

HEXENKESSEL

Von magischen Kräften angezogen bist Du in die große Halle eines alten Schlosses gelangt, in dem die böse Hexe Kalmorda haust.

Bort brodelt ein alter Kessel mit einem Trank, der schwelende Schwaden ausstößt und einen ätzenden Gestank verbreitet. Aus der Rundung des Kessels starren Dich zwei Schlitzaugen an. Die krumme Hase schnauft und pufft und facht die Flammen an, die über die runzligen Wangen züngeln... Der Kessel lebt!

Unter ausgebrochenen Zähnen liegt ein Schlüssel, kunstvoll hergestellt aus den Knochen früherer Opfer. Zum Entfliehen mußt Du in das Innere des Kessels vordringen, verzauberte Gegenstände einsammeln, und einen Zauber bestehen, um in den Besitz des Schlüssels zu gelangen.

Über Dir spürst du einen schaurigen Luftzug, wenn Kalmorda vorbeiswebt, und Schauer kommt über Dich, wenn sie ihr ohrenbetäubendes, markerschütterndes Gelächter aus dem Dunkel erschallen läßt. Beeil Dich! Dir bleibt nicht viel Zeit zum Entkommen!

ZIEL DES SPIELS

Drei verzauberte Gegenstände zu finden, in den Besitz des Schlüssels zu gelangen und als erster aus dem Schloß zu entkommen.

INHALT

1 Kessel (zum Zusammenbauen), 1 Spielbrett, 4 Spielfiguren, 4 Sockel, 1 Froschkopf, 1 Hexe, 16 Gummi-Kreaturen, 1 Folien-Aufkleber und 1 Würfel.

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Baut das Spiel entsprechend der Anleitung im Packungsdeckel auf.
2. Befestigt den Kessel durch vorsichtiges Zurückziehen des Henkels (weg vom Gesicht des Kessels), bis er in seine Position einrastet.
3. Werft die Gummi-Kreaturen in den Kessel.



4. Jeder Mitspieler wählt eine farbige Spielfigur und stellt sie auf das passende Schlüssel-Feld in seiner Zelle.



5. Stellt den Froschkopf auf eine der vier Frosch-Abbildungen auf den Stufen um den Kessel.



6. Die Hexe kommt auf ihr Start-Feld.

UND JETZT GEHT'S LOS

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, das dann im Uhrzeigersinn reihum weitergeht. Wer an der Reihe ist, würfelt.

Ziehen

Wird eine Zahl gewürfelt, zieht der Spieler seine Spielfigur um die geworfene Augenzahl vor.

Gezogen wird immer im Uhrzeigersinn ums Spielfeld.

Es darf immer nur ein Spieler oder die Hexe auf einem Feld stehen. Ist ein Feld besetzt, zieht der Spieler bis zum nächsten freien Feld weiter.

Kessel-Felder

Während des Spiels muß jeder Spieler die drei verzauberten Gegenstände sammeln, die in dem Buch in seiner Zelle abgebildet sind.



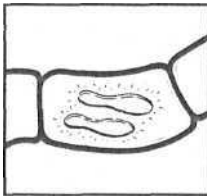
Wer auf einem Kessel-Feld landet, versucht einen der verzauberten Gegenstände mit den Fingern aus dem Kessel fischen. Kein Spieler darf pro Versuch mehr als ein Teil aus dem Kessel herausholen.

Wer bei seinem Versuch den Kesselgriff berührt, muß einen seiner bereits gefischten Gegenstände in den Kessel zurücklegen. Seine Figur wird sofort in einen Frosch verwandelt (s. unten).

Die Zahl auf dem Kessel-Feld besagt, wieviele Versuche zum Herausziehen der Gegenstände der Spieler unternehmen darf. Wer auf einem Kessel-Feld mit einer "2" landet, kann sich einen zweiten verzauberten Gegenstand aus dem Kessel fischen-er muß aber nicht. Wer beim ersten Versuch scheitert und in einen Frosch verwandelt wird, hat allerdings keinen zweiten Versuch mehr.



Wer einen verzauberten Gegenstand fischt, ohne den Henkel des Kessels zu berühren, legt ihn auf das Zauberbuch. Keiner darf jemals mehr als vier Gegenstände haben. Wer einen fünften zieht, muß einen wieder in den Kessel zurücklegen.



Fußabdruck-Felder

Wer auf einem Fußabdruck-Feld landet, kann sich unsichtbar machen. Er nimmt seine Spielfigur dem Sockel und spielt nur mit diesem weiter.

Er ist jetzt nicht mehr zu sehen-auch nicht die böse Hexe Kalmorda-und zieht unsichtbar das Spielfeld. Er bleibt unsichtbar, bis er das nächste Mal auf einen Fußabdruck-Feld landet, oder die Hexe über ihn hinweggeflogen (s. unten). Wird er wieder sichtbar, steckt er seine Spielfigur auch wieder zusammen.

