht werden kann.

Ziel des Spiels

Wer am schnellsten die Zutaten für drei Zaubertränke in seinen Hexenkessel hüpfen lässt, gewinnt.

Das Wettzaubern beginnt!

Ihr spielt alle gleichzeitig. Nehmt euren Zauberstab in die Hand und ruft gemeinsam die Zauberformel „Hocus-Pocus!“.

Deckt dann alle gleichzeitig eure oberste Rezeptkarte auf und los geht's! Nehmt euren Hexenkessel in die noch freie Hand und setzt alles daran, die auf eurer Rezeptkarte abgebildeten Zutaten mit dem Zauberstab in euren Hexenkessel hüpfen zu lassen.



In der Hexenküche von Professor Blubberio gelten dabei seit Jahrhunderten folgende Flipp-Regeln:

- Es geht ums Fliegen! Das reine Hineinschieben von Zutaten-Chips in eure Hexenkessel ist nicht erlaubt. Sie müssen in eure Kessel hüpfen. Ihr dürft jedoch Zutaten-Chips mit eurem Zauberstab auf der Schaumstoffscheibe verschieben.
- Wenn ihr einen Zutaten-Chip neben das Spielfeld oder einen falschen Zutaten-Chip in euren Hexenkessel flippt, müsst ihr diesen direkt zurück auf die Schaumstoffscheibe legen. Erst danach dürft ihr weiterspielen.
- Zauberlehrlinge sind fair! Um andere nicht zu behindern, dürft ihr eure Hexenkessel niemals über die Schaumstoffscheibe halten. Ebenso dürft ihr beim Flippen die Schaumstoffscheibe nicht mit euren Händen berühren.

Wer von euch meint, alle auf seiner Rezeptkarte abgebildeten Zutaten in seinem Hexenkessel gesammelt zu haben, ruft laut: „**Flipibus!**“. Alle anderen hören sofort mit dem Sammeln von Zutaten auf und ihr kontrolliert gemeinsam den Kesselinhalt des vermeintlich schnellsten Zauberlehrlings:

a) Stimmen die Zutaten-Chips im Hexenkessel mit denen auf der Rezeptkarte überein?

Super! Der Zauberlehrling erhält die Rezeptkarte als Punkt und diese Spielrunde ist beendet. Alle anderen legen ihre nicht erfüllte Rezeptkarte auf einen Ablagestapel.

b) Stimmen die Zutaten-Chips im Hexenkessel nicht mit denen auf der Rezeptkarte überein?

Sind nicht alle, zu viele oder falsche Zutaten-Chips im Kessel, so ist der Zauberlehrling für diese Runde ausgeschieden. Er legt die Zutaten-Chips aus seinem Hexenkessel zurück auf die Schaumstoffscheibe. Die anderen Zauberlehrlinge rufen „Hocus-Pocus!“ und sammeln weiter ihre passenden Zutaten. Im Spiel zu zweit erhält sofort der andere Zauberlehrling seine Rezeptkarte als Punkt. Rufen einmal mehrere Zauberlehrlinge zum exakt selben Zeitpunkt „Flipibus!“ und haben jeweils die richtigen Zutaten-Chips gesammelt, erhalten sie alle ihre Rezeptkarte als Punkt.

Mit „Hocus-Pocus!“ in die nächste Runde

Ihr beginnt eine neue Runde, indem ihr wieder gleichzeitig den Zauberspruch ruft und eure nächste Rezeptkarte aufdeckt. Achtet darauf, dass auf allen Rezeptkarten die gleiche Zahl zu sehen ist.

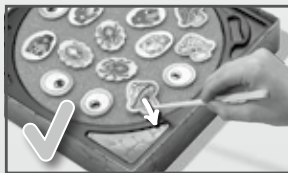
Ende des Spiels

Wer von euch zuerst erfolgreich drei Zaubertränke gebraut hat, gewinnt das Spiel. Sollten mehrere von euch zeitgleich mit ihrem dritten Zaubertrank fertig werden, habt ihr gemeinsam gewonnen.

Tipps von Professor Blubberio zum erfolgreichen Flippen der Zutaten:



Haltet euren Zauberstab so oder so in der Hand.



Setzt am Rand des Zutaten-Chips an und lasst ihn durch eine **Streichbewegung** nach außen in eure Richtung springen. Übt dabei Druck auf den Chip aus.



Drückt nicht gerade von oben und nicht genau mittig auf den Zutaten-Chip.



HOCUS POCUS

F

Un jeu d'action explosif pour 2 à 3 apprentis sorciers de 6 à 99 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 517 2

Auteur : Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Illustrations : Markus Erdt

Design : Ravensburger DE

Photos : Becker Studios · Rédaction : Dorothea Heicke



Ouaaah ! Ça éclabousse et ça bouillonne dans le laboratoire des sorciers ! Depuis des mois, tous les apprentis du pays attendent ce moment avec impatience : le premier cours de potion magique du célèbre Pr. Blubberio !

Mais préparer une potion magique demande de l'entraînement et tout le monde n'y arrive pas du premier coup. Il s'agit de faire voler les ingrédients du grand chaudron dans sa petite marmite à l'aide de sa baguette magique. Ouh là ! Un crapaud visqueux vient d'atterrir à côté ! Et les potions doivent être terminées le plus vite possible ? Mais qu'est-ce qu'il s'imagine, ce vieux professeur ?

