

Spinnengift und Krötenschleim

von Klaus Teuber
Für 2-4 Kinder ab 6 Jahre

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ach du Schreck! In der Hexenküche sind die Kobolde los! Da hilft nur Eins: Ihr müsst kleine grüne Ungeheuer zaubern! Denn nur vor diesen nehmen die frechen Kobolde Reißaus. Doch wo war noch gleich das Bibberkraut und die Würge wurzel? Und wo steckt nur der Mäusedreck? Alles haben die Kobolde auf den Kopf gestellt! Das ist doch zum Hexenhaareraufen...

Merkt euch, wo die richtigen Zutaten liegen und deckt sie auf. Sammelt Zauberorden und füllt Zauberchip für Zauberchip den Hexenkessel, um die Ungeheuer herbeizuzaubern.

Das Kind, das am Ende die meisten Hexenorden und Ungeheuer hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

23 Zutatenkartchen



Spinnengift 3 x Krötenschleim 3 x Stinkepilz 3 x Bibberkraut 3 x Mäusedreck 3 x Würge wurzel 3 x Kobold 5 x



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztableaus und klebt auf jede Seite des Würfels einen Aufkleber.

Vor jedem Spiel:

- ★ Legt den **Spielplan** in der Tischmitte aus.
- ★ Auf jedes **Wegfeld** (runde Kreise) legt ihr, wie oben abgebildet, einen beliebigen **Zauberchip**.
- ★ Mischt die **23 Zutatenkartchen** verdeckt und legt sie um den Spielplan aus.
- ★ Nun wählt jede und jeder von euch eine **Hexenfigur** und stellt diese neben einen beliebigen Zauberchip, der nur 1 rundes Loch hat. Am Anfang des Spiels darf neben jedem Chip nur eine Figur stehen.
- ★ Die **Hexenorden** legt ihr in vier Stapeln in die vier Ecken des Spielplans ab.
- ★ Die **7 Ungeheuer** stellt ihr neben dem Spielplan bereit.

- ★ **Hexenkessel vorbereiten:** Nehmt dazu ein beliebiges Ungeheuer, steckt es kopfüber in den Kessel und setzt die Abdeckung auf den Kessel.

Hinweis: Durch das Einstecken von Zauberchips füllt sich im Lauf des Spiels der Hexenkessel. Die Ungeheuer sind so beschaffen, dass immer mindestens 2 Chips benötigt werden, damit eins aus dem Kessel herausfällt, manchmal sind es aber auch bis zu 6 Chips.



SPIELVERLAUF

Bevor das Spiel richtig losgeht, erhaltet ihr schon ein paar Hinweise. Dazu deckt das älteste Kind sechs beliebige Zutatenkartchen auf. Nun versuchen alle, sich die Zutaten auf den Kartchen zu merken. Zählt bis 10 und dreht die Kartchen danach wieder um. Jetzt kennt ihr schon einige Zutatenkartchen. Die anderen lernt ihr im Lauf des Spiels kennen.

Danach geht es aber wirklich los!

Das jüngste Kind beginnt das Spiel. Dazu erhält es den Würfel und stellt den Hexenkessel vor sich ab.

Wie man einen Zauberchip gewinnt:

- ★ Wenn du an der Reihe bist, versuchst du, den Zauberchip zu gewinnen, neben dem deine Hexenfigur steht. Zu Beginn steht jede Hexe neben einem Zauberchip mit einem Loch.
- ★ Um einen Zauberchip zu gewinnen, musst du 1, 2, 3 oder 4 Zutatenkartchen richtig aufdecken. Wie viele es genau sind, gibt die Anzahl der Löcher im Chip an. Beim Zauberchip mit dem fünfzackigen Stern musst du sogar 5 Zutaten finden.
- ★ Jedes Mal, bevor du ein Zutatenkartchen aufdeckst, würfelst du. Die Zutat, die du erwürfelst, versuchst du dann zu finden.
- ★ Dazu deckst du ein Zutatenkartchen auf, von dem du glaubst, dass auf der Vorderseite die gesuchte Zutat abgebildet ist. Hast du das richtige Zutatenkartchen aufgedeckt und der Zauberchip hat 1 Loch, hast du den Zauberchip schon gewonnen.
- ★ Sind aber auf dem Chip 2 oder mehr Löcher zu sehen, würfelst du erneut und suchst die nun erwürfelte Zutat usw.
- ★ **Wichtig:** Aufgedeckte Zutatenkartchen bleiben bis zum Ende deines Zuges offen liegen.
- ★ Steht deine Hexe zu Beginn deines Zuges neben einem leeren Wegfeld oder willst du den Zauberchip nicht gewinnen, neben dem du stehst, dann darfst du mit deiner Hexe entlang der Wege weiterziehen. Wie das geht, erfahrt ihr unter dem Punkt „Hexenwanderung“.

Alle Zutaten richtig!

- ★ Deckst du alle Zutatenkartchen richtig auf, darfst du dir **einen Hexenorden** von einem der vier Stapel nehmen.
- ★ Außerdem darfst du jetzt den gewonnenen Zauberchip in den Hexenkessel stecken. Wenn noch nicht genügend Zauberchips im Kessel sind, passiert nichts und dein Zug ist beendet.
- ★ Fällt aber durch das Einstecken des Zauberchips das Ungeheuer unten aus dem Kessel, darfst du das Ungeheuer nehmen und vor dir aufstellen. Anschließend steckst du gleich ein neues Ungeheuer kopfüber in den Hexenkessel.





1.  →  ✓
2.  →  ✓
3.  →  ✓

Beispiel für einen Spielzug:

Du stehst mit deiner Hexe neben einem Zauberchip mit drei Löchern. Um den Zauberchip zu ergattern, versuchst du nun dreimal hintereinander ein richtiges Zutatenkärtchen zu finden. Welche Zutat du jeweils finden musst, zeigt dir der Würfel.

Als Erstes würfelst du die Zutat „Mäusedreck“. Nun überlegst du genau, unter welchem Zutatenkärtchen sich diese Zutat versteckt. Du deckst eines der Kärtchen auf und hast die gesuchte Zutat gefunden. Dann darfst du nochmals würfeln. Dieses Mal zeigt der Würfel die Zutat „Bibberkraut“. Nachdem du auch diese unter einem der Zutatenkärtchen gefunden hast, würfelst du ein drittes Mal. Der Würfel zeigt ein zweites Mal die Zutat „Mäusedreck“ und auch diese findest du unter einem der Zutatenkärtchen. Du hast also drei Zutatenkärtchen richtig gefunden und darfst dir zur Belohnung einen Hexenorden nehmen. Außerdem steckst du den Zauberchip mit den drei Löchern in den Hexenkessel. Ob jetzt wohl ein Ungeheuer herauskommt?

Zauberchip mit Stern:



Bei einem Zauberchip mit einem fünfzackigen Stern versuchst du fünf richtige Zutaten zu finden. Hast du das geschafft, bekommst du für diese besonders schwierige Aufgabe sogar zwei Hexenorden als Belohnung. In den Hexenkessel steckst du aber dennoch nur den einen gewonnenen Zauberchip.

Falsche Zutat!

Deckst du ein falsches Zutatenkärtchen auf, bleibt der Zauberchip auf dem Feld liegen und dein Zug ist sofort beendet. *Hinweis: Das gilt auch, wenn schon alle drei Kärtchen einer Zutat-Sorte offen liegen und du diese Zutat erneut würfelst.*

Der freche Kobold



Deckst du ein Zutatenkärtchen mit einem Kobold auf, treibt dieser mit dir seinen Schabernack und dein Spielzug ist sofort beendet. Dafür dürfen sich die anderen Kinder jeweils einen Hexenorden vom Stapel nehmen. Sei auf der Hut und merke dir genau, wo die Kärtchen mit den Kobolden liegen, damit du die frechen Kerle vermeiden kannst!

