

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK



Der Spieler am Zug würfelt,

wählt eine seiner Hexen aus

und zieht sie auf ein freies Wegstück vor.
(Sollte dieses verdeckt sein, wird es aufgedeckt.)

Die Anweisung des Wegstücks muß befolgt werden.



Fall 1:

Eigene Farbe
mit Zahl



Die Hexe muß die Zahl an Felder auf ein freies Wegstück vorrücken und dort wiederum die Anweisung ausführen.

Fall 2:

Fremde Farbe
mit Zahl



Die Hexe bleibt stehen.

Fall 3:

Eigene Farbe
mit magischem
Zeichen



Der Spieler am Zug entscheidet zwischen 2 Möglichkeiten:

1. Die Hexe stehenlassen.

Die Hexe muß die Zahl an Feldern auf ein freies Wegstück vorziehen und dort die Anweisung ausführen.



Die Hexe zieht auf das nächste aufgedeckte, freie Wegstück mit dem gleichen Zeichen vor und bleibt stehen.



Fall 4:

Fremde Farbe
mit magischem
Zeichen



Der Besitzer des Wegstücks entscheidet zwischen 2 Möglichkeiten:

1. Die Hexe stehenlassen

Die Hexe muß die Zahl an Feldern auf ein freies Wegstück zurückziehen und dort die Anweisung ausführen.



Die Hexe zieht auf das nächste aufgedeckte, freie Wegstück mit dem gleichen Zeichen zurück und bleibt stehen.



Sonderfall: Wird die Hexe auf ein Wegstück mit fremden magischen Zeichen zurückgesetzt, muß der Besitzer des Wegstücks die Hexe mit einer Karte weiter zurückschieben.

HEXEN RENNEN

SPIELANLEITUNG

EIN SPIEL FÜR 2 - 4 HEXEN,
DIE IHREN HEXENCLAN AUF
DEM SIEGERTREPPCHEN SEHEN WOLLEN.

Sommersonnenwende, die Nacht der Hexen – jedes Jahr um diese Zeit treten die Clans der Wetter-, Nebel-, Eis- und Waldhexen gegeneinander an. Wenn weithin durch die Nacht die großen Feuer leuchten, dann kann das aufregende Wettrennen endlich beginnen.

Jeder Clan hat dabei genau die gleichen Karten! Nur der Rennkurs ändert sich in jedem Spiel, denn die Wegstücke aller

Clans werden vor jedem Spiel neu gemischt. Drei Etappen gilt es zu durchlaufen, wobei die Landung auf eigenen Feldern den nötigen Vorsprung verschafft. Aber Vorsicht, die magischen Sonderfelder der anderen Hexencians können einen weit zurückwerfen.

Gute Planung hilft in diesem Spiel genauso, wie etwas Würfelglück, um am Ende ganz oben auf dem Siegertreppchen zu stehen.

SPIELMATERIAL

• 48 Wegstücke

Sie bilden die Rennstrecke der Hexen und zeigen jeweils die Hexe eines der vier Clans zusammen mit einer Zahl von 2 bis 10.

Außerdem gibt es Wegstücke mit dem magischen Zeichen des jeweiligen Hexencians.

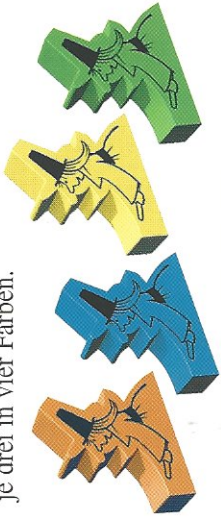


• 48 Spielkarten

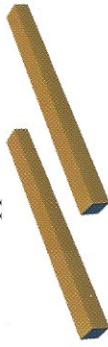
Auch sie zeigen jeweils die Hexe eines Clans mit einer Zahl von 2 bis 10 oder deren magisches Zeichen. Sie dienen dazu die eigenen Hexen zu beschleunigen, d.h. extra weit nach vorne zu ziehen oder die Hexen der anderen Clans zurückzusetzen.



