

And this is how it's done:

If a witch is the start-witch and it's her turn to turn over pieces, then she can, BEFORE turning over pieces, remove some pieces from her witches-card and put them faceup next to the other faceup pieces on the table. As many pieces as she wants! Even if then there are more than the certain remembered number of pieces faceup.

If after getting rid of some pieces the number of faceup pieces is LESS than the certain remembered number, then the start-witch can turn over some more from the facedown ones until there are the certain remembered number of pieces faceup.

Example 1: Three witches. Two pieces faceup. The startwitches turn. She puts away four pieces from her witches-card. Now there are six pieces faceup on the table. So no more pieces will be turned over. Next witches turn, she can choose.

Example 2: Four witches. One piece faceup. The start-witches turn. She puts away two pieces from her witches-card. Now three pieces faceup on the table. So she turns over two more pieces, making five. Then it's the next witches turn, she can choose a piece.

### *Unwanted ingredients*

If, in one round, none of the witches takes an ingredient from the faceup ones on the table, the next start-witch puts all of them away and turns the certain remembered number of new pieces. Then the before removed ones will be turned facedown and mixed into the rest of the hidden ones.

### *Game Over*

The game is over when there is only one recipe-card left on the table.

The witches now show their recipes and each one adds their score.

The witch with the highest score wins the game and the heart of the king.

In case two witches have the same score, both of them will be burned by the king.

No, just a joke. In that case of the same-score witches the witch with the most valuable recipe, i.e. the recipe with the highest score, wins.

### *Even more games*

Visit our website:  
[www.yungames.de](http://www.yungames.de)

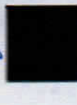
(c) 2003 Yungames Kemal Yun  
Steinheimer Str. 25, 63450 Hanau  
Tel. 0 61 81 - 2 07 39, Fax. - 2 08 40  
[info@yungames.de](mailto:info@yungames.de), [www.yungames.de](http://www.yungames.de)



## Es war einmal ...

... in einem verzauberten Königreich fern der modernen Zivilisation. Da regierte ein weiser König, und die Magie war dort alltäglich. Eines Tages wurde der König von einer seltsamen Krankheit befallen. Der Hofzauberer machte sich sofort ans Werk, die Rezepte für heilende Tränke zusammenzustellen. Nach drei Tagen und drei Nächten war es soweit: Zehn geheimnisvolle Rezepte aus noch geheimnisvolleren Zutaten lagen bereit. Der Zauberer schickte sofort die Hexen los, um die richtigen Zutaten zu finden. Und wie Hexen nun mal sind, wollte natürlich jede selbst die besten Tränke zusammenstellen, um dem König zu gefallen.

## Das gehört zum Spiel



48 schwarze Holzsteine



1 Starthexenstein



48 Aufkleber für die Holzsteine



10 Rezeptkarten






4 Hexenkarten



1 Anleitung

## Vor dem ersten Spiel

 +  =   
Kleben Sie die 48 Aufkleber auf die 48 Holzsteine. Auf jeden Holzstein kommt ein Aufkleber. Die Rückseite bleibt leer. Da die Aufkleber etwas kleiner sind als die Holzsteine, macht es nichts, wenn Sie den einen oder anderen Aufkleber nicht ganz mittig aufkleben. Sie können einen Aufkleber sogar wieder abziehen und neu aufkleben, wenn Sie ihn falsch aufgeklebt haben.

## So wird gespielt

Jede Hexe nimmt sich eine Hexenkarte und legt sie vor sich ab.

Auf diese Karte werden während des Spieles die ergatterten Zutaten gelegt.

Die 48 Zutatensteine werden mit der leeren Seite nach oben gelegt und gemischt, d.h. durcheinandergemischt.

Die Rezeptkarten zeigen in der Mitte jeweils eine Zahl (in vier Richtungen, damit jeder sie gut sehen kann).

Dies ist die Punktzahl, die man für das Zusammenstellen des Rezepts erhält. Je mehr Punkte, desto besser.

