



Hexe, Tier wer fehlt denn hier?



amigo-spiele.de/01909



💡 Haim Shafir ✂ Marina Zlochin

👤 ab 4 Jahren

👥 2–4 Personen

⌚ ca. 10 Minuten

Material



24 Hexenkarten



2 Tierwürfel

Spielidee

Über drei kurze Runden hinweg versucht ihr, die gewürfelten Tiere auf euren Karten zu finden. Habt ihr die Tiere auf einer eurer Karten entdeckt, dürft ihr sie umdrehen. Wer alle seine Karten umgedreht hat, gewinnt die Runde. Als Belohnung bekommt er alle noch nicht umgedrehten Karten der Mitspieler. Wer am Spielende die meisten Karten hat, gewinnt.

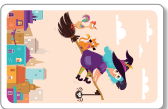
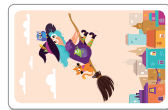
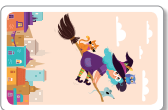
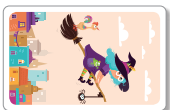
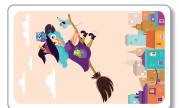
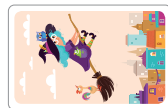
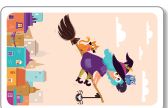
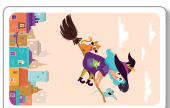
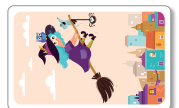
Spielvorbereitung

Teilt alle Karten gleichmäßig unter euch auf und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor euch. Platziert die beiden Würfel in der Tischmitte.



Helen

Laila

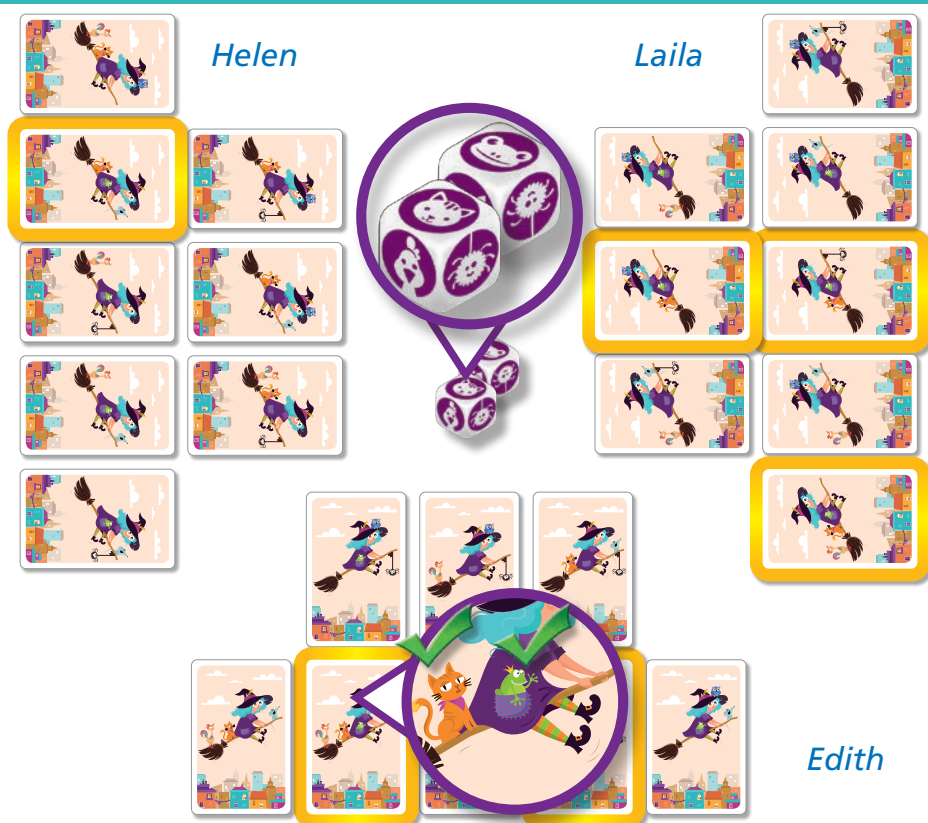


Edith

Spielablauf

Das Spiel verläuft über drei Runden. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, nimmt sich als Erster die Würfel und würfelt sie.

