

Spielende und Sieg

Das Spiel endet, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

1. Sobald die letzte Karte umgedreht wird, endet das Spiel.
Zur letzten Karte wird also nicht mehr hingezogen.
Den letzten Gegenstand erhält die Hexe, die dem gesuchten Gegenstand am nächsten steht, unabhängig von der Richtung in die sie zeigt. Stehen zwei Hexen in gleicher Entfernung, wird um den Gegenstand gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer als erster den Besen würfelt, erhält das Plättchen. Wer nun die meisten Gegenstände besitzt, gewinnt das Spiel.
2. Abhängig von der Spielerzahl beenden die Hexen ihre Suche, sobald eine von ihnen genügend Gegenstände gefunden hat:
 - Bei 2 Spielern gewinnt man mit 5 Gegenständen.
 - Bei 3 Spielern gewinnt man mit 4 Gegenständen.
 - Bei 4 Spielern gewinnt man mit 3 Gegenständen.



Vertrieb:

FUN CONNECTION GmbH Postfach 20 02 16 · 1000 Berlin 20
© 1992 Schwerdtle & Schantz GmbH Berlin

HEXEN HEXEN

**Eine rasante Hexenjagd
für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.
Von Detlef Wendt.**

Aufregung im Hexenland!

Der große Zauberer hat die wichtigsten Zaubergegenstände der Oberhexe gestohlen und im ganzen Land verstreut.

Natürlich wollen die jungen Hexen ihrer Oberhexe behilflich sein und schwingen sich schnellstens auf ihre Besen, um die vielen Zaubergegenstände wieder einzusammeln.

Und da die Oberhexe die fleißigste unter ihren Helferinnen noch belohnen will, versuchen die jungen Hexen, die Suche ihrer Hexenschwestern auch noch zu behindern.

Welche Hexe wird in diesem zauberhaften Familienspiel den Überblick behalten und die meisten Zaubergegenstände wiederfinden?

Das Spielmaterial

- 1 Spielplan mit dem Hexenland
- 4 Hexen als Spielfiguren (a)
- 1 Zauberwürfel
- 16 Karten mit den Zauber-gegenständen (b)
- 16 runde Plättchen mit den Zaubergegenständen (c)
- 1 Spielanleitung



(a)



(b)



(c)

Vor dem ersten Spiel müssen die Zaubergegenstände und die Hexen vorsichtig aus dem Stanzbogen herausgebrochen werden. Die Hexen-Figuren steckt man dann in die Plastikständer.

Das Spielziel

16 Zaubergegenstände sind im Hexenland verteilt und müssen von den jungen Hexen wiedergefunden werden. Welche Hexe die meisten Gegenstände wiederfindet, gewinnt das Spiel und erhält ein ganz besonderes Lob von der Oberhexe.

Die Spielvorbereitungen

Jeder Spieler wählt eine Hexenfigur und stellt sie auf ein freies Besenfeld. Auf jedem Besenfeld darf nur eine Hexe mit dem Spiel beginnen. Dabei müssen die Hexen eindeutig in die Richtung zeigen, in die sie auch ziehen sollen (d).

Die 16 runden Plättchen (e) werden gemischt, aufgedeckt und auf die weißen Kreise des Spielplanes verteilt.

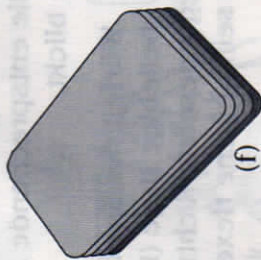
Schließlich werden die 16 Karten mit den Zaubergegenständen gründlich gemischt und als verdeckter Stapel (f) auf das linke Kartenfeld in die Mitte des Spielplanes gelegt.



(d)



(e)



(f)

Zu jedem runden Plättchen mit einem Gegenstand gibt es hier eine passende Karte. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Dieser Gegenstand muß als erster gefunden werden. Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt mit dem Spiel.

Der Spielablauf

Wer an die Reihe kommt, würfelt einmal und versucht, das Feld mit dem gesuchten Zaubergegenstand zu erreichen, von dem gerade die Karte aufgedeckt wurde.