Die 10 Rezeptkarten werden in einer Reihe in die Tischmitte gelegt, und zwar mit aufsteigender Punktzahl (egal in welche Richtung), so dass alle Hexen die Karten gut sehen können.

Wer einer Hexe am ähmlichsten sieht, beginnt. Wenn kein Spieler einer Hexe ähnlich sieht, beginnt der Spieler mit der größten Nase. Wenn alle gleich große Nasen haben und keiner einer Hexe ähnlich sieht, beginnt der älteste Spieler. Wenn alle gleichalt sind, gleichgroße Nasen haben und keiner einer Hexe ähnlich sieht, dann sitzen am Tisch tatsächlich Hexen, denn die halten sich alle für jung und hübsch und glauben, dass sie kleine Nasen haben. In diesem Fall ist es egal, wer beginnt. Los, einigt euch.

Da nun endlich feststeht, wer beginnt, nimmt sich dieser Spieler den Starthexenstein und legt ihn vor sich ab. Alle Spieler sind nun Hexen. Endlich!

## Hex, hex

Ziel des Spieles ist es, wie bereits erwähnt, möglichst schnell und bevor es die anderen tun, komplette Tränke zusammenzustellen, und zwar anhand der Rezeptkarten in der Mitte. Je besser das zusammengestellte Rezept, desto mehr Punkte, aber desto schwerer ist es auch, weil die entsprechenden Zutaten heiss begehrt und seltener sind.

## Spielablauf

Die Hexe mit dem Starthexenstein deckt als erstes Zutaten aus dem verdeckt liegenden Haufen auf. Und zwar genau so viele, wie Hexen am Tisch sitzen, plus eine mehr. Sitzen keine Hexen am Tisch, dann, ach egal.

Beispiel: Es sitzen drei Hexen am Tisch, also werden vier Zutaten aufgedeckt. Diese Zahl bitte merken!

Die nächste Hexe im Uhrzeigersinn darf nun als erstes wählen. Sie sucht sich eine der offen liegenden Zutaten aus, nimmt diese an sich und legt sie auf einen freien Platz auf ihrer Hexenkarte.

Hexe KANN Zutaten nehmen, Hexe MUSS aber nicht. Wer will, kann auch verzichten, wenn nichts passendes offen liegt. Einfach „Hex“ sagen!

Danach darf die nächste Hexe eine Zutat nehmen, usw. Bis als letztes (!) die Starthexe die Wahl hat. Wenn alle Hexen eine Zutat genommen haben, hat die Starthexe also noch die Wahl zwischen zwei Zutaten.

Nun gibt die Starthexe den Starthexenstein an die nächste Hexe im Uhrzeigersinn weiter.

Diese neue Starthexe deckt nun wieder Zutaten auf. Und zwar so viele, dass wieder die gewisse vorher gemerkte Zahl an Zutaten offen liegt.

Beispiel: Es sitzen drei Hexen am Tisch. Eine Zutat liegt noch offen aus der letzten Runde. Die neue Starthexe deckt also drei neue Zutaten auf, so dass wieder vier Zutaten offen liegen.

Dann darf wieder die nächste Hexe eine Zutat wählen usw. Hex, hex, hex!

### Rezept fertigstellen

Wenn eine Hexe ihre 10. Zutat nimmt und damit eines der Rezepte richtig zusammengestellt hat, verkündet sie dies sofort laut und zeigt den anderen Hexen die Errungenschaft.

Sie darf als Belohnung die entsprechende Rezeptkarte nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Dazu gehört ein fieses altes Kichern!

Die 10 Zutaten auf der Hexenkarte werden umgedreht und wieder unter die anderen verdeckten Zutaten gemischt (ja, nur die der einen Hexe, die anderen behalten ihre Zutaten).

Die Rezeptkarte bleibt bei der Hexe bis zum Ende des Spieles und wird dann als Punkte gewertet. Die anderen Hexen können nun dieses Rezept nicht mehr zusammenstellen, d.h. nicht mehr einlösen und auch keine Punkte dafür kassieren.

