



DIE HEXEN

Die Hexen basiert auf einigen Charakteren und Situationen aus Terry Pratchetts Scheibenwelt®-Büchern. In diesem Spiel übernimmst du die Rolle einer jungen Hexe in der Ausbildung, wie etwa Tiffany Weh oder Petulia Knorpel. Du wurdest nach Lancre entsandt, um deine Ausbildung fortzusetzen, was dort insbesondere durch Anwendung deiner Fähigkeiten geschieht. Eine Hexe zu sein, bedeutet, die Probleme anderer zu lösen. Manchmal bedeutet es, ein krankes Schwein zu heilen oder ein gebrochenes Bein zu versorgen. Bei anderen Gelegenheiten kann es bedeuten, dass du eine Invasion von Elfen zurückschlagen oder dich mit dem Winterschmied auseinandersetzen musst. Es kommt sehr häufig darauf an, welcher Wochentag gerade ist.

Im Wesentlichen ist dies ein Abenteuerspiel. Als Hexenschülerin bewegst du dich auf dem Spielfeld und versuchst verschiedene Probleme zu lösen: leichte und schwierige. Zu Beginn solltest du dich darauf beschränken, leichte Probleme zu lösen, da dies die Anzahl deiner Handkarten erhöht, was dich stärker macht. Zu einem späteren Zeitpunkt wirst du bereit sein, schwierige Probleme zu lösen. Alle Probleme werden auf dieselbe Art gelöst: Du würfelst und prüfst, ob der geforderte Wert erreicht wird. Du kannst deine Erfolgchancen steigern, indem du Magie oder Kopflogie einsetzt. Wobei du aufpassen musst, dass du nicht durch den Einsatz von zu viel Magie zur Schwarzen Aliss wirst. Karten können dir ebenfalls bei einer Problemlösung helfen und weitere Vorteile verschaffen. Durch das Lösen von Problemen erlangst du Punkte und am Ende des Spiels gewinnt die Hexe mit den meisten Punkten.

Die Spieler müssen aufpassen, nicht zu viele Krisensituationen entstehen zu lassen, da durch zu viele Krisen das Spiel vorzeitig endet und alle Spieler verlieren.

Die Hexen ist ein Spiel für einen bis vier Spieler und eine Partie dauert ungefähr neunzig Minuten. Lasse dich von der Anzahl der Seiten in dieser Spielregel nicht abschrecken. Das Spiel selbst ist nicht zu kompliziert, aber es gibt einige Spielsituationen, für die die Regeln besonders deutlich gemacht werden müssen, was zu weiteren Seiten in der Spielregel führt. Du kannst das Spiel generell nach den Regeln auf der Spielübersichtskarte spielen. Ziehe diese Spielregel dann zu Rate, wenn eine Situation unklar ist.

Spielmaterial

Außer der Spielregel und dem Spielplan solltest du auch folgendes Spielmaterial haben:



4 Hexenfiguren



4 Hexenwürfel



30 Leichtes-Problem-Kärtchen



17 Schwieriges-Problem-Kärtchen



Spielübersicht



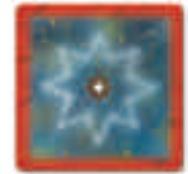
4 Hexenschülerin-Karten



1 Unsichtbarkeit-Kärtchen



1 Heile krankes Schwein-Kärtchen



1 Magie-Kärtchen



55 Spielkarten



16 Gegacker-Marker



12 Krisen-Marker



12 Schwarze Aliss-Kärtchen

Der Spielplan



Das Spiel beginnen

Mische die violetten Schwieriges-Problem-Kärtchen. Lege verdeckt je ein Kärtchen auf jedes der fünf Felder auf dem Spielplan, das mit einem violetten Quadrat gekennzeichnet ist.



Lege anschließend ebenfalls verdeckt Schwieriges-Problem-Kärtchen auf die Problem-Felder am unteren Spielfeldrand. Die Anzahl der Kärtchen richtet sich nach der Anzahl der Spieler. Beachte, dass einige Felder unbesetzt bleiben können:

Ein Spieler: 1, 1, 1, 0, 0, 0 Zwei Spieler: 1, 1, 2, 1, 1, 1
Drei Spieler: 2, 2, 2, 2, 2, 2 Vier Spieler: 2, 2, 2, 2, 2, 0

Mische nun verdeckt die Leichtes-Problem-Kärtchen. Lege wieder verdeckt je ein Kärtchen auf jedes der zehn Felder auf dem Spielplan, das mit einem grünen Quadrat gekennzeichnet ist. Drehe nun die gelegten Leichtes-Problem-Kärtchen um, sodass die offen auf dem Spielplan liegen. Lege danach wie folgt weitere Leichtes-Problem-Kärtchen zufällig offen auf die Problem-Felder am unteren Spielfeldrand:



Ein Spieler: 2, 2, 1, 0, 0, 0 Zwei Spieler: 2, 2, 1, 2, 1, 1
Drei Spieler: 2, 2, 2, 2, 2, 2 Vier Spieler: 4, 4, 4, 3, 3, 0

Die Leichtes-Problem-Kärtchen sollten nun offen auf den verdeckten Schwieriges-Problem-Kärtchen liegen. Alle verbleibenden Problem-Kärtchen sind aus dem Spiel und wandern zurück in die Schachtel. Schwieriges-Problem-Kärtchen werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler einen Ort mit einem solchen Kärtchen aufsucht oder eine Karte gespielt wird.



Beispiel: So sollten die Problem-Felder bei einer Partie mit vier Spielern aussehen: je zwei Schwieriges-Problem-Kärtchen verdeckt auf den ersten fünf Feldern und darauf offen auf den ersten drei Feldern je vier und auf dem vierten und fünften Feld je drei Leichtes-Problem-Kärtchen.

