

Die erste Spielrunde ...

... ist jetzt zu Ende. Alle Hexen und Raben fliegen auf ihren Ausgangsplatz zurück, um wieder neu zu starten.



Auch Hexen haben Glück ...

... wenn zum Beispiel der Zauberstab auf dem Würfel gewürfelt wird. Der Zauberstab ist ein Glücksbringer. Die Hexe, die ihn gewürfelt hat, strahlt übers ganze Gesicht und lässt ihren Raben auf die nächste farbgleiche Wolke fliegen. Oder, wenn's passt, sogar auf die Schatzkiste.

Der Hexentanz ist zu Ende ...

... entweder, wenn alle 5 Höhlen mit Edelsteinen belegt sind oder, wenn es eine feurige Hexe schafft, dreimal ihren frechen Raben zupacken zu lassen. Das heißt, wenn sie 3 Edelsteine besitzt.

Bei der wilden Tänzeri kann es auch mal vorkommen, dass 2 Hexen gleich stark sind und jeweils 2 Edelsteine in Höhlen abgelegt haben. Dann gibt es ein Hexenduell. Beide Hexen gehen in ihr Hexenhäuschen, würfeln und fliegen aufeinander los, bis eine der beiden verhext ist. Die Siegerin hat gewonnen.

Gewonnen ...

... hat immer die Hexe, die auf ihrem Besen dahinsausend am häufigsten andere Hexen verhexte und durch ihren Rabenfreund die meisten Edelsteine stibizte.

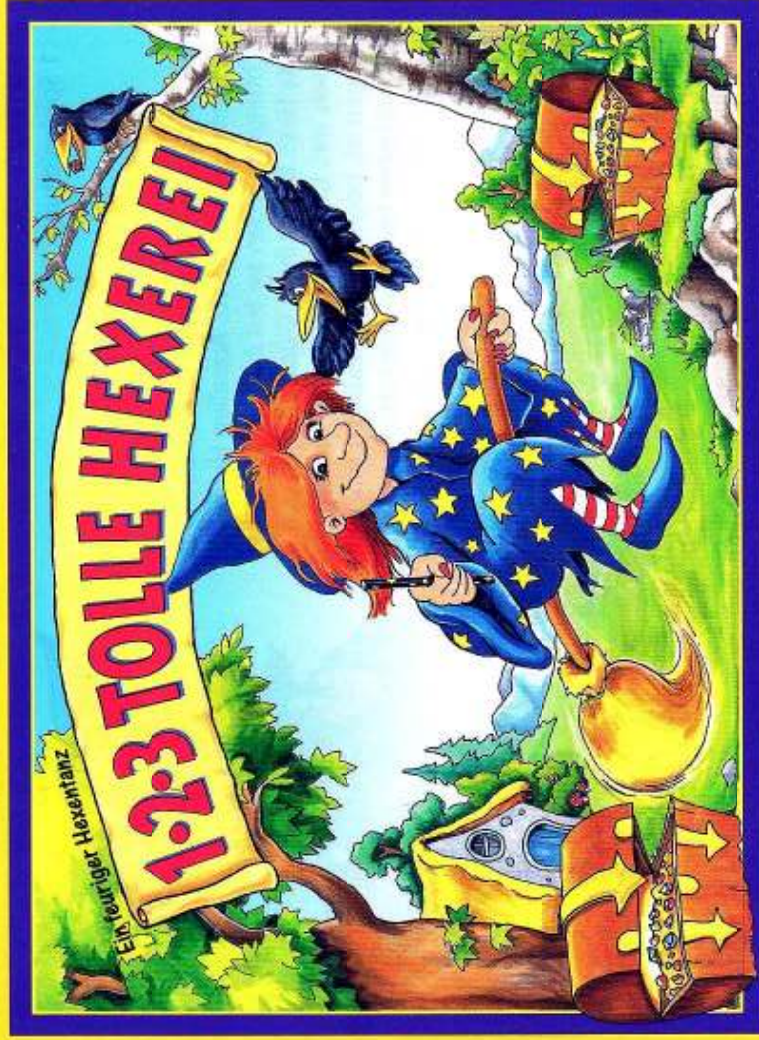
Viel Spaß ihr feurigen Hexen!

