

Hexenjagd

Spieltyp: Aktionsbrettspiel
Spielerzahl: 2-6 Personen
Altersempfehlung: 6-88
Spieldauer: 30 Minuten
Spielautor: Weiner & Ganor

Jedes Jahr versammeln sich die Hexen in der Walpurgisnacht auf dem Blocksberg. Sie lachen, tanzen, verstecken sich, treiben Schabernack mit den Dorfbewohnern- kurzum, der Blocksberg dreht sich im wahrsten Sinne des Wortes... Doch nur so lange, bis der Gewiefteste unter euch die „verhext“ lachende Hexe mit seinem exzellenten Gehör enttarnt.

Spielmaterial:

1 Spielplan
6 Spielfiguren
1 Würfel
2 Hexen (1 große, 1 kleine)
1 Drehkreuz (für Hexenplateau)
1 drehbares Hexenplateau (Blocksberg)
10 Hexenhüte
10 Zahlen Plättchen
1 Anleitung
5 Batterien

Spielziel:

Der erste Spieler, der am Ende des Waldpfades den Blocksberg erreicht, die Ohren spitzt und die lachende Hexe entdeckt, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel wird der Papierstreifen von der kleinen Hexe entfernt und die Zahlenplättchen werden aus der Stanztafel gedrückt. Ein beliebiges davon wird zurück in die Schachtel gelegt und in diesen Spiel nicht mehr benötigt.

Der Spielplan wird ausgebreitet, das Drehkreuz auf die große, runde Fläche gestellt und der Blocksberg daraufgestellt. In der Mitte des Blocksberges platziert man die große Hexe. Die kleine Hexe und die neun Zahlenplättchen werden auf die 10 Vertiefungen des Blocksberges verteilt- je Vertiefung 1 Plättchen bzw. die kleine Hexe. Mit Druck werden die 10 Hexenhüte darauf gesteckt, so dass von außen nicht mehr ersichtlich ist, unter welchem Hut sich die kleine Hexe bzw. die Zahlenplättchen befinden. Der Blocksberg wird mehrfach gedreht, so dass man nicht mehr weiß, wo sich die kleine Hexe befindet. Jeder Spieler wählt nun eine Spielfigur und platziert diese auf einem Kreise am Eingang zum Waldpfad in der linken Ecke des Spielplans. Der jüngste Spieler nimmt den Würfel und beginnt.

Spielablauf

Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Waldpfad vorwärts. Es dürfen mehrere Figuren auf demselben Feld zum Stehen kommen.

Würfeln einer „5“

Würfelt ein Spieler eine „5“, so darf er seine Spielfigur nicht vorwärtsziehen, sondern er muß in dieser Runde aussetzen.

Würfeln einer „6“

Würfelt ein Spieler eine „6“, wird nicht die Spielfigur sechs Felder vorwärtsbewegt, sondern stattdessen der Blocksberg gedreht. Dabei ertönt das Lachen der Hexe, die sich unter einem der 10

Hexenhüte versteckt hat. Sobald der Blocksberg wieder still steht, hebt der Spieler, der an der Reihe ist, den Hexenhut in die Höhe, unter dem er die Hexe vermutet.

- Befindet sich die Hexe tatsächlich unter diesem Hut, so darf der Spieler seine Spielfigur um 3 Felder vorwärts bewegen.
- Befindet sich keine Hexe unter dem Hut, sondern ein rotes Zahlen- Plättchen, so muß der Spieler mit seiner Spielfigur so viele Felder zurückgehen, wie es das Zahlen-Plättchen vorschreibt.

Anschließend wird der Hexenhut wieder fest in seinen Platz auf dem Blocksberg eingesteckt.

Helle Waldpfadfelder

Landet eine Spielfigur genau auf einem Hellen Waldpfadfeld, so darf der Spieler ebenfalls den Blocksberg drehen und verfährt mit seiner Spielfigur wie unter „Würfeln einer 6“ beschrieben.

Grosses Zielfeld vor dem Blocksberg

Erreicht ein Spieler das große, dunkle Zielfeld vor dem Blocksberg, so darf der Spieler ebenfalls den Blocksberg drehen und verfährt mit seiner Spielfigur wie unter “ Würfeln einer 6“ beschrieben. Man muß das Zielfeld nicht mit genauer Würfelzahl erreichen.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler mehrmals innerhalb eines Zuges den Blocksberg drehen kann.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine „6“ und dreht den Blocksberg. Statt der Hexe erwischt er ein Zahlen-Plättchen mit dem Aufdruck „5“. Er bewegt seine Spielfigur 5 Felder zurück und landet auf einem hellen Waldpfadfeld. Nun darf er erneut den Blocksberg drehen. Diesmal schafft er es, die lachende Hexe aufzudecken und darf seine Spielfigur 3 Felder vorwärts bewegen- wobei er auf einem normalen Waldpfadfeld landet. Damit ist sein Zug beendet.

Passiert es, dass ein Spieler schon zu Beginn des Spieles seine Figur zurückbewegen muß, so bewegt er sie natürlich nur maximal bis zum ersten Spielfeld zurück.

Spielende

Der erste Spieler, der das letzte Feld vor dem Blocksberg erreicht und die lachende Hexe findet, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler ermitteln die weiteren Plazierungen, bis auch die vorletzte Figur das Ziel erreicht hat.

Spielvariante

Auch unter die Hexe wird ein Zahlen-Plättchen gelegt. Das Plättchen dient zur Schalldämmung. Dadurch wird es schwieriger herauszufinden, unter welchem Hut sich die lachende Hexe befindet. Der Wert auf dem Zahlen Plättchen spielt keine Rolle und wird nicht berücksichtigt.