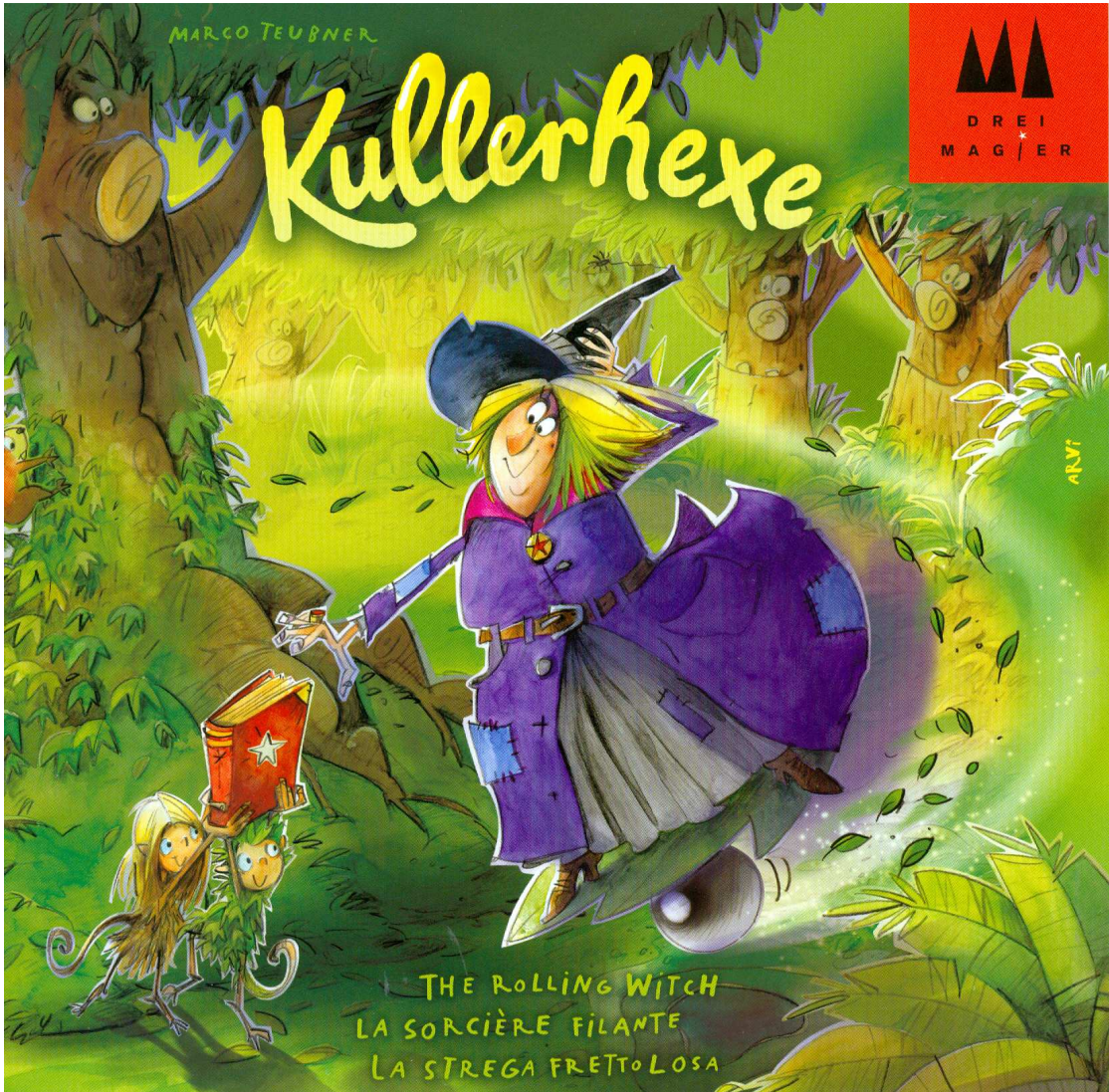


MARCO TEUBNER

Kullerhexe



THE ROLLING WITCH
LA SORCIÈRE FILANTE
LA STREGA FRETTOLOSA

Inhalt



1 Spielfeld (Waldboden)



8 Bäume



10 Wutzelkarten:
5 x groß, 5 x klein



1 Spielfigur
Kullerhexe mit Hut



20 Sterne (inkl. 5 Ersatz)



108 Beeren-Chips



1 Sanduhr



4 Stecker



4 Schaumstoffblöcke



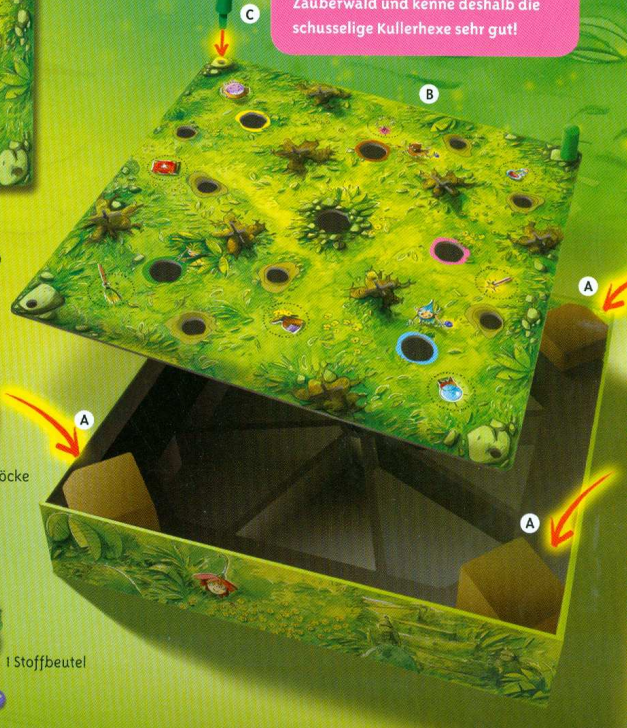
1 Stoffbeutel

Vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle 8 Bäume aus der Pappe und steckt diese zusammen. Achtet darauf, dass die Buchstaben auf Stamm und Baum übereinstimmen. Danach brecht ihr noch die Wutzelkarten, Zielkarten, Sterne und Beeren vorsichtig aus. Zudem löst ihr noch alle Teile aus dem Waldboden heraus. Diese werden für das Spiel nicht benötigt.



Hallo! Ich bin Bea Blütenblatt und verrate euch gerne ein paar Geheimnisse über die Kullerhexe! Als Wutzel lebe ich schon mein Leben lang im alten Zauberwald und kenne deshalb die schusselige Kullerhexe sehr gut!



Spielvorbereitung

- A** Nehmt alles Spielmaterial aus dem Unterteil der Schachtel und legt diese in die Tischmitte. Steckt dann die 4 Schaumstoffblöcke in die jeweils dafür vorgesehenen Ecken.
- B** Legt anschließend das Spielfeld mit dem Waldboden auf die Schaumstoffblöcke.
- C** Außerdem werden die 4 Stecker jeweils in die Ecken des Spielfelds gesteckt.
