

## HEKSAS HEMMELIGHET

**Innhold:** 1 spill i tre, delt på midten, så det må settes sammen  
1 skjerm for å gjemme heksas brikkekombinasjon  
4 spillbrikker 16 fargete chips i tre, (4 av hver farge, rød, grønn, blå, gul)  
1 bomullspose til brikkene

**Antall spillere: 2-4**

**Alder: 4+**

### Målet med spillet:

Heksa holder 1-3 barn som fanger og de kan bare bli fri og dra hjem hvis de gjetter heksas hemmelighet. Dette er et gjettespill som inneholder antall, farger og posisjoner. (En barnevariant av "MasterMind") Hvordan man legger de fargede chipsene bak gjemmeskjermen, krever ferdigheter og aktiverer finmotorikken.

### Spillets regler, alder 4+:

Hver spiller får utdelt 3 chips i forskjellige farger, en farge blir ikke tatt i bruk med en gang.. Den som spiller heksa for ikke utdelt noen spillebrikke, de andre spillerne får utdelt en spillebrikke hver. Spillerne sitter foran husene sine og heksa på andre siden foran heksas hus. Før spillet kan begynne må spillerne plassere spillbrikkene sine på startfeltet nedenfor heksas hus. Heksa starter spillet og plasserer gjemmeskjermen mellom fjellene foran huset sitt på en slik måte at spillerne ikke kan se hvordan hun plasserer sine chips, dette er heksas hemmelighet. Når heksa har plassert brikkene sine 1, 2, eller 3 chips, er det spillernes sin tur til å plassere sine chips slik de tror heksa har plassert sine chips.

Når alle spillerne har plassert sine chips, tar heksa bort skjermen og antall, farge og posisjon kan sammenlignes med hverandre. Hver spiller som har lagt ut riktig antall får 1 poeng. Hvis en spillers chip har samme farge og samme posisjon som heksas får man et poeng for hver riktig farge/posisjon. En spiller kan altså få poeng selv om han har gjettet feil antall, om man har gjettet riktig farge/posisjon. Hver spiller kan oppnå mellom 1-4 poeng i hver runde (*1 poeng for riktig antall og 1 poeng for hver riktig farge/posisjon*). For hvert poeng man oppnår flytter man spillbrikken et felt bort fra heksas hus. Man spiller så mange antall runder man trenger for at en av spillerne skal nå tilbake til sitt hus. Den som når huset sitt først, er vinner og bytter plass med den som har spilt heksa og spillet starter på nytt.

### Spillets regler, alder 6+:

Nå bruker heksa og spillerne alle de fire fargene på chipsene, heksa trenger i denne varianten ikke å plassere ut noen chips i det hele tatt. Dette betyr at heksa nå kan plassere ut fra 0-3 chip, dette gjør spillet mer vanskelig ved at nå vil det være vanskeligere å gjette, i og med at det nå er fire farger, samt at heksa kan la være å plassere chips.

Heksa får også en spillbrikke i denne varianten, denne plasserer heksa på startfeltet sammen med spillernes brikker. Om det i en av rundene skjer at ingen av spillerne oppnår noen poeng, da vinner heksa runden og flytter et felt i retning spillernes hus. Når heksa husene før spillerne vinner heksa og tar da ned seg alle spillerne tilbake til huset sitt, slik at man må begynne på nytt.