

Broom Service

Das Kartenspiel

SPIELIDEE

Und wieder sind viele fixe Hexen unterwegs und liefern mit ihrem „Broom Service“ farbenfrohe Tränke aus. Und wieder stellt sich Karte für Karte die Frage: mutig oder feige? Viel riskieren – und vielleicht alles verlieren? Oder lieber auf Nummer sicher gehen und mit einem geringen, dafür aber auch sicheren Ertrag davonkommen?

In vier schnellen Durchgängen müssen die Spieler viel Mut und guten Durchblick beweisen.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen möglichst viele Siegpunkte zu machen, indem sie ihre Hexen überlegt ausspielen, mal mutig und mal feige, je nach Situation und Gelegenheit

Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

SPIELMATERIAL

- ⌘ 144 Hexenkarten (violette Rückseiten):
 - 10 Wurzelhexen (braun), 11 Wiesenhexen (grün),
 - 12 Feuerhexen (rot), 14 Beerenhexen (lila),
 - 16 Sonnenhexen (gelb), 18 Wasserhexen (blau),
 - 20 Nebelhexen (grau), 21 Nachthexen (schwarz),
 - 22 Schneehexen (weiß)
- ⌘ 11 Aufgabenkarten
- ⌘ 6 Siegpunkte-Übersichtskarten



Zusätzlich enthalten sind 19 Karten (inkl. Regeln), die als „erste Erweiterung“ für das BROOM SERVICE-Brettspiel fungieren. Diese 19 Sonderkarten sollten also aus diesem Spiel entfernt und dem Brettspiel zugefügt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Aufgabenkarten entsprechend der Spielerzahl vorsortieren (siehe Angaben oben links auf den Karten). Dann diese Karten mischen und drei davon offen in der Tischmitte auslegen. Alle restlichen Aufgabenkarten mit der Rückseite nach oben (= 5 Siegpunkte) daneben bereitlegen.



Die Hexenkarten ebenfalls entsprechend der Spielerzahl vorsortieren.

Ins Spiel kommen:

bei 3 Spielern: die Hexen mit den Zahlen 10-18 (= 81 Karten/6 Hexenarten);

bei 4 Spielern: 10-20 (= 101 Karten/7 Arten);

bei 5 Spielern: 10-21 (= 122 Karten/8 Arten);

bei 6 Spielern: 10-22 (= 144 Karten/9 Arten).

(Siehe dazu auch die Rückseite der Übersichtskarten. Nicht benötigte Karten zurück in die Schachtel legen.)



Anschließend alle im Spiel befindlichen Hexenkarten *gut* mischen. Jeder Spieler erhält je nach Spielerzahl folgende Kartenanzahl auf die Hand (am besten einzeln reihum austeilen):

3 Spieler: 17 Karten; **4 Spieler:** 15 Karten;

5 und 6 Spieler: 14 Karten. *(Siehe dazu auch die Rückseite der Übersichtskarten.)*

Die restlichen Hexenkarten als verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte bereitlegen.

Zusätzlich für jeden Spieler eine weitere Karte vom Stapel aufdecken und in die Tischmitte legen. Der Startspieler (= ältester Spieler) beginnt und wählt eine dieser Karten aus und legt sie „feige“ (s.u.) *offen* vor sich in seine Auslage. Dann wählt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler eine Karte aus usw., bis schließlich vor jedem Spieler bereits eine „feige“ Hexe in seiner Auslage liegt.

VORBEREITUNG

Aufgabenkarten entsprechend der Spielerzahl vorsortieren; 3 Karten offen auslegen

Hexenkarten ebenfalls vorsortieren:

3 Spieler: 10-18

4 Spieler: 10-20

5 Spieler: 10-21

6 Spieler: 10-22

Hexenkarten mischen und austeilen:

3 Spieler: 17 Karten

4 Spieler: 15 Karten

5 Spieler: 14 Karten

6 Spieler: 14 Karten

Zusätzlich reihum eine Karte pro Spieler auswählen = erste Karte der eigenen Auslage

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über vier Durchgänge. Jeder Durchgang wiederum besteht aus mindestens drei und höchstens neun Runden, die alle auf dieselbe Weise ablaufen.

Zunächst wählt jeder Spieler aus all seinen Handkarten genau drei* *verschiedene* Hexen aus. Die restlichen Handkarten legt er verdeckt vor sich ab; sie spielen erst im nächsten Durchgang wieder eine Rolle.

Hat jeder drei Hexen ausgewählt, beginnt der Startspieler mit dem Ausspielen, indem er *eine* beliebige seiner drei Hexen offen vor sich, etwas oberhalb seiner Auslage, zur Tischmitte hin, auslegt. Dabei muss er laut ansagen, ob er die Hexe „mutig“ oder „feige“ ausspielt. Spielt er sie „mutig“, legt er die Karte so aus, dass ihre obere Hälfte mit den drei Tränken zur Tischmitte zeigt. Spielt er sie „feige“, legt er die Kartenhälfte, die nur einen Trank zeigt, zur Tischmitte hin.

