

# Schusselhexe

4280

Fex-Lernspiel

*Ein verhextes Schau-Genau-Spiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.*

*Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades!*

*Spielidee: Markus Nikisch, Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk; Illustration: Marc Robitzky*



**Spielidee:** Wer behält den Überblick, hat ein scharfes Auge und braut zuerst vier Zaubersprüche?

**Spielinhalt:** 1 Spielplan, 1 Schusselhexe, 1 Fex-Magier, 1 Hexenkessel (= Würfelbecher), 10 Kesselplättchen, 10 Zutatenplättchen, 4 Würfel, 1 Fex-Broschüre, 1 Spielanleitung

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Vorbereitung:**

- Spielplan in die Mitte legen.
- Die 10 Kesselplättchen mit der „wimmigen“ Seite nach oben auf die 10 Kessel des Spielplans legen.
- Die Hexe auf ein Feld vor einen beliebigen Kessel des Spielplans stellen.  
**Achtung:** Die Hexe so stellen, dass sie mit dem Gesicht in Uhrzeigersinn sieht.
- Den violetten Würfel und den Würfelbecher in die Spielplanmitte legen.
- Die 10 Zutatenplättchen um den Spielplan herum verteilen.
- Die 13 Zaubersprüche bereithalten.
- Das restliche Material wird erst für die Fex-Varianten benötigt.

**Spielablauf:**

- Startspieler bestimmen
- Linker Mitspieler schüttelt den Würfelbecher und stellt ihn verdeckt in die Spielplanmitte.
- Danach hebt er den Becher so, dass das der Startspieler den Würfel gut sehen kann.
- *Der Startspieler versucht, sich das Würfelresultat gut zu merken.*
- *Währenddessen sprechen die Mitspieler einen Zauberspruch.*
- Sobald die Mitspieler den Hexenspruch aufgesagt haben, wird der Würfelbecher wieder über den Würfel gestellt.
- Jetzt muss der Startspieler die Hexe in Gedanken so viele Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegen, wie es der Würfel unter dem Würfelbecher vorgibt.
- Anschließend sucht der Startspieler im Kessel vor dem die Hexe stehen würde. In jedem Kessel sind 9 von 10 Zutaten zu sehen. Der Startspieler sucht die fehlende Zutat und nimmt sich das entsprechende Zutatenplättchen). **Achtung:** Es gibt in jedem Hexenkessel auch eine Zutat doppelt. Das ist aber erst in der Fex-Variante wichtig.
- Die Hexenkontrolle: Die anderen Spieler kontrollieren jetzt, indem sie die Hexe entsprechend des Würfels ziehen. Danach drehen sie den richtigen Kessel um. Hier ist die Zutat abgebildet die im Kessel fehlt.
- Hat der Startspieler die richtige Zutat gewählt, bekommt er als Belohnung einen Zauberspruch.
- Der Hexenkessel wird wieder umgedreht. Die magische Zutat wird zurückgelegt und der nächste Spieler ist neuer Startspieler.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Zaubersprüche hat und damit das Spiel gewinnt.

**„Fex-Effekt“:** Nach und nach können die anderen Würfel mit ins Spiel genommen werden:

**Folgende Sonderregeln gibt es:**

- **Grüner Würfel:** Er zeigt in welche Richtung die Hexe läuft (im oder gegen den Uhrzeigersinn).
- **Blauer Würfel:** Er zeigt, ob der Kessel vor oder hinter der Hexe zählt.
- **Oranger Würfel:** Jetzt wird zusätzlich die Fex-Figur benötigt. Stellt Fex vor einen beliebigen Kessel (Blickrichtung gegen den Uhrzeigersinn). Der Würfel zeigt, ob Fex (= Mond) oder die Hexe (= Stern) bewegt wird. Fex bewegt sich nicht wie die Hexe. Er läuft nicht Vor- sondern Rückwärts. Ist das Gesicht zu sehen muss er den Kessel hinter sich wählen (und umgekehrt). Er sucht nicht nach der Zutat, die fehlt, sondern nach der einer Zutat, die in jedem Kessel genau 2x vorkommt.

**Schnelle Variante:** Alle Spieler spielen gleichzeitig. Die Würfel werden geworfen. Wer zuerst die richtige Zutat schnappt, bekommt einen Zauberspruch.

**Weitere**

**Varianten:**

- Die Hexenfigur und Fex werden erst dann auf den Spielplan gestellt, nachdem sich der Startspieler die Würfel gemerkt hat. Die Mitspieler dürfen dabei frei entscheiden, vor welchen Kessel und in welche Blickrichtung sie die Figuren stellen.
- Die Hexe und Fex können auch mit weniger als vier Würfeln kombiniert werden.

10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

ab