

# HEXENFLUG

Hanno und Wilfried Kuhn

Spieler: 2 – 5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer ca. 30 Minuten

## Spielmaterial



75 „Hexen“-Karten in 5 Farben,  
je Farbe mit den Werten 1-15



45 Hexenbuch-Karten in 5 Farben

## Spielidee

Wer schon einmal eine Hexe auf dem Besen durch die Luft hat sausen sehen, weiß wie elegant das aussieht. Aber kaum ein Mensch ahnt, dass dies viel Übung erfordert. Nur die talentiertesten Hexen werden zur Blocksberger Flugschule zugelassen, um den Hexenflug zu erlernen. In der Walpurgisnacht treten fünf Hexen zur Flugprüfung an. Als Fluglehrer musst du sie möglichst weit und hoch fliegen lassen. Hat eine Hexe die Prüfung erfolgreich absolviert, schenkt sie ihrem Fluglehrer ein persönliches Hexenbuch.

Wer am Ende des Spiels die meisten Hexenbücher gesammelt hat, gewinnt und ist bei der nächsten Walpurgisnacht der begehrteste Fluglehrer.

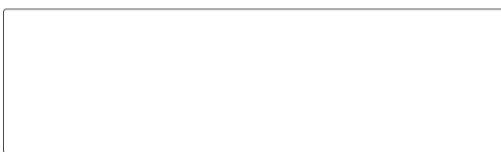
## Spielvorbereitung

- Je nach Spielerzahl kommen einige Hexenbuch-Karten aus dem Spiel. Beim Spiel **zu zweit** werden von jeder Farbe **zwei** Hexenbuch-Karten entfernt, im Spiel **zu dritt** jeweils **eine** Hexenbuch-Karte. Bei vier und fünf Spielern bleiben alle Karten im Spiel.
- Alle Hexenkarten werden gemischt und als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.
- Rechts vom Zugstapel werden im Laufe des Spiels nebeneinander Karten offen abgelegt, dies ist die **allgemeine Auslage**.
- Links vom Zugstapel entsteht im Laufe des Spiels ein **offener Ablagestapel**.
- Die Hexenbuch-Karten werden nach Farben getrennt und unterhalb der allgemeinen Auslage abgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ablagestapel

Zugstapel

Allgemeine Auslage



Stapel mit den Hexenbuch-Karten

## Spielablauf

Wer am Zug ist, darf Hexen **fliegen** und **landen** lassen. Der Spieler kann mehrere Hexen nacheinander fliegen lassen. Erst wenn eine Hexe landet oder sogar abstürzt, endet sein Zug. Hat der Spieler eine Hexe landen lassen, darf er sie außerdem prüfen.

### Hexen fliegen lassen

Der Spieler zieht einzeln Karten vom Zugstapel oder aus der allgemeinen Auslage. Nach jeder gezogenen Karte kontrolliert er,

- ob er die Hexe in seine persönliche Auslage legen kann oder will,
- ob er die Hexe vom Zugstapel in die allgemeine Auslage legen will oder muss,
- oder ob die vom Zugstapel gezogene Hexe abstürzt.

### Eine Hexe in die persönliche Auslage legen

Mit den gezogenen Hexenkarten bildet jeder Spieler vor sich seine persönliche Auslage. Die Karten werden offen in Reihen abgelegt. In einer Reihe dürfen nur Karten einer Hexe liegen. Die Karten einer Hexe werden gestaffelt mit **aufsteigenden Zahlenwerten** abgelegt, so dass immer die Zahlen, der schon gelegten Hexen zu sehen sind.

Eine Karte darf nicht in die persönliche Auslage gelegt werden, wenn sie im Wert niedriger ist, als die oberste bereits ausliegende Karte dieser Hexe.

Beispielsweise darf eine grüne Hexe 10 nicht in die Reihe der obigen Abbildung gelegt werden.



### Eine Hexe in die allgemeine Auslage legen

Zieht ein Spieler eine Hexe, die er nicht in seine persönliche Auslage ablegen kann oder will, legt er sie stattdessen offen in die allgemeine Auslage. Dies darf ein Spieler nur **einmal innerhalb seines Zuges** machen.

**Beachte:** Innerhalb seines Zuges darf ein Spieler beliebig viele Hexen aus der allgemeinen Auslage in die eigene Auslage legen. Aber eine Hexe, die er in die allgemeine Auslage gelegt hat, darf er im selben Zug **nicht** wieder in die eigene Auslage legen.

### Vor Annas Zug



**Beispiel 1:** Anna ist am Zug. Zuerst nimmt sie sich alle drei schwarzen Hexen und legt sie aufsteigend in ihre persönliche Auslage. Dann legt sie die grüne 9 auf ihre grüne 6. Nun zieht sie eine weiße 5 vom Zugstapel und legt sie in ihre Auslage. Sie nimmt die weiße 8 und legt sie auf die weiße 5. Sie zieht eine weiße 13 vom Stapel, die sie auch in ihre Auslage legt (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).

