



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



Bewitched Creatures • Au pays des créatures fantastiques
Tovenaar Fidibus • El hechizo de las criaturas mágicas
Creature incantate

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Verhexte Fabelwesen

Ein fabelhaftes Memospiel
für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Günther Jakobs
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten



Spielinhalt

4 Zauberlehrlinge, 1 Spielplan, 4 Zauberlehrlingskarten, 32 Kärtchen,
1 Spielanleitung

Ihr seid Zauberlehrlinge und wollt zur Burg des berühmten Zauberers Fidibus! Doch die Sache hat einen Haken: Niemand kennt den Weg durch den düsteren Zauberwald, in dem die Burg liegt. Darum müsst ihr die verhexten Fabelwesen finden, die im Wald versteckt leben. Nur sie können euch helfen zu Fidibus zu gelangen.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Fabelwesen aus jeweils zwei Kärtchen richtig zusammensetzen und als Erster die Burg des Zauberers zu erreichen.

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Stell alle Zauberlehrlinge auf das Startfeld. Dann mischt ihr alle 32 Kärtchen und legt sie verdeckt im Raster neben dem Spielplan aus.



Jeder Spieler erhält verdeckt eine Zauberlehrlingskarte und sieht sie sich geheim an. Jetzt weißt du, welcher Zauberlehrling dir gehört, verrate es niemandem! Überzählige Zauberlehrlingskarten kommen verdeckt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der die größte Ähnlichkeit mit einem Fabelwesen hat, beginnt und deckt zwei Kärtchen auf.

Ergeben die beiden Kärtchen ein passendes Fabelwesen?



- **Nein.** Schade, beim nächsten Mal hast du sicher mehr Glück! Verdecke die beiden Kärtchen wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.
- **Ja.** Super! Nimm beide Kärtchen zu dir und lege sie vor dich. Sieh nach, welche Farben die abgebildeten Zauberlehrlinge auf den Kärtchen haben und wie viele es jeweils sind. Danach ziehst du die beiden passenden Zauberlehrlinge auf dem Spielplan entsprechend viele Felder weiter. Du kannst selbst entscheiden, welchen der beiden Zauberlehrlinge du zuerst ziehst.



Wichtig:

Um mit eurer Figur vorwärts zu kommen, müsst ihr also Fabelwesen zusammensetzen, auf denen Zauberlehrlinge in eurer eigenen Farbe abgebildet sind! Die Motive auf den Kärtchen gibt es jeweils mehrfach, sodass ihr das gleiche Fabelwesen mit unterschiedlichen Zauberlehrlingskombinationen zusammensetzen könnt.



Hier darf der dunkelgrüne Zauberlehrling drei Felder vor, der violette rückt eines vor.



Hier hat der dunkelgrüne Zauberlehrling richtig Glück: Er darf insgesamt vier Felder vorrücken.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt zwei Kärtchen auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Zauberlehrling eines Spielers die Burg erreicht und er damit gewinnt. Wird zuerst ein Zauberlehrling in die Burg gezogen, der keinem gehört, wird solange weiter gespielt, bis die Figur eines Spielers die Burg erreicht.

Tipps:

Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr die verdeckten Kärtchen zu Beginn nicht im Raster auslegt, sondern locker um den Spielplan herum verteilt.

Bewitched Creatures



A fantastic memory game
for 2 - 4 players ages 5 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Günther Jakobs
Length of the game: approx. 10 - 15 minutes



ENGLISH



Contents

4 sorcerer's apprentices, 1 game board, 4 sorcerer's apprentice cards,
32 little cards, set of game instructions

You are sorcerer's apprentices and want to reach the castle of the famous sorcerer Abracadabra! But there's a twist! Absolutely no one knows the way to the castle through the deep, dark, magic forest. So you have to find the bewitched creatures hiding in the woods. Only these creatures can help you reach the sorcerer Abracadabra at his castle.

The aim of the game is to compose as many creatures as possible by finding corresponding little cards and be the first to reach the sorcerer's castle.

Preparation

Assemble the game board and place it in the center of the table.
Place all apprentices on the starting square. Then shuffle the 32 little

cards and arrange them face down in a grid next to the game board. Each player receives an apprentice's card face down and has a secret look at it. Now you know which apprentice is yours, but don't tell anyone! The remaining apprentice cards are placed face down in the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who most resembles a fantastical creature begins by turning over two little cards.

Do the two little cards match to form a fantastical creature?



