



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

Schussel- hexe

Clumsy Witch
La sorcière étourdie
Slodderheks
La bruja despistada
La strega sbadata



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

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 verändern 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 Zaubertänke 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 Zaubertank 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. Stell 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 eingepägt 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.

Clumsy Witch



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

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

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

Contents

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



The Fex effect

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

Preparation

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

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

How to Play

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

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

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

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

In front of which cauldron would Witch Clumsy stand?

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

Watch out:

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



Checking the witch:

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

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

End of the Game

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

The Fex effect

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

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

a) The purple die

The purple die indicates how many squares a figure is moved



b) The green die

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



c) The blue die

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

**d) The orange die**

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

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

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

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

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

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

Quick variation:

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

Observation: Most variations can be combined with each other.

La sorcière étourdie

Un jeu d'observation ensorcelé destiné à favoriser les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Idée du jeu : Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustration : Mark Robitzky
Illustration du pion « Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : env. 15 minutes

Il est minuit au beau milieu de la forêt aux sorcières ! La sorcière étourdie est en train de préparer sa célèbre potion magique. Mais ce n'est pas facile car il lui arrive souvent d'oublier quels ingrédients elle a déjà mis dans la marmite et de ne plus savoir ceux qui manquent. Les joueurs doivent aider la sorcière étourdie à trouver les ingrédients manquants. Seul le plus rapide recevra une potion magique en récompense.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 sorcière étourdie
- 1 magicien Fex
- 1 gobelet à dés magique
- 10 plaquettes marmites
- 10 plaquettes ingrédients
- 13 potions magiques
- 4 dés (violet, vert, bleu et orange)
- 1 règle du jeu



L'effet Fex

Les règles des jeux comprennent plusieurs variantes qui modifient le déroulement de la partie et demandent dans certains cas de jouer de manière contraire. Avant chaque partie, on convient de la règle à suivre. Les joueurs doivent donc bien faire attention à chaque fois et suivre la bonne règle pour pouvoir gagner la partie.

Ils s'adaptent donc à des conditions changeant constamment et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives. En raison de l'effet Fex, les différentes fonctions exécutives ne sont pas isolées mais entraînées en tant qu'unité. Les spécialistes parlent ici de système exécutif.

Nous vous recommandons de jouer d'abord la variante de base et d'intégrer les règles Fex peu à peu dans le jeu.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Répartissez les dix plaquettes marmites marmites, face ingrédients visible, sur les marmites des sorcières illustrées sur le plateau de jeu. Posez la sorcière étourdie sur n'importe quelle case devant l'une des marmites. Il est important que la sorcière soit tournée de manière à regarder dans le sens des aiguilles d'une montre.

Posez les 10 plaquettes d'ingrédients autour du plateau de jeu. Préparez le gobelet à dés, le dé violet et les potions magiques. Le magicien Fex et les autres dés restent dans la boîte. On les prendra seulement pour la variante.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui dira la formule magique la plus amusante a le droit de commencer. Tu dois aider la sorcière étourdie à trouver le dernier ingrédient qui lui manque pour préparer la potion magique. Pour cela, ton voisin de gauche secoue le gobelet contenant le dé et le pose au milieu du plateau de jeu en le retournant de manière à ne pas montrer le dé.

Le joueur soulève le gobelet, tu regardes le nombre de points indiqués sur le dé et essayes de le retenir, mais fais vite car tu n'as pas beaucoup de temps.

Pendant que tu mémorises le nombre de points en mémoire, les autres disent la formule magique suivante :

*Fex, petit magicien le plus malin de tous les temps
Sais-tu où est l'ingrédient ?
Où a-t-il bien pu passer ?
Tu vas lui dire avec le dé !*

Ensuite, le joueur repose le gobelet sur le dé. Tu dois maintenant essayer de trouver l'ingrédient manquant en te servant des points du dé qui vont te donner le bon indice : en pensée, avance la sorcière étourdie dans le sens des aiguilles d'une montre du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé violet.

