



7. Zauberkäfer

Würfelt ein Spieler einen Zauberkäfer, zieht er nicht mit der Spielfigur. Stattdessen nimmt er einen (sofern vorhanden) beliebigen Farbstein von einem Blumenbeet weg und legt ihn auf den Weg zurück. Dabei spielt es keine Rolle, ob auf dem Blumenbeet die Hexe steht.

Aufgepaßt! Wer geschickt den richtigen Farbstein zurücklegt, kann verhindern, daß ein anderer sofort ein Blumenbeet ganz farbig macht.

8. Gewinner

Gewonnen hat, wer - trotz aller Hexerei - mit dem fünften Farbstein ein ganzes Blumenbeet wieder farbig machen kann.



Diese Anleitung wurde gedruckt auf 100 % Altpapier chlorfrei recycled. Ausgezeichnet mit dem blauen Umweltschutzzeichen:



mein Spiel



von Angelika Will & Jürgen Lange

Ein geheimnisvolles Spiel um verhexte Farben

Für 2-5 Spieler
Ab 4 Jahren





1. Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Hexenfigur
- 1 Spielfigur
- 25 Farbsteine
- 1 Würfel mit Zauberkäfer
- 1 Spielanleitung

2. Ziel des Spiels

Fünf verschiedenfarbige Blumenbeete blühen im Hexengarten. In jedem Blumenbeet fehlen bei fünf Blumen die Farben. Diese hat die Hexe fortgezaubert und dafür ihre Hexenkäfer hingesetzt.

Alle Spieler versuchen, mit den Farbsteinen die Blumen wieder bunt zu machen. Gewonnen hat, wer - trotz aller Hexerei - mit dem fünften Farbstein ein ganzes Blumenbeet wieder farbig machen kann.

3. Spielvorbereitung

- Die Farbsteine werden gemischt und in bunter Reihenfolge auf dem grünen Weg um die Beete herum ausgelegt.
- Die Spielfigur wird irgendwo auf dem Weg zwischen zwei Farbsteine gestellt.
- Die kleine Hexe wird auf ein beliebiges Blumenbeet gesetzt. Alle Farbsteine dieser Blumenfarbe sind für den nächsten Spielzug jeweils verhext und dürfen nicht aufgenommen werden (siehe 6. Hexensprung).

4. Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt einmal.

5. Die Blumen werden wieder bunt

Jeder Spieler, der eine Augenzahl würfelt, zieht mit der Spielfigur soweit über die Farbsteine auf dem grünen Weg nach rechts der links, wie der Würfel zeigt. Alle Farbsteine, auch die verhexten, werden mitgezählt.

Mit dem letzten Würfelpunkt tippt der Spieler den Farbstein an, den er aufnehmen will und bedeckt damit ein weißes Käferfeld auf einer gleichfarbigen Blume. Diese Blume ist nun wieder bunt.

Die Spielfigur wird dort auf den Weg gestellt, wo der Farbstein lag.

Landet man jedoch mit seiner gewürfelten Augenzahl auf einem verhexten Farbstein, darf der Zug erst gar nicht ausgeführt werden, d.h. man muß stehen bleiben. Es darf nur noch der nachfolgend beschriebene Hexensprung ausgeführt werden.

6. Hexensprung

Nach dem Würfeln beendet jeder Spieler seinen Spielzug, indem er mit der Hexe auf ein beliebiges Blumenbeet springt. So verhext er alle Spielsteine dieser Farbe, die auf dem Weg liegen. Das heißt, sie dürfen nicht aufgenommen und auf eine Blume gelegt werden. Nach dem Hexensprung ist der nächste Spieler an der Reihe.

