

**Bibi  
BLOCKSBERG**

# Hex-hex!



**Eene meene Zaubermoos, die  
Hexerei, sie geht gleich los!**

Die Spielanleitung für Bibi Blocksbergs HEX-HEX!  
Ein verflixtes Hexspiel um einen Superhexspruch für  
2 bis 5 Spieler ab 6 1/2 Jahren. Von Stefan Dorra.



## *Eene meene Besenstiel, um was gehts in diesem Spiel? Hex-hex!*

Was ist denn da schon wieder auf dem Blocksberg los? Es zischt, es funkelt, es rumpelt und es pumpelt... Ja und da, das ist doch Bibi Blocksberg auf ihrem Besen Kartoffelbrei! Huiii, es sieht ganz so aus, als ob hier heute wieder mal um die Wette gehext wird. Ihr müsst nämlich wissen, dass die Junghexen sich einmal im Jahr auf dem Blocksberg zu einem Superhexenspruch-Wettbewerb treffen. Wie, ihr wisst nicht, was das ist? Also, ein Superhexenspruch kann gleich vier Sachen auf einmal hexen. Eine Hexe, die so was kann, die ist schon was! Bei einem Superhexenspruch kann man sich nämlich auch leicht übernehmen und seine Hexkraft verlieren - eine gefährliche Sache also. Doch wie auch immer, jetzt müssen die Junghexen erst mal die Superhexenspruch-Zutaten im Wald suchen und möglichst schnell in die brodelnden Hexenkessel werfen. Dafür gibts Hexpunkte; klar, wer davon die meisten ergattert, gewinnt den Wettbewerb.

## *Eene meene Spinnentier, diese Dinge brauchen wir! Hex-hex!*

- Das Spielbrett,
- 1 große Spielfigur, das ist die Oberhexe Mania,
- 5 Spielfiguren, das sind die Junghexen Bibi, Schubia Wanzhaar, Xenia, Arkadia und Flauipai,
- 20 Superhexenspruch-Zutatenkärtchen,
- 20 Hexchips, je vier in Rot, Gelb, Orange, Violett und Weiß, und
- diese Spielanleitung.

## *Eene meene Löwenzahn, erst aufgebaut, dann fängt es an! Hex-hex!*

- Das Spielbrett in die Mitte legen und ausbreiten. Die Oberhexe setzt man auf das Feld mit der 1 am Spielbrettrand. Dann werden die Hexchips nach ihren fünf Farben sortiert und kommen jeweils gestapelt neben das Brett.
- Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur, seine Hexe. Wer nun als Erster sagen kann, wie Bibis Hexbesen heißt, fängt an.\* (Bei nachfolgenden Spielen fängt immer der Gewinner der letzten Runde an.) Der Startspieler setzt dann seine Hexe auf ein beliebiges freies Blocksbergfeld am Rand des Spielbretts. Aufpassen: Die Figur darf nicht auf ein Zutatenfeld gesetzt werden (das sind die Felder, auf denen ein Kraut, ein Pilz oder etwas Ähnliches abgebildet ist).
- Die 20 Superhexenspruch-Zutatenkärtchen kommen neben das Spielbrett, werden verdeckt gemischt und in einer langen Reihe ausgelegt. Die letzten drei Kärtchen werden dann aufgedeckt, angeschaut und wieder umgedreht (da könnten zum Beispiel der Fliegenpilz, das Hexenkraut und der Löwen-

zahn zu sehen sein). Anschließend werden die ersten drei Kärtchen unangesehen genommen und auf die Felder gelegt, auf denen die Zutaten sind, die man gerade gesehen hat; in unserem Beispiel kommt also ein Zutatenkärtchen auf das Feld mit dem Fliegenpilz, eins auf das Feld mit dem Hexenkraut und eins auf den Löwenzahn. Es liegen dann also 3 Kärtchen verdeckt auf dem Spielbrett und 17 verdeckt in einer Reihe neben dem Brett.

*Eene meene obenauf, so nimmt das Spiel denn seinen Lauf. Hex-hex!*

Die alte Oberhexe Mania ist die Aufpasserin. Sie zeigt immer an, wie weit eine Figur gezogen wird. Allerdings darf der Spieler, der an der Reihe ist, Mania vor seinem Zug um ein Feld vorrücken oder auf dem Feld stehen lassen oder auf ein beliebiges Feld zurücksetzen. Steht Mania also auf der 4, kann der Spieler sie auf die Felder 1, 2, 3, 4 oder 5 setzen.