Devant quelle marmite la sorcière va-t-elle arriver ?

Observe bien cette marmite : dedans, il y a neuf ingrédients différents. Mais en tout il en faut dix. Trouve lequel manque et ramasse la plaquette d'ingrédient correspondante.

Attention :

Dans chaque marmite, il y a aussi un ingrédient en double. Ceci ne jouera un rôle que dans la variante Fex du jeu !

Vérification :

Les autres joueurs vérifient ton choix. Ils soulèvent le gobelet et avancent la sorcière étourdie du même nombre de cases que de points indiqués par le dé. Ensuite, ils retournent la plaquette marmite devant laquelle la sorcière a atterri. Au dos de cette plaquette est illustré l'ingrédient manquant.

Si tu as choisi le bon ingrédient, tu récupères une potion magique en récompense. La plaquette marmite est de nouveau retournée et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a joué quatre fois. Celui qui aura le plus de potions magiques gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

« L'effet Fex »

Au début, les enfants doivent faire uniquement attention à la sorcière étourdie. Plus tard, les autres dés et le magicien Fex entrent en ligne de compte dans le jeu et les enfants doivent observer, selon le résultat obtenu sur les dés, quel pion bouge et comment il est déplacé. Chaque pion est déplacé différemment (avancé ou reculé) et, selon le pion, il faut chercher l'ingrédient manquant ou celui qui est double en allant dans différentes directions (par ex. dans la potion magique située devant ou derrière le pion). Ainsi, avec l'effet Fex, plusieurs règles sont établies en un seul lancer de dés.

Choisissez les dés avec lesquels vous voulez jouer. Plus vous choisirez de dés plus le jeu sera compliqué. Convenez si vous voulez jouer seulement avec la sorcière ou en plus avec le magicien Fex, ceci étant recommandé à ceux qui auront déjà un peu plus d'expérience avec Fex.

a) Le dé violet

Il indique le nombre de cases pour déplacer un pion.

**b) Le dé vert**

Il indique dans quelle direction se déplace la sorcière étourdie (dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse). Si la sorcière est tournée dans le mauvais sens, vous devrez la tourner dans le bon sens avant de la déplacer. Elle se déplace donc toujours en regardant devant elle.



c) Le dé bleu

Il indique s'il faut chercher l'ingrédient manquant devant ou derrière la sorcière étourdie. Si le dé indique le symbole bleu montrant le visage de la sorcière, on cherche dans la marmite placée devant la sorcière. Si le dé indique le symbole jaune du chapeau de sorcière, il faut chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière la sorcière.

**d) Le dé orange**

Maintenant, on a besoin en plus du magicien Fex. Posez-le sur une case devant n'importe quelle marmite, de manière à ce qu'il soit tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Le dé orange indique si le magicien Fex (= lune) ou la sorcière (= étoile) doit être déplacé.

**Attention :****Le magicien Fex fait tout dans le sens inverse de la sorcière :**

- Sur les cases indiquées par le dé violet, il se déplace en reculant. Il regarde donc dans le sens opposé à sa marche.
- Il se déplace dans le sens inverse à celui indiqué par la flèche du dé vert.
- Il ne cherche pas l'ingrédient qui manque dans une marmite, mais celui qui y est illustré deux fois.
- Si le dé bleu indique le visage, Fex doit chercher l'ingrédient dans la marmite placée derrière ; si le dé indique le chapeau de sorcière, Fex doit chercher dans la marmite placée devant.

Le jeu avec le magicien Fex peut être aussi joué avec moins de quatre dés. On peut aussi jouer sans la sorcière et seulement avec le magicien Fex.

Autres variantes Fex**Variante: « Il ne manquait plus que ça ! » :**

Les pions sont posés sur le plateau de jeu seulement après que le premier joueur ait observé les dés. Les autres joueurs ont le droit de décider devant quelle marmite et dans quel sens ils posent les pions.