Danach setzt der linke Nachbar das Spiel fort. Wer den Ort mit dem gesuchten Gegenstand erreicht, hält dort an und nimmt das Plättchen an sich. Überzählige Würfelpunkte verfallen, wenn man ein Plättchen aufnehmen kann. Danach wird sofort eine neue Karte umgedreht und die Suche fortgesetzt.

Der Zauberwürfel

Er hat folgende Seiten:



Würfelt der Spieler eine 2, 3, 4 oder 5, dann setzt er seine Figur um die entsprechende Anzahl Felder in die Richtung, in die seine Hexe blickt.



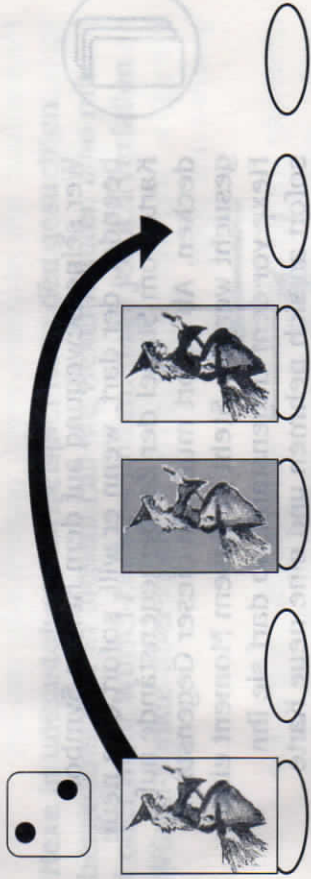
Würfelt der Spieler das Wende-Symbol (a), so darf er eine beliebige Hexe (b) umdrehen, so daß die Figur nun in die entgegengesetzte Richtung zeigt (c). Natürlich kann der Spieler auch seine eigene Hexe umdrehen.



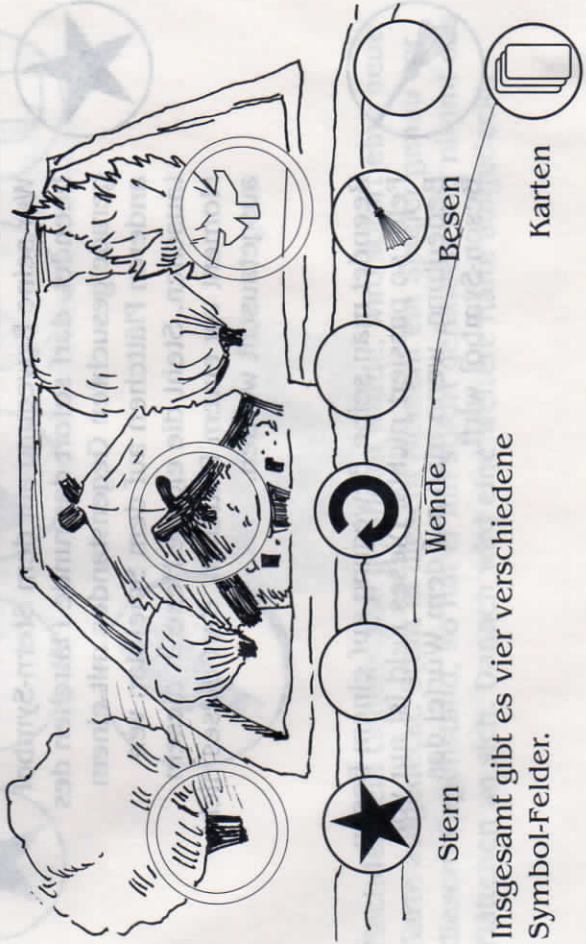
Würfelt der Spieler den Besen, so fliegt seine Hexe sofort zum nächsten freien Besenfeld und überfliegt unter Umständen von anderen Hexen besetzte Felder. Zieht sie dabei an dem Feld mit dem gesuchten Gegenstand vorbei, beendet sie dort ihre Bewegung und erhält den Zaubergegenstand.