Autor / Konzeption: Thomas Schuster
Grafik: Claudia ten Hagen

© Bookmark Verlag
Adolf-Kolping-Str. 3 · 53340 Meckenheim
Germany
info@bookmark-service.de



Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erststückergefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.



Ein zauberhaftes Spiel
für 2 bis 4 feurige Hexen ab 6 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Hexen mit Aufstellfüßchen
- 4 Raben mit Aufstellfüßchen
- 12 Edelsteine
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Auf dem Zauberberg Ri-Ra-Rutsch ist einmal im Monat Hexentreffen. Aus allen Himmelsrichtungen fliegen sie auf ihren Besen daher. Jede Hexe bringt ihren Glücksbringer, den Raben, mit. Und wenn die Sonne untergegangen ist, beginnen die Hexen zu tanzen. Die wildesten Hexen werden mit Klunkern, den glitzernden Edelsteinen, belohnt. Dabei helfen ihnen die frechen Raben, denn die sind auf Edelsteine dressiert. Die Sonne ist gerade untergegangen, es ist Zeit für den Hexentanz. Auf geht's ...

Vorbereitung

1. Jeder Spieler nimmt sich eine Hexe und stellt sie in das Hexenhäuschen mit der gleichfarbigen Tür.
2. Zu jeder Hexe gehört ein gleichfarbiger Rabe. Er wird in den Baum, links unten, im Spielfeldrand gestellt. Die Raben sind schon unruhig, sie sind startbereit.
3. Die schönen Edelsteine legt ihr neben den Spielplan, in die Nähe der Schatzkiste. Ein Wahnsinn, dieser Reichtum!

Sausewind, jetzt geht's los

Die jüngste Hexe beginnt. Der Würfel bestimmt das Tempo. Jeder Würfelpunkt ist ein Lauffeld. Der Zauberstab hat eine besondere Bedeutung. Ihr dürft euch nach allen Richtungen bewegen. Jeweils 1 – 4 Felder.

Verhext, noch mal

Hexen, jetzt passt auf, jetzt kommt das Wichtigste. Wenn ihr an die Klunker rankommen wollt, müsst ihr andere Hexen verhexen. Das ist ganz einfach. Ihr bewegt euch aufeinander zu. Wenn eine Hexe in ihrem wilden Tanz genau auf das Feld einer anderen Hexe kommt, so ist diese durch die Berührung verhext und fliegt in ihr Hexenhäuschen zurück. Die siegreiche Hexe kichert vor sich hin und lässt ihren Raben aufsteigen. Er fliegt bis zur nächsten farbgleichen Wolke und ruht dort aus.

Der Tanz geht weiter

Hexen werden nicht müde und sind feurige Draufgängerinnen. Keine bleibt im Hexenhäuschen. Mit dem nächsten Würfelwurf geht's zurück in die Tanz-Arena und auf die nächstbeste Hexe los, bis wieder eine verhext ist.

Beispiel: Rote Hexe trifft auf gelbe Hexe. Gelbe Hexe fliegt wütend in ihr Hexenhaus. Rote Hexe kichert und lässt ihren Raben zur nächsten roten Wolke fliegen. Nächster Spieler würfelt. Und so weiter, bis der jeweilige Rabe seine letzte, seine fünfte Wolke, erreicht. Nun kommt es darauf an, welcher Rabe vorne ist.

Die Belohnung

Der erste Rabe, der seine letzte Wolke verlässt, fliegt auf die Schatztruhe und bekommt als Belohnung einen Edelstein seiner Farbe. Diesen Edelstein legt er zur Sicherheit in eine der Höhlen, egal welche.