Gegacker-Marker werden aus verschiedenen Gründen im Verlauf des Spiels vergeben, welche später genauer erklärt werden. Die Anzahl der Gegacker-Marker ist abhängig von der Anzahl der Spieler:

Ein Spieler: vier Gegacker-Marker
Zwei Spieler: acht Gegacker-Marker
Drei Spieler: zwölf Gegacker-Marker
Vier Spieler: sechzehn Gegacker-Marker

Eventuell überzählige Gegacker-Marker werden aus dem Spiel genommen und wandern in die Schachtel.

Die Krisen- und Schwarze Aliss-Marker sollten an den Rand des Spielplans gelegt werden.

Der erste Spieler sollte nun seine Hexenschülerin-Persönlichkeit wählen. Jeder Spieler würfelt reihum mit allen vier Hexen-Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf darf als erster eine Persönlichkeit auswählen. Beachte, dass das Gegacker-Symbol einen Wert von Null hat. Im Falle eines Gleichstands wird erneut gewürfelt, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Nachdem der erste Spieler eine Persönlichkeit ausgewählt hat, wählen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Persönlichkeit.

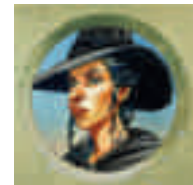


Die Spieler bekommen die Hexenschülerin-Karte und Hexenfigur in der jeweils gewählten Farbe. Die Hexenschülerin-Karte bestimmt, welche Hexenschülerin-Persönlichkeit der Spieler übernimmt. Es gibt folgende vier Persönlichkeiten:

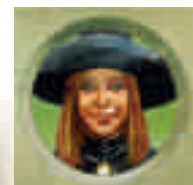
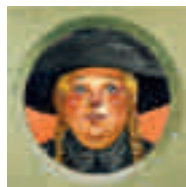
Tiffany Weh beginnt das Spiel mit dem Unsichtbarkeit-Kärtchen. Dieses Kärtchen kann während des Spiels einmal eingesetzt werden, um den Vorteil der Unsichtbarkeit zu erlangen. Diese Fähigkeit wird im Abschnitt Beschreibung der Karten genauer erklärt.



Annagramma Falkin beginnt das Spiel mit dem Magie-Kärtchen und einem Gegacker-Marker (von dem Stapel der im Spiel befindlichen Marker). Das Magie-Kärtchen kann auf die gleiche Art und Weise eingesetzt werden wie eine Karte mit einem Magie-Symbol, d.h. es muss ein Gegacker-Marker genommen werden, wenn dieses Kärtchen eingesetzt wird. Dieses Kärtchen kann nur einmal eingesetzt werden.



Petulia Knorpel beginnt das Spiel mit dem Heile krankes Schwein-Kärtchen. Dieses Kärtchen kann einmal während des Spiels eingesetzt werden, um ein Problem mit einem kranken Schwein automatisch zu lösen.



Dimity Tumult ist Startspielerin und darf als erstes ihre Hexenfigur auf den Spielplan setzen.

Mische nun die Spielkarten und teile an jeden Spieler drei Karten aus. Lege die verbleibenden Karten an eine Seite des Spielplans, um dort einen Nachzugstapel zu bilden. Ein Spieler sollte sich bereiterklären, die Kontrolle über den Nachzugstapel zu übernehmen und sicherzustellen, dass zu Beginn eines jeden Zuges eine Karte aufgedeckt wird. Es ist eine gute Idee, jemanden auszuwählen, der verantwortungsbewusst ist und ein gutes Gedächtnis hat.



Wenn kein Spieler Dimity Tumult gewählt hat, beginnt der Spieler, der zuletzt seine Persönlichkeit gewählt hat.

Beginnend mit dem Startspieler setzen alle Spieler reihum ihre Hexenfigur auf ein freies Feld auf dem Spielplan. Es darf sich dort kein Problem-Kärtchen befinden. Es dürfen zwei (oder mehr) Spieler auf dem selben Feld beginnen.

Die Karten

Karten enthalten drei oder vier Informationen, aber immer nur eine kann genutzt werden, wenn eine Karte gespielt wird. Diese Informationen sind:

Symbol

Auf jeder Karte ist entweder ein Magie-, Kopfologie- oder Hexenbesen-Symbol. Magie und Kopfologie können eingesetzt werden, um Probleme zu lösen. Hexenbesen können eingesetzt werden, um sich schnell auf dem Spielplan zu bewegen.



Vorteil

Auf jeder Karte ist ein Vorteil beschrieben. Eine Karte kann jederzeit während des eigenen Zuges gespielt werden, um den Vorteil zu nutzen. Dies zählt nicht als Aktion. Außer dem Handkartenlimit gibt es keine Beschränkung, wie viele Vorteile während eines Zuges genutzt werden können.

Die Macht der Drei

Wenn drei Karten mit der Beschreibung Die Macht der Drei gespielt werden und die Persönlichkeiten auf den Karten unterschiedlich sind, wird dadurch ein Problem automatisch gelöst.

Ort

Zu Beginn eines jeden Zuges wird eine Karte aufgedeckt und ein Problem-Kärtchen an den angegebenen Ort gelegt.

Das Spiel spielen

Nun kann das Spiel beginnen.