### Nach Annas Zug



### Eine weiche Landung

So lange ein Spieler **noch keine Karte in die allgemeine Auslage gelegt** hat, kann er eine Hexe weich landen lassen. Das heißt, er entscheidet sich in diesem Zug keine weiteren Hexenkarten mehr zu ziehen und darf dafür alle Karten einer beliebigen Hexe aus seiner Auslage auf seine Hand nehmen. Anna kann beispielsweise in der obigen Abbildung aus allen vier Hexen eine auswählen.

### Eine harte Landung

Hat der Spieler bereits **eine Karte in die allgemeine Auslage gelegt**, ist nur noch eine harte Landung möglich. Das heißt, er darf nur die Hexe mit den wenigsten Karten auf die Hand nehmen. Dies wäre in der obigen Abbildung die lila Hexe. Gibt es mehrere Hexen mit den wenigsten Karten, hat der Spieler unter diesen Hexen die freie Auswahl. Auch nach einer harten Landung darf der Spieler in diesem Zug keine weiteren Hexenkarten ziehen.

### Eine Hexe stürzt ab

Nachdem ein Spieler eine Karte in die allgemeine Auslage gelegt hat, kann es mit jeder weiteren vom Zugstapel gezogenen Karte zum Absturz einer Hexe kommen.

Zieht der Spieler innerhalb seines Zuges zum zweiten Mal eine Hexe, die nicht in seine Auslage passt, muss er diese Karte und alle Karten der gleichen Hexe aus seiner Auslage zusammen auf den Ablagestapel legen. Nach einem Absturz endet der Zug des Spielers sofort.

### Achtung: der Anfängerbonus

Hat ein Spieler noch keine Hexenbuch-Karte in der Farbe der gerade abgestürzten Hexe vor sich liegen, so darf er die Karte, die den Absturz ausgelöst hat, auf die Hand nehmen, aber die gleichfarbigen Hexen in seiner Auslage muss er weiterhin auf den Ablagestapel legen.

### Eine Hexe prüfen

Beendet ein Spieler seinen Zug mit einer weichen oder harten Landung, so kann er anschließend eine beliebige Hexe prüfen. Für eine Prüfung nimmt er **3, 4 oder 5 Karten** einer Hexe aus seiner Hand und legt sie auf den Ablagestapel. Dafür nimmt er sich 1, 2 oder 3 Hexenbuch-Karten der gleichen Hexe aus dem Vorrat (solange dieser reicht) und legt sie offen vor sich ab.

abgelegte Hexenkarten	3	4	5
erhaltene Hexenbuchkarten	1	2	3

**Achtung:** Nach einem Absturz darf nicht geprüft werden.

### Joker

Für eine Prüfung kann ein Spieler auch Karten aus der Hand nehmen, die eine andere Hexe zeigen, als die zu prüfende Hexe. Für diese „Joker-Hexe“ gelten folgende Regeln:

- Ein Spieler darf nur Karten als Joker einsetzen von einer Hexe, von der er bereits ein Hexenbuch vor sich liegen hat.
- Joker müssen im Wert höher sein, als die höchste Karte der Hexe, die geprüft wird.
- Jede Hexe darf pro Prüfung nur einmal als Joker eingesetzt werden.

*Beispiel 2: Ute möchte die weiße Hexe prüfen. Sie nimmt aus der Hand die weiße 2, die weiße 7 und als Ergänzung zu den beiden weißen Hexenkarten die lila 10 und die grüne 12 als Joker. Dafür erhält Ute zwei weiße Hexenbuch-Karten.*



### Die „Schwarze Katze“

Auf allen Hexenkarten mit dem Wert 15 ist eine schwarze Katze abgebildet. Wird eine solche Karte gezogen, muss **jeder Spieler sofort** seine Handkarten auf **fünf** reduzieren, falls er sechs und mehr Hexenkarten auf der Hand hat. Die überzähligen Karten kommen auf den Ablagestapel. Danach wird die Hexenkarte, auf der die Katze zu sehen ist, so wie jede andere Karte behandelt.



### Zugstapel leer?

Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

## Spielende

Das Spiel endet bei **zwei und drei Spielern**, wenn nur noch Hexenbücher in **3 Farben übrig** sind. Das Spiel endet bei **vier und fünf Spielern**, wenn nur noch Hexenbücher in **2 Farben übrig** sind.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Jedes gesammelte Hexenbuch ist einen Punkt wert. Je einen Bonuspunkt erhält ein Spieler für ein Set von fünf unterschiedlichen Hexenbüchern. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Handkarten hat.

In seltenen Fällen endet das Spiel vorzeitig, wenn sowohl der Zugstapel aufgebraucht ist, als auch der Ablagestapel leer ist.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de