- D** Die Sanduhr stellt ihr in die Mitte des Spielfelds.
- E** Nun steckt ihr noch die Bäume in die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Waldboden.

Tipp: Da die Schlitzte an einer Seite etwas länger sind, lassen sich die Bäume nur in einer bestimmten Position in das Spielfeld stecken!



- F** Stellt anschließend die Kullerhexe auf einen beliebigen der 8 Gegenstände auf dem Spielfeld. Dabei bekommt sie locker ihren Hut aufgesetzt. Drückt den Hut also nicht zu fest auf ihren Kopf.

Hinweis: Die Punkte G und H sind nur für das Spiel mit 3, 4 und 5 Spielern wichtig:

- G** Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spiel bereit. Die Beeren-Chips gebt ihr in den grünen Stoffbeutel. Außerdem legt ihr die Sterne in folgender Anzahl bereit:

- bei 3 Spielern 9 Sterne
- bei 4 Spielern 12 Sterne
- bei 5 Spielern 15 Sterne

Restliche Sterne könnt ihr zur Seite legen, sie werden für diese Partie nicht benötigt.

- H** Als Letztes sucht sich jeder von euch einen Wutzel aus, mit dem ihr spielen möchtet. Nehmt euch jeweils die große und kleine Wutzelkarte der gleichen Farbe. Den großen Wutzel legt ihr vor euch ab, den kleinen Wutzel werft ihr in die farbliche passende Wutzelhöhle auf dem Spielfeld. Dieser markiert am Spielende eure Wutzelhöhle.

