



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

Clumsy Witch

笨拙的女巫 · Schusselhexe
La sorcière étourdie
La bruja despistada



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

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: Marc 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.