Jeder sucht nun gleichzeitig Karten vor sich, die **beide** gewürfelten Tiere zeigen. Dreht diese Karten auf die Rückseite. Zeigen beide Würfel das gleiche Tier, müsst ihr nur dieses eine finden. Lasst euch Zeit, es geht nicht um die Wette!

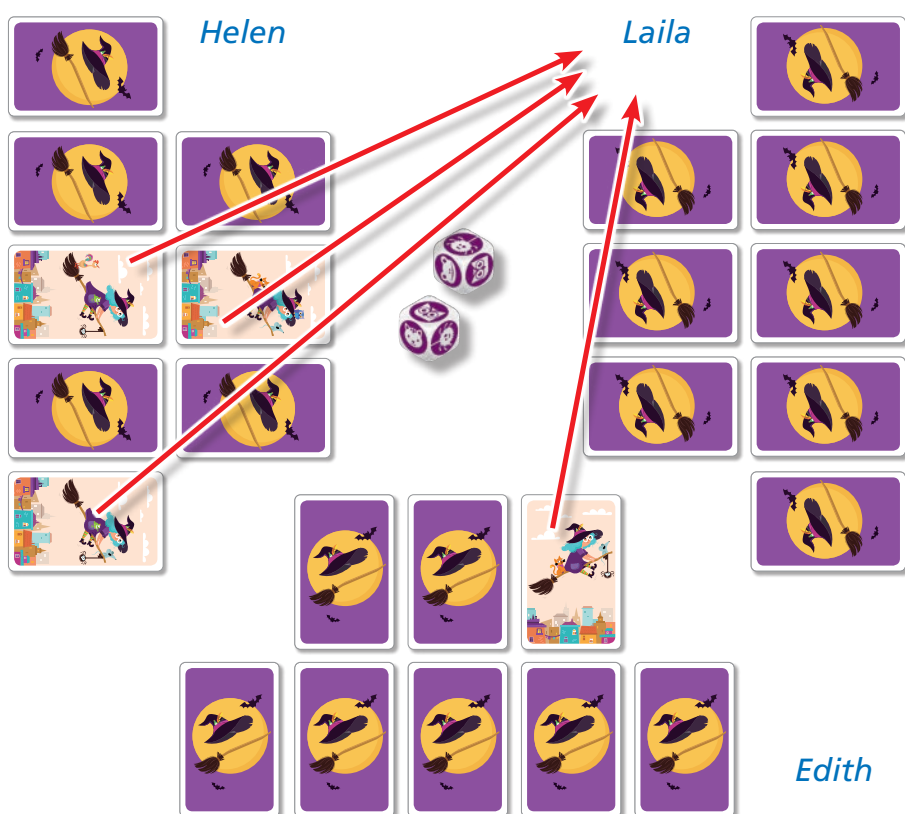


Beispiel: Helen beginnt und hat Frosch und Katze gewürfelt. Sie darf eine Karte umdrehen, Edith zwei und Laila sogar drei. Gib danach die Würfel nach links weiter, damit der nächste Spieler würfeln kann.

Ende einer Runde

Hast du als Erster alle deine Karten umgedreht, gewinnst du die Runde. Als Belohnung bekommst du alle Karten der Mitspieler, die noch nicht umgedreht sind.

Drehen mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Karte um, teilen sie sich die Belohnung. Könnt ihr die Belohnung nicht gleichmäßig aufteilen, legt ihr die überzähligen Karten in die Schachtel zurück.



Beispiel: Edith würfelt Eule und Spinne. Laila schafft es als Erste, alle ihre Karten umzudrehen. Als Belohnung bekommt sie von Edith eine Karte und von Helen drei. In der nächsten Runde spielt Laila mit zwölf Karten, Edith mit sieben und Helen mit fünf.

Nächste Runde

Jeder dreht seine Karten wieder auf die Vorderseite – auch die Karten, die er als Belohnung bekommen hat. Nun beginnt eine neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Wer dann die meisten Karten hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de