

Quallenmus, jetzt ist Schluß!

▲ **Das Hexenrennen ist zu Ende**, wenn ein Spieler mit irgendeiner Hexe das letzte Feld des Spielplans, den Blocksberg, erreicht. Dieser Spieler ist Sieger.

Hinweis: Spielen nur jüngere Kinder, kann auf die Tauschregel beim X-Symbol verzichtet werden. In diesem Fall wird damit also lediglich der Zug eines Spielers beendet.



Hexenhut und Besenstiel – wer kommt als erste in das Ziel!?

Fünf kleine Hexen haben sich unter großen, schwarzen Hüten versteckt. Doch wo steckt welche?

Nur wenn du gut aufpaßt und dir die Farben der verspielten Hexen merkst, kannst du gewinnen. Nach dem Würfeln mußt du die gleichfarbige Hexe finden. Gelingt dir das, darfst du diese Hexe ein Feld vorrücken und anschließend noch einmal würfeln ... und vielleicht wieder eine Hexe vorziehen und noch mal würfeln ... und noch mal und noch mal, so lange, bis du eine falsche Hexe aufdeckst.

Oder bis es dir gelungen ist, als erster eine Hexe auf den Blocksberg zu ziehen, denn dann bist du Sieger!

Also: **Auf die Besen... fertig... los!**

540

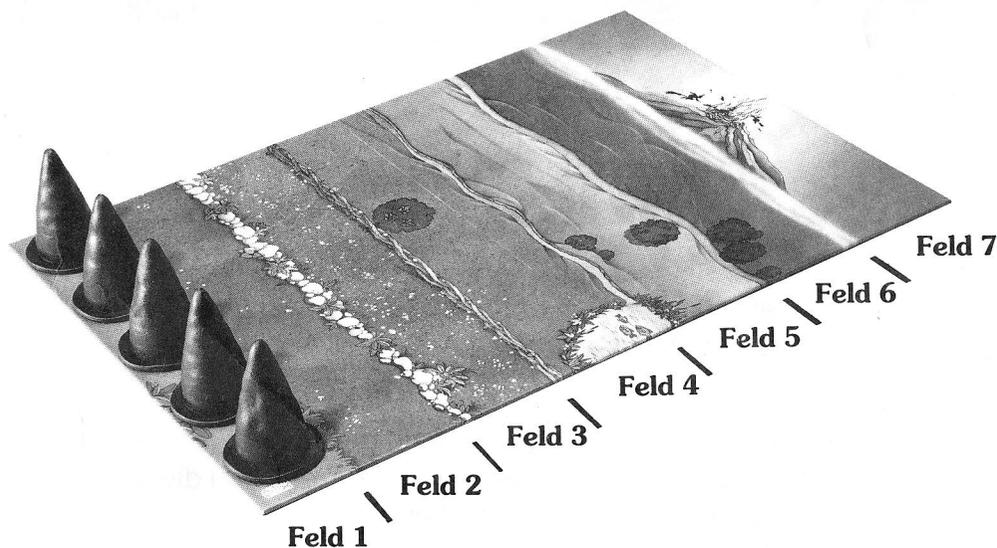
Die verhexten Utensilien:

- **1 Spielplan** mit insgesamt sieben länglichen Spielfeldern;
- **5 Hexenhüte**, unter denen sich die
- **5 Hexen** in 5 verschiedenen Farben verstecken;
- **1 großer Farbwürfel** zum Bewegen der Hexen.

Krötenwurz und Spinnenkloß...

▲ **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

▲ **Unter jeden Hut** wird eine Hexe gelegt. Dann werden alle Hüte durcheinandergemischt, so daß niemand mehr weiß, wo welche Hexe steckt. Die Hüte mit den Hexen darunter werden anschließend nebeneinander auf dem Startfeld (mit Pfeil) aufgestellt.



... jetzt geht's los!

▲ **Gespielt wird reihum** – so wie die Uhr läuft. Der älteste beginnt und würfelt. Nachdem er seinen Zug ausgeführt hat, kommt der nächste an die Reihe usw.

▲ **Zeigt der Würfel eine Farbe**, hebst du den Hut hoch, von dem du glaubst, daß sich darunter die gleichfarbige Hexe befindet.

- Wenn es stimmt, rückst du diese Hexe ein Feld weiter. Jetzt darfst du noch einmal würfeln und wieder einen Hut hochheben usw. Du bist also so lange mit würfeln und hochheben an der Reihe, bis du eine falsche Hexe aufdeckst oder das X-Symbol würfelst.
- Wenn es nicht stimmt, bleibt die Hexe auf ihrem Feld stehen und dein Zug ist zu Ende. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Der Hut wird anschließend immer wieder über die Hexe gestellt, egal, ob richtig oder falsch aufgedeckt wurde.

▲ **Zeigt der Würfel das X**, hast du Pech! Du darfst keinen Hut hochheben und dein Zug ist sofort beendet. Zum Trost aber darfst du zwei Hüte miteinander vertauschen. Dabei dürfen sie aber nicht hochgehoben, sondern nur auf dem Plan verschoben werden, so daß also niemand sieht, welche Hexen sich darunter verstecken.

