

SPIELREGEL



SPIELINHALT

45 Spielkarten

- 9 Ratten mit den Werten 1-9
- 9 Krähen mit den Werten 1-9
- 9 Hexenbesen mit den Werten 1-9
- 9 Spinnen mit den Werten 1-9
- 9 Zaubertränke, jeweils 3-mal +1, +2 und +3



44 Ansagekarten

- 8x0 Stiche
- 16x1 Stich (exakt/mindestens)
- 12x2 Stiche (exakt/mindestens)
- 8x3 Stiche (exakt/mindestens)



7 Hexenhut-Karten

5 Punkte-Karten

1 Kristallkugel-Karte



VERHEXT!

RATTENSCHWANZ UND BESENSTIEL
SCHON WIEDER EIN STICH ZU VIEL!

8+ 3-5 30+



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Wage einen Blick in die Kristallkugel ... VERHEXT! ist ein packendes Kartenspiel, bei dem du Runde für Runde vorhersagen musst, wie viele Stiche du gewinnen wirst. Für richtige Ansagen erhältst du Pluspunkte und für falsche Minuspunkte .

Kein Hexenwerk? Denkste! Deine Mitspieler verpfuschen dir mit ihren unberechenbaren Zaubertränken liebend gern die Ansage! Zum Glück kannst du zaubern – gelingt es dir, die Miesen im Verlaufe der Partie noch in Pluspunkte zu verwandeln?

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Ansage-Karten nach Wert (0, 1, 2 und 3) sortiert als vier separate Stapel bereit.

Tipp für die ersten Partien: Damit ihr von den Ansagekarten (1, 2 und 3) auch die andere Kartenseite (1+, 2+ und 3+) seht, könnt ihr die oberste Karte umgedreht neben den jeweiligen Stapel legen.

2. Platziert daneben einen Stapel mit den 7 Hexenhut-Karten.
3. Gebt jedem Spieler eine Punkte-Karte.

Vor jeder Runde:

4. In der ersten Runde erhält der älteste Spieler die Kristallkugel-Karte.

Zu Beginn jeder folgenden Runde wird sie im Uhrzeigersinn weitergereicht.

5. Der Spieler mit der Kristallkugel-Karte nimmt eine zufällige Karte aus dem Spielkarten-Deck und legt sie offen und für alle sichtbar auf den Tisch – **diese Karte bestimmt den Trumpf für diese Runde.**
6. Derselbe Spieler mischt die restlichen Spielkarten und verteilt davon 7 Handkarten an jeden Spieler.



STICHSPIEL-LEXIKON

Stich: Alle Spieler spielen reihum eine Karte. Diese Karten nennt man Stich.

Anspielen: Einen Stich durch das Ausspielen einer beliebigen Karte eröffnen.

Bedienen: Eine Karte mit derselben Farbe wie die angespielte Karte ausspielen.

Trumpf: Kartenfarbe, die gegen alle anderen Farben gewinnt.

SPIELABLAUF

VERHEXT! wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde verläuft in den folgenden drei Phasen:

1. ANSAGEPHASE In dieser Phase sagen die Spieler aufgrund der 7 Handkarten und in Anbetracht der Trumpffarbe an, wie viele Stiche sie in der Spielphase gewinnen werden.

2. SPIELPHASE Das ist die Hauptphase, in der die Spieler Stich für Stich Karten in die Mitte spielen und versuchen, ihre Ansagen zu erfüllen.

3. WERTUNGSPHASE Die Spieler überprüfen, ob die Ansagen erfüllt wurden und wer den Hexenhut für die meisten Stiche erhält.

Wenn nach einer Runde einer der 1er, 2er, oder 3er Ansagekarten-Stapel leer ist oder nach sieben Runden der letzte Hexenhut verteilt (oder zurück in die Schachtel gelegt) wird, endet das Spiel. Andernfalls wird eine neue Runde vorbereitet.

1. ANSAGEPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der die Kristallkugel-Karte besitzt und danach reihum im Uhrzeigersinn sagen alle an, wie viele Stiche sie in der folgenden Spielphase zu gewinnen gedenken. Dafür wählen sie eine der Ansagekarten, die sie mit der gewünschten Seite nach oben (exakt/mindestens) vor sich neben die Punkte-Karte legen. Einmal abgelegt, bleibt die Karte bis zum Ende der kommenden Spielphase so liegen.



Je höher die Ansage ist, desto größer die mögliche Belohnung .

Jedoch drohen bei Nichterfüllen der Ansage auch mehr Minuspunkte .



