

# Die verhexte Tümpelrei

Spielidee: Christoph Cantzler

**Der verhexte Würfelspaß mit Bibi Blocksberg  
für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.**

***Eene meene Krötenbrot,  
Bibi hat jetzt Hexverbot. Hex-hex!***

Habt ihr schon gehört? Ich, Bibi Blocksberg, habe Hexverbot! Na ja, zugegeben, ich habe heimlich in den verbotenen Seiten im Hexbuch meiner Mutter geschmökert. In den „schwarzen Seiten“ - für Junghexen strikt untersagt! Doch gerade hier ist es immer besonders spannend! Aber es kommt noch schlimmer: Die alte Oberhexe Mania hat alle meine Hexensachen tief unten im glibberigen Krötentümpel versteckt: Reibesohlen, Hexenkessel, Fliegenpilze, Hexentränkeflaschen und sogar die Krötenleuchter. Aber ihr könnt mir helfen, all die Sachen wieder aus dem Tümpel zu holen. Rot, Gelb, Grün, Blau oder Schwarz gewürfelt und mit ein bisschen Hexenglück und Köpfchen sind die Hexensachen flugs gerettet. Wer von euch die meisten aus dem Krötentümpel fischt, hat das Spiel gewonnen.

Eure *Bibi Blocksberg*

***Eene meene Hexenlachen,  
lauter schöne Hexensachen. Hex-hex!***

- 1 Krötentümpel: der Spielplan aus zwei Teilen
- 45 Hexensachen: jeweils 9 Chips in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün und Schwarz
- 2 Farbwürfel
- diese Spielanleitung



*Eene meene Krötenkloß,  
Würfelspaß, der geht gleich los.  
Hex-hex!*

Zu Beginn setzt ihr die beiden Teile des Spielplans zum Kröten-  
tümpel zusammen, jetzt fehlen noch all die geheimnisvollen  
Dinge, die Bibi so zum Hexen braucht: Ihr findet sie auf den  
kleinen bunten Chips. Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Chips  
vorsichtig aus den Stanztafeln lösen. Die Vorderseite zeigt  
 euch, welchen Gegenstand die Oberhexe Mania in den Tümpel  
gehext hat. Die Rückseite zeigt an, wie viele davon versteckt  
sind. Nun sortiert ihr die schwarzen Chips aus und legt sie mit  
der Vorderseite nach oben auf einen Stapel neben den Spiel-  
plan. Die restlichen Chips werden, ebenfalls mit der Vorderseite  
nach oben, gut gemischt und beliebig auf den Spielfeldern im  
Krötentümpel verteilt. Und schon kann es losgehen. Der jüngste  
Spieler von euch beginnt, anschließend geht es im Uhrzeiger-  
sinn weiter.

*Eene meene Apfelbrei,  
jetzt beginnt die Würfelei.  
Hex-hex!*

**Wenn du an der Reihe bist, wirfst du die beiden** Farbwürfel, um  
Hexensachen zu fischen. Die gefischten Hexensachen legst du  
dann vor dich auf den Tisch. Danach ist der nächste Spieler mit  
Würfeln an der Reihe. So leert sich Runde um Runde der Kröten-  
tümpel. Beim Fischen gibt es nun verschiedene Möglichkeiten:

**Würfelst du Rot, Gelb, Blau oder Grün**, so darfst du Hexen-  
sachen aus dem Tümpel fischen.

- Entweder nimmst du dir für jede gewürfelte Farbe einen Chip  
in der gleichen Farbe von einem beliebigen Feld aus dem  
Krötentümpel. Beispiel: Du würfelst Rot und Blau und nimmst  
dir einen roten Chip mit der Reibesohle und einen blauen  
Chip mit dem Hexenkessel.
- Oder du holst dir alle Chips, die in einer durchgehenden Reihe  
zwischen zwei Hexensachen liegen, deren Farbe du gewürfelt  
hast. Zwischen diesen beiden dürfen aber keine weiteren  
Chips in der gewürfelten Farbe und kein leeres Spielfeld liegen.  
Beispiel: Du würfelst die Farbe Rot und Grün. Jetzt suchst  
du eine Reihe (senkrecht oder waagrecht) im Krötentümpel,  
in der sich eine rote und eine grüne Hexensache befinden.  
Dann holst du dir alle blauen und gelben Hexensachen, die  
**zwischen** Rot und Grün liegen. In diesem Fall bleiben also der  
rote und der grüne Chip im Tümpel.

**Würflest du Schwarz,** musst du dir einen schwarzen Chip vom Stapel neben dem Krötentümpel nehmen.

**Würflest du Weiß,** so hast du leider Hexenpech, denn im Tümpel sind keine weißen Hexensachen versteckt.

**Würflest du eine Farbe, von der es keine Chips mehr im Tümpel gibt,** hast du Pech gehabt. Du musst nun eines deiner gesammelten Hexensachen zurück auf ein beliebiges Feld im Krötentümpel legen. Hast du keinen Chip in dieser Farbe, hast du Glück im Unglück, denn du musst nun nichts zurücklegen.

*Eene meene Hexenhaus,  
unser Spiel, das ist jetzt aus.  
Hex~hex!*

Weiter geht die Würfelei, und nach und nach habt ihr die meisten Hexensachen aus dem Krötentümpel gefischt. Sobald einer von euch Schwarz würfelt und den letzten schwarzen Chip vom Stapel nimmt, ist das Spiel beendet. Jeder Spieler zählt nun seine Hexensachen, wer die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## **Eine Spielvariante für besonders pffiffige Hexen und Hexenmeister**

### ***Eene meene Lauscherei, das wird'ne schöne Tauscherei. Hex-hex!***

Mischt die Chips und verteilt *sie* mit der Vorderseite nach oben auf dem Krötentümpel. Die schwarzen Chips kommen wie gehabt auf einen Stapel neben den Spielplan. Los geht es, wie oben beschrieben: Würfeln und Hexensachen aus dem Tümpel fischen.

Die gesammelten Hexensachen legst du jetzt mit der Rückseite nach unten vor dir ab. Gut aufgepasst, denn bei dieser Spielvariante dürfen deine Mitspieler auf keinen Fall sehen, wie viele Hexendinge auf der Rückseite deiner Chips abgebildet sind.

Der Hexentrick: Wer Weiß würfelt, darf einen bereits gesammelten Chip seiner Wahl mit einem Mitspieler tauschen. Hast du noch keine Hexendinge vor dir liegen, so passiert nichts weiter. Würfelst du zweimal Weiß, so darfst du zwei deiner Chips mit den Mitspielern tauschen. Die schwarzen Chips dürfen allerdings nicht getauscht werden.

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler den letzten schwarzen Chip vom Stapel nimmt.

Die spannende Hexenwertung: Jetzt werden nur die schwarzen Chips und die Chips einer Farbe deiner Wahl gewertet. Dreh diese Chips um und zähle die Hexensachen auf der Rückseite zusammen. Wer von euch die meisten Hexensachen gesammelt hat, hat clever getauscht und gewinnt das Spiel.

### ***Eene meene Schwefelfass, alle haben Super-Spaß. Hex-hex!***