Spiele führen ihre Spielzüge im Uhrzeigersinn nacheinander aus. Ein Spielzug besteht aus folgenden Phasen:

1. Das nächste Problem-Kärtchen auslegen.
2. Hexe bewegen – diese Aktion kann zweimal ausgeführt werden.
3. Handkarten auf das erlaubte Maximum auffüllen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel setzt sich in dieser Art fort, bis einer der folgenden drei Fälle eintritt:

- Alle Problem-Kärtchen sind gelegt worden.
- Ein Krisen-Marker muss gelegt werden, aber es ist keiner mehr verfügbar.
- Drei Elfen-Kärtchen liegen aufgedeckt auf dem Spielplan.

1. Nächstes Problem-Kärtchen legen



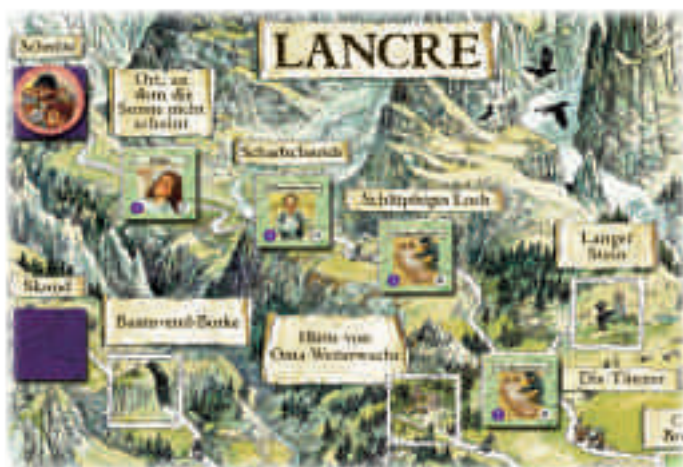
Der verantwortliche Spieler für den Nachzugstapel deckt eine Karte auf, um zu sehen, an welchem Ort das nächste Problem-Kärtchen gelegt werden soll. Nimm das oberste Kärtchen vom Stapel, der sich am weitesten links befindet und lege es an den angegebenen Ort.

Wenn sich an dem angegebenen Ort bereits ein Problem-Kärtchen befindet, lege stattdessen einen Krisen-Marker auf das vorhandene Kärtchen. Wenn sich dort bereits ein Krisen-Marker befindet, lege keinen weiteren dorthin. In der Regel kann ein Feld nur einen Krisen-Marker aufnehmen. Decke dann eine weitere Karte auf, um einen anderen Ort für das zu legende Problem-Kärtchen zu finden. Wenn nötig wiederhole diesen Vorgang. Dadurch kann es vorkommen, dass mehrere Krisen-Marker gelegt werden müssen.



Wenn ein Kärtchen in das Schloss Lancre oder die Stadt Lancre gelegt werden soll, kann ein freies Feld dafür benutzt werden. Sollte dies nicht möglich sein, entscheidet der aktuelle Spieler – sofern notwendig –, auf welches Kärtchen ein Krisen-Marker gelegt wird, bevor eine weitere Karte aufgedeckt wird. Sollte sich mindestens eine Hexe im Schloss oder in der Stadt aufhalten, wird dort kein Krisen-Marker gelegt und direkt eine neue Karte aufgedeckt.

Wenn ein Krisen-Marker an einen Ort gelegt werden soll und es ist keiner mehr verfügbar, endet das Spiel und niemand hat gewonnen.



Beispiel: Pat erhält, da er sehr wichtig ist, die Verantwortung für den Nachzugstapel. Wir sind in der ersten Phase von Heathers Zug. Pat deckt eine Karte auf, um zu sehen, wohin das nächste Problem-Kärtchen (welches ein Gebrochener Arm-Einfaches-Problem-Kärtchen ist) gelegt werden soll. Auf der Karte ist „Schnitte“ angegeben. Da in Schnitte bereits ein Problem-Kärtchen liegt, wird dort ein Krisen-Marker abgelegt. Pat deckt eine weitere Karte auf. Auf dieser Karte ist Scharfschneide angegeben. Da dieses Feld leer ist, wird das Gebrochener Arm-Kärtchen dort abgelegt.

Ein Problem-Kärtchen kann nicht an einen Ort gelegt werden, an dem sich mindestens eine Hexe befindet. Soll ein Kärtchen an einen solchen Ort gelegt werden, wird eine weitere Karte aufgedeckt und kein Krisen-Marker gelegt. Es ist wichtig, dass weiterhin Karten aufgedeckt werden, bis ein Ort für das aktuelle Problem-Kärtchen gefunden wurde.

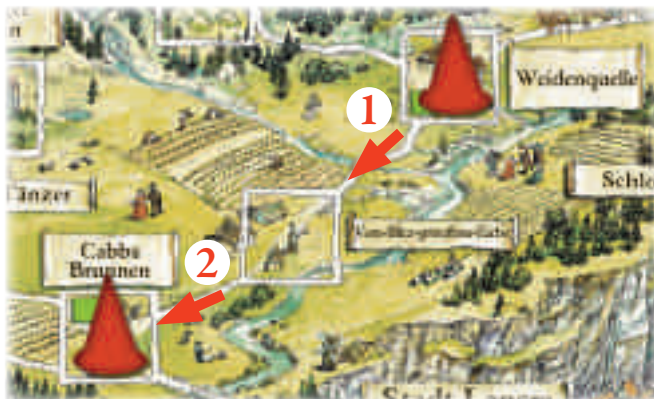
Wenn ein Schwieriges-Problem-Kärtchen gelegt wird, bleibt es verdeckt.

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem das letzte Problem-Kärtchen gelegt wurde.

2. Hexe bewegen

Du darfst nun deine Hexe bewegen. Du darfst in einem Zug deine Hexe zweimal bewegen. Jede Bewegung sollte als eigene Aktion behandelt werden. Es gibt zwei Arten, eine Hexe zu bewegen: gehen und per Hexenbesen fliegen. Da es keinen Bewegungszwang gibt, kann eine Hexe auch bleiben, wo sie gerade steht.