Noch mehr Pluspunkte winken, wenn die Stiche **exakt** (ohne Zusatz „+“) angesagt werden. Diese Ansage ist aber auch schwieriger zu erfüllen. Es gilt dementsprechend genau abzuwägen, welche Seite der Ansagekarte gewählt wird!

Der Spieler, der die Ansagekarte mit den meisten möglichen Pluspunkten gewählt hat, ist **Startspieler** für den ersten Stich der Runde.

Sind das mehrere Spieler, spielt davon der Spieler den ersten Stich der Runde an, der die Ansagekarte als Letzter genommen hat.

NEU-ANSAGE

Hat ein Spieler aus vorherigen Runden eine nicht erfüllte Ansagekarte – und somit Minuspunkte – auf seiner Punkte-Karte (siehe 3. WERTUNGSPHASE), kann er diese Karte von seiner Punkte-Karte nehmen und versuchen, die Ansage in dieser Runde zu erfüllen. Dafür legt er sie – so als hätte er sie von einem Ansagekarten-Stapel genommen – neben seine Punkte-Karte. Dabei darf er sich aufs Neue entscheiden, welche Seite der Karte er erfüllen will und somit oben liegt (exakt/mindestens).



0er ANSAGEKARTE

Hat ein Spieler eine eher schlechte Kartenhand, kann er sich überlegen, eine 0er Ansagekarte zu nehmen. Damit sagt er an, dass er keinen Stich in der folgenden Spielphase gewinnt. Gelingt dies nicht, kriegt er keine Minuspunkte und die Karte wird zurück auf den 0er Stapel gelegt.



Macht er aber wie angesagt keinen Stich, so legt er die 0er Ansagekarte auf seine Punkte-Karte (siehe 3. WERTUNGSPHASE). Dies gibt zwar keine Punkte, aber sehr wohl einen Vorteil für kommende Runden. Hat der Spieler in einer späteren Runde einen Stich zu viel angesagt, kann er den fehlenden Stich mit der 0er Ansagekarte ersetzen und somit doch noch eine korrekte Ansage erzielen. Wenn die 0er Ansagekarte zum Einsatz kommt, wird sie danach zurück auf den 0er Stapel gelegt.

Tipp für die Ansagephase: Alle Spieler haben 7 Karten auf der Hand. Eine Runde besteht aber oft aus weniger als 7 Stichen (siehe 2. SPIELPHASE – DIE SPEZIALFÄHIGKEIT DER ZAUBERTRÄNKE). Neben der Trumpffarbe und der Güte der eigenen Handkarten können auch bereits gemachte Ansagen von Mitspielern für die eigene Ansage von Bedeutung sein.

2. SPIELPHASE

Der in der Ansagephase ermittelte Startspieler eröffnet den ersten Stich, indem er eine Handkarte seiner Wahl in die Mitte spielt. Reihum im Uhrzeigersinn spielen alle Spieler ebenfalls eine Karte und müssen dabei **die Farbe der angespielten Karte bedienen**. Nur wenn ein Spieler die Farbe nicht bedienen kann, spielt er eine Karte einer anderen Farbe. Dies kann sowohl eine Karte der Trumpffarbe als auch eine Karte einer anderen Farbe sein.

Der **Gewinner des Stichs** wird folgendermaßen ermittelt:

★ **Die höchste Karte der Trumpffarbe gewinnt den Stich.**

★ **Ist keine Trumpf-Karte im Spiel, gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe den Stich.**

Eine Karte, die weder von der Trumpffarbe noch von der angespielten Farbe ist, kann niemals einen Stich gewinnen.

Der **Gewinner** legt alle Karten dieses Stichs als Stapel verdeckt neben seine Ansagekarte – dieser Stich gehört definitiv ihm. Danach ist er **Startspieler des nächsten Stichs** und es geht so weiter, bis der erste Spieler keine Handkarten mehr hat. Dann endet die Spielphase für alle und es geht weiter mit der Wertungsphase. Wegen den Zaubertränken passiert es, dass Spieler zu diesem Zeitpunkt noch Handkarten besitzen. Diese werden ohne weiteren Effekt abgeworfen.

UNENTSCHEIDEN

Endet ein Stich unentschieden, werden alle Karten des Stichs abgeworfen. **Niemand gewinnt den Stich**. Der am Unentschieden beteiligte Spieler, der zuletzt am Zug war, ist Startspieler des nächsten Stichs.