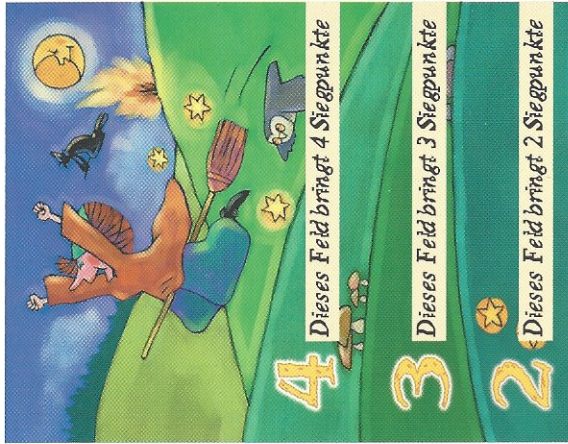
- 12 Hexen aus Holz – je drei in vier Farben.



- 1 Tableau mit dem Zieleinlauf
- 2 kleine Besenstiele – mit ihnen wird die Rennstrecke in drei Etappen unterteilt.



- 1 Würfel – Er dient als „Motor“, denn mit ihm bewegen wir die Hexen vorwärts.



4 Dieses Feld bringt 4 Siegpunkte

3 Dieses Feld bringt 3 Siegpunkte

2 Dieses Feld bringt 2 Siegpunkte

Das Tableau mit dem Zieleinlauf am Ende der Rennstrecke. Die Hexen, die hier landen, bringen wertvolle Siegpunkte für ihren Clan.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält sein Material:

3 Hexen, 12 Wegstücke und 12 Karten in gleicher Farbe.

Dann wird die Rennstrecke aufgebaut. Sie ist 48 Felder (= Wegstücke) lang und ist durch die beiden Besenstiele in drei Etappen aus jeweils 16 Wegstücke unterteilt.

Die Spieler wählen nun für jede der drei Etappen geheim jeweils 4 ihrer Wegstücke aus. Es muß in jeder der drei Etappen eins mit dem magischen Zeichen dabei sein.

Dann werden die 4 Wegstücke aller Spieler für die erste Etappe gründlich gemischt und verdeckt in einer Reihe ausgelegt. Ans Ende kommt der erste Besenstiel. Wir empfehlen die Rennstrecke sehr kurvig auszuliegen, dann sollte der Platz auch ausreichen.

Jetzt werden die nächsten 4 Wegstücke der vier Hexenclans gemischt und verdeckt als Reihe an die vorherige Etappe gelegt. Wieder folgt ein Besenstiel als Etappengrenze.

Dann werden die letzten 16 Wegstücke gemischt und als dritte Etappe verdeckt angelegt.

Wir haben nun eine lange gewundene Reihe verdeckter Spielfelder als Rennkurs vor uns.

Die Hexen werden vor das erste Feld an den Start gestellt. Ans Ende der Rennstrecke wird das Tableau mit dem Zieleinlauf gelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler am Zug würfelt und zieht eine seiner Hexen der Augenzahl entsprechend viele Felder vor. Das Wegstück auf dem er landet, wird – falls es noch verdeckt ist – umgedreht. Die Anweisung wird ausgeführt und die Hexe gegebenenfalls weiter vor- oder zurückgezogen. Auch die Anweisung des Feldes auf dem die Hexe nun gelandet ist, wird befolgt, so daß sich längere Züge für eine Hexe ergeben können.

Das Ziehen mit dem Würfel

Der Startspieler wird ausgewürfelt, das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt und ordnet das Ergebnis einer eigenen Hexe zu.

Diese Hexenfigur zieht die entsprechende Anzahl Felder vor.

Für das Ziehen der Hexen gelten folgende Regeln:

- Auf einem Feld darf stets nur eine Hexe stehen.

Eine Ausnahme sind lediglich die drei Felder auf dem Zieleinlauf-Tableau.

Hier dürfen beliebig viele auf einem Feld stehen.

- Die erwürfelte Augenzahl muß stets komplett gezogen werden. Kann keine der eigenen Hexen diesen Zug ausführen, setzt der Spieler aus. Er darf nicht noch einmal würfeln.

- Man darf im Ziel nicht über das Feld mit dem Wert „4“ hinausziehen.