Gehen



Wenn du dich entscheidest, dich zu bewegen, darfst du bis zu zwei Felder weiterziehen. Du kannst nicht durch einen Ort gehen, an dem sich ein Problem oder eine andere Hexe befindet. Sobald du an einen solchen Ort kommst, musst du anhalten und dich um das Problem kümmern oder Tee trinken, je nach Situation. Unsichtbarkeit erlaubt einer Hexe, durch einen solchen Ort zu gehen, ohne anhalten zu müssen. Beachte, dass Stadt Lancre und Schloss Lancre durch einen Weg verbunden sind.

Hexenbesen

Wenn du per Hexenbesen fliegen möchtest, musst du dafür eine Karte mit Hexenbesen-Symbol ablegen. Du darfst dann zu jedem beliebigen Ort auf dem Spielplan reisen. Da du fliegst, ignorierst du alle Probleme in Orten, die du überfliegst.



Orte mit mehreren Feldern

Wenn du in die Stadt Lancre oder das Schloss Lancre reist, wählst du eins der Felder als Ziel aus. Beachte, dass du Felder mit einem Problem oder einer Hexe umgehen kannst, wenn sich noch ein freies Feld an einem Ort befindet. Wenn du dich bereits in der Stadt Lancre oder im Schloss Lancre befindest und auf ein anderes Feld am selben Ort wechseln möchtest, so zählt dies als Bewegungs-Aktion.



Beispiel: Tiffany Weh befindet sich in Magrats Hütte. Sie beschließt, zu gehen, was bedeutet, dass sie zwei Felder weit gehen darf. Vor ihrem Standort kann sie die mit einem rot markierten Haken versehenen Felder erreichen. Sie kann nicht nach Baum-und-Borke oder Lancreschlucht gehen, da sie in Blödes Kaff anhalten muss, um sich dort um das Problem zu kümmern. Sie kann durch die Stadt Lancre in das Schloss Lancre gehen, da sich dort noch freie Felder befinden. Wenn alle drei Felder durch ein Problem-Kärtchen belegt wären, müsste sie dort anhalten und sich um eins der Probleme kümmern.



Folge-Aktion

Nachdem die Hexe sich bewegt hat, muss die zweite Aktion durchgeführt werden, welche durch den Zielort vorgegeben wird. Es gibt folgende zweite Aktionen:

Problem lösen, was durchgeführt werden muss, wenn sich ein Problem-Kärtchen an dem Ort befindet.

Tee trinken, was durchgeführt werden muss, wenn sich mindestens eine weitere Hexe an diesem Ort aufhält.

Nichts tun, was durchgeführt werden muss, wenn nichts Besseres zu tun ist.

Diese Folge-Aktionen werden jetzt genauer beschrieben.

Problem lösen

Wenn du an einen Ort mit einem Problem-Kärtchen reist, musst du versuchen, das Problem zu lösen.

Wenn es ein verdecktes schwieriges Problem ist, drehe das Kärtchen um. Leichte und schwierige Probleme werden auf dieselbe Art gelöst: durch würfeln.



Auf dem Problem-Kärtchen befindet sich ein Schwierigkeitsgrad, der in der unteren rechten Ecke angezeigt wird. Dieser Wert muss mit den Würfeln erreicht oder übertroffen werden.

Wenn sich ein Krisen-Marker auf einem Problem-Kärtchen befindet, ist der Schwierigkeitsgrad um zwei erhöht. In diesem Fall wären neun oder mehr Punkte notwendig, um Fieber zu heilen, und fünfundzwanzig oder mehr, um Lily Wetterwachs zu besiegen.



Zuerst würfelst du mit zwei Hexen-Würfeln. Beachte, dass jeder Würfel ein Gegacker-Symbol besitzt. Dieses hat einen Wert von Null.



Nun hast du die Option, davonzulaufen oder weiterhin das Problem zu kümmern. Wenn du dich entscheidest, weiterzumachen, darfst du nun Handkarten spielen, um deine Punktzahl zu erhöhen.



Jede Karte mit einem Kopfologie-Symbol bringt dir einen weiteren Punkt und jede Karte mit einem Magie-Symbol bringt dir zwei weitere Punkte. Für jede Magie-Karte, die du spielst, erhältst du einen Gegacker-Marker.

Danach würfelst du mit den beiden anderen Hexen-Würfeln. Zähle alle Punkte der vier Würfel und aller gespielten Karten zusammen. Du kannst keine weiteren Karten mehr spielen, nachdem mit dem zweiten Würfel-Paar gewürfelt wurde. Dennoch darfst du jetzt Karten spielen, um deren Vorteil zu nutzen. Für je zwei Schwieriges-Problem-Kärtchen erhältst du einen Zusatzpunkt.

Wenn die Gesamtzahl deiner Punkte gleich hoch oder höher ist als der Schwierigkeitsgrad (mit Krisenmarker ist er um zwei erhöht), hast du dich erfolgreich um das Problem gekümmert. Sollte die Gesamtzahl deiner Punkte niedriger sein, bist du gescheitert.

Wenn du bereits mit dem ersten Würfel-Paar die geforderte Punktzahl erreichst, musst du trotzdem mit dem zweiten Paar würfeln, um zu sehen, ob du Gegacker-Symbole würfelst.

Erfolg!

Wenn es dir gelingt, ein Problem zu lösen, nimmst du das Problem-Kärtchen an dich und legst es auf deine Hexenschülerin-Karte. Wenn ein Krisen-Marker auf dem Kärtchen liegt, wird dieser in den Vorrat zurück gelegt.

