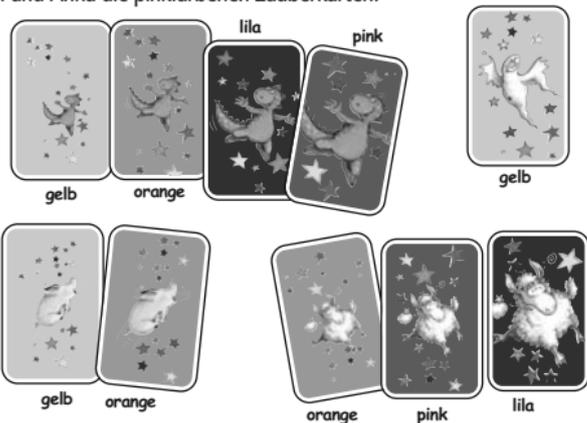


## Beispiel

Im ersten Zauberkartenstapel liegen folgende zehn Karten:

Lena gehören die lilafarbenen, Leon die gelben, Max die orangefarbenen und Anna die pinkfarbenen Zauberkarten.



## Die Auswertung:

- ★ Anna besitzt die Zauberkarte mit dem größten Dino in diesem Stapel und erhält die drei Zauberkarten mit dem Dino von Lena, Leon und Max und ihre eigene Zauberkarte mit dem Dino zurück.
- ★ Lena besitzt die Zauberkarte mit dem größten Schaf in diesem Stapel und erhält die beiden Zauberkarten mit dem Schaf von Max und Anna und ihre eigene Zauberkarte mit dem Schaf zurück.
- ★ Max besitzt die Zauberkarte mit dem größten Schwein in diesem Stapel und erhält die Zauberkarte mit dem Schwein von Leon und seine eigene Zauberkarte mit dem Schwein zurück.
- ★ Leon ist der Einzige, der eine Zauberkarte mit dem Gespenst in diesem Stapel platziert hat. Er bekommt seine Zauberkarte mit dem Gespenst zurück.

5

Dann folgt der zweite Zauberkartenstapel und so geht es weiter, bis ihr alle Zauberkartenstapel ausgewertet habt.

Fertig ausgewertet? Jetzt zählt jeder Spieler die Zauberkarten, die vor ihm liegen. Der Spieler, der die meisten Zauberkarten besitzt, ist der Sieger! Haben mehrere Spieler gleich viele Zauberkarten, gewinnen sie gemeinsam!

Es gibt noch  
mehr zauberhaften Spiel-Spaß  
mit Hexe Lilli!



Hexe Lilli macht Zauberquatsch  
Ein verhextes Reaktionsspiel  
ab 7 Jahren

Von Hexe Lilli  
gibt es auch  
viele spannende  
Leseabenteuer!

Unter [www.knister.de](http://www.knister.de) findet  
ihr alles über Hexe Lilli.



ISBN-Nr 978-3-401-061429

Spielidee: Michael Schacht  
Gestaltung: [www.summerer-thiele.de](http://www.summerer-thiele.de)

Die Bücher zu den Abenteuern von HEXE LILLI erscheinen im Arena Verlag, Würzburg. KNISTER © by Arena Verlag, Würzburg  
Mit Illustrationen von Birgit Rieger

© 2008 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Artikel-Nr.: 741198

6



Das verhexte  
Kartenspiel für  
2 bis 4 Spieler  
ab 7 Jahren

**ZAWUSCH!** Hexe Lilli veranstaltet einen Riesenzauber und die Spieler sind mittendrin! Jetzt heißt es aufgepasst und gut gemerkt, wohin die Mitspieler ihre verhexten Gegenstände zaubern. Wer die eigenen Karten passend ablegt, hilft Hexe Lilli, den Zauberquatsch erfolgreich zu beenden, bevor ihre Mutter nach Hause kommt ...

## Spielmaterial

48 Zauberkarten in vier Farben, 4 ZAWUSCH-Karten mit Hexe Lilli

**Wer beendet den Zauberquatsch?** – Spielziel  
In jeder Runde müssen die Spieler eine ihrer Handkarten auf einen der Zauberkartenstapel in der Tischmitte legen. Aber verhext noch mal, wo war denn bloß der riesige Dino oder das Mini-Schwein? Nur wem die Karte mit der größten Abbildung eines Motivs innerhalb EINES Stapels gehört, erhält die entsprechenden Zauberkarten der Mitspieler. Wer am Ende des Spiels die meisten Zauberkarten besitzt, ist der Sieger!