- Man darf eigene und fremde Hexen überholen.

Übersprungene Felder, auf denen Hexen stehen, zählen dabei mit.

Für Hexen am Start, die noch nicht die Rennstrecke betreten haben, gilt folgende Sonderregel:

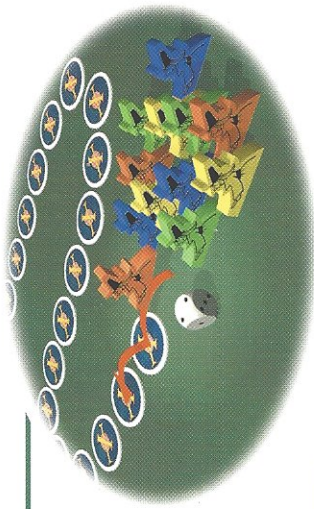
- Beim Überholen werden übersprungene Felder mit Hexen nicht mitgezählt! Eine Hexe am Start ist deshalb nie blockiert.

Die Wirkung der aufgedeckten Spielfelder

Landet eine Hexe auf einem Feld mit einem verdeckten Wegstück, wird dieses umgedreht. Es bleibt dann bis zum Spielende aufgedeckt.

Das Feld auf dem eine Hexe landet, gibt durch seine Farbe und Zahl oder durch ein magisches Zeichen bestimmte Anweisungen an die Hexe.

Egal, ob die Hexe durch einen Würfelwurf dort landet oder durch die Anweisung eines anderen Wegstücks oder durch eine Spielkarte, der Anweisung muß Folge geleistet werden, solange keine Ausnahmeregel existiert. Dadurch können sich durchaus längere Kettenreaktionen und weite Wege für die Hexen ergeben. (Siehe die folgenden vier Fälle.)



Der Spieler des Orangefarbenen Clans ist Startspieler. Er hat eine „2“ gewürfelt und setzt die entsprechende Anzahl Felder vor.

Beim Betreten eines Feldes können vier mögliche Fälle auftreten:

Fall 1:

Das Wegstück zeigt die Farbe des eigenen Clans sowie eine Zahl. Die Hexe muß sofort diese Zahl an Feldern weiterziehen oder stehenbleiben falls das betroffene Feld schon besetzt ist.

Fall 1: Feld in eigener Farbe mit Zahl



Fall 2:

Das Wegstück zeigt die Farbe eines anderen Clans sowie eine Zahl. Die Hexe bleibt hier stehen. Der Spielzug ist beendet.



Fall 3:

Das Wegstück zeigt das magische Zeichen des eigenen Clans. Der Spieler darf seine Hexe hier stehenlassen. Sein Zug ist dann beendet. Oder er spielt eine seiner Karten aus:

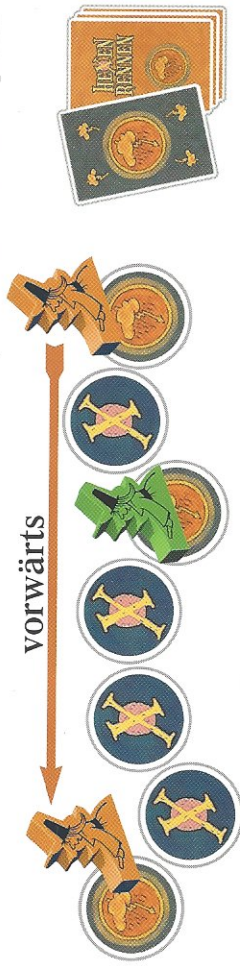
- Mit einer Zahlenkarte (jeder hat Karten von 2 - 10) darf er seine Figur um die entsprechende Anzahl Felder vorrücken. Das Zielfeld muß leer sein, sonst darf man die Zahlenkarte nicht spielen.