Variante rapide :

Tous les joueurs jouent en même temps. Les dés sont lancés en direction du milieu du plateau de jeu. Celui qui trouve en premier le bon ingrédient, récupère une potion magique. Celui qui récupérera en premier quatre potions magiques gagne la partie !

Note : la plupart des variantes peuvent être combinées entre elles.

Slodderheks

Een bekekt observatiespel om executieve functies te bevorderen voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met “fex-effect” om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Spelidee: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustraties: Mark Robitzky
Illustratie “fex-figuur”: Sonja Hansen
Speelduur: ca. 15 minuten

Middernacht in het heksenwoud! De slodderheks brouwt haar beroemde toverdrank. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want de slordige heks vergeet vaak welke ingrediënten ze al in de toverketel heeft gegooid en welke nog ontbreken. De spelers moeten de slodderheks helpen om het ontbrekende ingrediënt te vinden. Maar alleen de snelste krijgt als beloning een toverdrank.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 slodderheks
- 1 tovenaar Fex
- 1 heksendobbelbeker
- 10 ronde ketelkaartjes
- 10 ronde ingrediëntenkaartjes
- 13 toverdranken
- 4 dobbelstenen (paars, groen, blauw en oranje)
- spelregels



Het fex-effect

In de spelregels zijn verschillende varianten opgenomen waarmee het spelverloop wordt veranderd en waarbij gedeeltelijk tegengestelde handelingen worden gevraagd. Voorafgaand aan ieder spel wordt afgesproken welke regels gelden. Deze verschillende regels moeten de spelers steeds opnieuw onthouden en opvolgen om te kunnen winnen.

Ze moeten zich dus voortdurend op gewijzigde omstandigheden instellen en oefenen zo hun executieve functies. Door het fex-effect worden de verschillende executieve functies niet afzonderlijk, maar als een geheel geoefend. Dit wordt door deskundigen het executieve systeem genoemd.

Er wordt aanbevolen om eerst met de basisvariant te beginnen en geleidelijk de fex-regels in het spel op te nemen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Verdeel de tien ronde ketelkaartjes met de ingrediënten naar boven willekeurig over de heksenketels op het speelbord. Zet de slodderheks op een veld naar keuze voor een van de ketels. Het is belangrijk dat ze met de wijzers van de klok mee kijkt.

Leg de 10 ingrediëntenkaartjes rondom het speelbord. Zet de dobbelbeker, de paarse dobbelsteen en de toverdranken klaar. Tovenaar Fex en de overige dobbelstenen blijven in de doos. Deze worden pas bij de varianten gebruikt.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de grappigste toverspreuk kent, mag beginnen. Je moet nu de slodderheks helpen om het laatste, ontbrekende ingrediënt van de toverdrank te vinden.

Hiervoor schudt je linker buurman de dobbelbeker en zet hem omgekeerd in het midden van het speelbord.

Nu tilt de speler de beker op en je probeert het gegooide resultaat te onthouden. Maar je moet wel opschieten, want je hebt maar weinig tijd.

Terwijl je het gegooide aantal ogen probeert te onthouden, spreken alle andere spelers de magische toverspreuk uit:

1, 2, 3, 4, 5, 6 – fex.

Alles is hier flink behekst.

Maar er ontbreekt nog een element.

De dobbelsteen geeft het ingrediënt!

Daarna wordt de dobbelsteen onmiddellijk weer verborgen. Nu moet je proberen het ontbrekende ingrediënt te vinden. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft je de juiste aanwijzing:

Beweeg de slodderheks in gedachten kloksgewijs net zo veel velden vooruit als het aantal ogen op de dobbelsteen.

Bij welke ketel zou de slodderheks terecht komen?

Bekijk deze ketel goed. Er drijven negen verschillende hekseningrediënten in rond. In totaal zijn er echter 10 hekseningrediënten. Je moet uit zien te vinden welk ingrediënt ontbreekt en het bijbehorende ingrediëntenkaartje pakken.