- **No.** Pity. Next time you should have better luck! Once all players have seen the cards you turned over, then turn them back face down again.
- **Yes.** Great! Take both matching cards and place them in front of you. Look to see how many apprentices and of which colors are shown on each of the little cards. Then move ahead the two apprentice figures of the designated colors, the corresponding number of squares on the game board. It's your choice which of the two apprentices you move first.

Important:

In order to move your figure you have to compose creatures with your own apprentice's color! The motifs on the little cards repeat several times so that one fantastic creature can be made up of different combinations of apprentices.



Here the dark green apprentice can move three squares, the violet one moves one square ahead.



Here the dark green apprentice was really lucky, he can move a total of four squares.

Then it's the turn of the next player to turn over two little cards.

End of the Game

The game ends as soon as one player's sorcerer's apprentice reaches the castle, thereby winning the game. If an apprentice that doesn't belong to any player is the first to reach the castle, you continue playing until a figure belonging to a player reaches the castle.

Hint:

The game becomes more difficult if at the beginning you don't display the little cards in a grid but distribute them loosely around the game board.

Au pays des créatures fantastiques

Un fabuleux jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Günther Jakobs
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Contenu du jeu

4 apprentis sorciers, 1 plateau de jeu, 4 cartes d'apprentis sorciers, 32 cartes, 1 règle du jeu

Vous êtes des apprentis sorciers et voulez vous rendre au château du célèbre magicien Magicus ! Mais personne ne connaît le chemin qui traverse l'épaisse et sombre forêt ensorcelée où se dresse le château. Vous devez donc découvrir les créatures fantastiques qui se cachent dans la forêt. Ce sont les seules qui pourront vous aider à arriver auprès de Magicus.

Le but du jeu est de constituer le plus possible de créatures fantastiques à partir de deux cartes et d'arriver en premier au château du magicien.

Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu à la manière d'un puzzle au milieu de la table. Posez tous les apprentis sorciers sur la case de départ. Ensuite, mélangez les 32 cartes et posez-les faces cachées à côté du plateau

de jeu en les disposant en plusieurs rangées égales. Chaque joueur prend une carte d'apprenti sorcier face cachée et la regarde discrètement. Tu sais maintenant quel est ton apprenti sorcier mais ne le dis à personne ! Les cartes d'apprenti en trop sont remises dans la boîte, faces cachées.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui ressemble le plus à une créature fantastique commence en retournant deux cartes.

FRANÇAIS Les deux cartes forment-elles une créature fantastique convenable ?



- **Non.** Dommage, tu auras certainement plus de chance au tour suivant. Retourne les deux cartes de nouveau après que tous les autres joueurs les aient aussi vues.
- **Oui.** Super ! Ramasse les deux cartes et pose-les devant toi. Regarde de quelle couleur sont les apprentis sorciers représentés sur les cartes et combien il y en a. Avance les deux apprentis sorciers de ces couleurs du nombre de cases correspondant sur le plateau de jeu. Tu décides toi-même lequel des deux apprentis sorciers tu vas avancer en premier.

Important :

Pour faire avancer votre apprenti sorcier, il faut donc que vous assembliez des créatures fantastiques sur lesquelles l'apprenti sorcier de votre couleur est représenté ! Les motifs illustrés sur les cartes sont représentés plusieurs fois de sorte que vous pouvez assembler la même créature fantastique avec différentes combinaisons d'apprentis sorciers.



Ici, l'apprenti sorcier vert foncé a le droit d'avancer de trois cases, le violet avance d'une case.



Ici, l'apprenti sorcier a beaucoup de chance : il a le droit d'avancer en tout de quatre cases.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'apprenti sorcier d'un joueur arrive au château : il est le gagnant. Si un apprenti sorcier qui n'appartient à personne arrive en premier au château, on continue de jouer jusqu'à ce que le pion d'un joueur arrive au château.

Conseil :

Le jeu sera plus compliqué si, au début de la partie, vous ne posez pas les cartes en rangées égales mais les répartissez de manière quelconque autour du plateau de jeu.