Fall 3: Feld in eigener Farbe mit magischem Zeichen

- Mit einer Karte mit magischem Zeichen (jeder hat zu Beginn drei solcher Karten) zieht er seine Figur bis zum nächsten eigenen freien, aufgedeckten Wegstück mit diesem Zeichen vor. Dort ist sein Spielzug dann beendet. Ist noch kein weiteres Wegstück mit eigenem magischen Zeichen aufgedeckt oder sind diese etwa alle besetzt, kann er die Karte nicht spielen.

vorwärts



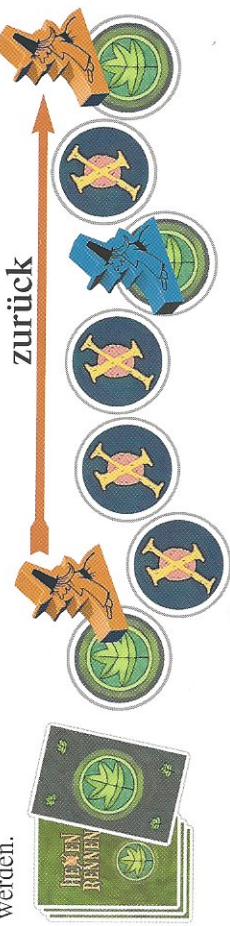
- Jede gespielte Karte wird danach abgeworfen und ist damit ganz aus dem Spiel.

Fall 4:

Das Wegstück zeigt das magische Zeichen eines anderen Clans. Nun ist der Spieler gefragt, dessen Zeichen betreten wurde. Er hat drei Möglichkeiten zwischen denen er frei wählen darf:

- Er läßt die fremde Hexe dort stehen, deren Zug damit beendet ist.
- Er spielt eine Karte mit magischem Zeichen gegen die Hexe aus. Dann muß die Hexe bis zum nächsten aufgedeckten, freien Wegstück mit dem gleichen magischen Zeichen zurückziehen. Dort ist ihr Zug dann beendet. Ist ein solches Feld nicht aufgedeckt oder sind alle schon durch eine Hexe besetzt, darf diese Karte nicht gespielt werden.

Fall 4: Feld in fremder Farbe mit magischem Zeichen



- Er spielt eine seiner Zahlenkarten gegen die Hexe aus. Dann muß die Hexe entsprechend viele Felder zurückziehen. Aufpassen: Das Zielfeld muß leer sein, sonst kann die Zahlenkarte nicht gespielt werden. Auch darf man nicht hinter das allererste Wegstück (vor den Start) zurückgezogen werden.



ACHTUNG!

Grundsätzlich ist man nie gezwungen eine Karte für oder gegen eine Hexe auszuspielen! Es gibt nur eine Ausnahme: Immer wenn eine Hexe durch eine Zahlenkarte auf ein Feld mit einem beliebigen fremden magischen Zeichen zurückgesetzt wird, dann muß der Besitzer – wenn er kann – eine seiner Karten gegen diese Hexe ausspielen.

Ein Beispiel: Durch die Anweisungen der Wegstücke kann eine „Kettenreaktion“ ausgelöst werden, die eine Hexe auf eine lange Reise schickt:

Spieler Blau würfelt eine „3“ und rückt eine seiner Hexenfiguren drei Felder vor.

Das Wegstück ist noch verdeckt, also dreht es der Spieler um: es ist eine blaue „10“.

Der Spieler freut sich und rückt 10 Felder vor auf eine „4“ seiner eigenen Farbe. Prima, nochmals vier Felder vor.

Doch – Schreck laß nach – die Hexe landet auf dem magischen Zeichen des gelben Hexenclans. Und Spieler Gelb hat nun nichts eiligeres zu tun, als unsere blaue Hexe mit einer „7“-Zahlenkarte zurückzuschicken.

Zu dumm, die Hexe landet auf dem magischen Zeichen des grünen Hexenclans. Und obwohl Spieler Grün seine Karten lieber nicht spielen möchte (sie sind ja auch für ihn selbst sehr wertvoll) muß er sich in diesem Fall jedoch von einer Karte trennen und unsere blaue Hexe noch weiter zurückschicken. Eine „5“ wird ausgespielt und die blaue Hexe landet fünf Felder weiter hinten auf einem Zahlenplättchen eines fremden Clans. Ihr Zug endet hier: Das war eine lange Reise.

