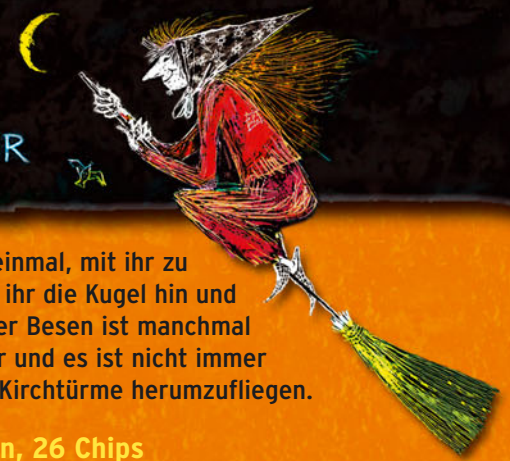


DIE KLEINE HEXE

OTFRIED
PREUSSLER



Mit der fliegenden kleinen Hexe unterwegs zu guten Taten! Ein Spiel für die ganze Familie, für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

Die kleine Hexe, die mit ihren 127 Jahren noch eine junge Hexe ist, hat ein Jahr lang Zeit, um eine „gute“ Hexe zu werden. Erst dann, so sagt die Oberhexe, darf sie bei der nächsten Walpurgisnacht gemeinsam mit den großen Hexen auf dem Blocksberg tanzen.

Doch wie wird man eine „gute“ Hexe? Der Rabe Abraxas weiß Rat und schlägt ihr vor, beim Hexen nur noch gute Taten zu vollbringen. Aber verflüxt, das ist gar nicht so einfach, denn dafür muss die kleine Hexe am richtigen Ort landen. Und der neue Hexenbesen ist noch nicht eingeflogen und vollführt wilde Sprünge – da muss die kleine Hexe aufpassen, dass sie nicht gegen eine Kirchturmspitze fliegt!

Spielmaterial

Dreidimensionaler Aufbau mit Himmel, 4 Holzstäbe, 1 kleine Hexe, 1 Magnethalter aus Holz mit dreigliedriger Kette, 1 Magnetkugel, 1 zweigliedrige Kette, 1 Rabe Abraxas zum Anhängen, 9 Kirchtürme, 9 Kirchturmspitzen, 1 Figur Rabe Abraxas, 1 Figur Mume Rumpumpel, 13 Karten mit Original-Illustrationen, 1 Bildtafel mit 13 Bildern, 1 Zeitleiste, 26 blaue Chips, 2 Aufstellfüße, 1 Kunststoffeinsatz zum Spielen, 26 Papp-Chips (je zweimal dieselbe Farbe)

Ziel des Spiels

Wer schafft es, zusammen mit der kleinen Hexe viele gute Taten zu vollbringen und die meisten blauen Chips zu sammeln?

Vor dem ersten Spiel

Lasst euch von Erwachsenen oder älteren Geschwistern helfen!

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln heraus. Um die kleine Hexe zum „Fliegen“ zusammenzubauen, nehmt ihr aus dem Beutel die Magnetkugel, den Magnethalter aus Holz mit der dreigliedrigen Kette und die zweigliedrige Kette. Zum Verbinden werden die Kettenglieder jeweils ein wenig auseinandergebogen, durch die Löcher der Figuren „gefädelt“ und anschließend wieder zurückgebogen (siehe Abbildung), sodass die Kettenglieder wieder ganz geschlossen sind. Lasst euch dabei von Erwachsenen oder älteren Geschwistern helfen!

Die dreigliedrige Kette, die am Magnethalter aus Holz befestigt ist, wird durch das obere Loch der kleinen Hexe (aus der

Stanztafel) geführt. Dann verbindet ihr die kleine Hexe und den Raben Abraxas (aus der Stanztafel) mithilfe der zweigliedrigen Kette miteinander. Es sind zwei Raben in der Stanztafel vorhanden – hier nehmt ihr den kleineren Raben mit dem Loch.

Vorbereitung

Der Kunststoffeinsatz, die Kirchtürme und der Himmel

Das Spiel wird in der Schachtel gespielt. Nehmt das Spielmaterial heraus, der Einsatz bleibt in der Schachtel. Legt je einen der braunen Pappringe auf die vier Löcher in den Ecken des Kunststoffeinsatzes und drückt die Ringe nach unten, bis sie „einrasten“. Nun werden die vier Holzstäbe durch die Ringe hindurch in den Einsatz gesteckt.

Um die neun Kirchtürme zusammenzubauen, steckt ihr jeweils ein langes unteres und ein kurzes oberes Teil an den Schlitzen zusammen. Dann steckt ihr die fertigen Kirchtürme in die Schlitze des Einsatzes und stellt jeweils eine rote Kirchturmspitze darauf. Zur Anzahl der Kirchtürme siehe am Ende unter „Varianten“.

Zum Schluss wird die Stanztafel mit dem „Himmel“ auf die vier Holzstäbe gesetzt und vorsichtig bis zu den Querstäben heruntergedrückt.