Du kannst bis zu acht Leichtes-Problem-Kärtchen auf deiner Hexenschülerin-Karte ablegen. Wenn du mehr als acht solcher Kärtchen erlangst, kannst du sie am Rand der Hexenschülerin-Karte ablegen. Sie zählen am Ende des Spiels als Siegpunkte, helfen dir aber nicht, die Anzahl deiner Handkarten zu erhöhen.

Wenn du gegen Graf Bela de Elstyr erfolgreich warst, musst du in den Regeln im Abschnitt Folgen des Erfolgs weiterlesen.

Scheitern!

Wenn es dir nicht gelingt, ein Problem zu lösen – egal ob leicht oder schwierig –, musst du dich aus dem Ort zurückziehen UND einen Gegacker-Marker nehmen. Zurückziehen bedeutet, an einen angrenzenden Ort zu gehen, an dem sich weder ein Problem noch eine andere Hexe befindet. Du kannst dich an einen beliebigen freien Ort zurückziehen, wenn du eine Karte mit einem Hexenbesen-Symbol spielst. Du kannst dich auch auf ein freies Feld am selben Ort zurückziehen, wenn du dich in der Stadt Lancre oder dem Schloss Lancre aufhältst. Wenn du dich nicht zurückziehen kannst, musst du einen weiteren Gegacker-Marker nehmen und deine Spielfigur an einen beliebigen freien Ort bewegen. Dort darf sich keine andere Hexe aufhalten. Solltest du ein schwieriges Problem nicht lösen können, beachte den Abschnitt Folgen des Scheiterns. Die Folgen von Erfolg oder Scheitern sind am Ende dieser Regeln beschrieben.

Davonlaufen

Wenn du dich dafür entscheidest, wegzulaufen, musst du deine Spielfigur an einen angrenzenden Ort verschieben, an dem sich weder ein Problem-Kärtchen noch eine andere Hexe befindet. Du kannst an einen beliebigen freien Ort davonlaufen, wenn du eine Karte mit einem Hexenbesen-Symbol spielst. Solltest du nicht an einen solchen Ort davonlaufen können, musst du weiterhin versuchen, das Problem zu lösen. Wenn du davonläufst, bleiben dir die Folgen des Scheiterns erspart. Du kannst auch auf ein freies Feld am selben Ort davonlaufen, wenn du dich in der Stadt Lancre oder dem Schloss Lancre aufhältst.

Gegacker-Marker

Für jedes gewürfelte Gegacker-Symbol musst du einen Gegacker-Marker nehmen. Wenn du eine Karte spielst, die dir erlaubt, erneut zu würfeln, darfst du die zuvor gewürfelten Gegacker-Symbole ignorieren.



Sollten keine Gegacker-Marker mehr im Vorrat sein, nimm einen Marker von dem Spieler, der die meisten Gegacker-Marker besitzt. Du darfst dir aussuchen, von welchem Spieler du den Marker nimmst, wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Gegacker-Marker besitzen. Wenn du die meisten Gegacker-Marker besitzt oder einer der Spieler mit den meisten Markern bist, musst du stattdessen einen Schwarze Aliss-Marker nehmen. Dieser kostet dich am Ende des Spiels einen Siegpunkt.

Die Macht der Drei



Wenn du drei Karten mit der Beschreibung die Macht der Drei spielst und die Persönlichkeiten auf den Karten unterschiedlich sind, wird dein Problem automatisch gelöst. Du darfst diese Karten jederzeit während einer Problemlösung spielen, nachdem du mit allen vier Würfeln gewürfelt hast. Agnes Nitt und Perdita X Traum zählen als unterschiedliche Persönlichkeiten. Ein Problem auf diese Art zu lösen, hat dieselben Auswirkungen, als wäre das Problem durch Würfeln gelöst worden.

Egal was während deines Zuges geschieht, gespielte Karten werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel: Annagramma entschließt sich, nach Schnitte zu gehen. Sie deckt das Schwieriges-Problem-Kärtchen auf. Es ist der Schwärmer. Sie würfelt nun mit zwei Hexenwürfeln. Sie würfelt Gegacker und eine 5. Glücklicherweise hat sie die Igor und Fetzen-Karte, welche ihr den Vorteil bietet, einen oder beide Würfel erneut zu würfeln. Sie beschließt, den Gegacker-Würfel erneut zu würfeln und würfelt eine 4. Beachte, dass sie nun keinen Gegacker-Marker mehr nehmen muss. Annagramma muss sich nun entscheiden, ob sie bleibt oder davonläuft. Sie entschließt sich, zu bleiben, und darf nun weitere Karten spielen. Sie spielt zwei Karten mit dem Kopfologie-Symbol und eine Karte mit dem Magie-Symbol. Sie beschließt außerdem, das Magie-Kärtchen, mit dem sie das Spiel begonnen hat, einzusetzen. Annagramma hat zuvor bereits zwei schwierige Probleme gelöst. Das bedeutet, dass ihre Punktzahl aktuell bei sechzehn liegt. Da auf dem Problem-Kärtchen ein Krisen-Marker liegt, muss sie mit dem verbleibenden Würfel-Paar acht Punkte würfeln. Sie würfelt eine 2 und eine 4, was nicht ausreicht. Glücklicherweise ist ihre letzte Karte die Wir-sind-die-Größten!-Karte, welche ihr den Vorteil bietet, zwei Punkte zu ihrer bisherigen Punktzahl hinzuzufügen. Beachte, dass sie keine weiteren Karten der Symbole wegen spielen kann, wohl aber, um den Vorteil einer Karte zu nutzen. Ihre Gesamtpunktzahl ist nun vierundzwanzig, was dem Wert

entspricht, den sie erreichen muss. Der Schwärmer ist besiegt. Sie nimmt das Kärtchen und legt es auf ihre Hexenschülerin-Karte. Der Krisen-Marker wandert zurück in den Vorrat. Da Annagramma zweimal Magie eingesetzt hat, muss sie zwei Gegacker-Kärtchen nehmen. Alle Karten, die gespielt wurden, werden auf den Ablagestapel gelegt. Das Magie-Kärtchen muss ebenfalls abgelegt werden, da es nur einmal benutzt werden kann.

