

Spinnengift und Krötenschleim

von Klaus Teuber

Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahre



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

In der Hexenküche ist der Kobold los! Alles hat er auf den Kopf gestellt. Wo war doch gleich das Bibberkraut? Und die Würgewurzel? Und wo steckt der Mäusedreck? Das ist doch zum Hexenhaareraufen ... Während des Spiels müsst ihr versuchen, euch zu merken, welche Zutaten sich wo befinden. Denn wer die richtigen Zutaten aufdeckt, erhält einen Hexenorden. Außerdem darf er einen Zauberchip in den Hexenkessel stecken. Chip für Chip füllt er sich. Aber erst, wenn kein Zauberchip mehr hineinpasst, kommt ein Ungeheuer aus dem Kessel heraus! Wer am Ende die meisten Hexenorden und Ungeheuer hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

23 Zutatenkärtchen



Spinnengift 3 x Krötenschleim 3 x Stinkepilz 3 x Bibberkraut 3 x Mäusedreck 3 x Würgewurzel 3 x Kobold 5 x

7 Ungeheuer



1 Spielplan

4 Hexenfiguren

1 Hexenkessel mit Abdeckung

25 Zauberchips (mit 5 x Stern und 5 x 1, 2, 3 und 4 Löchern)

1 Würfel mit Aufklebern

42 Hexenorden

SPIELVORBEREITUNG

- ★ Vor dem ersten Spiel müsst du alle Teile vorsichtig aus den Rahmen lösen. Auf dem Würfel bringst du auf jeder Seite einen Aufkleber an.
- ★ Den **Spielplan** legst du in die Tischmitte.
- ★ Auf jedes Wegefeld (runde Kreise) legst du einen beliebigen **Zauberchip**.
- ★ Mische die **23 Zutatenkärtchen** verdeckt gut durch und lege sie um den Spielplan aus.
- ★ Jeder Spieler wählt eine **Hexenfigur** und stellt sie neben einen beliebigen Zauberchip, der nur 1 rundes Loch hat. Am Anfang des Spiels darf neben jedem Chip nur eine Figur stehen.
- ★ Die **Hexenorden** legst du in vier Stapeln in die vier Ecken des Spielplans.
- ★ Die **7 Ungeheuer** stellst du neben dem Spielplan auf.

- ★ **Bereite jetzt den Hexenkessel vor:** Nimm ein beliebiges Ungeheuer, stecke es kopfüber in den Kessel und setze die Abdeckung auf den Kessel.

Hinweis: Durch das Einstecken von Zauberchips füllt sich der Hexenkessel. Die Ungeheuer sind so beschaffen, dass immer mindestens 2 Chips benötigt werden, damit eins aus dem Kessel herausfällt, manchmal sind es aber auch bis zu 6 Chips.



So wird der Hexenkessel vorbereitet:

- ★ Wer von euch zuletzt auf einem Besen geritten ist, beginnt das Spiel. Wie? Keiner von euch hat das schon gemacht? Na gut, dann fängt der jüngste Spieler an. Er erhält den Würfel und stellt den Hexenkessel vor sich ab.

SPIELVERLAUF

Doch bevor das Spiel richtig losgeht, bekommt ihr schon ein paar Hinweise. Der jüngste Spieler deckt **sechs** beliebige Zutatenkärtchen auf. Versucht, euch die Abbildungen zu merken. Wenn ihr lange genug geschaut habt (ungefähr so lange, bis ihr bis 10 gezählt habt), dreht ihr die Kärtchen wieder um. Jetzt kennt ihr schon einige der Zutatenkärtchen. Die anderen lernt ihr im Laufe des Spiels kennen.

Jetzt geht es aber wirklich los!