Qui d'entre vous gardera le plus son sang-froid au milieu du chaos du laboratoire et fera sauter le premier les ingrédients nécessaires à sa potion magique dans sa marmite ?

Contenu

- ① 3 marmites
- ② 1 disque en carton
- ③ 1 disque en mousse
- ④ 16 ingrédients
- ⑤ 2 plaques de coins
- ⑥ 3 baguettes magiques
- ⑦ 21 cartes Recette



Ravensburger

Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées. Placez les deux plaques dans les deux coins opposés du calage. Sortez tout le reste du matériel sous le disque en carton. Remettez ensuite ce disque en place dans la boîte. Recouvrez-le avec le disque en mousse.

Avant chaque partie, étalez les ingrédients sur le disque en mousse sans qu'ils se touchent. Chacun choisit une baguette magique, une marmite et les 7 cartes Recette d'une même couleur.

Les cartes Recette :



Le **recto** vous indique votre couleur, ainsi que les ingrédients nécessaires pour réaliser cette recette.



Au **verso** figurent un nombre et les effets, bons ou mauvais, de cette potion si vous la buvez.

Commencez par découvrir ensemble les effets des potions magiques : Laquelle seriez-vous prêts à boire ? Et laquelle préféreriez-vous repasser à un adversaire ? Chacun retourne toutes ses cartes Recette, face visible et les empile dans l'ordre croissant :



la carte 1 tout en dessous et la 7 au sommet. Placez votre paquet de cartes Recette devant vous. Installez-vous autour de la boîte de manière à ce qu'elle soit à portée de main de tout le monde.

But du jeu

Le premier joueur à réaliser 3 potions en faisant sauter dans sa marmite les ingrédients nécessaires remporte la partie.

La course peut commencer !

Vous jouez tous en même temps. Prenez votre baguette et prononcez ensemble la formule magique : « Hocus Pocus ! ».

Retournez alors tous ensemble la première carte de votre paquet et c'est parti ! Prenez votre marmite dans l'autre main et faites sauter dedans tous les ingrédients indiqués sur votre carte Recette, à l'aide de votre baguette magique.



Depuis des siècles, les règles pour faire sauter les ingrédients n'ont pas changé dans le laboratoire du Pr. Blubberio :

- Il s'agit de les faire voler ! Il est interdit de simplement les pousser dans sa marmite. Il faut donc les faire sauter dedans. Par contre, il est permis de les déplacer sur le disque de mousse en les poussant.
- Celui qui fait sauter un ingrédient à côté de la boîte ou qui récupère un mauvais ingrédient dans sa marmite doit le remettre directement sur le disque en mousse. Il ne peut pas continuer à jouer tant qu'il ne l'a pas remis.
- Les apprentis sorciers sont fair-play ! Ils ne placent jamais leur marmite au-dessus du disque en mousse pour gêner les autres. De même, ils ne touchent jamais le disque en mousse avec les mains pour faire sauter les ingrédients.

Le joueur qui pense avoir récupéré dans sa marmite tous les ingrédients indiqués sur sa carte Recette, crie « Voltibus ! ». Tous les autres arrêtent alors immédiatement de faire sauter des ingrédients et contrôlent ensemble le contenu de la marmite :

a) Les ingrédients correspondent à ceux de la carte Recette ?

Super ! L'apprenti sorcier gagne la carte Recette et cette manche est terminée. Les autres joueurs défaussent leur carte.

b) Les ingrédients ne correspondent pas à ceux de la carte Recette ?

S'il manque des ingrédients dans la marmite, qu'il y en a trop ou que ce ne sont pas les bons, cet apprenti sorcier est éliminé pour cette manche. Il remet tous les ingrédients de sa marmite sur le disque en mousse. Les autres prononcent la formule « Hocus Pocus ! » et reprennent leur chasse aux ingrédients. À 2 joueurs, l'autre apprenti sorcier gagne immédiatement sa carte Recette. Si plusieurs apprentis sorciers crient « Voltibus ! » en même temps et que les ingrédients récupérés sont bons, ils gagnent tous leur carte Recette.

Hocus Pocus et manche suivante

Entamez la manche suivante en prononçant tous ensemble la formule magique et en retournant votre carte Recette suivante. Vérifiez que le nombre sur la carte Recette est bien le même pour tous.

Fin de la partie

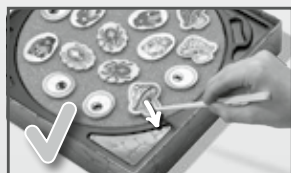
Le premier qui réussit à préparer 3 potions magiques remporte la partie.

Si plusieurs joueurs terminent leur troisième potion en même temps, ils ont tous gagné.

Les conseils du Pr. Blubberio pour réussir à faire sauter les ingrédients :



Tenez votre baguette comme ceci ou comme cela.



Placez-la au bord de l'ingrédient et faites-le sauter vers l'extérieur, vers vous, d'un mouvement de frottement. Appuyez sur l'ingrédient.



Ne tenez pas la baguette verticalement et ne la placez pas au centre de l'ingrédient.



HOCUS POCUS

I

Un rapido gioco d'azione per 2 – 3 apprendisti stregoni dai 6 ai 99 anni

Gioco Ravensburger® n° 20 517 2

Autore: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Illustrazioni: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Foto: Becker Studios · Redazione: Dorothea Heicke



Uiiii! Nella cucina dello stregone il pentolone ribolle! Tutti gli apprendisti stregoni del paese hanno atteso con trepidazione per mesi questo evento: il primo giorno di lezione del famoso professor Blubberio esperto in pozioni magiche!

