

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiß oder Farbdruck. (Das Spielmaterial sieht in Farbe natürlich schöner aus.)

CHECKLISTE "HEXEN UND ZAUBERER": (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (3 Seiten)
- Tierkarten, Zauberregel (4 Seiten)

- **Karten & Zauberregel** ausschneiden - TIPP: auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
 - Ihr braucht **Papier und Stift** zum Punkte notieren.
- Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, etc ist - kann's losgehen!

SPIELMATERIAL:

34 Tierkarten

1 Zauberregel (Wer verzaubert wen?)

Papier und Stift zum Punkte notieren: die Namen aller Spieler nebeneinander aufschreiben.

HEXEN UND ZAUBERER Spielregeln & Spielablauf

1) TIERKARTEN MISCHEN UND AUSTEILEN: mit der Rückseite nach oben.

2 Spieler: jeder 7 Karten

6 Spieler: jeder 5 Karten

3 Spieler: jeder 7 Karten

7 Spieler: jeder 4 Karten

4 Spieler: jeder 7 Karten

8 Spieler: jeder 4 Karten

5 Spieler: jeder 6 Karten

9 Spieler: jeder 3 Karten

Jeder nimmt seine Karten und hält sie so, dass die Mitspieler nicht „hineinsehen“ können.

2) TIERKARTE WÄHLEN:

Jeder wählt eine Karte und legt sie mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Spieltisch.

3) TIERKARTE AUFDECKEN:

Ein Startspieler wird bestimmt (jüngster, ältester,...Spieler).

Langsam nacheinander wird aufgedeckt: Startspieler beginnt, dann der linke Nachbar, ... weiter im Uhrzeigersinn.

4) VERZAUBERN:

TIER MIT **CAT 1** VERZAUBERT TIER MIT **CAT 4**

TIER MIT **CAT 2** VERZAUBERT TIER MIT **CAT 1**

TIER MIT **CAT 3** VERZAUBERT TIER MIT **CAT 2**

TIER MIT **CAT 4** VERZAUBERT TIER MIT **CAT 3**

Die **BAZILLE** kann alles verzaubern.

VERZAUBERN

Nach der Reihe nachsehen, wer welches Tier verzaubern kann:

Die erste Karte, die verzaubert werden kann ist die des Startspielers. Weiter geht's **im Uhrzeigersinn**. Die Zauberregel könnt ihr euch zur Erinnerung auf den Spieltisch legen und nachsehen.

z.B.: Startspielerkarte ist **Affe Cat 3**, Karte des linken Nachbarn ist **Büffel Cat 4**.

- Büffel kann Affe verzaubern. Der **Büffel** gilt jetzt als neue Karte die verzaubert werden kann.
- Hat der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) ein Tier mit **Cat 1**, z.B. **Wanze**, ist der Büffel verzaubert und die **Wanze** gilt jetzt als neue Karte...



Kann der nächste Spieler nicht verzaubern, gilt weiterhin die Startspielerkarte bzw. die Karte, die **zuletzt** ein Tier verzaubert hat.

z.B.: Startspielerkarte ist **Affe Cat 3**, Karte des linken Nachbarn ist **Fledermaus Cat 2**.

- Die Fledermaus kann den Affen nicht verzaubern. Es gilt weiterhin der **Affe**.
- Der nächste Spieler hat **Adler Cat 3**. Der Adler kann den Affen nicht verzaubern. Es gilt weiterhin **Affe**.
- Solange bis ein Spieler den Affen verzaubern kann...



z.B.: Startspielerkarte ist **Affe Cat 3**, Karte des linken Nachbarn ist **Bär Cat 4**.

- Der Bär kann den Affen verzaubern. Jetzt gilt der **Bär**.
- Nächster Spieler hat **Löwe Cat 4**. Der Löwe kann den Bären nicht verzaubern. Es gilt weiterhin **Bär**.
- Nächster Spieler hat **Fliege Cat 1**. Die Fliege kann den Bären verzaubern. Jetzt gilt die **Fliege**...



GEWINNER EINER ZAUBERRUNDE

Der Spieler, der **zuletzt** ein Tier verzaubert hat, gewinnt die Runde.
Konnte niemand die Startspielerkarte verzaubern, gewinnt der Startspieler.

BAZILLE: Der Spieler der zuerst die Bazille hat gewinnt die Runde.
Auch wenn ein nachfolgender Spieler auch die Bazille hat.