Solange ein Spieler unsichtbar ist, darf er auch keinen verzauberten Gegenstand aus dem Kessel ziehen,-er muß warten bis er wieder sichtbar wird. Zieht er durch die Zelle eines Mitspielers auf einer Spielfeldecke oder landet er dort, darf er sich einen verzauberten Gegenstände dieses Mitspielers nehmen.

Die Verwandlung in einen Frosch ...

Wer vom Kessel geschnappt wird, wird in einen Frosch verwandelt. Er stülpt den Frosch-Kopf über seine Spielfigur.

Als Frosch darf er bei seinem Durchgang nicht ziehen. Er muß warten, bis er wieder "entfroscht" wird und seine normale Figur hat. Dies kann so geschehen:

- Er oder ein Mitspieler würfelt den Frosch. Dann legt er den Frosch-Kopf auf eines der vier Frosch-Felder am Fuß des Kessels.
- Ein Mitspieler wird vom Kessel geschnappt. Der Spieler nimmt den Frosch-Kopf von seiner Spielfigur und stülpt sie über die Figur dieses Mitspielers.

In jedem Fall darf der Spieler in seinem nächsten Durchgang wieder ziehen, wenn er eine Zahl würfelt.



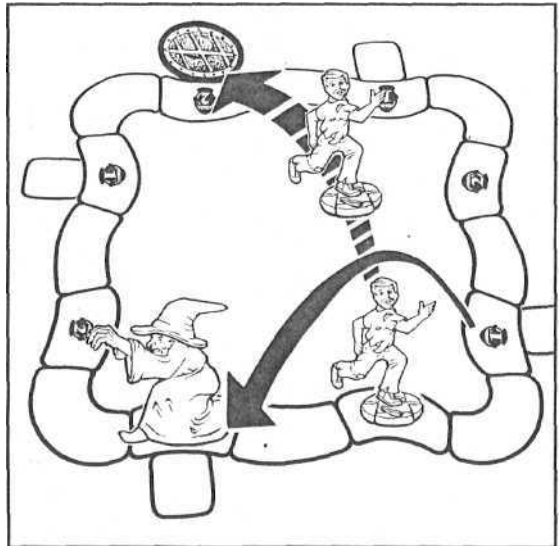
Die Hexe Kalmorda

Wer das Hexen-Symbol würfelt, bringt Kalmorda ins Spiel.

Kalmorda darf nur die Kessel-Felder des Haupt-Spielweges besetzen. Sie darf keine anderen Felder oder die Zellen auf den vier Ecken des Spielbretts betreten.

Wer Kalmorda würfelt, zieht statt seiner eigenen Figur die Hexe auf das nächste freie Kessel-Feld.

Alle Spieler, die zwischen ihrem Start- und ihrem Lande-Feld stehen, finden sich sofort in der Höhle der Ewigen Finsternis wieder und müssen ein Mal aussetzen. Spieler auf einem Schlüssel-Feld an einer Spielfeld-Ecke bleiben unberührt.



Abjagen des Schlüssels

Hat ein Spieler den Schlüssel ausgelöst, können die Mitspieler versuchen, ihn ihm wieder abzufragen. Das gelingt, wenn sie überholen. Der erste, der an dem Spieler vorbeizieht, nimmt ihm Schlüssel ab und hängt ihn über seine Spielfigur. Nun muß versuchen, sein eigenes Feld mit dem Vorhängeschloß zu erreichen ohne selbst von einem Mitspieler überholt zu werden.

Den Schlüssel darf auch ein Spieler abnehmen, der noch nicht drei verzauberten Gegenstände aus seinem Zauberbuch gesammelt hat.

Kalmorda und der Schlüssel

Fliegt Kalmorda an dem Spieler mit dem Schlüssel vorbei, wird er in die Höhle der Ewigen Finsternis geschickt und muß ein aussetzen. In diesem Fall legt er den Schlüssel auf dem Feld ab, dem er von der Hexe überflogen wurde. Der nächste Mitspieler, auf diesem Feld mit dem Schlüssel landet oder daran vorbeiziehen darf den Schlüssel übernehmen.

WER GEWINNT?

Wer als erster Spieler mit dem Schlüssel das Feld mit seinem Vorhängeschloß erreicht, ist der Gewinner des Spiels.

Das ist er auch dann, wenn er noch nicht seine drei verzauberten Gegenstände zusammen hat.

EINPACKEN DES SPIELS

Zum Zurücklegen des Spiels in die Packung zieht vorsichtig vordere Hälfte des Kessels nach hinten und nimmt den grünen Kragen heraus. Hebt das Spielbrett hoch und nimmt das Unterteil des Kessels weg. Legt diese vier Einzelteile in die Packung und baut sie für ein neues Spiel umgekehrt wieder zusammen.



© 1992 Hasbro International Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, W-4770 Soest.

Vertrieb in der Schweiz durch MB (Switzerland) AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.