Zunächst wird das Spiel mit 3, 4 und 5 Spielern beschrieben. Die Regel für 2 Spieler folgt am Ende.



Spielziel

Lenkt die Kullerhexe zu den gesuchten Gegenständen. Derjenige von euch, der die meisten Sachen einsammeln konnte und somit auch die meisten Beeren-Chips einheimst, gewinnt!

Wie funktioniert's?

Ihr spielt im Uhrzeigersinn in wechselnden Zweiertams! Der jüngste Spieler beginnt und stellt die Schachtel mit dem Spielfeld zwischen sich und seinen linken Nachbarn. Ihr bildet das erste Team für diese Runde.

Beispiel 4, Spieler:

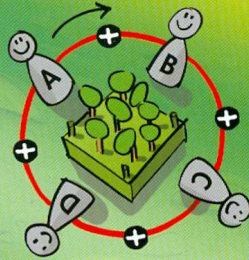
Runde 1: Spieler A + B

Runde 2: Spieler B + C

Runde 3: Spieler C + D

usw...

Nun lenkt ihr die Kullerhexe, indem ihr auf die beiden Stecker auf eurer Spielfeldseite jeweils einen Daumen legt und damit das Spielfeld nach unten drückt.



Tipp: Vor dem ersten Spiel sollte jeder von euch kurz geübt haben. Anstelle des Daumens könnt ihr auch den Zeigefinger nehmen. Probiert einfach aus, was euch leichter fällt.

Anschließend wird die Kullerhexe in die Richtung loskullern, in die der Waldboden abgesenkt wird. Ihr dürft euch absprechen, welchen Weg die Hexe nehmen soll oder welche Stecker gedrückt werden müssen. Allerdings dürft ihr nicht mit euren Händen auf dem Spielfeld eingreifen.

Spielablauf

Wenn ihr zusammen mit eurem Mitspieler an der Reihe seid, deckt ihr zunächst eine Zielkarte auf und legt sie gut sichtbar neben den Stapel. Der darauf abgebildete Gegenstand gibt euch das Ziel für die Kullerhexe vor. Erwischt ihr zufällig einen Gegenstand, auf dem die Kullerhexe gerade steht, Glück gehabt! Das Ziel zählt als geschafft und ihr könnt gleich die nächste Zielkarte aufdecken. Jetzt wird die Sanduhr umgedreht und anschließend wieder in die Spielfeldmitte gestellt. Ab jetzt gilt's! Lenkt nun zusammen die Kullerhexe zu dem gesuchten Gegenstand. Dieser gilt als erreicht, wenn die kleine Hexe bereits die gepunktete Markierung berührt. Sie muss dabei das Ziel nicht komplett abdecken.



Wichtig: Die Kullerhexe muss auf dem Feld zum Stehen kommen! Flitzt sie darüber hinweg, ist das Ziel noch nicht erreicht.

Wenn die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, dürft ihr die nächste Zielkarte aufdecken und den darauf abgebildeten Gegenstand ansteuern. Läuft die Sanduhr allerdings ab, bevor die Kullerhexe ihr Ziel erreicht hat, dann gilt die zuletzt aufgedeckte Zielkarte als nicht erfüllt. Legt sie am besten gleich wieder unter den Zielkartenstapel. Bleibt die Kullerhexe unterwegs in einer Pfütze oder Wutzelhöhle stecken oder verliert ihren Hexenhut, so ist eure Runde sofort beendet.

Ihr dürft so lange Gegenstände einsammeln bis:

- die Sanduhr abläuft,
- die Kullerhexe in einem der Löcher feststeckt,
- oder ihren Hut verliert.

Tipp: Nicht alle Bäume im Zauberwald sind gleich hoch. Passt also gut auf, dass die Hexe ihren Hut nicht verliert.