Certo, le ricette non sono facili e non tutti gli apprendisti stregoni imparano velocemente. Dovete usare la bacchetta magica per far saltare gli ingredienti dal pentolone gigante fin dentro al paiolo ... Ups, non siete riusciti a farci entrare quel grosso rospo! E poi il professore ha anche detto che le pozioni magiche devono essere preparate nel più breve tempo possibile!

Chi riuscirà per primo nel caos della cucina dello stregone a far saltare tutti gli ingredienti della pozione magica "Hocus-Pocus, Flipibus!" dentro al suo paiolo?

Contenuto

- 1 3 paioli dello stregone
- 2 1 disco di supporto
- 3 1 disco in gommapiuma
- 4 16 gettoni-ingrediente
- 5 2 inserti-angolo
- 6 3 bacchette magiche
- 7 21 carte-ricetta



Ravensburger

Preparazione del gioco

Se è la prima volta che giocate, staccate delicatamente tutti i pezzi dalle tavole prefustellate. Mettete i due inserti-angolo all'interno delle cavità agli angoli della scatola, prendete il resto del materiale di gioco che si trova sotto il disco di supporto, rimettete il disco di supporto nella scatola e appoggiateci **sopra** il disco in gommapiuma.

Prima di ogni partita distribuite i gettoni-ingrediente sul disco in gommapiuma in modo che non si sovrappongano uno all'altro. Ognuno deve prendere una bacchetta magica, un paiolo e le sette carte-ricetta dello stesso colore.

Le carte-ricetta:



Sul **lato anteriore** si vede il colore con il quale state giocando e quali sono gli ingredienti necessari per preparare la pozione magica.

Sul **retro** si vede un numero e l'effetto, positivo o negativo, che procura bere la pozione magica.



Guardate insieme gli effetti di tutte le pozioni magiche: quale vi piacerebbe bere? E quale offrireste a un altro apprendista stregone per premiarlo o per farlo arrabbiare? In seguito, ogni giocatore deve voltare tutte le sue carte-ricetta sul lato anteriore e riunirle in un mazzo in ordine crescente, in base al numero stampato su ognuna. Quindi:



la carta con il numero 1 si troverà in fondo al mazzo, mentre la carta con il numero 7 in cima. Ogni giocatore posiziona davanti a sé il proprio mazzo di carte-ricetta. I giocatori si siedono intorno alla scatola, in modo che tutti possano raggiungerla bene.

Scopo del gioco

Vince chi per primo riesce a far saltare gli ingredienti di tre pozioni magiche nel proprio paiolo.

Via alla gara di magia!

Si gioca tutti contemporaneamente. Ogni giocatore prende in mano una bacchetta magica e pronuncia insieme a tutti la formula magica "Hocus-Pocus!"

In seguito i giocatori scoprono, tutti contemporaneamente, la carta-ricetta in cima al proprio mazzo e si inizia! Nella mano ancora libera si tiene paiolo e, utilizzando la bacchetta magica, ogni giocatore deve cercare di far saltare gli ingredienti raffigurati sulla propria carta-ricetta all'interno del paiolo.



Nella cucina del professor Blubberio sono in vigore da secoli le seguenti salta-regole:

- Gli ingredienti devono "volare"! Non è possibile semplicemente introdurre i gettoni-ingredienti nel proprio paiolo. Bisogna farceli saltare dentro. Però si possono spostare i gettoni-ingredienti sul disco in gommapiuma con la propria bacchetta magica.
- Se un gettone-ingredienti finisce accanto alla zona di gioco, oppure se nel paiolo ci finisce un gettone-ingredienti sbagliato, bisogna prenderlo subito e rimetterlo sul disco in gommapiuma. Solo dopo è possibile continuare a giocare.
- Gli apprendisti stregoni sono leali! Per non ostacolare gli altri non è mai consentito tenere il proprio paiolo sopra al disco in gommapiuma. E quando si fanno saltare gli ingredienti non è possibile toccare il disco in gommapiuma con le mani.

Chi tra i giocatori pensa di essere riuscito a mettere nel paiolo tutti gli ingredienti raffigurati sulla propria carta-ricetta deve gridare: "Flipibus!". Tutti gli altri devono immediatamente smettere di giocare e, insieme, si controlla il contenuto del paiolo dell'apprendista stregone che sembra essere stato il più veloce.

a) I gettoni-ingredienti all'interno del paiolo corrispondono a quelli sulla carta-ricetta?

Ottimo! L'apprendista stregone ha conquistato la carta che vale come punteggio. Questa gara è terminata. Tutti gli altri giocatori devono mettere la propria carta-ricetta non completata in un mazzo degli scarti.

b) I gettoni-ingredienti all'interno del paiolo non corrispondono a quelli sulla carta-ricetta?

Se nel paiolo non ci sono tutti i gettoni-ingredienti, se ce ne sono troppi o se ce ne sono di sbagliati, allora l'apprendista stregone viene eliminato da questa gara. Deve tirare fuori i gettoni-ingredienti dal suo paiolo e rimetterli sul disco in gommapiuma. Gli altri apprendisti stregoni gridano "Hocus-Pocus!" e proseguono la gara cercando di mettere gli ingredienti giusti nel loro paiolo. Invece, se si gioca in due, l'altro apprendista stregone riceve subito la sua carta-ricetta che vale come punteggio. Se più apprendisti stregoni gridano nello stesso momento "Flipibus!" e hanno messo nel paiolo gli ingredienti corretti, tutti riceveranno la propria carta-ricetta che vale come punteggio.