1

KOSMOS

## Das Zauberritual – Vor dem ersten Spiel

Schaut euch die 48 Zauberkarten vor dem ersten Spiel gut an. Ihr seht dort zwölf verschiedene Motive in jeweils vier Größen – das sind die verhexten Gegenstände. **Jedes Motiv ist jeweils in einer Größe auf einer lilafarbenen, gelben, orangefarbenen oder pinkfarbenen Zauberkarte abgebildet.** So befindet sich zum Beispiel der Mini-Tiger auf der lilafarbenen, der kleine Tiger auf der pinkfarbenen, der große Tiger auf der gelben und der riesige Tiger auf der orangefarbenen Zauberkarte:



lila

pink

gelb

orange

## Zauberanweisungen – Spielvorbereitung

Von den vier ZAWUSCH-Karten lacht euch Hexe Lilli entgegen. Es werden **so viele ZAWUSCH-Karten nebeneinander ausgelegt, wie Spieler mitspielen.** Hier beginnt der Zauberquatsch, denn **die ZAWUSCH-Karten stellen jeweils die unterste Karte eines Zauberkartenstapels dar.** Auf ihnen legt ihr im Laufe des Spiels eure Zauberkarten ab. Die Zauberkarten werden nach den vier Farben Lila, Gelb, Orange und Pink sortiert und in vier Stapel aufgeteilt. **Jeder Spieler erhält einen Kartenstapel in einer Farbe und mischt ihn verdeckt.** Nicht benötigte Kartenstapel und ZAWUSCH-Karten legt ihr zurück in die Schachtel.

1

2

3

4

4

## ACHTUNG:

- ★ **Beim Spiel zu zweit** spielt ihr mit den **pink- und lilafarbenen Zauberkarten.**
- ★ **Beim Spiel zu dritt** spielt ihr mit den **gelben, pink- und orangefarbenen Zauberkarten.**

Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel verdeckt vor sich ab. Er nimmt **die drei obersten Zauberkarten auf die Hand**, sodass seine Mitspieler die Vorderseite mit dem Motiv nicht sehen können.

## Der Zauberquatsch beginnt – Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er **muss eine beliebige seiner drei Handkarten mit der Motivseite nach oben** auf einen beliebigen Zauberkartenstapel legen. Danach füllt der Spieler seine Handkarten wieder auf drei auf, indem er die oberste Karte von seinem eigenen Kartenstapel aufnimmt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Tipp von Hexe Lilli

Merkt euch immer gut, in welchem Zauberkartenstapel welches Motiv in welcher Größe liegt. Versucht **immer die größte Abbildung eines Motivs in EINEM Stapel** zu platzieren.

**ACHTUNG:** Am Ende des Spiels werden immer nur die Abbildungen des gleichen Motivs innerhalb eines Stapels miteinander verglichen.

- ★ Liegen zum Beispiel bereits **ein, zwei oder drei größere Tiger in einem Zauberkartenstapel**, so sollte der Spieler seine Zauberkarte mit kleinerem Tiger auf einen anderen Zauberkartenstapel legen, in dem das Tiger-Motiv noch nicht oder kleiner abgebildet liegt.

- ★ Liegen zum Beispiel bereits **ein, zwei oder drei kleinere Tiger in einem Zauberkartenstapel**, so sollte der Spieler seine Zauberkarte mit größerem Tiger-Motiv auf diesen Stapel legen.

Nach neun Runden sind die Stapel der Spieler aufgebraucht. Die Spieler spielen ihre Zauberkarten dann so lange weiter aus, bis sie keine mehr auf der Hand haben.

## Der Zauberquatsch ist vorbei! – Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre letzte Handkarte ausgespielt haben.

## Tipp von Hexe Lilli

Merkt euch gut, welche Farbe eure Zauberkarten haben, bevor ihr die letzte Karte ausspielt. Nur so könnt ihr gleich wissen, ob euch die Zauberkarte mit der größten Abbildung eines Motivs innerhalb eines Stapels gehört.

Die Spieler schauen nun nacheinander alle Zauberkartenstapel gemeinsam durch. **Dazu nehmt ihr den ersten Zauberkartenstapel und sortiert die Karten offen nach Motiven.** Die ZAWUSCH-Karte legt ihr in die Schachtel. Nun beginnt ihr mit der Auswertung: **Vergleicht die Zauberkarten EINES Motivs miteinander. Der Spieler mit der größten Abbildung eines Motivs bekommt ALLE Karten mit diesem Motiv aus diesem ersten Stapel** und legt sie vor sich ab. Kommt in diesem Zauberkartenstapel ein Motiv **nur einmal** vor, bekommt der entsprechende Spieler diese Zauberkarte zurück und legt sie vor sich ab.

Nach diesem Prinzip wertet ihr alle Motive eines Stapels aus, bis alle Zauberkarten aus diesem Stapel verteilt sind.