

## 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. Toveraar 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 gegooid resultaat te onthouden. Maar je moet wel opschieten, want je hebt maar weinig tijd.

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

*1, 2, 3, 4, 5, 6 – fex.  
Alles is hier flink behekt.  
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 tovenaar 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 achterrauit) 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 tovenaar 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.