Zutatenkärtchen umdrehen nicht vergessen!

Am Ende deines Zuges drehst du alle aufgedeckten Zutatenkärtchen wieder um. Dann ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und erhält Würfel und Hexenkessel.

Hexenwanderung

- ★ Zu Beginn deines Zuges hast du jedes Mal die Wahl, mit deiner Hexenfigur neben deinem aktuellen Wegfeld stehenzubleiben oder über die Verbindungswege 1 oder 2 Felder weiterzuziehen. 2 Felder darfst du aber nur ziehen, wenn du dabei ein leeres Feld überspringst. Das ist besonders hilfreich, wenn schon viele Zauberchips abgeräumt wurden.
- ★ Steht neben dem neuen Feld schon eine andere Hexe, macht das nichts. Du darfst dich einfach daneben stellen. Neben jedem Feld – egal ob mit oder ohne Zauberchip – dürfen zwei oder mehr Hexen stehen (ausgenommen bei der Startaufstellung).

- ★ Es kann aber dennoch passieren, dass du beim Weiterziehen neben einem Wegfeld ohne Zauberchip stehen bleibst. In diesem Fall endet dein Zug sofort und das nächste Kind ist an der Reihe.



Beispiel für eine Hexenwanderung:

Du stehst mit deiner roten Hexe neben einem Zauberchip mit vier Löchern. Vier richtige Zutaten zu finden, ist dir aber noch zu schwierig. Daher lässt du deine Hexe in der Hexenküche wandern. Du ziehst sie über ein leeres Feld neben das Feld mit einem 2er-Zauberchip. Da sich dort schon die gelbe Hexe befindet, stellst du deine Figur daneben. Jetzt kannst du versuchen, den Zauberchip zu gewinnen.

Hinweis: Neben den 1er-Chip ganz rechts (im Beispiel gelb markiert) hättest du nicht ziehen dürfen, da du **nur ein leeres Feld überspringen** darfst. Und neben den unteren 1er-Chip (blau markiert) dürftest du **nicht** ziehen, da du dann **zwei leere Felder überspringen** müsstest.

SPIELLENDE

- ★ Das Spiel endet sofort, wenn ihr das **siebte Ungeheuer** erschaffen habt oder jemand von euch an der Reihe war und nur noch **2 Zauberchips** auf dem Spielplan ausliegen.
- ★ In beiden Fällen zählen nun alle ihre gewonnenen Hexenorden und Ungeheuer zusammen.
- ★ Jeder Hexenorden zählt 1 Punkt, ebenso jedes Ungeheuer. **Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt.**
- ★ Haben mehrere Kinder gleich viele Punkte, gewinnt das Kind, welches mehr Ungeheuer erschaffen hat. Ist auch das gleich, gewinnen mehrere Kinder gemeinsam.



Der Autor: Klaus Teuber gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Neben seinem großen Erfolg mit den Catan-Spielen hat er auch einige Kinderspiele veröffentlicht und zweimal den Preis für das beste Kinderspiel beim Deutschen Spielepreis gewonnen. „Spinnengift und Krötenschleim“ wurde nominiert zum „Kinderspiel des Jahres“.

Lizenz: Catan GmbH © 2012
 Illustration: Andreas Resch, Gabriela Silveira
 Grafik: Andreas Resch, Michaela Kienle/Fine Tuning, atelier198
 Redaktion: Christin Ganasinski, Sandra Dochtermann, TM-Spiele
 Technische Produktentwicklung: Andreas Klover, Angela Storz

Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY

© 2024 KOSMOS
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5-7
 70184 Stuttgart, DE
 kosmos.de/servicecenter
 Hinweise zum Verpackungsmüll
 kosmos.de/disposal