Nun ist der reihum nächste Spieler gefragt, ob er *diese* Hexe auch ausgewählt hat. Ist dies nicht der Fall, sagt er einfach „weiter!“, und der nächste Spieler muss sich äußern usw.

* Im extrem seltenen Fall, dass ein Spieler keine drei verschiedenen Hexen zur Auswahl hat, nimmt er nur zwei verschiedene Hexen auf die Hand.



mutig



feige

SPIELVERLAUF

4 Durchgänge
à 3-9 Runden

Zunächst wählt jeder drei *verschiedene* Hexen aus

Startspieler beginnt und spielt eine seiner Hexen aus; entweder mutig oder feige

Reihum müssen die Mitspieler nun diese Hexenart „bedienen“, indem sie ...

... „weiter!“ sagen, wenn sie diese Hexenart *nicht* ausgewählt haben oder ...

Hat ein Spieler aber auch die besagte Hexe ausgewählt, *muss* er sie nun auslegen, und auch er muss dabei laut verkünden, ob er sie „feige“ oder „mutig“ spielt, indem er sie entsprechend ausrichtet.

Auf diese Weise geht die Runde reihum weiter, bis sich *jeder* Spieler zu der ausgespielten Hexenart geäußert hat, indem er entweder „weiter!“ sagt (wenn er sie nicht ausgewählt hat) oder sie mutig oder feige auslegt.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

☞ In jeder Runde kann es immer nur *eine* mutige Hexe *pro Art* geben, aber beliebig viele feige. Hat ein Spieler eine mutige Hexe gespielt und ein nachfolgender Spieler spielt die gleiche Hexe ebenfalls mutig aus, wird die mutige Hexe des früheren Spielers „gestochen“, d.h. er muss seine Hexe auf die Rückseite drehen, womit diese Karte aus dem gesamten laufenden Durchgang ausscheidet. Sie bleibt aber vorerst der besseren Übersicht wegen – verdeckt – noch an Ort und Stelle liegen. Der Spieler erhält sie *erst am Ende des Durchgangs* wieder zurück.

☞ Spielt ein Spieler eine feige Hexe, ist diese sicher. Weder kann sie von späteren Hexen „gestochen“ werden (egal, ob mutig oder feige) noch wirkt sie sich auf andere bereits ausgespielte Hexen in irgendeiner Weise aus.

☞ Wer seine Hexe als letzte mutige „durchgebracht“ hat, beginnt die nächste Runde, indem er eine neue Hexe ausspielt. Hat dieser Spieler bereits alle seine

... sie – ebenfalls
„mutig“ oder
„feige“ – auslegen

Es kann im laufenden Durchgang pro Art immer nur *eine* mutige Hexe geben; sobald eine neue mutige Hexe auftaucht, wird die vorherige umgedreht (und scheidet damit aus dem laufenden Durchgang aus!)

„Feige“ Hexen sind sicher, sie werden nicht „gestochen“

Ausspieler der letzten mutigen Hexe muss neue Hexe ausspielen

drei Hexen ausgelegt, muss der im Uhrzeigersinn reihum nächste Spieler ausspielen, der noch wenigstens eine Hexe auf der Hand hat.

⌘ Spielen *alle* beteiligten Spieler ihre Hexe feige, muss derjenige Spieler als nächster eine neue Hexe ausspielen, der die *erste* feige Hexe ausgespielt hatte bzw., falls dieser damit bereits seine drei Hexen ausgelegt hat, der reihum nächste Spieler.

Ausführliches Beispiel: *Albert* beginnt und legt eine Feuerhexe vor sich aus: „Ich bin eine feige Feuerhexe.“ Auch *Beate* hat die Feuerhexe ausgewählt und muss sie nun offen auslegen. Sie sagt „Ich bin die mutige Feuerhexe.“ *Carla* hat diese Hexe auch ausgewählt und legt sie aus. Auch sie ist zuversichtlich: „Ich bin die mutige Feuerhexe!“ *Beates* Feuerhexe ist „gestochen“, d.h. sie dreht ihre Karte um. Ihre Feuerhexe ist damit für diesen Durchgang „raus“! Dann folgen noch *Daniel* und *Emily*. Beide haben keine Feuerhexe auf der Hand und sagen somit, nacheinander, „weiter!“.
Die Runde ist zu Ende und eine neue Runde beginnt. *Carla* war die letzte mutige Hexe, d.h. sie muss eine neue Hexe auslegen: „Ich bin eine feige Sonnenhexe.“ *Daniel* folgt erneut mit „weiter!“, da er auch die Sonnenhexe nicht ausgewählt hat. *Emily* hat eine Sonnenhexe und legt sie aus: „Ich bin die mutige Sonnenhexe!“ *Albert* und *Beate* haben beide keine Sonnenhexe und sagen dementsprechend nacheinander „weiter!“.
Emily spielt die nächste Hexe aus: „Ich bin die mutige Wurzelhexe.“ *Albert* sagt: „Nein, ich bin die mutige Wurzelhexe!“ *Emily* muss ihre Wurzelhexe umdrehen. *Beate* sagt „weiter!“, *Carla* ebenfalls. *Daniel* sagt: „Ich bin die mutige Wurzelhexe“, d.h. auch *Albert* muss seine Wurzelhexe umdrehen.
Daniel spielt eine neue Hexe aus: „Ich bin eine ...“

Sind alle feige, muss alter Ausspieler erneut ausspielen

1. **Albert**



2. **Beate**



3. **Carla**



4. **Daniel:** „weiter!“

5. **Emily:** „weiter!“

6. **Carla**



7. **Daniel:** „weiter!“

...