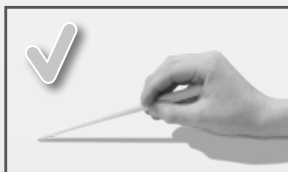
"Hocus-Pocus!": via con la prossima gara!

Per iniziare una nuova gara tutti i giocatori devono pronunciare ancora una volta la formula magica e scoprire la carta-ricetta successiva. Attenzione: su tutte le carte-ricette deve essere impresso lo stesso numero.

Fine della partita

Vince chi riesce a preparare per primo correttamente tre pozioni magiche. Se più giocatori riescono a terminare nello stesso tempo la terza pozione magica, hanno vinto tutti insieme.

Consigli del professor Blubberio per far saltare bene gli ingredienti:



Tenete in mano la bacchetta così, oppure così (vedere immagini sopra).



Appoggiate la bacchetta sul bordo del gettone-ingrediente e poi fatelo saltare verso l'esterno in vostra direzione con un **tocco leggero**, esercitando un po' di pressione sul gettone.



Non premete il gettone-ingrediente dall'alto con la bacchetta diritta.
Non appoggiate la bacchetta al centro del gettone-ingrediente.



HOCUS POCUS

USA GB



The fast-paced action game for 2 – 3 sorcerer's apprentices aged 6 – 99 years

Ravensburger® game no. **20 517 2**

Author: Yaakov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Illustrations: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Photos: Becker Studios · Editors: Dorothea Heicke

Ooooooh! There's something brewing in the sorcerer's kitchen! All of the sorcerer's apprentices in the realm have been eagerly awaiting this moment for months: the first day of potions class with the famous Professor Blubberio!

But the secrets of brewing magic potions must first be learned and not everyone is a natural. So, you want us to use our magic wands to fly the ingredients from the big pot into our cauldrons? Oh whoops, another slimy toad just landed on the floor! And you want the potions to be ready as soon as possible? Oh my, the elderly professor certainly expects a lot of us ...

Who can keep their cool in this chaotic kitchen and get all the ingredients into their cauldron the fastest?

Contents

- ① 3 cauldrons
- ② 1 base
- ③ 1 foam disc
- ④ 16 ingredient counters
- ⑤ 2 corner inserts
- ⑥ 3 magic wands
- ⑦ 21 recipe cards



Ravensburger

Game setup

Before you play the game for the **first time**, carefully remove all of the pieces from the punchboards. Place the two corner inserts into the two recesses in the box corners. Remove the base and take out the remaining game pieces from underneath it. Return the base to the box and lay the foam disc **over** it.

Before the start of each round, spread the ingredient counters out on the foam disc so that they don't overlap. Each player should then take a magic wand, cauldron, and seven recipe cards with the same color on the back.

Recipe cards:



Your color and the ingredients you need to collect for the potion are shown on the **front** of each recipe card.



On the **back**, there is a number and a picture of the effect that each magic potion has.

Take a look through the effects of the potions together. Which potion would you really like to try yourself? And which would you use to reward or play a trick on one of the others? Once you've finished looking through the recipe cards, turn them all over so that the front is facing up and stack them in ascending order according to the numbers printed on the back.



The card with number 1 should be at the bottom while the card with number 7 should be at the top. Put your pile of recipe cards in front of you. Position yourselves around the box so that everyone can reach it.

Aim of the game

The winner is the first person to get the correct ingredients into their cauldron for 3 potion recipes.

The potion-making contest can now begin!

Everyone plays at the same time. Take your magic wand in your hand and chant the magic words "Hocus-Pocus!" together.

Then, each of you should turn over the recipe card at the top of your pile at the same time and get brewing! Take your cauldron in one hand and your magic wand in the other. Use the wand to fly the ingredients shown on your recipe card by flipping them into your cauldron.



The following rules have applied in Professor Blubberio's kitchen for centuries:

- Flying is mandatory! You aren't allowed to just slide ingredients into your cauldron – they must fly! You are allowed to use your magic wand to reposition ingredient counters on the foam disk though.
- If you flip an ingredient off the board or fly the wrong ingredient into your cauldron, you must put it back on the foam disk straight away. Only then can you continue brewing.
- Sorcerer's apprentices always play fair! To ensure you don't obstruct the other players, never hold your cauldron over the foam disk. Don't touch the foam disk with your hands while using your wand either.

When a player thinks that they have collected all of the ingredients they need for the recipe in their cauldron, then they should shout "Flyus!". The other players must stop collecting ingredients immediately and check the contents of the cauldron of the player, who believes that they are the fastest sorcerer's apprentice.

a) The ingredients in the cauldron match the ones shown on the recipe card.

Fantastic! The sorcerer's apprentice receives the recipe card as a point and the round ends. All of the other players must empty their cauldrons and add the recipe that they failed to complete to the pile of discarded recipes.

b) The ingredients in the cauldron do not match the ones shown on the recipe card.

If there are ingredients missing, too many, or the wrong ones in the cauldron, then the sorcerer's apprentice is out of the round. They must return the ingredients from their cauldron to the foam disc. The other sorcerer's apprentices then chant "Hocus-Pocus!" and can continue to collect ingredients for their magic potion. If there are only two players, the other sorcerer's apprentice automatically receives the recipe card and wins the point. If several sorcerer's apprentices shout "Flyus!" at exactly the same time and each has collected the correct ingredients, they all receive their recipe card as a point.