Tee trinken

Wenn du auf einen Ort ziehst, auf dem sich bereits mindestens eine Hexe aufhält, musst du anhalten und Tee trinken. Das bestimmt die Etikette. Du darfst bis zu drei Gegacker-Marker ablegen, während andere Spieler an diesem Ort bis zu zwei Gegacker-Marker ablegen dürfen. Du kannst dich dazu entschließen, dich nicht zu bewegen und Tee zu trinken, solange sich an diesem Ort eine weitere Hexe aufhält.



Beispiel: Tiffany Weh besitzt mehr Gegacker-Marker, als ihr lieb ist; insgesamt sechs. Sie zieht nach Vom-Blitz-getroffene-Eiche und trifft dort auf Petulia Knorpel. Beide müssen nun Tee trinken. Tiffany legt drei ihrer Gegacker-Marker zurück. Petulia besitzt nur einen Gegacker-Marker, also kann sie nur einen zurücklegen. Wenn Tiffany wollte, könnte sie als zweite Aktion erneut Tee trinken, obwohl sie ihre Spielfigur nicht bewegt hat.

Nichts tun

Diese zweite Aktion ist hoffentlich selbsterklärend.

3. Handkarten auffüllen



Du füllst nun deine Handkarten auf das aktuelle Limit auf. Du beginnst das Spiel mit einem Handkarten-Limit von drei. Das Limit wird abhängig von der Anzahl gelöster leichter Probleme erhöht. Für je zwei Leichtes-Problem-Kärtchen erhöht sich dein Limit um eins. Mit fünf Leichtes-Problem-Kärtchen hast du also ein Handkarten-Limit von fünf. Dein Handkarten-Limit kann nie auf mehr als sieben steigen, egal wie viele Leichtes-Problem-Kärtchen du besitzt. Wenn du zu diesem Zeitpunkt mehr Handkarten haben solltest, als dein aktuelles Limit erlaubt, legst du keine Karte ab, ziehst aber auch keine weitere. Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen, verdeckten Nachzugstapel.

Spielende

Das Spiel endet umgehend, sobald einer dieser beiden Fälle eintritt:

- Ein Krisen-Marker muss gelegt werden, aber es ist keiner mehr verfügbar.
- Drei Elfen-Kärtchen (dazu zählen auch Elfenkönigin, Elfenkönig, Lankin der Elf) liegen aufgedeckt am Ende eines Zuges auf dem Spielplan.

In beiden Fällen haben alle Spieler automatisch verloren.

Ansonsten endet das Spiel, nachdem das letzte Problem-Kärtchen gelegt wurde und der aktive Spieler seinen Zug beendet hat. Alle Spieler zählen nun ihre Siegpunkte, die auf ihren Problem-Kärtchen angegeben sind. Auf jedem Problem-Kärtchen wird in einem Sechseck links unten der Siegpunkt-Wert angegeben.

Jedes Schwarze Aliss-Kärtchen zählt einen Minuspunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand hat der Spieler mit den wenigsten Gegacker-Markern gewonnen. Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, hat der Spieler mit den meisten Punkten auf seinen Schwieriges-Problem-Kärtchen gewonnen. Wenn auch dann noch kein Gewinner feststeht, hat der Spieler gewonnen, der das Problem-Kärtchen mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad besitzt. Sollte es danach immer noch einen Gleichstand geben, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.



Beispiel: Annagramma beendet das Spiel mit den oben abgebildeten Kärtchen. Diese zählen zweiundzwanzig Siegpunkte.



Beschreibung der Karten

Jede Karte bietet einen Vorteil, der auf der Karte beschrieben ist. Du kannst jederzeit während deines eigenen Zuges beliebig viele Handkarten spielen, um den Vorteil der Karten zu nutzen.

Beispiel: *Du hast gerade mit dem zweiten Würfel-Paar gewürfelt und nicht genügend Punkte erzielt, um das Problem zu lösen. Du kannst nun eine Umwandlung- oder zusätzliche Karten-Karte spielen und darauf hoffen, dass du Karten erhältst, die dir helfen, das Problem zu lösen. Wie etwa erneut würfeln- oder Bonus-Karten, die du sofort spielen darfst.*

Bonus +2/4 auf das Würfelergebnis – Du kannst diese Karte spielen, nachdem du bereits mit beiden Würfel-Paaren gewürfelt hast. Einige Karten geben den Bonus nur gegen bestimmte Gegner.

Borgen – Du darfst dir zwei verdeckte Schwieriges-Problem-Kärtchen ansehen. Die Kärtchen werden wieder verdeckt abgelegt, nachdem du sie dir angesehen hast.

Entkommen – Wenn du bei einem Problem versagst, kannst du davonlaufen. Diese Karte erlaubt dir, davonzulaufen, als wärest du nach dem ersten Würfel-Wurf davongelaufen. Beachte, dass du entkommst und nicht scheiterst, daher treten auch die Folgen eines Scheiterns nicht in Kraft. Wenn du dich nicht an einen angrenzenden Ort zurückziehen kannst, darfst du dich an einen beliebigen freien Ort zurückziehen.