Let op:

In iedere toverketel is telkens één ingrediënt dubbel afgebeeld. Dat is echter pas van belang bij de fex-variant!

De heksencontrole:

De andere spelers controleren nu je keuze. De dobbelbeker wordt opgetild en de slodderheks net zoveel velden vooruit gezet als het aantal ogen dat op de dobbelsteen is te zien. Vervolgens wordt het ketelkaartje omgekeerd waarbij de slodderheks is aanbeland. Op de achterzijde staat het ontbrekende ingrediënt afgebeeld.

Als je het juiste ingrediënt hebt gevonden, krijg je als beloning een toverdrank. Het ketelkaartje wordt opnieuw omgekeerd. Het ingrediëntenkaartje wordt teruggelegd en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra iedere speler vier keer aan de beurt is geweest. De speler met de meeste toverdranken wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Het "fex-effect":

In het basisspel hoeven de kinderen alleen op de slodderheks te letten. Maar later komen de andere dobbelstenen en tovenaars Fex in het spel en moeten de kinderen, afhankelijk van wat de dobbelstenen aangeven, kijken welke figuur verzet moet worden en in welke richting. Elke figuur beweegt zich namelijk op een andere manier (bv. voor- of achteruit) en zoekt in verschillende richtingen (bv. in de toverdrank voor of achter de figuur) naar het ontbrekende ingrediënt van de toverdrank. Zo worden door het fex-effect tijdens een worp meerdere regels op hun kop gezet.

Van tevoren wordt afgesproken met welke dobbelstenen er wordt gespeeld. Hoe meer dobbelstenen jullie gebruiken, hoe moeilijker het spel wordt. Spreek af of jullie alleen met de slodderheks of ook met tovenaars Fex willen spelen. Dit wordt echter alleen aan echte fex-experts aangeraden.

a) De paarse dobbelsteen:

Deze geeft aan hoeveel velden een figuur moet worden verzet.



b) De groene dobbelsteen:

Deze geeft aan in welke richting de slodderheks loopt (met de wijzers van de klok mee of ertegenin). Als de slodderheks in de tegenovergestelde richting kijkt, moet ze eerst worden omgedraaid voordat ze wordt verzet. Ze kijkt dus altijd vooruit.



c) De blauwe dobbelsteen:

Deze geeft aan of er in de ketel voor of achter de slodderheks naar het ontbrekende ingrediënt gezocht moet worden. Als op de dobbelsteen het blauwe symbool met het gezicht van de heks te zien is, wordt in de ketel vóór de heks gezocht. Is het gele symbool met de heksenhoed te zien, dan moet in de ketel achter de heks worden gezocht.



d) De oranje dobbelsteen:

Nu wordt bovendien Fex de tovenaar gebruikt. Zet hem op een veld naast een willekeurige ketel terwijl hij tegen de wijzers van de klok in kijkt. De oranje dobbelsteen geeft aan of Fex de tovenaar (= maan) of de slodderheks (= ster) wordt verzet.



Let op:

Tovenaar Fex doet bijna alles anders dan de slodderheks:

- Hij loopt het aantal velden dat door de paarse dobbelsteen wordt aangegeven achteruit. Hij kijkt dus in de tegengestelde richting als waarin hij loopt.
- Hij loopt in de tegenovergestelde richting van de pijl op de groene dobbelsteen.
- Hij zoekt niet naar het ingrediënt dat in een ketel ontbreekt, maar naar het ingrediënt dat 2x aanwezig is.
- Als op de blauwe dobbelsteen het gezicht is te zien, moet hij in de ketel achter hem naar het ingrediënt zoeken. Is de heksenhoed te zien, in de ketel voor hem.

Het spel met tovenaar Fex kan ook met minder dan vier dobbelstenen worden gespeeld. Ook is het mogelijk om zonder de slodderheks te spelen en alleen met tovenaar Fex.