Die nächsten Durchgänge

Haben die Spieler auf diese Weise alle ihre je drei ausgewählten Hexen ausgespielt, endet der Durchgang. Nun sortieren die Spieler ihre neu ausgelegten Hexenkarten den anderen bereits vor ihnen ausliegenden Hexenkarten hinzu. Dabei werden gleiche Hexen schindelartig aufeinander gelegt, und zwar so, dass ihre Tränke für jedermann sichtbar bleiben. Verschiedene Hexen werden nebeneinander gelegt.

Musste ein Spieler eine Hexe umdrehen, da sie „gestochen“ wurde, legt er diese Karte nun wieder zu seinen restlichen verdeckten Karten. Zudem erhält *jeder* Spieler reihum vom Nachziehstapel *drei* neue Karten.

Aus all seinen Karten wählt jeder nun wieder für den nächsten Durchgang drei *verschiedene* Hexen aus und legt seine restlichen Karten zur Seite. Derjenige Spieler legt als Erster eine seiner drei Hexen offen aus, der die letzte mutige Hexe im vorherigen Durchgang durchgebracht hat (bzw. der letzte Ausspieler, wenn alle feige waren).

Die Aufgabenkarten

Pro Partie liegen immer drei zufällige Aufgabenkarten aus. Sobald ein Spieler am Ende eines Durchgangs *alle* Bedingungen einer oder mehrerer Aufgabenkarten erfüllt hat, nimmt er diese Karte/n an sich. Er dreht sie auf ihre Rückseite (= 5 Siegpunkte) und legt sie neben seinen ausliegenden Hexenkarten vor sich ab.



Am Ende des Durchgangs alle neu ausgelegten Hexen zu den bereits ausliegenden eigenen Hexen dazu legen (Tränke immer sichtbar lassen)



**Für jeden Spieler:
+ 3 neue Handkarten**

**Neuen Durchgang
beginnt der letzte
„mutige“ Spieler**

**Wer eine Aufgabenkarte erfüllt hat,
nimmt sie am Ende
des Durchgangs an
sich = 5 Siegpunkte**

Können mehrere Spieler dieselbe Aufgabenkarte am Ende eines Durchgangs erfüllen, nimmt ein beliebiger dieser Spieler die entsprechende Aufgabenkarte, dreht sie um und legt sie vor sich (= 5 Siegpunkte). Die anderen nehmen sich einfach eine 5-Siegpunkte-Karte vom Stapel der nicht verwendeten Aufgabenkarten.

Achtung: Erfüllte Aufgabenkarten werden *nicht* durch neue Karten ersetzt, d.h. es gibt immer nur genau drei Aufgaben pro Partie!

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 4. Durchgang (auch daran erkennbar, dass der Nachziehstapel aufgebraucht ist).

Jeder Spieler zählt nun seine Siegpunkte, indem er sie anhand seiner Übersichtskarte Trankfarbe für Trankfarbe ermittelt und addiert.

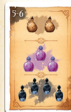
Zusätzlich addiert jeder noch die Siegpunkte für seinen „Mut-Trank“, der sich auf allen seinen ausliegenden *mutigen* Hexenkarten befindet. Pro erhaltener Aufgabenkarte addiert er weitere 5 Siegpunkte.



Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern, wer weniger Hexenkarten vor sich liegen hat. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Gewinner.



Erfüllen mehrere Spieler gleichzeitig eine Aufgabe, erhalten sie alle je 5 Siegpunkte



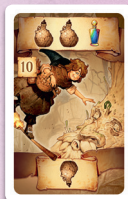
Wer mind. 2 braune, 3 violette und 4 schwarze Tränke vor sich liegen hat, hat diese Aufgabe erfüllt.

SPIELENDE

Nach 4 Durchgängen endet das Spiel

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner

Beispiel: Emily hat folgende Karten vor sich liegen. Sie erhält dafür 4 (blau) +1 (rot) +8 (lila) +1 (braun) +0 (gelb) +3 (grün) +10 (Mut-Trank) +5 (Aufgabe) = 32 Siegpunkte.



Wurzelhexe (10x)



Wiesenhexe (11x)



Feuerhexe (12x)



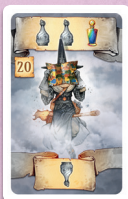
Beerenhexe (14x)



Sonnenhexe (16x)



Wasserhexe (18x)



Nebelhexe (20x)



Nachthexe (21x)



Schnehexe (22x)

Autoren und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders den Spielegruppen aus Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf, Stephanskirchen und Wien. Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051- 970720 | Fax: 08051-970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de



Illustrationen und Design: Vincent Dutrait
© 2015 Andreas Pelikan & Alexander Pfister
© 2016 Ravensburger Spieleverlag

233682