Die kleine Hexe

Die kleine Hexe, die mit dem Magneten und dem Raben durch die Ketten verbunden ist, befestigt ihr an einer beliebigen Stelle mit dem Magneten und der Kugel am „Himmel“.



Probiert einmal, mit ihr zu fliegen, indem ihr die Kugel hin und her schiebt. Der Besen ist manchmal unberechenbar und es ist nicht immer leicht, um die Kirchtürme herumzufliegen.

13 Karten, 26 Chips

Ihr legt die 13 Karten, mit den Zeichnungen nach oben, so neben die Schachtel, dass keine Karten übereinanderliegen. Bevor ihr die Karten umdreht, könnt ihr euch die Bilder anschauen. Wenn ihr geübt seid oder das Spiel schwieriger gestalten wollt, legt ihr sie gleich mit der Rückseite, das ist die Seite mit dem Raben Abraxas, nach oben aus.

Bei den 26 Chips kommt jede Farbe zweimal vor: Ein Chip kommt jeweils auf eine der umgedrehten Karten, der zweite Chip in eine der runden Vertiefungen des Einsatzes. In beiden Fällen werden die Chips zufällig und vor jedem neuen Spiel anders verteilt.

Figur Rabe Abraxas und Bildtafel

Der Rabe Abraxas wird in einen Aufstellfuß gesteckt und neben die Bildtafel gestellt.

Zeitleiste und Figur Mume Rumpumpel

Die beiden Teile der Zeitleiste werden aneinandergelegt. Sie zeigt ein Hexenjahr, das nach der Walpurgisnacht mit dem 1. Mai beginnt und Ende April mit der nächsten Walpurgisnacht endet. Die Mume Rumpumpel wird in einen Aufstellfuß gesteckt und auf das erste Feld, den 1. Mai, gestellt. Die 26 blauen Chips legt ihr neben die Bildtafel.



Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt und ist der Startspieler. Bei jedem Spielzug sind immer zwei Spieler beteiligt: der Startspieler, der die kleine Hexe bewegt, und sein linker Nachbar, der den Raben Abraxas spielt. Diese Rollen wechseln reihum nach jeder Runde zu den linken Nachbarn.

DIE KLEINE HEXE

OTFRIED
PREUSSLER



Der Rabe-Spieler entscheidet, welche gute Tat die kleine Hexe vollbringen soll. Dazu stellt der Spieler die Rabenfigur auf eine der Abbildungen auf der Bildtafel.

Tipp: Dort seht ihr die Bilder aus dem Buch „Die kleine Hexe“. Vielleicht kennt ihr ja die Geschichten? Dann dürft ihr erzählen, welche Tat die Hexe vollbringen soll. Zum Beispiel bei dem Bild mit den Frauen im Wald: „Kleine Hexe, du sollst zu den Frauen im Wald fliegen und Wind herbeihexen, damit sie viel Holz sammeln können.“ Oder: „Kleine Hexe, hilf den Frauen im Wald beim Holz sammeln!“

Wie schafft es der Startspieler, der kleinen Hexe bei dieser guten Tat zu helfen? Er überlegt zuerst, unter welcher Karte sich dieses Bild verbergen könnte. Dabei dürfen die Karten nicht umgedreht werden! Auf der Karte, unter der er diese Abbildung vermutet, liegt ein farbiger Chip. Derselbe Chip findet sich in dem Einsatz in der Schachtel wieder, in einer der Mulden. Dorthin muss die kleine Hexe nun fliegen!

Beispiel: Glaubt der Hexe-Spieler, dass das Bild mit den Frauen im Wald unter der Karte mit dem roten Chip liegt, sucht er im Einsatz diesen roten Chip. Dorthin „fliegt“ er nun mit der kleinen Hexe, um die gute Tat zu vollbringen.



Die kleine Hexe fliegt

Die kleine Hexe startet an dem Punkt, wo sie am Ende des letzten Flugs „hängen“ geblieben ist. Manchmal ist der Spieler also eher nah am gewünschten Zielort und manchmal weiter entfernt.

Der Spieler bewegt die kleine Hexe, indem er oben auf dem „Himmel“ die Kugel hin und her schiebt – dadurch fliegt die kleine Hexe mit über das Spielfeld. Der Spieler kann immer schauen, wie sich die Hexe bewegt und wohin sie fliegt. Manchmal ist der Besen allerdings etwas unberechenbar!

Während des Flugs mit der kleinen Hexe darf der Spieler keine Kirchturmspitze herunterwerfen. Wenn eine oder mehrere Spitzen herunterfallen, endet der Spielzug sofort. Dies gilt auch, wenn die kleine Hexe aus Versehen „abstürzt“. Sie darf dann nicht mehr weiter zum Zielort fliegen. In beiden Fällen wandert die Mume Rumpumpel auf der Zeitleiste ein Feld nach vorne. Der Spieler links vom Startspieler wird der neue Hexe-Spieler, dessen linker Nachbar der nächste Rabe-Spieler.

