

Eene meene Quietsche-Ente, bring jetzt schnell das Spiel zu Ente.

(Außer Bibi darf das niemand so schreiben.) Hex-hex!

Das Spiel ist aus, sobald ein Spieler mit seiner Figur auf dem Feld mit dem Hexkessel gelandet ist (man muss nicht genau drauf kommen, evtl. überzählige Würfelpunkte verfallen) und seine zwei Chips in den Hexkessel gelegt hat. Ganz klar, dieser Spieler hat gewonnen.

Eene meene Tante, hier kommt eine Spiel-Variante. Hex-hex!

Wenn man nur zu zweit spielt, kann man auch so spielen, dass jeder gleich vier Chips in den Hexkessel werfen muss. Jeder hat also vier Chips in zwei Farben. Ansonsten wird genauso gespielt wie bisher beschrieben.

© 1998, hör + lies Verlag, Berlin; Beatrice Melendez, Dreieich.
© 1998, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.
Diese Spielanleitung wurde nach den neuen Rechtschreibregeln geschrieben.

T.Nr. 282229

* Bibis Besen heißt Kartoffelbrei.

- Auf das grüne Feld kommt der schwarze Chip, das ist das Teufelskraut.
 - Wer am schnellsten sagen kann, wie Bibis Hexbesen* heißt, fängt an.
- Anschießend geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Eene meene oben auf, so geht hier der Spielverlauf. Hex-hex!

Wer dran ist, wirft einmal und zieht dann mit seiner Spielfigur um so viele Felder vor, wie der Würfel Punkte zeigt. Vorwärts oder rückwärts – das darf sich jeder selbst aussuchen.

Steht schon eine Hexe auf dem Feld, setzt man sich einfach dazu. Und landet man auf einem Feld, auf dem ein Chip der eigenen Farbe liegt, darf man diesen wegnehmen und vor sich legen. Liegt dort aber ein Chip einer anderen Farbe, spielt man der Hexe, der dieser Chip gehört, einen Hexenschabernack: Man rückt diesen Chip ein Feld vor oder zurück – wie man will.

Kommt man auf das Feld, auf dem das Teufelskraut, also der schwarze Chip, liegt, ist man von dessen Duft ganz betört und erstarrt. Jetzt braucht man dringend das richtige Zaubermittel, um von hier aus weiterzukommen. Denn man muss so lange stehen bleiben und aussetzen, bis man entweder eine Eins wirft oder das Symbol mit dem Teufelskraut – den schwarzen Punkt: Bei einer Eins darf man ein Feld vor oder zurück, und wann immer man das Teufelskraut wirft, darf man den schwarzen Chip auf ein beliebiges anderes Feld legen (so kann man noch andere Hexen behindern oder Kräuter kurzfristig blockieren). Wie auch immer, hat auf dem Feld ein Chip der eigenen Farbe gelegen, darf man diesen jetzt einsammeln.



Eene meene Tageszeitung, hier kommt
eine Spielanleitung. Hex-hex!
So gibt Bibi Blocksbergs verflixtes HEXKRAUT-SPIEL.
Ein lustiges Würfelspiel von Beatrice Melendez für 2 bis
4 Hexen und Hexenmeister ab 5 Jahren.



Eene meene Ziel, um was es geht in diesem Spiel. Hex-hex!

- 1 Spielfeld,
- 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.

Hatschiiii! Die alte Oberhexe Mania hat sich einen schrecklichen Hexschmupfen geholt. Klar, dass da gleich der ganze Hexerverband beschließt, einen heilenden Zaubertrank zu brauen. Denn eine erkrankte Oberhexe ist zu nichts zu gebrauchen. Also, gleich geht's auf den Blocksberg, wo die wunderbaren Kräuter wachsen. Doch dazwischen wuchert auch das Teufelskraut. Und dessen Duft ist so betörend, dass es die Hexen erstarren lässt. Mal sehen, wer es trotzdem schafft, als Erster die zwei Kräuter seiner Farbe einzusammeln und sie in den brodelnden Hexkessel zu werfen.

Eene meene Eierlauf, baut das Spiel jetzt ganz schnell auf. Hex-hex!

- Das Spielfeld ausbreiten.
- Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.
- Dann nimmt jeder die zwei Chips seiner Farbe, das sind die heilsamen Kräuter.
- Abwechselnd werden sie auf ein beliebiges Spielfeld gelegt. Aufpassen: Pro Spielfeld immer nur ein Chip.