Tovenaar Fidibus

Een sprookjesachtig geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Günther Jakobs
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten



Spelinhoud

4 tovenaarsleerlingen, 1 speelbord, 4 tovenaarsleerlingkaarten, 32 kaartjes, spelregels

Jullie zijn tovenaarsleerlingen en zijn van plan om naar het kasteel van de beroemde tovenaar Fidibus te gaan! Maar er is een klein probleem: niemand kent de weg door het donkere toverbos waarin het kasteel ligt. Daarom moeten jullie de betoverde sprookjesfiguren zien te vinden die verstopt in het bos wonen. Alleen zij kunnen jullie helpen om bij Fidibus te komen.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk sprookjesfiguren bestaande uit steeds twee kaarten, op de juiste manier samen te stellen en als eerste het kasteel van de tovenaar te bereiken.

Spelvoorbereiding

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het midden op tafel. Zet alle tovenaarsleerlingen op het startveld. Vervolgens worden alle 32 kaartjes geschud en omgekeerd in een vierkant naast het speelbord gelegd.

Elke speler krijgt verdekt een tovenaarsleerlingkaart en bekijkt hem ongezien. Nu weet alleen jij welke tovenaarsleerling bij jou hoort! Overgebleven tovenaarskaarten gaan verdekt terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het meest op een sprookjesfiguur lijkt, begint en draait twee kaarten om.

Leveren de beide kaarten een volledige sprookjesfiguur op?



NEDERLANDS

- **Nee.** Helaas, de volgende keer heb je vast en zeker meer geluk! Keer de beide kaarten weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien.
- **Ja.** Geweldig! Pak de twee kaartjes en leg ze voor je. Bekijk welke kleuren de afgebeelde tovenaarsleerlingen op de kaarten hebben en hoeveel het er zijn. Vervolgens zet je de twee bijpassende tovenaarsleerlingen net zoveel velden op het speelbord vooruit. Je mag zelf bepalen welke tovenaarsleerling je het eerst verzet.

Belangrijk:

om je eigen figuur vooruit te kunnen zetten, moet je dus sprookjesfiguren samenstellen waarop tovenaarsleerlingen met je eigen kleur staan afgebeeld! De afbeeldingen op de kaartjes komen meerdere keren voor, zodat jullie dezelfde sprookjesfiguur met verschillende combinaties tovenaarsleerlingen kunnen samenstellen.



Hier mag de donkergroene tovenaarsleerling drie velden vooruit en de paarse één veld.



Hier heeft de donkergroene tovenaarsleerling heel veel geluk: hij mag in totaal vier velden vooruit.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait twee kaarten om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer een van de spelers met zijn tovenaarsleerling het kasteel bereikt en zo het spel wint. Als er een tovenaarsleerling, die bij niemand hoort, als eerste bij het kasteel aankomt, wordt er net zolang doorgespeeld tot een figuur van een van de spelers het kasteel bereikt.

Tip:

Het spel wordt moeilijker als jullie de omgekeerde kaartjes aan het begin niet in een vierkant, maar verspreid om het speelbord neerleggen.



El hechizo de las criaturas mágicas

Un fabuloso juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Günther Jakobs
Duración de una partida: aprox. 10 - 15 minutos



Contenido del juego

4 aprendices de brujo, 1 tablero de juego,
4 cartas de aprendices de brujo, 32 cartitas, instrucciones del juego

¡Sois aprendices de brujo y queréis llegar al castillo del famoso mago Potagius! Pero la cosa tiene un inconveniente: nadie conoce el camino a través del bosque tenebroso en el que se encuentra el castillo. Por ello tenéis que encontrar a las embrujadas criaturas que viven escondidas en el bosque. Sólo ellas pueden ayudaros a encontrar a Potagius.

El objetivo del juego es juntar correctamente tantas criaturas mágicas como sea posible (compuestas cada una de ellas con dos cartitas) y ser el primero en llegar al castillo del mago.

Preparativos

Montad el tablero de juego y ponedlo en el centro de la mesa. Colocad todos los aprendices de brujo encima de la casilla de salida. A continuación barajad las 32 cartitas y extendedlas al lado del tablero

de juego formando una cuadrícula de 8 x 4. Cada jugador recibe una carta de aprendiz de brujo sin que los demás la vean. Ahora sabes cuál es tu aprendiz de brujo, ¡pero no se lo digas a nadie! Las cartas de aprendiz que sobran se devuelven boca abajo a la caja.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos cartitas aquel jugador que más se parezca a una de las criaturas mágicas.

¿Esas dos cartitas encajan para formar una criatura mágica?