Onto the next round with a "Hocus-Pocus!"

Start a new round by chanting the magic word together. All players should then uncover their next recipe card at the same time. Make sure that you are all using the recipe card with the same number.

End of the game

The first person to successfully brew three potions wins. If several players finish their third potion at the same time, then they are joint winners.

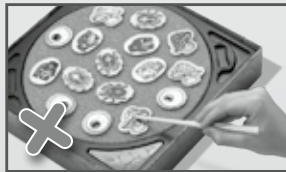
Tips from Professor Blubberio for successfully flipping ingredients:



Hold your wand in your hand like this or like this.



Using a stroking motion, start at the edge of the ingredient counter and make it jump outwards towards you. Put pressure on the counter.



Don't press straight down or on the center of the ingredient counter.



HOCUS POCUS

NL

Het flitsende actiespel voor 2 – 3 tovenaarsleerlingen van 6 – 99 jaar

Ravensburger® spel nr. **20 517 2**

Auteur: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Illustratie: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Foto's: Becker Studios · Redactie: Dorothea Heicke



Het pruttelt en borrelt in de heksenkeuken! Alle tovenaarsleerlingen van het land hebben al maanden naar dit moment uitgekeken: dag 1 van de toverdrank-les bij de beroemde professor Blubberio!

Maar het brouwen van toverdranken is een kunst en niet iedereen is daar meteen handig in. Moeten we de ingrediënten uit de grote pan, met de toverstaf in onze ketel laten vliegen? Oeps, er is weer een slijmerige pad naast gevallen! En dan moeten de toverdranken ook nog zo snel mogelijk klaar zijn? Och man, de oude professor heeft een fantasie...

Wie van jullie bewaart zijn kalmte in de chaos van de heksenkeuken en laat de ingrediënten voor zijn toverdrank - Hocus Pocus Pilatus Pas! - het snelst in zijn ketel springen?

Inhoud

- ① 3 heksenketels
- ② 1 kartonnen schijf
- ③ 1 schijf van schuimplastic
- ④ 16 ingrediënt-fiches
- ⑤ 2 hoekstukken
- ⑥ 3 toverstafjes
- ⑦ 21 receptenkaarten



Ravensburger

Opbouw van het spel

Haal **voordat je met het eerste spel begint**, voorzichtig alle onderdelen uit het karton. Zet dan de beide hoekstukken in de verdiepingen van de hoeken van de doos. Haal vervolgens het overige spelmateriaal onder de schijf vandaan. Leg de schijf dan terug in de doos. **Daarop** leg je de schuimplastic schijf.

Verdeel **voor iedere speelronde** de ingrediënten-fiches zo op de schuimplastic schijf, dat ze niet over elkaar liggen. Pak dan ieder een toverstaf, een heksenketel en de zeven receptenkaarten van één kleur.

De receptenkaarten:



Op de **voorkant** zie je je spelerskleur en welke ingrediënten je voor deze toverdrank moet verzamelen.



Op de **achterkant** zie je een getal én of de drank een goede of slechte invloed heeft als je hem drinkt.

Kijk samen naar de uitwerkingen van de toverdranken: welke toverdrank zou je zelf heel graag drinken? En met welke zou je graag één van de andere tovenaarsleerlingen belonen of dwarszitten? Draai dan al je receptenkaarten op de voorkant en stapel ze oplopend op volgens het getal dat erop staat.



De kaart met de 1 ligt helemaal onderop, die met de 7 bovenop. Leg jullie stapel van receptenkaarten voor je neer. Ga zo om de doos zitten, dat iedereen er goed bij kan.

Doel van het spel

Wie het snelst de ingrediënten voor drie toverdranken in zijn heksenketel laat springen, wint.

De toverwedstrijd begint

Jullie spelen allemaal tegelijk. Pak jullie toverstaf en roep samen de toverspreuk "Hocus Pocus!".

Draai dan allemaal tegelijkertijd jullie bovenste receptenkaart om en het gaat beginnen! Pak je heksenketel in de nog vrije hand en doe je best om de op je receptenkaart afgebeelde ingrediënten met de toverstaf in je heksenketel te laten springen.



In de heksenkeuken van professor Blubberio gelden sinds eeuwen de volgende flip-regels:

- Het gaat om het vliegen! Je mag de ingrediënt-fiches niet in de heksenketel schuiven. Ze moeten in je ketel springen. Je mag wel ingrediënt-fiches met je toverstaf op de schuimplastic schijf verschuiven.
- Als je een ingrediënt-fiche naast het speelveld of een verkeerde ingrediënt-fiche in je heksenketel flipt, moet je dat fiche meteen weer op de schuimplastic schijf leggen. Pas daarna mogen jullie verder spelen.
- Tvenaarsleerlingen zijn eerlijk! Om anderen niet te hinderen, mogen jullie je heksenketel nooit boven de schuimplastic schijf houden. Ook mogen jullie bij het flippen de schuimplastic schijf niet met jullie handen aanraken.

Wie van jullie denkt al de ingrediënten die op zijn receptenkaart staan in zijn heksenketel verzameld te hebben, roept hardop: "Pilatus Pas!". Alle anderen houden meteen op met het verzamelen van ingrediënten en jullie controleren gezamenlijk de inhoud van de ketel van de vermoedelijk snelste tovenaarsleerling:

a) Kloppen de ingrediënt-fiches in de heksenketel met die op de receptenkaart?