Andere fex-varianten:

De "ook dat nog!"-variant:

De figuren worden pas op het speelbord gezet nadat de startspeler het aantal ogen op de dobbelsteen heeft bekeken. De medespelers mogen bepalen bij welke ketel en in welke looprichting de figuren worden neergezet.

De snelle variant:

Alle spelers spelen tegelijk. De dobbelstenen worden midden op het speelbord gegooid. Wie het eerst het juiste ingrediënt van tafel pakt, krijgt een toverdrank. Wie als eerste vier toverdranken heeft, wint!

Opmerking: de meeste varianten zijn met elkaar te combineren.

La bruja despistada

Un embrujado juego de atención para el fomento de las funciones ejecutivas para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años. ¡Incluye el «efecto Fex» para incrementar el grado de dificultad!

Autores: Markus Nikisch, Dra. Sabine Kubesch, Laura Walk
Ilustraciones: Mark Robitzky
Ilustraciones de la «figura Fex»: Sonja Hansen
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¡Medianoche en el bosque de las brujas! La bruja despistada está preparando su famosa poción mágica. Pero esa tarea no es nada fácil porque la bruja despistada se olvida con frecuencia de los ingredientes que ya ha echado en el marmita y de los que le falta por echar. Los jugadores tienen que ayudar a la bruja despistada a encontrar el ingrediente que falta. Sólo el más rápido recibirá de premio una poción mágica.

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 bruja despistada
- 1 mago Fex
- 1 cubilete de las brujas
- 10 fichas de marmitas
- 10 fichas de ingredientes
- 13 pócimas mágicas
- 4 dados (violeta, verde, azul y naranja)
- 1 instrucciones del juego



El efecto Fex

Las reglas de este tipo de juegos contienen diversas variantes que cambian el desarrollo del juego y que, en parte, requieren acciones contrapuestas. Antes de cada partida se determina qué reglas son las válidas y los jugadores deben retener y seguir esas reglas diferentes cada vez para poder ganar.

Así pues, los jugadores se adaptan continuamente a las condiciones cambiantes y entrenan de esta manera las funciones ejecutivas. Gracias al efecto Fex, las diferentes funciones ejecutivas no se ejercitan de una manera aislada sino unitaria. Los expertos denominan a este fenómeno «sistema ejecutivo».

Recomendamos jugar en primer lugar con la variante básica e ir integrando paulatinamente las reglas Fex en el juego.

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid a discreción las diez fichas de marmitas con los ingredientes boca arriba encima de las marmitas del tablero de juego. Colocad a la bruja despistada en una casilla cualquiera frente a una marmita. Es importante que mire en la dirección de las agujas del reloj.

Poned las 10 fichas de ingredientes alrededor del tablero de juego. Tened preparados el cubilete, el dado violeta y las pócimas mágicas. El mago Fex y los dados restantes permanecerán en la caja porque sólo se necesitan para la variante del juego.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien conozca el conjuro mágico más divertido. Ahora tienes que ayudar a la bruja despistada a encontrar el último ingrediente que le falta para su pócima mágica.

Para ello, el jugador situado a tu izquierda agitará el cubilete y lo pondrá en el centro de la mesa. A continuación levantará el cubilete y tu tendrás que intentar retener en la memoria la puntuación del dado. Pero date prisa porque no dispones de mucho tiempo para hacerlo.

Mientras te grabas en la memoria el número del dado, los demás exclamarán en voz alta el conjuro mágico:

*1, 2, 3, 4, 5, 6 – Fex ha cantado.
Todo está aquí como embrujado.
Un ingredientillo ha faltado.
¿Cuál? ¡Te lo dice el mágico dado!*

A continuación vuelve a taparse el dado de nuevo con el cubilete. Ahora tienes que intentar encontrar el ingrediente que falta. La puntuación del dado que ahora está tapado te pone sobre la pista correcta:

Mueve a la bruja despistada, con el pensamiento, tantas casillas en el sentido de las agujas del reloj como la puntuación del dado de color violeta.

¿Ante qué marmita se encontraría entonces la bruja despistada?

