

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mit seiner Hexe auf dem Feld mit dem Hexenkessel gelandet ist und seine zwei Chips in den Kessel gelegt hat. Dieser Spieler ist Sieger. Auch wenn ihr nicht mit genauer Punktzahl auf dem Hexenkessel landet, habt ihr gewonnen. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Zwei-Spieler-Variante

Wenn ihr zu zweit spielt, spielt jeder von euch mit vier Chips, also mit zwei Farben. Um zu gewinnen, müsst ihr in diesem Fall alle vier Chips in den Hexenkessel werfen. Ansonsten spielt ihr genauso wie bisher beschrieben.



Das verflixte Hexkraut Spiel

Ein lustiges Würfelspiel von Beatrice Melendez
für 2 bis 4 kleine Hexen und Hexenmeister ab 5 Jahren.



© 2005 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

© Schmidt Spiele GmbH, Ballinstr. 16, D-12359 Berlin
www.schmidtspiele.de

Made in Germany

Hatschiii! Die alte Oberhexe Mania hat sich einen schrecklichen Hexenschnupfen geholt. Klar, dass da gleich der ganze Hexenverband beschließt, einen heilenden Hexentrank zu brauen. Denn eine erkältete Oberhexe ist zu nichts zu gebrauchen. Also, gleich geht's auf den Blocksberg, wo die wundersamen Kräuter wachsen. Doch dazwischen wuchert auch das Teufelskraut. Und dessen Duft ist so betörend, dass es die Hexen erstarren lässt.

Spielmaterial

- 🔥 1 Spielbrett,
- 🔥 4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben,
- 🔥 9 Chips (je 2 in Grün, Gelb, Rot und Lila und einer in Schwarz),
- 🔥 1 Sonderwürfel und
- 🔥 diese Spielanleitung

Spielziel

Wer schafft es, als Erster die zwei Kräuter seiner Farbe einzusammeln und sie in den brodelnden Hexenkessel zu werfen?

Spielvorbereitung

- 🔥 Setzt den **Spielplan** zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches.
- 🔥 Sucht euch jeder eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Startfeld.
- 🔥 Nehmt euch jeder die beiden **Chips**, die die gleiche Farbe haben wie eure Spielfigur. Sie stellen die Heilkräuter dar. Abwechselnd legt ihr die Chips auf ein beliebiges Spielfeld. Auf jedem Feld darf jedoch nur ein Chip liegen.

- 🔥 Auf das Feld mit dem roten Rand legt ihr den schwarzen Chip, das Teufelskraut.
- 🔥 Wer am schnellsten sagen kann, wie Bibis Hexenbesen* heißt, fängt an. Anschließend geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf

Wer dran ist, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur um so viele Felder, wie der Würfel Punkte zeigt. Vorwärts oder rückwärts – das dürft ihr euch selbst aussuchen.

Steht schon eine Hexe auf dem Feld, auf das ihr zieht, stellt ihr eure Hexe einfach dazu. Landet ihr auf einem Feld, auf dem ein Chip eurer eigenen Farbe liegt, dürft ihr diesen einsammeln und vor euch legen. Liegt auf dem Feld aber ein Chip einer anderen Farbe, spielt ihr der Hexe, der dieser Chip gehört, einen Hexenschabernack: Rückt diesen Chip ein Feld vor oder zurück.

Kommt ihr auf das Feld, auf dem das Teufelskraut, also der schwarze Chip, liegt, seid ihr von dessen Duft ganz betört und erstarrt. Jetzt braucht ihr dringend das richtige Hexmittel, um von hier aus weiterzukommen. Ihr müsst so lange stehen bleiben und aussetzen, bis ihr – wenn ihr an der Reihe seid - entweder eine Eins oder den schwarzen Punkt, das Teufelskraut, würfelt. Dann dürft ihr weiter spielen: Bei einer Eins zieht ihr ein Feld vor oder zurück. Würfelt ihr das Teufelskraut, dürft ihr den schwarzen Chip auf ein beliebiges anderes Feld legen (So kann man andere Hexen behindern oder Kräuter kurzfristig blockieren). Das gilt übrigens auch, wenn ihr sonst im Spielverlauf den schwarzen Punkt würfelt. Hat auf dem Feld, auf dem ihr erstarrt seid, ein Chip eurer Farbe gelegen, dürft ihr diesen erst einsammeln, sobald ihr weiter spielt.