Super! De tovenaarsleerling krijgt de receptenkaart als punt en deze ronde is ten einde. Alle anderen leggen hun niet complete receptenkaart op een aflegstapel.

b) Kloppen de ingrediënt-fiches in de heksenketen niet met die op de receptenkaart?

Zitten niet alle, te veel of verkeerde ingrediënt-fiches in de ketel, dan is de tovenaarsleerling deze ronde uitgeschakeld. Hij legt de ingrediënt-fiches uit zijn ketel terug op de schuimplastic schijf. De andere tovenaarsleerlingen roepen "Hocus Pocus!" en gaan door met het verzamelen van ingrediënten. Wanneer er met z'n tweeën wordt gespeeld, krijgt de andere tovenaarsleerling meteen zijn receptenkaart als punt. Roepen meer tovenaarsleerlingen op hetzelfde moment "Pilatus Pas!" en hebben zij ook de juiste ingrediënt-fiches verzameld, dan krijgen ze allemaal hun receptenkaart als punt.

Met "Hocus Pocus!" naar de volgende ronde

Jullie beginnen een nieuwe ronde, door allemaal tegelijk de toverspreuk te roepen en jullie volgende receptenkaart om te draaien. Let op dat op alle receptenkaarten hetzelfde getal te zien is.

Einde van het spel

Wie van jullie als eerste succesvol drie toverdranken heeft gebrouwd, wint het spel. Als meerdere spelers tegelijkertijd met hun derde toverdrank klaar zijn, hebben jullie allemaal gewonnen.

Tips van professor Blubberio voor het succesvol flippen van de ingrediënten:



Houd je toverstaf zo of zo in je hand.



Zet de toverstaf op de rand van het ingrediëntfiche en laat het door een **strijkbeweging** naar buiten in je richting springen. Oefen daarbij druk uit op het fiche.



Druk niet recht van boven en niet precies in het midden op het fiche.



HOCUS POCUS

E



Un trepidante juego de acción para 2 – 3 aprendices de hechicero de 6 a 99 años de edad

Juego Ravensburger® n.º 20 517 2

Autores: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Ilustraciones: Markus Erdt

Diseño: Ravensburger DE

Fotos: Becker Studios · Redacción: Dorothea Heicke

iUhhhhh, en la cocina del hechicero el caldero está que arde! Todos los aprendices de hechicero llevan meses esperando ansiosos este acontecimiento: ¡el primer día de clase con el famoso profesor Blubberio experto en pociones mágicas!

Obviamente, las recetas no son fáciles y no todos los aprendices de hechicero aprenden rápidamente. Tenéis que usar la varita mágica para hacer saltar los ingredientes del caldero gigante al interior de vuestra olla ... ¡Ups, ese sapo tan grande no habéis conseguido meterlo dentro! ¡Además, el profesor ha dicho que las pociones mágicas deben prepararse en el menor tiempo posible!

¿Quién conseguirá, en medio del caos de la cocina, ser el primero en hacer saltar todos los ingredientes de la poción mágica «iHocus-Pocus, Flipibus!» a su propia olla?

Contenido

- 1 3 ollas de hechicero
- 2 1 disco de soporte
- 3 1 disco de gomaespuma
- 4 16 fichas-ingrediente
- 5 2 piezas esquineras
- 6 3 varitas mágicas
- 7 21 cartas-receta



Ravensburger

Preparación del juego

Si es la primera vez que jugáis, separad con cuidado todos los componentes de las planchas troqueladas. Poned las dos piezas esquineras en los huecos que hay en las esquinas de la caja. Coged los demás componentes del juego que se encuentran debajo del disco de soporte, volved a poner el disco de soporte en la caja y colocad **encima** el disco de gomaespuma.

Antes de cada partida, distribuid las fichas-ingrediente sobre el disco de gomaespuma de tal forma que no se solapen las unas con las otras. Cada jugador debe coger una varita mágica y las siete cartas-receta del mismo color.

Las cartas-receta:



En la **cara delantera** se ve el color con el que estáis jugando y cuáles son los ingredientes necesarios para preparar la poción mágica.



En la **cara trasera** se ve un número y el efecto, positivo o negativo, que produce beberse la poción mágica.

Mirad juntos los efectos de todas las pociones mágicas: ¿cuál os gustaría beberos? ¿Y cuál le ofreceríais a otro aprendiz de hechicero para premiarle o hacerle enfadar? Después, cada jugador debe poner todas sus cartas-receta con la cara delantera boca abajo y juntarlas en un mazo en orden ascendente según el número impreso en cada una. Por tanto:



La carta con el número 1 se encontrará en el fondo del mazo, mientras que la carta con el número 7 quedará arriba del mazo. Cada jugador coloca delante de sí mismo su propio mazo de cartas-receta. Los jugadores se sientan alrededor de la caja de tal forma que ésta esté al alcance de todos.

Objetivo del juego

Gana el primero que consiga hacer saltar los ingredientes de tres pociones mágicas a su propia olla.

¡Que empiece la competición de magia!

Todos los jugadores juegan a la vez. Cada jugador coge la varita mágica y pronuncia junto con los demás jugadores la fórmula mágica «¡Hocus-Pocus!».