DIE SPIELKARTEN

In Verhext! gibt es fünf Kartenfarben. Vier davon (**Ratten, Krähen, Hexenbesen, Spinnen**) in den Werten von 1-9.



Und dann gibt es da noch **Zaubertränke**. Sie können mit den Werten 1, 2 oder 3 als eigene Farbe gespielt werden. Zaubertränke können folglich auch die Trumpffarbe sein und selbstverständlich kann man einen Stich auch mit einer Zaubertrank-Karte anspielen.

DIE SPEZIALFÄHIGKEIT DER ZAUBERTRÄNKE

Zusätzlich kann jeweils **eine** Zaubertrank-Karte mit jeder Spielkarte (Ratten, Krähen, Hexenbesen, Spinnen und Zaubertränke) kombiniert werden. Die Zaubertrank-Karte nimmt dabei die Farbe der jeweiligen Karte an und erhöht deren Wert entsprechend um 1, 2 oder 3.

Da Zaubertränke eine eigene Farbe sind, kann eine Zaubertrank-Karte auch mit einer weiteren Zaubertrank-Karte verstärkt werden.



BEISPIEL

1 Stefan ist Startspieler und spielt den Stich mit „Ratte 8“ an.



Trumpffarbe „Spinne“

4 Anke kann Ratte ebenfalls nicht bedienen. Auch sie spielt Trumpffarbe „Spinne 5“, dies allerdings in Kombination mit „Zaubertrank +2“.

Mit dem Wert „Spinne 7“ gewinnt Anke den Stich und eröffnet somit den nächsten ...

Tipp: Um die Übersicht über die eigenen (und gegnerischen) Stiche zu behalten, hilft es, gewonnene Stiche wie abgebildet vor sich abzulegen.

2 Karin muss die Farbe bedienen und spielt „Ratte 4“.



3 Peter kann nicht bedienen und spielt die Trumpffarbe „Spinne 6“.



3. WERTUNGSPHASE

Alle Spieler, die ihre Ansage erfüllt haben, platzieren die Ansagekarte mit den Pluspunkten ☆ nach oben auf der Punkte-Karte. Alle Spieler, die ihre Ansage nicht erfüllt haben, platzieren die Ansagekarte mit den Minuspunkten ★ nach oben auf der Punkte-Karte. Platziert die Ansagekarten so auf eurer Punkte-Karte, dass ihr die Plus- oder Minuspunkte aus vorherigen Runden sehen könnt.



Ansage nicht erfüllt = ★

Ansage erfüllt = ☆

Zur Erinnerung: Spieler, die in vorherigen Runden eine 0er Ansagekarte auf die Punkte-Karte legen konnten, können diese nutzen, um doch noch eine korrekte Ansage zu erzielen, indem sie diese in der Wertungsphase um exakt 1 Stich erhöhen. Danach wird die Karte zurück auf den allgemeinen Stapel mit 0er Ansagekarten gelegt.

HEXENHUT-KARTE VERGEBEN

Der Spieler, der die meisten Stiche gewonnen hat, unabhängig davon, ob seine Ansage korrekt war oder nicht, erhält den Hexenhut und damit einen Bonuspunkt. Der Hexenhut wird wie eine Ansagekarte auf der Punkte-Karte platziert.



Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Stiche gewonnen, wird stattdessen eine Hexenhut-Karte vom Stapel zurück in die Spielschachtel gelegt.

Wenn nach der Wertungsphase keine der beiden Endbedingungen erfüllt ist, wird eine neue Runde vorbereitet (siehe SPIELVORBEREITUNG).

SPIELENDE

Wenn nach der Rundenwertung eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet das Spiel sofort:

- ★ Die **siebte und letzte Hexenhut-Karte** wird vergeben oder zurück in die Spielschachtel gelegt.
- ★ Ein Stapel der **1er, 2er oder 3er Ansagekarten** ist aufgebraucht.

Es kommt zur Schlusswertung, bei der alle Spieler ihre Plus- und Minuspunkte verrechnen.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten (oder wenn es ganz verhext läuft, mit den wenigsten Minuspunkten) gewinnt das Spiel.

Bei einem Unentschieden gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Hexenhut-Karten auf der Punkte-Karte. Bei einem weiteren Unentschieden gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr exakte Ansagekarten erfüllt hat. Bei einem erneuten Unentschieden wird der Sieg geteilt.



Weitere spannende Spiele findest du hier: gamefactory-games.com

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

© 2024 Game Factory
Autor: Charlie Bink
Redaktion: Rico Gadola
Design: Melanie Friedli

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