Dann ist ganz normal die nächste Hexe an der Reihe mit auswählen (oder aufdecken, wenn soeben die Starthexe als letztes eine Zutat genommen hat).

### Zutaten loswerden

Wenn eine andere Hexe schneller war oder Hexe es sich anders überlegt hat, besteht die Möglichkeit, bereits gesammelte Zutaten wieder loszuwerden, um Platz auf der Karte zu schaffen. Hat Hexe nämlich schon 10 Zutaten gesammelt, die kein Rezept

ergeben, dann kann Hexe keine weiteren Zutaten sammeln, bis Sie Zutaten losgeworden ist und damit wieder Platz auf der Hexenkarte hat.

Und das geht so:

Wenn eine Hexe Starthexe ist und nun an der Reihe ist, Zutaten aufzudecken, kann sie VOR dem Aufdecken Zutaten von ihrer Hexenkarte zu den schon offen liegenden hinzufügen, und zwar beliebig viele, auch wenn dann mehr Zutaten offen liegen, als die gewisse gemerkte Zahl.

Sollten nach dem Ablegen WENIGER Zutaten offen liegen, als die gewisse gemerkte Zahl, dann muss die Starthexe weitere Zutaten aufdecken, bis die gewisse gemerkte Zahl erreicht ist.

Beispiel 1: Drei Hexen. Zwei Zutaten liegen noch offen. Die Starthexe ist mit aufdecken an der Reihe und legt vier Zutaten von ihrer Spielkarte ab. Nun liegen sechs Zutaten offen. Es werden also keine weiteren Zutaten aufgedeckt. Die nächste Hexe ist mit Sammeln dran.

Beispiel 2: Vier Hexen. Eine Zutat liegt noch offen. Die Starthexe ist mit Aufdecken an der Reihe und legt zwei Zutaten von ihrer Spielkarte ab. Nun liegen drei Zutaten offen. Es werden also noch zwei weitere Zutaten aufgedeckt. Dann ist die nächste Hexe mit Sammeln dran.

### Verschmähete Zutaten

Wenn in einer Runde keine der anwesenden Hexen eine Zutat von den offen liegenden haben möchte, muss die nächste Starthexe diese offen liegenden Zutaten beiseite legen und die gewisse gemerkte Zahl an neuen Zutaten aufdecken. Dann wird sie die eben entfernten Zutaten umdrehen und wieder unter die verdeckten Zutaten mischen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch eine Rezeptkarte übrig ist.

Die Hexen decken nun ihre ergatterten Rezeptkarten auf und jede zählt ihre Punkte zusammen.

Die Hexe mit den meisten Punkten gewinnt das Herz des Königs.

Haben zwei Hexen gleichviele Punkte, lässt der König beide verbrennen.

Nein, Scherz beiseite. In diesem Fall gewinnt von den Hexen mit den gleichen Punktzahlen die mit der wertvollsten Rezeptkarte.

### Nach-Hexerei

Besuchen Sie unsere Website: [www.yungames.de](http://www.yungames.de)

(c) 2003 Yungames Kemal Yun  
Steinheimer Str. 25, 63450 Hanau  
Tel. 0 61 81 - 2 07 39, Fax. - 2 08 40  
[info@yungames.de](mailto:info@yungames.de), [www.yungames.de](http://www.yungames.de)

### Once upon a time ...

... in an enchanted kingdom far far away, a wise king ruled and magic was very common.

One day, the king got a strange disease, so the king's magician started looking for recipes for healing potions.

After three days and three nights he presented 10 recipes, and in the same night he sent out his witches to find the rare ingredients.

Of course, every witch wanted to bring home ingredients for the best recipes to please the king ...

### Parts of the game



48 black wooden pieces



48 stickers for the wooden pieces



1 start-witch stone



10 recipe-cards



4 witches-cards

1 instructions