Luego, los jugadores destapan, todos al mismo tiempo, la carta-receta de arriba de su propio mazo, ¡y empieza la partida! Con la mano libre se sujeta la olla y, utilizando la varita mágica, cada jugador debe tratar de hacer saltar al interior de su olla los ingredientes representados en su propia carta-receta.

En la cocina del profesor hechicero Blubberio se aplican desde hace siglos las siguientes «salta-reglas»:



- ¡Los ingredientes deben «volar»! No está permitido introducir simplemente las fichas-ingrediente en la propia olla. Hay que hacerlas saltar adentro. Sin embargo, se pueden mover las fichas-ingrediente sobre el disco de gomaespuma con la varita mágica.
- Si una ficha-ingrediente acaba cerca de la zona de juego, o si cae en la olla una ficha-ingrediente errónea, hay que cogerla inmediatamente y volver a dejarla sobre el disco de gomaespuma. Solo después de dejarla se podrá continuar jugando.
- ¡Los aprendices de hechicero son leales! Para no obstaculizar a los demás, nunca pueden poner su olla sobre el disco de gomaespuma. Y cuando hacen saltar los ingredientes, no pueden tocar el disco de gomaespuma con las manos.

El jugador que crea haber logrado meter en su olla todos los ingredientes de su carta-receta grita: «¡Flipibus!»». Los demás dejan de jugar inmediatamente y, conjuntamente, se comprueba el contenido de la olla del aprendiz que parece haber sido el más rápido.

a) ¿Los ingredientes de la olla coinciden con los de la receta?

¡Genial! El aprendiz de hechicero ha ganado la carta, que vale como punto. Esta competición ha terminado. Los demás jugadores deben poner su propia carta-receta no completada en un mazo de descartes.

b) ¿Los ingredientes de la olla no coinciden con los de la receta?

Si en la olla falta algún ingrediente o si hay demasiados o alguno erróneo, el aprendiz queda eliminado de esa competición. Debe sacar de su olla todos los ingredientes y devolverlos al disco de gomaespuma. Los otros aprendices gritan «¡Hocus-Pocus!» y siguen jugando tratando de meter los ingredientes adecuados en su olla. En cambio, en partidas de 2 jugadores, el otro aprendiz gana inmediatamente su carta-receta, que vale como punto. Si varios aprendices gritan a la vez «¡Flipibus!» y han puesto en su olla los ingredientes correctos, todos ganan su propia carta-receta, que vale como punto.

«¡Hocus-Pocus!»: ¡que empiece la siguiente competición!

Para empezar una nueva competición, todos los jugadores deben pronunciar otra vez la fórmula mágica y destapar su siguiente carta-receta. Atención: en todas las cartas-receta debe estar impreso el mismo número.

Fin de la partida

Gana el primero que consiga preparar correctamente tres pociones mágicas. Si varios jugadores consiguen terminar al mismo tiempo su tercera poción mágica, han ganado todos conjuntamente.

Consejos del profesor Blubberio para hacer saltar bien ingredientes:



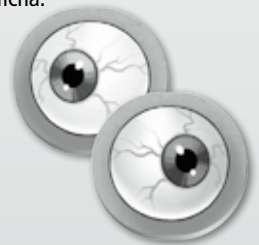
Coged la varita así, o bien así.



Apoyadla sobre el borde de la ficha-ingrediente y luego haced saltar la ficha hacia el exterior en dirección a vosotros con un **toque ligero**, ejerciendo un poco de presión sobre la ficha.



No presionéis la ficha-ingrediente desde arriba con la varita en vertical. Tampoco apoyéis la varita en el centro de la ficha-ingrediente.



HOCUS POCUS

P



Um jogo rápido de ação para 2 – 3 aprendizes de feitiçaria de 6 a 99 anos

Jogo Ravensburger® n° 20 517 2

Autor: Yaacov Kaufman / Theora Concept Ltd. · Ilustrações: Markus Erdt

Design: Ravensburger DE

Foto: Becker Studios · Redação: Dorothea Heicke

Aiiii! Na cozinha do feitiçeiro a panela ferve! Todos os aprendizes feitiçeiros do país esperaram trepidantes durante meses por este evento: o primeiro dia de aula do famoso professor Blubberio, especialista em poções mágicas!

Claro que as receitas não são fáceis e nem todos os aprendizes feitiçeiros aprendem rapidamente. É preciso usar a varinha mágica para fazer os ingredientes pularem do panelão gigante para dentro do caldeirão ... Épa, não conseguiram fazer aquele sapão enorme entrar! E o professor disse também que as poções mágicas devem ser preparadas no menor tempo possível!

Quem conseguirá ser o primeiro, no caos da cozinha do feitiçeiro, a fazer pular todos os ingredientes da poção mágica "Hocus-Pocus, Flipibus!" dentro do seu caldeirão?

Conteúdo

- ① 3 caldeirões do feitiçeiro
- ② 1 disco de suporte
- ③ 1 disco em espuma
- ④ 16 fichas-ingrediente
- ⑤ 2 insertos-canto
- ⑥ 3 varinhas mágicas
- ⑦ 21 cartas-receita



Ravensburger

Preparação do jogo

Se for a primeira vez que joga, desprenda delicadamente todas as partes dos tabuleiros pré-marcados. Coloque os dois insertos-canto dentro das cavidades nos cantos da caixa, pegue o resto do material de jogo que está em baixo do disco de suporte, recoloque o disco de suporte na caixa e apoie-se sobre o disco em espuma.