ZAUBERRUNDEN

- Dann die ausgespielten Karten zur Seite legen. Nächste Runde...
- Nach jeder Runde werden Punkte notiert (siehe nächste Seite), dann gibt es einen neuen Startspieler (linker Nachbar des vorigen Startspielers). Tierkarte wählen, aufdecken, verzaubern,..... neuer Startspieler.....
- Hat kein Spieler mehr Karten, werden alle gemischt und wieder 7 ausgeteilt. (bzw. weniger Karten wenn mehr Spieler spielen. siehe Seite 1)

DIE BESTEN HEXEN UND ZAUBERER

Für die Punktevergabe und wer am Schluss Sieger ist, haben wir uns einige Versionen ausgedacht:

PARTY (ab 3 Spieler):

- Nach jeder Runde erhält der Gewinner **3** Punkte
- und alle anderen Spieler müssen das Sieger-Tier imitieren!
(die Karte mit der der Gewinner zuletzt verzaubert hat):
erlaubt sind Geräusche, Bewegungen, Verkleidungen,... um das Tier darzustellen.
Bei der Bazille kannst du z.B. krank spielen...
- Der Gewinner bestimmt, wer es am besten gemacht hat. Dieser Spieler erhält **1** Punkt.
- Wer als erster 17 Punkte oder mehr hat ist Sieger.

EASY I:

Sieger ist, wer die meisten Runden gewonnen hat:

- Nach jeder Runde erhält der Gewinner **1** Punkt.
- Wer zuerst 17 Punkte erreicht hat ist Sieger.

Oder: Wer nach 10 Spielen die meisten Punkte hat ist Sieger.
(Wenn ihr 10 Mal alle Karten gespielt habt. - Mitnotieren!).

EASY II:

Sieger ist, wer die wenigsten Runden gewonnen hat:

- Nach jeder Runde erhält der Gewinner **1** Punkt.
- Hat ein Spieler 17 Punkte erreicht, ist das Spiel zu Ende
und der Spieler mit den wenigsten Punkten ist Sieger.

Oder: Wer nach 10 Spielen die wenigsten Punkte hat ist Sieger.
(Wenn ihr 10 Mal alle Karten gespielt habt – Mitnotieren!).

PROFI:

Sieger ist, wer am besten errät, wieviele Runden er/sie gewinnt:

- Zu Beginn muss jeder raten, wieviele Runden er/sie gewinnen wird, bis keiner mehr Karten hat.
(Also insgesamt 7 Runden wenn jeder 7 Karten erhält).
- Ein Spieler notiert die Zahlen.
- Hat man nach dem Spiel seine Zahl erraten, erhält man diese Zahl als Punkte.
- Nächstes Spiel: wieder raten, Zahlen notieren. Karten mischen, austeilen,....
- Wer zuerst 17 Punkte oder mehr hat, ist Sieger.

Weniger oder mehr Punkte oder Zauberrunden könnt ihr auch spielen. Auf jeden Fall vorher festlegen!



CAT.4
BÜFFEL



CAT.4
BÄR



CAT4
KROKODIL



CAT.4
ELEFANT



CAT.4
LÖWE



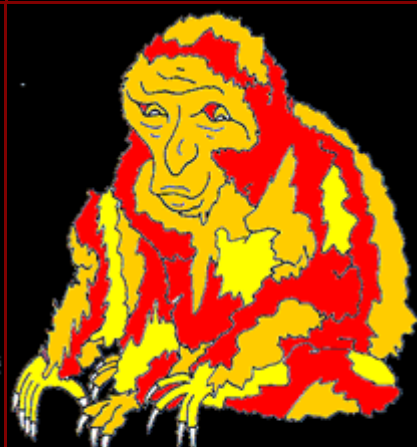
CAT.4
NASHORN



CAT.4
NILPFERD



CAT.4
TIGER



CAT.3
AFFE



CAT.3
ADLER



CAT.3
HYÄNE



CAT.3
KÄNGURUH



CAT.3
LUCHS



CAT.3
SCHAKAL



CAT.3
SCHLANGE



CAT.3
WARZENSCHWEIN



CAT.2
FLEDERMAUS



CAT.2
FROSCH



CAT.2
EIDECHSE



CAT.2
RATTE



CAT.2
SCHILDKRÖTE



CAT.2
SKUNK



CAT.2
KRÖTE



CAT.2
VOGEL



CAT.1
WANZE



CAT.1
FLIEGE



CAT.1
KÄFER

 <p>CAT.1 SCHMETTERLING</p>	 <p>CAT.1 GELSE</p>	 <p>CAT.1 SPINNE</p>
 <p>CAT.1 WESPE</p>	 <p>CAT.1 WURM</p>	 <p>BAZILLE</p>
 <p>BAZILLE</p>	<p>Cat. 1 verzaubert Cat. 4 Cat. 2 verzaubert Cat. 1 Cat. 3 verzaubert Cat. 2 Cat. 4 verzaubert Cat. 3</p>	

FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!