Mira atentamente esa marmita. En ella flotan nueve ingredientes diferentes para la preparación de la pócima mágica. Pero los ingredientes tienen que ser diez. Averigua qué ingrediente falta y coge la ficha correspondiente a ese ingrediente.

Atención:

En cada marmita mágica hay también un ingrediente que aparece repetido. ¡Esto sólo tiene importancia para la variante Fex del juego!

El control de las brujas:

Los demás jugadores examinan ahora tu elección. Levantan el cubilete y avanzan a la bruja despistada el número de casillas que indica el dado. A continuación dan la vuelta a la ficha de marmita ante la que está ahora la bruja despistada. El ingrediente que falta está dibujado en el dorso.

Si has elegido el ingrediente correcto recibirás de premio una poción mágica. Se vuelve a dar la vuelta a la ficha de marmita. Se devuelve a su sitio la ficha de ingrediente y le toca el turno ahora al siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los jugadores han completado su cuarto turno. Gana el jugador con el mayor número de pociones mágicas. En caso de empate serán varios los ganadores.

«El efecto Fex»:

Al principio, los niños sólo tienen que prestar atención a la bruja despistada. Pero posteriormente entran en juego los demás dados y el mago Fex, y los niños tienen que mirar quién se mueve y cómo dependiendo de lo que salga en los dados. Cada figura se mueve de una manera diferente (p. ej. hacia delante o hacia atrás) y busca el ingrediente que falta para la poción mágica o el que aparece repetido dos veces, y lo busca en diferentes direcciones (p. ej. en la poción mágica que está delante o detrás de la figura). De esta manera, gracias al efecto Fex, cambian por completo varias reglas a la vez.

Elegid los dados con los que vais a jugar. Cuantos más dados elijáis, más complicada se vuelve la partida. Decidid si vais a jugar sólo con la bruja despistada o también con el mago Fex. Ahora bien, esto último sólo es recomendable para jugadores expertos en Fex.

a) El dado violeta:

Indica cuántas casillas se mueve una figura.



b) El dado verde:

Muestra en qué dirección se mueve la bruja despistada (en el sentido de las agujas del reloj o al revés). Si la bruja despistada está mirando en ese momento en la dirección contraria, tendréis que darle la vuelta antes de moverla. Es decir, la bruja siempre se mueve mirando al frente.



c) El dado azul:

Muestra en qué marmita hay que mirar el ingrediente que falta, es decir, en la marmita que está delante o detrás de la bruja despistada. Si en el dado se ve el símbolo azul con la cara de la bruja, habrá que mirar en la marmita que está delante de la bruja. Si sale el símbolo amarillo con el sombrero de la bruja, habrá que mirar el ingrediente en la marmita que está detrás de la bruja.



d) El dado naranja:

Ahora se necesita también al mago Fex. Colocadlo en una casilla frente a una marmita cualquiera, mirando en sentido contrario a las agujas del reloj. El dado azul muestra quién se mueve: o el mago Fex (= la luna) o la bruja despistada (= la estrella).



Atención:

El mago Fex hace las cosas de una manera bastante diferente a como las hace la bruja despistada:

- Se mueve hacia atrás el número de casillas que sale indicado en el dado de color violeta. Así pues, mira en la dirección opuesta a la que avanza.
- Se mueve en la dirección opuesta a la flecha que sale en el dado verde.
- No busca el ingrediente que falta en una marmita, sino que busca el ingrediente que aparece repetido dos veces en ella.
- Si en el dado azul se ve la cara, tiene que buscar el ingrediente en la marmita que está detrás. Si se ve en el dado el sombrero de la bruja, tendrá que buscar en la marmita que está delante de él.

También puede jugarse con menos de cuatro dados la partida con el mago Fex. Asimismo es posible jugar solamente con el mago Fex y sin la bruja despistada.

Otras variantes Fex:

La variante «Lo que nos faltaba»:

Sólo se colocan las figuras en el tablero de juego una vez que el jugador inicial haya memorizado los dados. Los demás jugadores pueden decidir libremente ante qué marmita colocar las figuras y en qué dirección.