Antes de cada partida distribua as fichas-ingrediente no disco em espuma de forma que não se sobreponham uma sobre a outra. Cada um deve pegar uma varinha mágica, um caldeirão e as sete cartas-receita com a mesma cor.

As cartas-receita:



No lado dianteiro se vê a cor com a qual se está a brincar e quais são os ingredientes necessários para preparar a poção mágica.

No verso se vê um número e o efeito, positivo e negativo, que tenta beber a poção mágica.



Olhem juntos os efeitos de todas as poções mágicas: qual delas gostaria de tomar? E qual delas ofereceria a outro aprendiz de feiticeiro para premiá-lo ou para irritá-lo? Depois, cada jogador deve virar todas as suas cartas-receitas no lado frontal e com elas formar um maço na ordem crescente, segundo o número impresso em cada uma. Portanto:



a carta com o número 1 estará no fundo do maço, enquanto a carta com o número 7 em cima. Cada jogador posiciona frente a si o próprio maço de cartas-receitas. Os jogadores sentam ao redor da caixa, de forma que todos possam alcançá-la bem.

Objetivo do jogo

Ganha quem consegue ser o primeiro a fazer os ingredientes pularem de três poções mágicas na própria caldeira.

Vamos à competição de magia!

Todos jogam simultaneamente. Cada jogador pega na mão uma varinha mágica e pronuncia junto com todos a fórmula mágica "Hocus-Pocus!"

Depois os jogadores descobrem, todos ao mesmo tempo, a carta-receita em cima do próprio maço e começa-se! Na mão ainda livre segura-se o caldeirão e, utilizando a varinha mágica, cada jogador deve tentar fazer pular os ingredientes representados na própria carta-receita dentro do caldeirão.

Na cozinha do professor feiticeiro Blubberio há séculos estão em vigor as seguintes pula-regras:



- Os ingredientes devem “voar”! Não é possível simplesmente introduzir as fichas-ingrediente no próprio caldeirão. É preciso fazê-las pular para dentro. Porém, as fichas-ingrediente podem ser movidas no disco em espuma com a própria varinha mágica.
- Se uma ficha-ingrediente acaba ao lado da área de jogo, ou se na caldeira vai parar uma ficha-ingrediente errada, é preciso pegá-la logo e recolocá-la sobre o disco em espuma. Somente depois é possível continuar a jogar.
- Os aprendizes feiticeiros são leais! Para não atrapalhar os outros nunca é permitido deixar o próprio caldeirão sobre o disco em espuma. E quando se faz pular os ingredientes não é possível tocar o disco em espuma com as mãos.

Entre os jogadores, quem acha que conseguiu colocar no caldeirão todos os ingredientes representados na própria carta-receita, deve gritar: “**Flipibus!**”. Todos os outros devem parar imediatamente de jogar e, juntos, controla-se o conteúdo do caldeirão do aprendiz feiticeiro que parece ter sido mais rápido.

a) As fichas-ingrediente dentro do caldeirão correspondem àquelas na carta-receita?

Ótimo! O aprendiz feiticeiro conquistou a carta que vale como ponto. Esta competição terminou. Todos os outros jogadores devem colocar a própria carta-receita não completada num maço dos descartes.

b) As fichas-ingrediente dentro do caldeirão não correspondem àquelas na carta-receita?

Se no caldeirão não estão todas as fichas-ingrediente, se houver muitas ou se houver erradas, então o aprendiz feiticeiro é eliminado desta competição. Deve colocar fora as fichas-ingrediente do próprio caldeirão e recolocá-las sobre o disco em espuma. Os outros aprendizes feiticeiros gritam “**Hocus-Pocus!**” e continuam a competição, tentando colocar os ingredientes no próprio caldeirão. Ao contrário, se jogar em dois, o outro aprendiz feiticeiro recebe logo a sua carta-receita que vale para pontos. Se vários aprendizes feiticeiro gritarem ao mesmo tempo “**Flipibus!**” e colocaram no caldeirão os ingredientes corretos, todos receberão a própria carta-receita que vale para pontos.

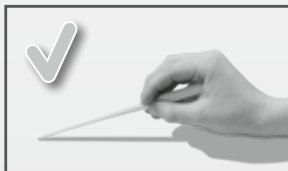
"Hocus-Pocus!": vamos com a próxima competição!

Para começar uma nova competição todos os jogadores devem pronunciar mais uma vez a fórmula mágica e descobrir a carta-receita seguinte. Atenção: em todas as cartas-receitas deve estar impresso o mesmo número.

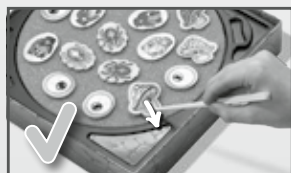
Fim da partida

Ganha quem conseguir ser o primeiro a preparar corretamente três poções mágicas. Se vários jogadores conseguem terminar a terceira poção mágica ao mesmo tempo, ganharam todos juntos.

Conselhos do professor Blubberio para fazer pular bem os ingredientes:



Segure na mão a varinha assim, ou assim (ver as figuras acima).



Apoie a varinha na borda da ficha-ingrediente e depois faça-a pular para fora na própria direção com um toque ligeiro, exercendo um pouco de pressão na ficha.



Não aperte a ficha-ingrediente por cima com a varinha reta.
Não apoie a varinha no centro da ficha-ingrediente.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

237768

Ravensburger