Wer nachgerechnet hat, wird sehen, daß unsere kleine blaue Hexe insgesamt immerhin noch 5 Felder in ihrem Zug vorwärtsgekommen ist: 3 (gewürfelt) + 10 (eigenes Zahlenplättchen) + 4 (eigenes Zahlenplättchen) - 7 (gegnerische Zahlenkarte) - 5 (gegnerische Zahlenkarte) = 17 - 12 = 5 Felder vor; und zwei Mitspieler mußten jeweils eine Ihrer Zahlenkarten opfern. Das war doch gar nicht mal schlecht!

ZIELEINLAUF

Die drei Felder auf dem Tableau mit dem Zieleinlauf müssen durch Würfelwurf oder Zahlenkarte genau erreicht werden. Das bedeutet: Man darf nicht über das Feld mit den 4 Siegpunkten hinausziehen. Wenn die gewürfelte Zahl zu hoch ist, muß die betroffene Hexe stehenbleiben. Wenn keine andere Hexe gezogen werden kann, muß man diesen Zug aussetzen. Es darf auch keine Zahlenkarte gespielt werden, die einen über das Ziel hinaus-schicken würde.

Hat man eines der drei Felder auf dem Tableau: „2“, „3“, „4“ erreicht, muß man mit der Hexe dort auch stehenbleiben. Ein nachträgliches Weiterziehen auf dem Tableau (z.B. mit einer gewürfelten 1 oder 2) ist nicht erlaubt!

Die grüne Hexe erzielt 2 Punkte für ihren Clan

Die orangefarbene Hexe erzielt 3 Punkte für ihren Clan.



Die gelbe Hexe erzielt 4 Punkte für ihren Clan

SPIELLENDE

Sobald der erste Spieler seine drei Hexen im Ziel hat (d.h. auf dem Tableau), ist das Spiel beendet und es kommt zur Wertung.

Für jede Hexe im Ziel erhält man die dem Feld entsprechende Punktzahl. Wessen Hexenclan insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Hexenrennen.

DAS SPIEL MIT DREI PERSONEN

Auch bei weniger als vier Spielern werden alle Karten und Wegstücke benötigt. Nicht benötigt werden die Hexenfiguren der überzähligen Farbe.

Die Wegstücke der vierten Farbe - wir nennen sie die neutrale Farbe - werden den drei Etappen zugeordnet. In jede Etappe kommt ein Wegstück mit einem magischen Zeichen und drei verdeckte Wegstücke mit Zahlen. Die Spielkarten der neutralen Farbe werden gemischt und als Stapel verdeckt bereitgelegt.

Trifft nun im Verlauf des Spieles eine Hexe auf ein Wegstück mit einem magischen Zeichen in der neutralen Farbe, wird die oberste Karte vom verdeckten Stapel gezogen und die Anweisung ausgeführt. Die Karte wird dann abgeworfen und spielt nicht mehr mit. Sollte die Anweisung nicht durchführbar sein, weil z.B. das Wegstück schon mit einer anderen Hexe besetzt ist, wird die Anweisung ignoriert und die Hexe bleibt stehen. Die Karte wird jedoch auf jeden Fall abgeworfen.

DAS SPIEL MIT ZWEI PERSONEN

Auch hier werden alle Wegstücke und Spielkarten benötigt. Zwei Farben sind neutral.

Die im Abschnitt: „Spiel mit drei Personen“ aufgeführten Sonderregeln gelten jeweils für beide neutrale Farben.

Wir danken allen, die uns auf dem Weg zu diesem Spiel unterstützt haben. Besonders: Rüdiger Beyer und Barbara Dauchhauer, Kay Eimer, Jens Grashoff, Christian Immler, Jürgen Janik, Mary Kandels, Ursel Kunz, Daniel Limpert, Bernward Niittgens, René Parrot, Kerstin und Markus von Rothkirch, Peter Rolf Scholz, Frank Striifsmann, Stephan Weidemann; sowie allen, die im Tagungshaus Drübberholz, Spielezentrum Niedersachsen spielen und arbeiten.

Autor: Wolfgang Panning
Grafik: Katja Schmiedeskamp
Realisation: Bernd Dietrich

© Copyright 2001

Queen Games

D-53842 Troisdorf, Germany