Variante rápida:

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Se tiran los dados hacia el centro del tablero. Recibe una poción mágica el primero que atrape el ingrediente correcto. ¡Gana el primero en conseguir cuatro pociones mágicas!

Nota: La mayoría de las variantes se pueden combinar unas con otras.

La strega sbadata

Uno stregato gioco di attenta osservazione per stimolare le funzioni esecutive per 2 – 4 giocatori da 5 a 99 anni. Più “effetto Fex” per aumentare il grado di difficoltà.

Ideazione: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk
Illustrazioni: Mark Robitzky
„Figura-Fex“: Sonja Hansen
Durata del gioco : circa 15 minuti

Mezzanotte nel bosco delle streghe! La strega sbadata sta preparando la sua famosa pozione magica. Ma non è poi così facile, perché la strega sbadata spesso dimentica quali ingredienti ha già buttato nel suo paiolo e quali invece ancora mancano. I giocatori dovranno aiutare la strega sbadata a trovare l'ingrediente mancante. Solo il più rapido riceve in premio una pozione magica.

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Strega sbadata
- Mago Fex
- Bussolotto per dadi
- 10 placchette paiolo
- 10 placchette ingredienti
- 13 pozioni magiche
- 4 dadi (viola, verde, blu e arancione)
- Istruzioni per giocare



L'effetto Fex

Le regole del gioco contemplano più varianti che modificano lo svolgimento del gioco e in parte richiedono azioni contrapposte. Prima di ogni partita si stabiliscono le regole. Per vincere, i giocatori dovranno puntualmente ricordare e seguire queste differenti regole.

Dovranno pertanto adattarsi costantemente a condizioni variabili, esercitando in tal modo le funzioni esecutive. Grazie all'effetto Fex, le diverse funzioni esecutive non verranno isolate quanto invece esercitate unitariamente. Gli specialisti lo definiscono sistema esecutivo.

Consigliamo di iniziare a giocare con la variante di base per introdurre poi progressivamente nel gioco le regole Fex.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Distribuite a piacere sui paioli del tabellone le 10 placchette paiolo con gli ingredienti verso l'alto. Collocate la strega sbadata su una casella a scelta davanti ad uno dei paioli. E' importante che sia rivolta in senso orario.

Mettete le 10 placchette degli ingredienti intorno al tabellone. Preparate il bussolotto dei dadi, il dado viola e le pozioni magiche. Il mago Fex e il resto dei dadi restano nella scatola, li utilizzerete per la variante di gioco.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi conosce la formula magica più divertente.

Adesso devi aiutare la strega sbadata a trovare gli ingredienti mancanti per la pozione magica.

Il compagno di gioco alla tua sinistra scuote il bussolotto dei dadi e lo mette coperto al centro del tabellone di gioco per poi sollevarlo: cercherai allora di memorizzare il risultato uscito ai dadi, ma fai in fretta! Non hai molto tempo a disposizione

Mentre tu memorizzi il punteggio, tutti gli altri pronunciano la formula magica:

*1,2,3,4,5,6 – che sarà?
Tutto stregato resterà!
Qual'ingrediente mancherà?
Il dado magico ve lo dirà!*

Poi il dado viene nuovamente coperto. Adesso dovrai trovare l'ingrediente mancante.

Il punteggio sul dado appena coperto ti darà la giusta pista:

Avanza mentalmente in senso orario la strega sbadata di tante caselle secondo il punteggio del dado viola.

Davanti a quale paiolo risulterebbe stare la strega sbadata?

Osserva bene il paiolo: ci nuotano nove diversi ingredienti stregati. Ma gli ingredienti sono però dieci. Scopri quale sia quello mancante e prendi la corrispondente placchetta degli ingredienti.

Attenzione:

In ogni paiolo magico c'è anche un ingrediente doppio, che però entrerà in gioco solo nella variante Fex!