Wertung

Ist eure Runde beendet, überprüft ihr anhand der Zielkarten, wie viele Gegenstände ihr eingesammelt habt. Nun könnt ihr die Gegenstände bei der Kullerhexe eintauschen. Als Belohnung für eure Hilfe bekommt jeder Spieler des Teams so viele Beeren-Chips aus dem Beutel wie ihr Zielkarten erfüllen konntet. Die gewonnenen Beeren sammelt ihr, wie für einen Wutzel üblich, in eurer Wutzelhöhle auf dem Spielfeld.

Beispiel:

Vicky und Conrad erfüllen zusammen 4 Zielkarten. Beide nehmen sich jeweils 4 Beeren-Chips aus dem Stoffbeutel und verstauen diese in ihrer farblich passenden Wutzelhöhle auf dem Spielfeld.

Nach eurer Runde steckt ihr noch 1 Stern auf einen beliebigen Baum. Dann beginnt die nächste Runde und die Schachtel wandert um eine Position im Uhrzeigersinn weiter. Das nächste Team ist an der Reihe.

Vorbereitung für die nächste Runde

Die aufgedeckten Zielkarten legt ihr auf einen Ablagestapel. Sind alle Zielkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Zudem wird die Kullerhexe, wenn sie in einer Pfütze oder Wutzelhöhle feststeckt, wieder auf einen beliebigen Gegenstand gestellt.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis der letzte Stern auf einem der Bäume steckt. Nun wird nachgeschaut, wer von euch die meisten Beeren-Chips in seiner Wutzelhöhle gesammelt hat. Nehmt dazu das Spielfeld aus der Schachtel. Derjenige von euch, der die meisten Beeren einsammeln konnte, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Hinweis: Ihr könnt die Beeren-Chips auch stapeln. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt!

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit spielt ihr zusammen gegen den Zauberwald. Hierfür benötigt ihr die Wutzelkarten und Sterne nicht.

Mischt die Zielkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben das Spielfeld. Außerdem legt ihr 6 Stapel Beeren-Chips mit je 6 Beeren bereit. Ihr spielt genau 6 Runden und benötigt für jede Runde einen Beerenstapel. Stellt die Kullerhexe am Anfang auf einen beliebigen Gegenstand auf dem Spielfeld. Dreht dann die Sanduhr um und spielt wie unter **Spielablauf** beschrieben.

Ist die Runde beendet, tauscht ihr die Gegenstände bei der Kullerhexe ein. Als Belohnung für eure Hilfe bekommt ihr für die erfüllten Zielkarten die gleiche Anzahl an Beeren-Chips vom ersten Stapel. Die restlichen Chips legt ihr für den Zauberwald zur Seite.

Beispiel:

Ihr habt 4 Gegenstände eingesammelt. Dafür dürft ihr euch zusammen 4 Beeren vom ersten Stapel nehmen. Die 2 Beeren, die übrig bleiben, legt ihr zur Seite.

Dann beginnt die 2. Runde. Stellt den nächsten Stapel mit 6 Beeren bereit, dreht die Sanduhr wieder um, und weiter geht es.

Nach 6 Runden wird abgerechnet. Wenn ihr nun gleichviel oder mehr Beeren-Chips als der Zauberwald gesammelt habt, dann habt ihr gewonnen! Konntet ihr leider nicht so viele Beeren sammeln, hat euch der Zauberwald besiegt. Am besten ihr spielt gleich nochmal!

Natürlich könnt ihr die Schwierigkeit erhöhen und anstatt 6 sogar 7 oder 8 Beeren pro Stapel bereit legen.

Wichtig: Ihr spielt wieder genau 6 Runden.



Kullerhexe



Hexenbesen
Witch's broom
Balai de sorcière
Scopa volante



Hexenkessel
Cauldron
Chaudron de sorcière
Pentolone da strega



Zauberstab
Magic wand
Baguette magique
Bacchetta magica



Hexenkugel
Crystal ball
Boule de sorcière
Sfera di cristallo



Zaubertrank
Magic potion
Potion magique
Pozione magica



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40878

Redaktion: Bastian Herfurth
Gestaltung: Rolf (ARVI) Vogt

2-5


Ab 6 Jahre

10-20 min.

Autor: Marco Teubner



Hexenbuch
Book of spells
Livre de sorcière
Libro di magia



Zauberpulver
Magic powder
Poudre magique
Polvere magica



Amulett
Amulet
Amulette
Amuleto