- **No.** ¡Qué lástima! Pero la próxima vez tendrás más suerte, no lo dudes. Vuelve a dar la vuelta a las cartitas después de que los demás las hayan visto.
- **Sí.** ¡Genial! Quédate las dos cartitas y colócatelas delante. Mira qué colores tienen los aprendices de brujo dibujados en las dos cartitas y cuántos hay en cada una. A continuación, avanza los dos aprendices de brujo de acuerdo con sus colores el número correspondiente de casillas en el tablero de juego. Puedes decidir tú mismo cuál de los dos aprendices de brujo quieres que avance antes.

Importante:

Para poder avanzar con vuestra figurita tenéis que juntar aquellas criaturas mágicas que sean de vuestro propio color. Los dibujos de las cartitas aparecen repetidos, de ahí que podáis formar la misma criatura mágica con diferentes combinaciones de aprendiz de brujo.



En este caso, el aprendiz de brujo de color verde oscuro avanza tres casillas; el de color violeta avanza una casilla.



En este caso, el aprendiz de brujo de color verde oscuro ha tenido suerte de verdad: puede avanzar cuatro casillas.

A continuación es el turno del siguiente jugador que dará la vuelta a dos cartitas.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que el primer aprendiz de brujo de un jugador llega al castillo convirtiéndose así en el ganador. Si llega al castillo la figurita de un aprendiz de brujo que no pertenece a ningún jugador, se seguirá jugando hasta que llegue al castillo la figurita de uno de los jugadores.

Consejo:

El juego se vuelve más complicado si al comienzo no extendéis las cartas bocabajo ordenadas en cuadrícula sino que las repartís de manera desordenada alrededor del tablero de juego.



Creature incantate

Un fantastico memory per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Günther Jakobs
Durata del gioco: circa 10 - 15 minuti



Dotazione del gioco

4 apprendisti maghi, 1 tabellone,
4 carte apprendista mago,
32 tessere, 1 istruzioni di gioco

Siete degli apprendisti maghi e volete arrivare al castello del famoso mago Fantasio! Ma c'è un problema: nessuno conosce la strada che, attraverso l'oscuro bosco incantato, porta al castello. Dovete perciò trovare le creature magiche incantate che vivono nascoste nel bosco. Esse vi aiuteranno a raggiungere Fantasio.

Scopo del gioco è comporre, ogni volta con due tessere, il maggior numero di creature magiche e raggiungere per primi il castello del mago.

Preparazione del gioco

Assemblate il tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Collocate tutti gli apprendisti maghi sulla casella di partenza. Mescolate poi le 32 tessere e collocatele accanto al tabellone, formando con esse un quadrato. Ogni giocatore riceve una carta apprendista mago coperta e la guarda di nascosto. Sai ora qual è il tuo apprendista mago, non rivelarlo a nessuno! Rimettete le carte apprendista mago eccedenti, coperte, nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che assomiglia di più ad una creatura magica inizia e scopre due tesserine.

Con le due tesserine si può comporre una creatura magica corrispondente alle figure?



- **No.** Peccato, la prossima volta sarai più fortunato! Dopo che tutti gli altri giocatori le hanno viste, copri di nuovo le due tesserine
- **Sì.** Fantastico! Prendi le due tesserine e mettile davanti a te. Controlla quale colore hanno e quanti sono gli apprendisti maghi che figurano sulle tesserine. Fai poi avanzare sul tabellone di uno stesso numero di caselle i due apprendisti maghi di colore corrispondente. Puoi scegliere quale dei due apprendisti vuoi fare avanzare per primo.

Importante:

per fare avanzare il vostro apprendista mago, dovete dunque comporre delle creature magiche sulle quali sono raffigurati apprendisti maghi del vostro colore! Le figure delle tesserine si ripetono più volte, in modo tale che potete comporre la stessa creatura magica con diverse combinazioni di apprendista mago.



L'apprendista mago verde avanza di tre caselle, quello viola avanza di una casella.



L'apprendista mago verde ha avuto proprio fortuna: può avanzare di quattro caselle.

Il turno passa al giocatore successivo, che scopre due tesserine.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando l'apprendista mago di un giocatore, che vince così il gioco, raggiunge il castello. Se il primo ad entrare nel castello è un apprendista mago che non appartiene a nessun giocatore, si continua a giocare fino a quando la figura di un giocatore non raggiunga il castello.

Consiglio:

Il gioco diventa più difficile se all'inizio del gioco, invece che in quadrato, disponete le tesserine intorno al tabellone senza un ordine preciso.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

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

Kære børn, kære forældre,

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

Kära barn, kära föräldrar,

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

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

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



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

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

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

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

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

HABA[®]

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