Mal sehen: Bibi ist die Startspielerin. Sie setzt Mania auf das Feld 2 und zieht selbst 2 Felder weiter. Schubia setzt Mania dann auf Feld 3 und zieht 3 Felder weiter. Xenia setzt Mania auf die 4 und zieht 4 Felder weiter und Flauipai setzt Mania zurück auf die 1, da sie nur einen Schritt machen will. Arkadia kann anschließend Mania auf der 1 stehen lassen oder auf die 2 setzen ...

Ziehen darf man, wie man mag; also nach vorne, hinten, links oder rechts oder diagonal. Aber man darf in einem Zug ein Feld nicht zweimal betreten - vor und zurück in einem Zug gilt nicht. Und auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Man kann aber über andere Hexen fliegen, wobei das besetzte Feld dann mitzählt. Felder, auf denen ein Hexenkessel zu sehen ist oder auf denen Bäume stehen, dürfen weder betreten noch überflogen werden.

**Jetzt kommen die Superhexspruch-Zutaten an die Reihe:** Sobald eine Hexe am Ende ihres Zuges genau auf ein Feld kommt, auf dem ein Zutatenkärtchen liegt, deckt diese Hexe das Kärtchen auf und legt es offen vor sich auf den Tisch. Ist auf dem Kärtchen beispielsweise der Fliegenpilz zu sehen, kommt sofort das 1. Kärtchen aus der langen Reihe verdeckt auf das Fliegenpilz-Feld. (Steht dort zufällig eine Hexe, erhält diese das Kärtchen und ein neues Kärtchen kommt ins Spiel.) Es liegen also immer 3 Zutatenkärtchen auf dem Blocksberg.

**Wer die Superhexspruch-Zutaten besitzt, gelangt zu Macht und Hexkraft, wenn er sie in die Hexenkessel wirft.** Insgesamt gibt es vier brodelnde Hexenkessel in den Farben Gelb, Orange, Rot und Violett, in die die Zutaten geworfen werden müssen; dafür erhält man die Hexchips. Um eine Zutat in einen Kessel zu werfen, muss die Hexe genau auf eines der 3 Felder kommen, die direkt an einen Kessel grenzen.

Wer ein gelbes Superhexspruch-Zutatenkärtchen auf den gelben Kessel legt, bekommt einen gelben Hexchip; legt man ein orangefarbenes Kärtchen auf den orangefarbenen Kessel, erhält man einen orangefarbenen Chip. Na klar, legt man ein rotes bzw. ein violettees Kärtchen auf den jeweiligen Kessel, bekommt man einen roten bzw. violetten Hexchip. Und wer ein Zutatenkärtchen auf einen andersfarbigen Kessel legt, bekommt nur einen weißen Hexchip (die weißen Chips bringen weniger Hexpunkte, doch dazu kommen wir noch).

Man darf gleichzeitig mehrere Zutaten in einen Kessel werfen. Aber, ein Superhexspruch besteht nur aus vier Zutaten; entsprechend dürfen höchstens auch nur 4 Zutatenkärtchen auf einem Kessel liegen.

Noch ein Beispiel: Bibi zieht auf ein Feld, das direkt neben dem noch leeren roten Kessel liegt. Sie wirft gleich 2 rote und 2 gelbe Zutaten hinein und erhält dafür 2 rote und 2 weiße Hexchips. Zum Zeichen, dass dieser Kessel jetzt voll ist, dreht Bibi den Stapel mit den Zutaten um.

Sollte es keine weißen Hexchips mehr geben, darf sich die Hexe einen von einer anderen Hexe stibitzen; am besten von der, die die meisten hat.

*Eene meene Mistelstrauß, unser Spiel, das ist gleich aus. Hex-hex!*

Das Spiel ist aus, sobald in jedem Kessel vier Zutaten sind. Dann wird gerechnet: Jeder farbige Hexchip zählt 2 Punkte, jeder weiße 1 Punkt. Und wer jetzt noch Superhexspruch-Zutatenkärtchen vorsieh liegen hat, hat Pech gehabt, die zählen nämlich nichts. Klar, die Hexe mit den meisten Punkten hat am besten gehext und den Superhexspruch-Wettbewerb gewonnen.

© 1999, hör + lies Verlag GmbH, Berlin; Stefan Dorra, Hannover.  
 ® 1999, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.

**Übrigens, für einen Superhexspruch braucht man:**

