

Die verhexte Hexenschule



Ein verflixt verhextes Kartenspiel

für 2-4 Spieler ab 5 Jahren von Liesbeth Bos

Beim Üben von Hexsprüchen hat Bibi ein heillooses Durcheinander in der Hexenschule angerichtet. Jetzt gilt es, schnell wieder Ordnung ins Chaos zu bringen.

Spielmaterial

- 5 Orte-Tafeln (Regal, Kamin, Tisch, Besenschrank, Kräuterbalken)
- 35 Karten mit Gegenständen (7 grüne Regal-Karten, 7 orange Kamin-Karten, 7 rosa Besenschrank-Karten, 7 blaue Kräuterbalken-Karten, 7 gelbe Tisch-Karten)
- 10 Sonderkarten (5 Hex-hex-Karten, 5 Bibi-Karten)
- 1 Bibi-Spielfigur und 1 Plastikfüßchen
- 1 Hex-hex-Chip
- 35 Sternechips

Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Ausspielen ihrer Karten, möglichst viele Sternechips zu sammeln.

Vorbereitungen

Bevor ihr „Die verhexte Hexenschule“ das erste Mal spielt, löst ihr alle Orte-Tafeln, Sternechips, die Bibi-Spielfigur und den Hex-hex-Chip vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Bibi-Spielfigur in das Plastikfüßchen. Vor jedem Spiel legt ihr die fünf Orte-Tafeln kreisförmig offen aus und stellt die Bibi-Spielfigur auf eine beliebige Tafel. Danach mischt ihr die Karten, verteilt fünf an jeden Spieler und nehmt diese Karten verdeckt in die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Zum Schluss legt ihr noch die Sternechips und den Hex-hex-Chip bereit. (siehe Abb.)



Und los geht's!

Im Verlauf des Spieles zieht ihr mit der Bibi-Spielfigur von einem Ort zum anderen und versucht schnellstmöglich viele Gegenstände wieder an ihren richtigen Platz zu bringen. Dazu legt ihr passende Karten an den einzelnen Orten ab und erhaltet dafür Sternechips. Wohin Bibi läuft, zeigen euch die Symbole auf den Orte-Tafeln und den Karten.

Die Kartensymbole lest ihr wie folgt:

Das Symbol ganz oben links in der Ecke, das dieselbe Farbe hat wie die Karte, zeigt an, bei welchem Ort ihr diese Karte ablegen müsst. Das Symbol darunter, auf das der Pfeil zeigt, gibt an, zu welchem Ort Bibi läuft, nachdem ihr diese Karte abgelegt habt.



Diese Besenkarte könnt ihr nur beim Besenschrank ablegen. Danach zieht ihr mit der Bibi-Spielfigur weiter zum Tisch.



Auf den Orte-Tafeln findet ihr das Symbol, das anzeigt, wohin Bibi läuft, unten auf der Tafel.

Wurden noch keine Karten ausgespielt, gelten die Symbole auf den Orte-Tafeln. Sobald dort Karten liegen, orientiert ihr euch immer an der Karte, die zuletzt abgelegt wurde.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn ihr an der Reihe seid, schaut ihr, ob ihr an dem Ort, an dem Bibi gerade steht, eine eurer Handkarten ablegen könnt. Wenn ja, legt ihr diese Karte ab und erhaltet dafür einen Sternechip. Anschließend zieht ihr die Bibi-Spielfigur zu dem Ort weiter, der auf der abgelegten Karte angegeben ist. Wenn ihr könnt, dürft ihr auch hier eine Karte ablegen, euch einen Sternechip nehmen und danach weiterziehen.

Euer Zug ist erst beendet, wenn ihr Bibi auf einen Ort zieht, an dem ihr keine Karten mehr ablegen könnt. Dann nehmt ihr euch vom Nachziehstapel so viele Karten, wie ihr im Laufe eures Zuges ausgespielt habt, so dass ihr am Ende wieder fünf Karten auf der Hand habt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Könnt ihr zu Beginn eures Zuges keine Karte ablegen, dürft ihr eure fünf Handkarten unter den Nachziehstapel legen und euch fünf neue Karten vom Stapel nehmen. Wenn ihr jetzt eine Karte ausspielen könnt, geht euer Zug wie gewohnt weiter. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Sonderkarten verwendet ihr folgendermaßen:



Eine Hex-hex-Karte könnt ihr immer ausspielen, bevor ihr an einem Ort eine Karte ablegt. Ihr dürft dann an diesem einen Ort gleich mehrere Karten ablegen und erhaltet dafür Sternechips. Natürlich gilt auch hier: Die Karten müssen in der Farbe und mit dem Symbol der Orte-Tafel übereinstimmen. Im Gegenzug für die ausgespielte Hex-hex-Karte erhaltet ihr den Hex-hex-Chip und legt diesen vor euch ab. Spielt ein anderer Spieler eine neue Hex-hex-Karte aus, wird der Hex-hex-Chip an ihn weitergereicht.

Der Spieler, der am Ende des Spiels den Hex-hex-Chip vor sich liegen hat, muss zwei Sternechips aus seinem Vorrat abgeben!



Eine Bibi-Karte könnt ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges ausspielen. Ihr dürft Bibi dann an einen Ort eurer Wahl versetzen, unabhängig von der Vorgabe durch die Symbole. An dem neuen Ort setzt ihr euren Zug fort, indem ihr, wenn möglich, Karten ausspielt.

Ausgespielte Sonderkarten werden aus dem Spiel genommen. Für Sonderkarten erhaltet ihr keine Sternechips.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und alle Spieler in einer Runde gepasst haben, also keine weiteren Karten ablegen konnten, **oder**
- wenn ein Spieler die Bibi-Spielfigur zu einem Ort zieht, an dem bereits sieben Gegenstände liegen, und er dort keine weitere Karte ablegen kann. Wer nun die meisten Sternechips vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.