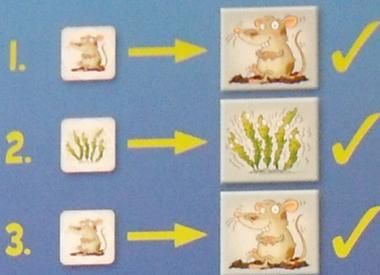
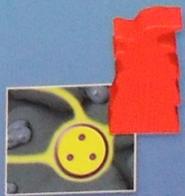
Wie man einen Zauberchip gewinnt:

- ★ Wenn du an der Reihe bist, versuchst du, den Zauberchip zu gewinnen, neben dem du stehst. Zu Beginn steht jede Hexe neben einem Zauberchip mit einem Loch.
- ★ Um einen Zauberchip zu gewinnen, müsst du 1, 2, 3 oder 4 Zutatenkärtchen richtig aufdecken. Wie viele es genau sind, gibt die Anzahl der Löcher im Chip an. Beim Zauberchip mit dem fünfzackigen Stern müsst du sogar 5 Zutaten finden.
- ★ Jedes Mal, bevor du ein Zutatenkärtchen aufdeckst, würfelst du. Die Zutat, die du erwürfelst, müsst du finden.
- ★ Dazu deckst du ein Kärtchen auf, von dem du glaubst, dass auf der Vorderseite die gesuchte Zutat abgebildet ist. Hast du das richtige Kärtchen aufgedeckt und der Zauberchip hat 1 Loch, hast du den Zauberchip schon gewonnen.
- ★ Sind aber auf dem Chip 2 oder mehr Löcher zu sehen, würfelst du erneut und suchst die nun erwürfelte Zutat usw.
- ★ **Wichtig:** Aufgedeckte Zutatenkärtchen bleiben bis zum Ende des Zuges offen liegen.
- ★ Stehst du zu Beginn deines Zuges neben einem leeren Feld oder willst du nicht den Chip gewinnen, neben dem du stehst, dann darfst du mit deiner Hexe entlang der Wege weiterziehen. Wie das geht, wird später erklärt, siehe „Hexenwanderung“.

Alle Zutaten richtig!

- ★  Deckst du alle Zutatenkärtchen richtig auf, darfst du dir **einen Hexenorden** von einem der Stapel nehmen.
- ★ Außerdem darfst du jetzt den Zauberchip in den Hexenkessel stecken. Wenn noch nicht genügend Zauberchips im Kessel sind, passiert nichts und dein Zug ist beendet.
- ★ Fällt aber durch das Einstecken des Zauberchips das Ungeheuer unten aus dem Kessel, darfst du das Ungeheuer nehmen und vor dir aufstellen. Anschließend müsst du gleich ein neues Ungeheuer kopfüber in den Hexenkessel stecken.





Beispiel für einen Spielzug:

Du stehst mit deiner Hexe neben einem Zauberchip mit drei Löchern. Das heißt, du musst jetzt dreimal hintereinander ein richtiges Zutatenkärtchen finden. Welche Zutat du jeweils finden musst, zeigt dir der Würfel. Du würfelst „Mäusedreck“. Überleg' mal. Wo war der doch gleich? – Du hast ihn gefunden? Gut gemacht! Da dir das gelungen ist, würfelst du ein zweites Mal. Das „Bibberkraut“ ist gesucht. Du deckst eins der Zutatenkärtchen auf und ... tatsächlich ... darunter verbirgt sich ein ... „Bibberkraut“! Nun musst du noch ein drittes, richtiges Zutatenkärtchen finden. Schnell gewürfelt! Aha, wieder „Mäusedreck“! Das heißt, jetzt musst du noch ein anderes Kärtchen mit „Mäusedreck“ aufdecken. – Weißt du, wo das sein könnte? – Gleich das Zutatenkärtchen aufgedeckt ... Es ist „Mäusedreck“. Alles richtig gefunden! Zur Belohnung nimmst du einen Hexenorden und steckst den Zauberchip in den Hexenkessel. Ob jetzt wohl das Ungeheuer herauskommt?

★ Zauberchip mit Stern:

Bei einem Zauberchip mit einem fünfzackigen Stern musst du fünf richtige Zutaten finden. Hast du das geschafft, bekommst du für diese besonders schwierige Aufgabe sogar zwei Hexenorden als Belohnung. In den Hexenkessel steckst du aber dennoch nur den einen gewonnenen Zauberchip.

