

## **Clumsy Witch**

### Vrăjitoarea cea neîndemânică

Un joc cu vrăji care pune accentul pe atenție și dezvoltarea abilității jucătorilor de a se adapta.

Pentru 2-4 jucători, cu vârste cuprinse între 5 și 99 de ani.

Include modul de joc "FEX", care schimbă gradul de dificultate al jocului.

**Durata jocului:** aproximativ 15 minute

*E miezul nopții în pădurea vrăjitoarelor. Vrăjitoarea cea neîndemânică își prepară poțiuni. Dar, are o problemă! Vrăjitoarea este atât de neîndemânică încât mai mereu uită ce ingrediente a amestecat deja în cazan și ce ingrediente lipsesc. Jucătorii trebuie să o ajute să găsească ingredientele lipsă. Cel mai rapid jucător primește ca premiu o poțiune magică!*

### **Conținut**

1 tablă de joc

1 vrăjitoare neîndemânică

1 magician FEX

1 cazan

19 cartonașe cazan

10 cartonașe cu ingrediente

13 poțiuni

4 zaruri (mov, verde, albastru și portocaliu)

instrucțiuni

### **Modul de joc "FEX"**

Instrucțiunile jocului includ câteva variații, fiecare schimbând regulile jocului, uneori inversând anumiți pași. Înainte de fiecare joc, se vor stabili regulile care se aplică. Astfel, jucătorii trebuie să rețină și să aplice diferite reguli pentru a câștiga. Aceștia își dezvoltă în paralel abilitatea de a se adapta diferitelor situații într-un colectiv.

Este recomandat să jucați modul normal prima dată, introducând regulile din modul de joc FEX una câte una.

## **Pregătire**

Pune tabla de joc pe centrul mesei. Amestecă și pune pe ea 10 cartonașe cazan, asigurându-te că partea cu ingredientele este în sus. Pune vrăjitoarea neîndemânică pe orice piatră din fața unui cazan. E important ca aceasta să fie îndreptată în sensul acelor de ceasornic.

Așezați cele 10 cartonașe cu ingrediente în jurul tablei de joc. Pregătiți cazanul, zarul mov și poțiunile! Magicianul FEX și restul zarurilor rămân în cutie, deoarece vor fi necesare mai târziu, în altă variantă a jocului.

## **Cum se joacă**

Jucați în direcția acelor de ceasornic. Cel care spune cea mai amuzantă vrajă începe. Trebuie să o ajuți pe vrăjitoarea cea neîndemânică să găsească ingredientul care lipsește din poțiune. Jucătorul din stânga ta folosește cazanul pentru a amesteca zarurile, îl pune pe masă, apoi îl ridică. Încearcă să reții numărul de puncte de pe zar. Grăbește-te, nu ai mult timp la dispoziție.

În timp ce tu reții numărul de puncte, ceilalți jucători trebuie să rostească vraja magică împreună:

*1, 2, 3, 4, 5, 6 - FEX*

*Vrăjitoarei nu i-a mers*

*Ce lipsește din poțiune?*

*Întreabă zarul, îți va spune.*

După ce vrajă a fost spusă, zarul este imediat acoperit de cazan. Acum trebuie să găsești ingredientul lipsă. **Numărul de puncte de pe zar îți dă cel mai important indiciu.** Imaginează-ți că muți vrăjitoarea în sensul acelor de ceasornic atâtea spații cât indică zarul mov.

În fața cărui cazan ar sta vrăjitoarea neîndemânică?

Sunt noua ingrediente diferite care plutesc la suprafață. Dar, sunt 10 ingrediente în joc. Găsește ingredientul care lipsește și ia cartonașul cu ingredientul lipsa.

## **Ai grijă:**

*Fiecare cazan are un ingredient care apare de două ori. Nu este important acum, dar reține pentru când folosești modul de joc Fex.*

### **Consultă-te cu vrăjitoarea:**

Ceilalți jucători verifică răspunsul tău. Aceștia ridică încet cazanul și mută vrăjitoarea neîndemânică în funcție de numărul punctelor de pe zar. Apoi, întorc cartonașul cazan lângă care sta vrăjitoarea neîndemânică. Pe spatele cartonașului cazan, este ingredientul lipsa.