Besetzte Felder

Wer auf ein Feld ziehen müßte, auf dem bereits eine Hexe steht, der zieht weiter bis zum nächsten freien Feld. Andere Figuren werden also niemals hinausgeworfen. Besetzte Felder werden nicht mitgezählt und einfach übersprungen. Unsere Hexe hat im Beispiel eine zwei gewürfelt:



Die Felder des Spielplanes



Insgesamt gibt es vier verschiedene Symbol-Felder.



Wer seine Bewegung auf einem Wende-Symbol beendet, der darf sofort eine beliebige Hexe in die andere Richtung drehen, damit diese vielleicht einen weiteren Weg zum gesuchten Gegenstand erhält. Natürlich kann man auch die eigene Hexe herumdrehen, um vielleicht einen kürzeren Weg zu erhalten.



Wer seine Bewegung auf dem Karten-Symbol beendet, der darf, wenn er will, sofort eine neue Karte vom Stapel der Zaubergegenstände aufdecken. Ab sofort muß nun dieser Gegenstand gesucht werden. Steht in diesem Moment eine Hexe vor dem Gegenstand, so darf sie ihn sofort an sich nehmen und eine neue Karte wird aufgedeckt.



Wer seine Bewegung auf dem Stern-Symbol beendet, darf sofort das runde Plättchen des gerade gesuchten Gegenstandes mit einem anderen Plättchen auf dem Spielplan vertauschen. Steht die eigene Hexe in diesem Moment vor einem Plättchen, darf dieses nicht ausgetauscht werden.

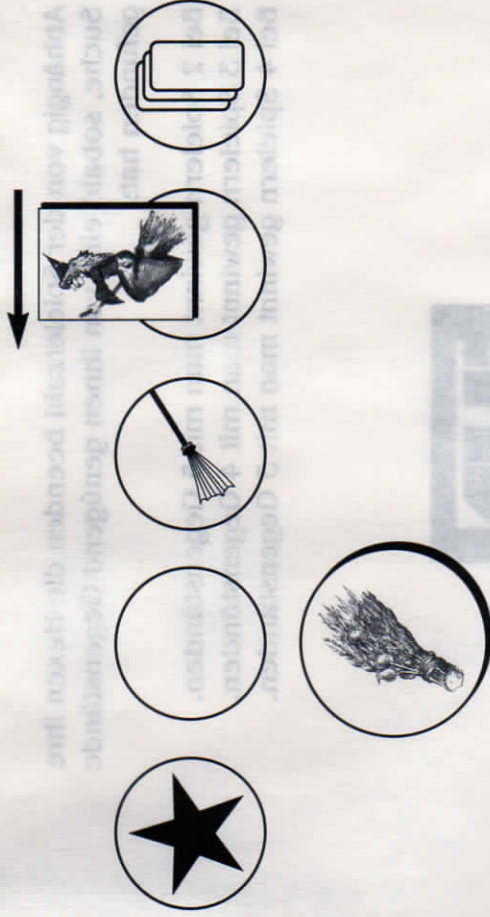


Beendet man seine Bewegung auf einem Besen-Feld, so passiert nichts. Dieses Feld ist nur von Bedeutung, wenn man auf dem Würfel das Besen-Symbol wirft.

Das Finden von Zaubergegenständen

Das Feld neben einem gesuchten Zaubergegenstand muß nicht mit genauem Würfelwurf erreicht werden. Zieht man auf so ein Feld, dann verfallen alle weiteren Würfelpunkte und man nimmt das Plättchen mit dem Gegenstand an sich. Das Symbol des Feldes darf dann nicht mehr genutzt werden. Die gefundenen Gegenstände stapelt jeder Spieler vor sich auf dem Tisch.

Die Hexe in untenstehendem Beispiel kann den gesuchten Zaubergegenstand, in diesem Fall die Hexenkräuter, also mit zwei oder mehr Würfel-Punkten finden, dann jedoch verfallen die Würfel-Punkte über zwei.



Nachdem ein Gegenstand gefunden wurde, wird sofort eine neue Karte aufgedeckt. Steht in diesem Moment ein Spieler genau vor diesem Gegenstand, so hat er ihn sofort gefunden und nimmt das Plättchen an sich. Danach wird eine weitere Karte aufgedeckt.