Il controllo delle streghe:

Adesso gli altri giocatori verificano la tua scelta. Sollevano il bussolotto dei dadi e avanzano la strega sbadata di tante caselle quanto il punteggio risultato al dado. Scoprono poi la placchetta paiolo davanti a cui si trova ora la strega. Sul retro c'è l'ingrediente mancante.

Se hai scelto l'ingrediente giusto ricevi in premio una bevanda magica. Si rimette a posto la placchetta degli ingredienti e il turno passa al seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ogni giocatore ha fatto quattro giri. Vince chi ha più bevande magiche. Il caso di parità ci saranno più vincitori.

„L'effetto Fex“

All'inizio i bambini devono concentrarsi solo sulla strega sbadata. In seguito entrano in gioco gli altri dadi e il mago Fex e dovranno allora osservare secondo il risultato dei dadi chi e come si muove. Ogni figura si muove però diversamente (ad esempio avanza o retrocede) e cerca in diverse direzioni (ad esempio nella pozione magica davanti o dietro la figura) l'ingrediente mancante o doppio della pozione magica. In tal modo con l'effetto Fex d'un solo colpo si capovolgono più regole.

Stabilite con quali dadi volete giocare. Il gioco diventa più difficile proporzionalmente al numero di dadi scelto. Decidete se giocare solo con la strega sbadata oppure anche con il mago Fex, consigliamo di farlo solo quando sarete diventati esperti!

a) Il dado viola:

Indica di quante caselle si deve avanzare una figura.



b) Il dado verde

Indica in quale direzione si muove la strega sbadata (in senso orario o al contrario). Se la strega sbadata sta giusto guardando nella direzione opposta, dovete girarla prima di muoverla. Così procede sempre con lo sguardo rivolto in avanti.



c) Il dado blu

Indica dove cercare l'ingrediente mancante (nel paiolo davanti o dietro la strega sbadata). Se sul dado compare il simbolo blu con il volto della strega, si cerca l'ingrediente nel paiolo davanti a lei. Se c'è invece il simbolo giallo con il cappello della strega, si cercherà nel paiolo dietro di lei.



d) Il dado arancione

Adesso avrete bisogno anche del mago Fex. Collocatelo in posizione antioraria su una casella davanti ad uno dei paioli.

Il dado blu indica se si muove il mago Fex (=1 una) o la strega sbadata (= stella)



Attenzione:

Il mago Fex fa più o meno tutto in modo diverso dalla strega sbadata.

- Si muove a ritroso secondo il punteggio del dado viola. Guarda cioè in direzione opposta a quella in cui si muove.
- Si muove in direzione opposta alla freccia del dado verde.
- Non cerca l'ingrediente che manca in un paiolo, bensì l'ingrediente che vi compare due volte.
- Se sul dado blu c'è il volto, dovrà cercare l'ingrediente nel paiolo dietro di sé, se c'è invece il cappello, nel paiolo davanti.

Il gioco con il mago Fex si può giocare anche con meno di quattro dadi. E' possibile anche giocare solo con il mago Fex, senza la strega sbadata.

Ulteriori varianti Fex

La variante „Ci mancava anche questa!“:

Le figure si collocano sul tabellone solo dopo che il giocatore che inizia ha memorizzato il risultato del dado. I compagni di gioco possono liberamente stabilire davanti a quale paiolo mettere le figure e in quale direzione si dovranno muovere.

Variante rapida:

Tutti giocano contemporaneamente. Si rotolano i dadi verso il centro del tabellone. Chi acciappa per primo l'ingrediente giusto riceve una pozione magica. Vince chi per primo ha quattro pozioni magiche!

N.B: La maggior parte delle varianti sono combinabili.

Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning

Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!


Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





fex


Förderung
exekutiver
Funktionen


 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!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) (Centro di transfert per Neuroscienze e per l'apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi incentivano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini divertiti e incuriositi saranno in perfetta forma per imparare!

HABA[®]

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