Dacă ai ales ingredientul corect, primești poțiunea drept recompensă. Cartonașul cazan se întoarce înapoi, iar cartonașul cu ingredientul lipsă se întoarce la locul lui. E rândul următorului jucător.

### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină după ce fiecare jucător a avut patru încercări. Jucătorul care a adunat cele mai multe poțiuni, câștigă.

### **Modul de joc Fex**

La început, jucătorii folosesc doar vrăjitoarea neîndemânică. Mai târziu, apar și celelalte zaruri și magicianul Fex, iar în funcție de zar, jucătorii trebuie să își dea seama în ce direcție să se miște (să mute). Fiecare figurină se mișcă diferit (în față sau în spate) și se uita în direcții diferite (de exemplu: în cazanul din față sau din spate) pentru ingredientul lipsă. În modul de joc Fex, cu o singură aruncare, regulile jocului se pot schimba total.

Alege zarul cu care vrei să joci. Cu cât mai multe zaruri folosești, cu atât jocul devine mai complex. Hotărăște-te dacă vrei să joci doar cu vrăjitoarea neîndemânică sau dacă vrei să îl introduci și pe magicianul Fex.

a) **zarul mov:** indică numărul de spații pe care figurina îl parcurge

b) **zarul verde:** arată în ce direcție se mută vrăjitoarea (în sensul acelor de ceasornic sau invers). Dacă vrăjitoarea se uită în direcția opusă față de direcția în care merge, trebuie să o întorci înainte să o muți.

c) **zarul albastru:** arată în care dintre cazane trebuie să te uiți (în cel din față vrăjitoarei sau în cel din spatele ei). Dacă zarul arată simbolul albastru cu față vrăjitoarei, trebuie să cauți în cazanul din față ei. Dacă zarul arată simbolul galben cu pălăria vrăjitoarei, trebuie să cauți în cazanul din spatele ei.

d) **zarul portocaliu**: Este momentul să îl introduci pe magicianul Fex în joc. Pune-l într-un spațiu în fața oricărui cazan, îndreptându-l cu fata invers sensului acelor de ceasornic. Zarul portocaliu arată dacă magicianul Fex (= luna) sau vrăjitoarea (= steaua) se vor muta.

### **Ai grijă :**

Magicianul Fex face opusul vrăjitoarei neîndemânatic:

- Acesta nu se muta înainte conform numărului de spații afișat pe zarul mov, ci invers. Este îndreptat în direcția opusă față de cea în care se deplasează.
- Se mișcă în direcția opusă de cea pe care o arată zarul verde.
- Acesta nu căuta ingredientul lipsă din cazan, ci pe cel care apare de două ori.
- Dacă zarul albastru arată fața vrăjitoarei, el trebuie să căuta în cazanul din spatele vrăjitoarei, iar dacă zarul arată pălăria vrăjitoarei, acesta trebuie să caute în cazanul din fața lui.

Acest mod de joc, care îl include pe magicianul Fex, poate fi jucat și cu mai puține zaruri. Poți, deasemenea, să te joci doar cu magicianul Fex, fără să apăra vrăjitoarea.

### **Alte variații ale modului de joc Fex**

#### **Varianta "Beat that" – Îvinge asta**

Figurinele sunt puse pe tabla de joc după ce primul jucător a reținut zarul. Jucătorii pot alege în fata cărui cazan își așează figurina și în ce direcție se îndreaptă aceasta.

#### **Varianta rapidă:**

Doi jucători joacă în același timp. Zarurile sunt aruncate în centru tablei de joc. Cine găsește ingredientul potrivit primul, primește o poțiune. Cel care adună patru poțiuni, câștigă jocul.

**Nota : Majoritatea variantelor pot fi combinate între ele.**