



**Ein zauberhaftes Ratespiel
für 2 - 4 kleine Hexen ab 4 Jahren.**

Autorin und Illustratorin: Anja Wrede
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Die kleinen Hexen sind eifrig am Wett-Hexen. Wer kann vorhersagen, welches Tier als nächstes aus der Rolle gezaubert wird? Während der Zauberspruch aufgesagt wird, klappert es geheimnisvoll...

Inhalt

- 4 Hexenfiguren aus Holz
- 18 Holzperlen in verschiedenen Farben
- 11 Holzplättchen
- 1 Schnur
- 16 Tierkarten
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Zauberrolle (die Verpackungsrolle)

Ziel des Spiels

Welche Hexe schafft es, richtig zu raten und am schnellsten auf der Zauberschnur entlangzuziehen?

Vor dem ersten Spiel

*** Die Aufkleber**

Ihr klebt wie unten beschrieben die Aufkleber auf beide Seiten der Holzplättchen. Dies macht ihr am besten mit Hilfe eurer Eltern oder älteren Geschwister. Löst dazu die Aufkleber jeweils vorsichtig vom Bogen ab und beklebt die Plättchen folgendermaßen:

- 2 Plättchen jeweils mit Eule und Katze,
- 1 Plättchen mit Eule und Frosch,
- 2 Plättchen jeweils mit Eule und Rabe,
- 2 Plättchen jeweils mit Katze und Frosch,
- 1 Plättchen mit Katze und Rabe,
- 2 Plättchen mit Frosch und Rabe,
- 1 Plättchen mit Hexe und Hexe.

*** Die Schnur und die Perlen**

Fädelt die Perlen auf die Schnur. Lasst euch dabei eventuell von euren Eltern oder älteren Geschwistern helfen. Am Anfang und am Ende der Schnur soll jeweils eine Perle sitzen. Die restlichen Perlen verteilt ihr gleichmäßig so auf der

Schnur, dass zwischen ihnen 17 etwa gleich große Abstände entstehen: Das sind die Lauffelder.

- * Die Schnur wird als Weg auf der Spielfläche ausgelegt - die Form könnt ihr selbst bestimmen.

Die Tierkarten

- * Nehmt den Stanzbogen mit den Tierkarten und brecht die Karten vorsichtig heraus.

Vorbereitung

- * Als erstes nehmt ihr das komplette Spielmaterial aus der Rolle heraus.
- * Jeder Spieler wählt eine Hexenfigur aus.
- * Ihr legt fest, von welchem Ende der Zauberschnur die Hexen starten sollen und stellt sie auf das erste Feld. Die Hexen werden direkt auf die Schnur gestellt.
- * Jeder Spieler erhält vier verschiedene Tierkarten. Die vier Karten legt ihr verdeckt vor euch ab.
- * Die Rolle und die Holzplättchen werden bereitgelegt.

Das Spiel beginnt

- * Nun wird geraten: Alle Spieler nehmen die eigenen Tierkarten auf die Hand, wählen eine davon aus und legen diese verdeckt vor sich ab. Ihr wählt die Karte aus,

die das Tier zeigt, das eurer Meinung nach gleich am häufigsten aus der Rolle gezaubert wird.

- * Der jüngste Spieler nimmt die Zauberrolle und legt alle Holzplättchen hinein. Dann wird die Rolle mit dem Deckel von unten verschlossen.
- * Der Spieler schüttelt die Rolle. Während es nun geheimnisvoll in der Rolle klappert, könnt ihr - wenn ihr möchtet - einen Zauberspruch aufsagen. Zum Beispiel: „Klipper-klapper-Hexenbein - welches Tier soll's heute sein?“
- * Dann öffnet der Spieler die Rolle und kippt die Plättchen auf die Spielfläche. Schiebt sie so auseinander, dass alle abgebildeten Tiere sichtbar sind. Sollten Plättchen auf dem Rand landen, werden sie noch einmal in die Rolle getan, geschüttelt und wieder ausgekippt.
- * Anschließend deckt jeder Spieler seine ausgewählte Tierkarte auf.

Wie oft wurde jedes Tier hervorgezaubert?

- * Der Reihe nach vergleicht ihr nun gemeinsam jede aufgedeckte Tierkarte mit den offen liegenden Holzplättchen. Wie oft wurde das auf der eigenen Karte abgebildete Tier hervorgezaubert?

- * Genau so viele Felder darf die eigene Klapper-Hexe auf der Schnur vorwärts ziehen. Auf einem Feld können dabei mehrere Hexen stehen.
- * Ist das ausgewählte Tier nicht zu sehen? Die Klapper-Hexe dieses Spielers muss in dieser Runde stehen bleiben.

Beispiel:

Katja hat die Karte mit der Katze abgelegt. Für sie werden also alle offen liegenden Holzplättchen gezählt, die die Katze zeigen. Wenn die Katze drei Mal zu sehen ist, darf Katja ihre Klapper-Hexe drei Felder vorwärts setzen.

Welche Hexe ist zu sehen?

- * Nachdem alle Klapper-Hexen auf der Schnur versetzt worden sind, wird das Plättchen mit der Hexe ausgewertet.

Die Hexe mit dem grünen Pfeil ist zu sehen:

- * Der Spieler, dessen Klapper-Hexe an letzter Stelle steht, darf ein Feld vorrücken.
- * Stehen mehrere Klapper-Hexen an letzter Stelle, rücken alle ein Feld vor.

Die Hexe mit dem roten Pfeil ist zu sehen:

- * Der Spieler, dessen Klapper-Hexe am weitesten vorne steht, muss ein Feld zurückgehen.

- * Stehen mehrere K pper-Hexen an erster Stelle, gehen alle zustimmen ein Feld zur ck.
- * Stehen alle Spielfiguren auf demselben Feld, wird das Hexenpl ttchen nicht ausgewertet und alle Klapper-Hexen bleiben stehen.

Ende des Spielzugs und neue Raterunde

- * Wenn alle Karten sowie Pl ttchen ausgewertet und auch die Klapper-Hexen versetzt worden sind, werden die Holzpl ttchen zur ck in die Rolle gelegt.
- * Die Zauberrolle wird im Uhrzeigersinn an den n chsten Spieler weitergegeben.
- * Sobald alle Spieler eine der eigenen Karten ausgew hlt und vorsieh abgelegt haben, l sst er die Rolle geheimnisvoll klappern...

Ende des Spiels

- * Der Spieler, dessen Klapper-Hexe als Erste das Ende der Schnur  berschreitet, gewinnt.
- * Sind dies mehrere Hexen, wird unter diesen Spielern noch der Sieger ermittelt. Dazu spielt ihr erneut eine Runde, legt eine Tierkarte aus und lasst die Rolle rappeln. Wer nun die meisten Tiere richtig geraten hat, ist der Sieger!