Falsche Zutat!

★ Deckst du ein falsches Kärtchen auf, bleibt der Zauberchip auf dem Feld liegen, und dein Zug ist sofort beendet.

Der freche Kobold



Unter den Zutatenkärtchen befinden sich 5 Kärtchen, auf denen keine Zutat, sondern der freche Kobold abgebildet ist. Wenn du ein solches Kärtchen aufdeckst, wirst du so gestört, dass dein Zug sofort beendet ist. Und als wenn das nicht schon genug Pech wäre, darf sich jeder deiner Mitspieler vor lauter Schadenfreude auch noch einen Hexenorden von den Stapeln nehmen. Merk' dir daher gut, wo die Kobolde liegen, damit dir das nicht noch einmal passiert.

Zutatenkärtchen umdrehen nicht vergessen!

★ Am Ende deines Zuges musst du alle aufgedeckten Zutatenkärtchen wieder umdrehen. Sonst wäre es für deine Mitspieler zu leicht. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und erhält Würfel und Hexenkessel.

Hexenwanderung

★ Du hast zu Beginn deines Zuges jedes Mal die Wahl, mit deiner Hexe neben deinem Feld stehen zu bleiben oder über die Verbindungswege 1 oder 2 Felder weiterzuziehen. 2 Felder darfst du aber nur ziehen, wenn du dabei ein leeres Feld überspringst. Das ist besonders hilfreich, wenn schon viele Zauberchips abgeräumt wurden. ★ Steht neben dem neuen Feld schon eine andere Hexe, macht das nichts. Stell' dich einfach daneben. Neben jedem Feld – egal ob mit oder ohne Zauberchip – dürfen zwei oder mehr Figuren stehen (ausgenommen bei der Startaufstellung).

★ Es kann aber dennoch passieren, dass du beim Weiterziehen neben ein Feld ohne Zauberchip kommst. Neben einem Feld ohne Chip kannst du natürlich auch nichts gewinnen. Dein Zug endet sofort und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Beispiel für eine Hexenwanderung:

Du stehst mit deiner roten Hexe neben einem Zauberchip mit vier Löchern. Vier richtige Zutaten zu finden, ist dir aber noch zu schwierig. Daher lässt du deine Hexe in der Hexenküche wandern. Du ziehst sie über ein leeres Feld neben das Feld mit einem 2er-Zauberchip. Da sich dort schon die gelbe Hexe befindet, stellst du deine Figur daneben. Jetzt kannst du versuchen, den Zauberchip zu gewinnen.

Hinweis: Neben den 1er-Chip ganz rechts hättest du nicht ziehen dürfen, da du nur ein leeres Feld überspringen darfst. Und neben den unteren 1er-Chip dürftest du nicht ziehen, da du dann zwei leere Felder überspringen würdest.

SPIELLENDE

- ★ Das Spiel endet sofort, wenn ihr das **siebte Ungeheuer** erschaffen habt.
- ★ War einer von euch an der Reihe und es liegen nur **noch 2 Zauberchips** auf dem Spielplan, endet das Spiel schon vorher.
- ★ In beiden Fällen zählt jetzt jeder seine gewonnenen Hexenorden und Ungeheuer zusammen. Jeder Hexenorden zählt 1 Punkt, ebenso jedes Ungeheuer. Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt von diesen, wer mehr Ungeheuer erschaffen hat. Ist das auch gleich, gibt es mehrere Gewinner.



Der Autor: Klaus Teuber, geboren 1952, lebt in Hessen. Er gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Neben seinem großen Erfolg „Die Siedler von Catan“ hat er auch einige Kinderspiele veröffentlicht und zweimal den Preis fürs beste Kinderspiel beim Deutschen Spielepreis gewonnen.

Lizenz: Catan GmbH © 2012
Redaktion: TM-Spiele
Illustration: Gabriela Silveira
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning
Spieleillustration: Andreas Klobner

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellektern.

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

© 2012 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr. 698652