Erneut würfeln – Du kannst diese Karte spielen, nachdem du mit einem Würfel-Paar gewürfelt hast. Würfel erneut mit einem oder zwei Würfeln. Wenn beim ersten Versuch Gegacker-Symbole gewürfelt wurden, kann dieses Ergebnis ignoriert werden und nur das neue Ergebnis zählt. Das erste Würfel-Paar kann nicht erneut gewürfelt werden, sobald mit dem zweiten Würfel-Paar gewürfelt wurde.

Helfende Hand – Entferne einen Krisen-Marker von einem Problem-Kärtchen deiner Wahl.

Krankes Schaf – Löse ein Krankes Schaf-Problem automatisch. Du kannst diese Karte spielen, nachdem du bereits versucht hast, das Problem zu lösen, behältst aber alle Gegacker-Marker, die du währenddessen erhalten hast.

Selbstbewusstsein – Lege zwei Gegacker-Marker zurück in den Vorrat.

Tod – Löse ein Tod-Problem automatisch. Du kannst diese Karte spielen, nachdem du bereits versucht hast, das Problem zu lösen, behältst aber alle Gegacker-Marker, die du währenddessen erhalten hast.

Torkeln – Decke ein Schwieriges-Problem-Kärtchen auf. Nun ist es an der Zeit, zu überprüfen, ob sich drei Elfen-Kärtchen auf dem Spielplan befinden.

Umwandlung – Lege eine beliebige Anzahl Handkarten ab und ziehe neue Karten, einschließlich einer für diese Karte.

Unsichtbarkeit – Du kannst durch einen Ort mit einem Problem-Kärtchen oder einer Hexe gehen, ohne dich um das Problem zu kümmern oder Tee zu trinken. Wenn sich an dem Ort ein verdecktes Schwieriges-Problem-Kärtchen befindet, darfst du es dir ansehen. Du kannst dich dann entscheiden, ob du bleiben (und dich um das Problem kümmern) oder weitergehen möchtest. Wenn du weitergehen möchtest, legst du das Schwieriges-Problem-Kärtchen verdeckt zurück. Du kannst nur weitergehen, wenn du deine erlaubte Bewegung noch nicht ausgeschöpft hast oder dir eine weitere Aktion zur Verfügung steht. Das Unsichtbarkeits-Kärtchen, mit dem Tiffany das Spiel beginnt, funktioniert auf die gleiche Weise. Es ist möglich, mit der ersten Aktion mit einem Hexenbesen zu fliegen, das am Zielort verdeckte Schwieriges-Problem-Kärtchen mit Hilfe von Unsichtbarkeit anzusehen, und mit der zweiten Aktion weiterzugehen. Du kannst dich entscheiden, ob du Unsichtbarkeit einsetzen möchtest, nachdem du das Problem-Kärtchen angesehen hast. Beachte, dass du in der Stadt Lancre oder im Schloss Lancre diesen Vorteil nutzen kannst, um ein Schwieriges-Problem-Kärtchen anzusehen, bevor du mit der ersten Aktion an einen anderen Ort gehst oder mit dem Hexenbesen fliegst.



Beispiel: *Tiffany möchte sich um das Kranke Schaf-Problem in Weidenquelle kümmern, da es mittlerweile ein kritisches Problem ist. Sie geht nach Vom-Blitz-getroffene-Eiche. Sie darf sich nun das verdeckte Schwieriges-Problem-Kärtchen dort ansehen. Es handelt sich um Lily Wetterwachs. Da sie es momentan noch nicht mit Lily Wetterwachs aufnehmen möchte, spielt sie eine Karte mit dem Unsichtbarkeits-Vorteil und geht weiter nach Weidenquelle. Wenn ihre erste Bewegung in Vom-Blitz-getroffene-Eiche geendet hätte, könnte sie immer noch mit ihrer zweiten Aktion weiter nach Weidenquelle gehen.*

Zusätzliche Bewegung – Du darfst bis zu zwei zusätzliche Felder weitergehen.

Zusätzliche Karten – Lege diese Karte ab und ziehe zwei neue Karten. In diesem Fall darfst du mehr Karten haben, als dein Limit dir erlaubt. Bei einigen Karten musst du zusätzlich einen Gegacker-Marker nehmen.

Folgen des Scheiterns

Wenn du beim Versuch, ein schwieriges Problem zu lösen, scheitern solltest, musst du nicht nur einen oder zwei Gegacker-Marker nehmen, sondern du erleidest auch und eventuell mit deinen Hexen-Kolleginnen die hier beschriebenen Folgen. Es gibt auch eine Folge des Erfolgs.

Der Tückische

Alle Hexenfiguren werden in den Kerker versetzt. Wie du den Kerker wieder verlassen kannst, wird im Abschnitt Herzog Felmet und Herzogin Felmet beschrieben. Beachte, dass die Hexen, obwohl sie sich am selben Ort aufhalten, im Kerker keinen Tee trinken!



Elfenkönigin, Elfenkönig, Lankin der Elf und die Elfen

Wenn am Ende deines Zuges drei oder mehr Elfen-Kärtchen aufgedeckt auf dem Spielplan liegen, endet das Spiel und niemand gewinnt. Ansonsten hat ein Scheitern keine Folgen.



Herzog Felmet und Herzogin Felmet

Du musst am Ende deines Zuges deine Hexenfigur in den Kerker versetzen. Du darfst den Kerker zu Beginn deines nächsten Zuges verlassen, wenn du eine Karte mit einem Hexenbesen-Symbol, dem Entkommen-Vorteil oder dem Unsichtbarkeit-Vorteil spielst. Wenn du keine solche Karte spielen kannst, musst du deine erste Aktion ausfallen lassen. Du entkommst dann zu Beginn deiner zweiten Aktion. Wenn du entkommst, versetzt du deine Spielfigur an einen beliebigen Ort und beendest den Zug, als wärst du auf die übliche Art dort hingereist.