Am Zielort angekommen

Ein Zielort gilt als erreicht, wenn der Rabe Abraxas, der unter der kleinen Hexe hängt, über dem Chip der gesuchten Farbe schwebt – und wenn beim Flug alle Kirchturmspitzen auf den Türmen geblieben sind! Der Spieler darf nun die Karte, die mit dem gleichfarbigen Chip bedeckt ist, umdrehen.

Beispiel: Die kleine Hexe und Abraxas schweben über dem roten Chip. Der Spieler dreht die Karte um, auf der der rote Chip liegt.

Nun schauen alle, ob das Bild auf der aufgedeckten Karte mit dem Motiv der Bildtafel übereinstimmt, auf dem die Figur des Raben Abraxas steht.

★ **Stimmen die beiden Bilder überein?** Dann hat die kleine Hexe den richtigen Ort gefunden! Der Spieler erhält einen blauen Chip als Belohnung. Einen zweiten blauen Chip legt er auf das Motiv der Bildtafel, das er gerade gefunden hat. So könnt ihr im Spiel immer gleich erkennen, welche guten Taten die kleine Hexe schon vollbracht hat, denn jede gute Tat kommt nur einmal dran.

Die Karte wird wieder umgedreht und der farbige Chip kommt oben drauf. Die nächsten Spieler sind an der Reihe: der neue Startspieler (mit der kleinen Hexe) und sein linker Nachbar (mit dem Raben Abraxas).

★ **Stimmen die beiden Bilder nicht überein?** Schade, dann erhält der Spieler keinen blauen Chip! Die Karte wird wieder umgedreht und der farbige Chip wird daraufgelegt. Die Abbildung auf der Bildtafel bekommt keinen blauen Chip, da die gute Tat nicht vollbracht wurde. Die Mume Rumpumpel zieht auf der Jahresleiste ein Feld vor. Die nächsten Spieler sind an der Reihe: der neue Startspieler (mit der kleinen Hexe) und sein linker Nachbar (mit dem Raben Abraxas).



Das Spiel endet

ENTWEDER,

wenn auf der Bildtafel auf allen Abbildungen ein blauer Chip liegt und alle 13 guten Taten erfüllt wurden. Hurra! Die kleine Hexe ist dank eurer Hilfe eine „gute“ kleine Hexe geworden. Sie darf nun zur Hexenprüfung vor den großen Hexenrat treten und ihr gewinnt alle gemeinsam mit ihr. Der Spieler, der die meisten blauen Chips vor sich liegen hat, hat der kleinen Hexe am meisten geholfen und wird ihr bester Freund. Und er darf mit ihr eine Ehrenrunde fliegen! Heia, Walpurgisnacht, kleine Hexe!

ODER,

wenn die Mume Rumpumpel das letzte Kalenderfeld erreicht, bevor die kleine Hexe alle guten Taten vollbracht hat. Dann ist die kleine Hexe leider nicht rechtzeitig eine „gute“ Hexe geworden. Abraxas erlaubt ihr darum noch nicht, zur Walpurgisnacht vor den Hexenrat



zu treten. Schade! Alle Spieler verlieren gemeinsam mit der kleinen Hexe gegen die Mume Rumpumpel ... Die kleine Hexe zaubert jedoch ein wenig und ernennt den Spieler mit den meisten blauen Chips zum Sieger, weil er sie am meisten unterstützt hat!

Varianten

★ **Anzahl der Kirchtürme:** Mit wie vielen Türmen ihr spielt, könnt ihr selber bestimmen. Je mehr Türme ihr nehmt, desto schwieriger wird es, mit der kleinen Hexe herumzufiegen. Fangt am besten mit wenigen Türmen an – ihr könnt sie beliebig im Einsatz verteilen.

Es gibt Türme mit zwei und welche mit vier „Zinnen“ für die Kirchturmspitzen – je weniger Zinnen, desto leichter fallen die Spitzen herunter. Ihr könnt euren gewünschten „Schwierigkeitsgrad“ damit selber zusammenstellen.

★ **Der Spieler hat beim Fliegen nicht unbegrenzt Zeit!** Die Mitspieler sprechen langsam einen Zauberspruch, zum Beispiel „Hokuspokus Fidibus, dreimal schwarzer Kater, dreimal schwarzer Rabendreck, kleine Hexe, flieg zum rechten Fleck!“. Wenn der Spruch beendet ist, muss der Spieler mit der kleinen Hexe am gewünschten Ort angekommen sein – ohne Kirchturmspitzen heruntergestoßen zu haben!

Am Anfang könnt ihr den Spruch auch zweimal sagen, damit der Spieler mehr Zeit hat, an den gewünschten Ort zu kommen. Bei jüngeren Spielern sollten die Mitspieler langsam sprechen.

Art.-Nr.: 698102

Nach dem Buch von Otfried Preußler, „Die kleine Hexe“, mit Illustrationen von Winnie Gebhardt-Gayler © 1957 by Thienemann Verlag (Thienemann Verlag GmbH, Stuttgart/Wien)

Spielidee: Kai Haferkamp
Illustrationen der Kirchtürme: Reiner Stolte
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