Der Schwärmer

Du nimmst ein Schwarze Aliss-Kärtchen.



Graf de Elstyr, Vlad de Elstyr, Lacrimosa de Elstyr und Graf Bela de Elstyr

Lege einen Krisen-Marker auf das Problem-Kärtchen. Beachte, dass auch dann ein Krisen-Marker gelegt wird, wenn sich auf dem Problem bereits einer befindet. Dies ist die einzige Ausnahme, durch die mehr als ein Krisen-Marker auf ein Problem-Kärtchen gelegt werden kann.



Jedes Krisen-Marker erhöht in diesem Fall den Schwierigkeitsgrad um zwei Punkte.

Lily Wetterwachs

Du nimmst ein Schwarze Aliss-Kärtchen.



Winterschmied

Alle Spieler müssen ein Leichtes-Problem-Kärtchen ablegen. Dies beeinflusst das jeweilige Handkarten-Limit erst beim nächsten eigenen Zug.



Folge des Erfolgs

Graf Bela de Elstyr

Wenn du Graf Bela besiegst, werden alle aufgedeckten de Elstyr-Kärtchen (Graf de Elstyr, Lacrimosa und Vlad) vom Spielplan entfernt. Sollten diese erst später aufgedeckt werden, verbleiben sie auf dem Spielplan.

Kooperative und Ein-Spieler Variante

Die Hexen kann auch als kooperatives Spiel gespielt werden, bei dem alle Spieler gemeinsam gewinnen oder verlieren. Auch eine Ein-Spieler Variante ist möglich. Hierfür sind einige kleinere Änderungen bei der Spielvorbereitung zu treffen:

- Für einen Spieler werden vier Gegacker-Marker, fünf Schwarze Aliss-Kärtchen und zehn Krisen-Marker benötigt. In der Ein-Spieler Variante kannst du zu Oma Wetterwachs' Hütte gehen und zwei Gegacker-Marker ablegen. Aber nur, wenn sich dort kein Problem-Kärtchen befindet.
- Für zwei Spieler werden sechs Gegacker-Marker, fünf Schwarze Aliss-Kärtchen und neun Krisen-Marker benötigt.
- Für drei Spieler werden neun Gegacker-Marker, sechs Schwarze Aliss-Kärtchen und acht Krisen-Marker benötigt.
- Für vier Spieler werden zwölf Gegacker-Marker, sieben Schwarze Aliss-Kärtchen und sechs Krisen-Marker benötigt. Wenn ein Spieler ein Schwarze Aliss-Kärtchen nehmen muss, aber keines mehr verfügbar ist, haben alle Spieler verloren.

Bei zwei bis vier Spielern endet das Spiel nach dem Zug, in dem das letzte Problem-Kärtchen gelegt wurde. Wenn sich dann weniger als vier Schwieriges-Problem-Kärtchen auf dem Spielplan befinden, haben die Spieler gewonnen.

In der Ein-Spieler Variante ist das Ziel, so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln. Zwischen dreißig und vierzig Punkten hast du die Hexen-Ausbildung erfolgreich abgeschlossen. Mit über vierzig Punkten hast du die Ausbildung mit Auszeichnung abgeschlossen. Wenn du weniger als dreißig Punkte erreichst, musst du dein Leben als Frau eines Schweinebauern fristen.

Ansonsten gelten die Standard-Regeln.

Regeln für Fortgeschrittene

Wenn du die Hexen einige Male gespielt hast und etwas mehr Herausforderung brauchst, kannst du mit folgenden Regel-Änderungen spielen:

- Beginne das Spiel mit nur acht Krisen-Markern.
- Erlaube mehr als einen Krisen-Marker auf einem Problem-Kärtchen.
- Du kannst auch die Ein-Spieler Variante schwieriger gestalten, indem du mehr als einen Krisen-Marker auf einem Problem-Kärtchen erlaubst.



Credits

Autor: Martin Wallace

Illustrationen: Peter Dennis und Ian Mitchell, verwaltet durch The Discworld Emporium

Grafikdesign: Solid Colour

Deutsche Redaktion: Asmodee

Übersetzung: Robert Flach

Spieltester(innen): Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Chris Boote, Pat Harkin, Geoff Brown, Sue Underdown, John Webley, Stewart Pilling, Jerry Elsmore, Tim Cockitt, Guy Cockitt, Oliver Cockitt, Andrew Smith, Daniel Smith, Don Oddy, Graham Evans, Elizabeth Evans, Heather Evans, Brett Warburton, Danielle Clarke, Krystal Hewett, Candace Warburton, Kaspar Wake, Maxwell Morgan, Amiria and Robin Bayne, Louise McCully, Katherine Boag, Nathan Grange, David George sowie sehr viele freundliche Leute bei Beyond Monopoly, Variable Magers, Hogswatch, Irish Discworld Convention, UK Discworld Convention, Nullus Anxietus V und Boardgames by the Beach.

Dank an Sir Terry Pratchett, Bernard Pearson, Isobel Pearson, Ian Mitchell, Reb Voyce, Colin Smythe, Rob Wilkins, Sandra Wilkins, Robert Flach, Jason Anthony und Andrew Raby.

© Terry Pratchett 2013.

Discworld is a registered trademark belonging to Terry Pratchett.
THE WITCHES is an official DISCWORLD® board game and as such is protected by a worldwide copyright.

www.treefroggames.com
www.mayfairgames.com

