

Hexe Lilli

DER DRACHE
UND DAS MAGISCHE BUCH

Das Spiel zum Film - für 3 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Das große Hexenbuch sucht einen neuen Hüter.

Hektor, der grüne Flugdrache, hat die ehrenvolle Aufgabe, diesen neuen Hüter zu finden. Er stellt den Anwärtern Aufgaben, die diese mit gutem Gedächtnis und schneller Reaktion lösen müssen.

Jede gelöste Aufgabe führt näher zum großen Ziel, neue Superhexe zu werden.

Wer wird am Ende das Buch überreicht bekommen? Lilli? Oder doch der böse Zauberer Hieronymus?

Oder behält die bisherige Hüterin Surulunda das Hexenbuch?



Inhalt:

- 5 Hexenbücher
- 33 Hexenplättchen
- 4 Rahmenteile
- 1 Spielfigur Hektor mit Standfuß

Ziel des Spiels

In jeder Runde stellt Hektor eine Aufgabe. Wer als Erster den ausgetauschten Zauberspruch findet und auch noch sagen kann, welcher Zauberspruch dafür entfernt wurde, erhält ein Hexenplättchen, das er in sein Hexenbuch legen darf. Fünf dieser Plättchen braucht es, um am Ende des Spiels neue Superhexe und damit Sieger des Wettstreits zu werden.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel brecht ihr vorsichtig die Teile aus den Stanzbögen. Steckt Hektor in seinen Standfuß.

Nehmt die 4 **Rahmenteile**, steckt sie kreuzförmig zusammen und legt sie so zwischen euch auf den Tisch. Mischt die **Hexenplättchen** und legt 12 davon wie in der Abbildung gezeigt in die 4 Bereiche des Kreuzes. Die übrigen Hexenplättchen legt ihr als Nachziehstapel bereit.

Jeder Spieler sucht sich eine Person aus und legt das entsprechende **Hexenbuch** vor sich ab. Zur Wahl stehen Lilli, ihr Bruder Leon, Lillis Mutter, die bisherige Superhexe Surulunda und der böse Zauberer Hieronymus.

Der älteste Spieler bekommt außerdem **Hektor**. Er stellt in der ersten Runde die Aufgabe an die Mitspieler.



Die Zaubersprüche

Sechs Zaubersprüche sind wichtig für die Anwärter auf das große Hexenbuch. Sie finden sich auf den beiden Seiten der Hexenplättchen:



Horde wilder Affen
Beruminor, Beruminor, Bilutsch!



Grausam tödliches Monster
Loborium Lopusium Schrick Schreck!



Unendliche Liebe
*Amorisi Amorosi, Herz zu Herz,
schnipp schnapp!*



Orchestermusik
Kuntrobulatix Musikum!



Sag die Wahrheit
*Didelum und Didela,
alles was sie sagt wird wahr!*



Häuslein reck Dich, Häuslein streck Dich
Tschagang tschagang ziwuschi!

Doch keine Angst, du musst die Sprüche nicht auswendig lernen. Sie stehen alle im Hexenbuch – du musst nur wissen, wo du suchen musst.

Spielablauf

Der Spieler mit Hektor stellt die Aufgabe für die aktuelle Runde. Da Hektor jede Runde bei einem anderen Spieler stehen wird, wechselt dieses Amt ständig.

Zauberspruch austauschen

Spielst du Hektor, müssen alle deine Mitspieler einen kurzen Moment die Augen schließen oder wegschauen. Sie dürfen nicht sehen, welches Hexenplättchen du umdrehst und welchen Zauberspruch du damit austauschst. Entscheide dich für ein beliebiges, ausliegendes Hexenplättchen auf dem Tisch, drehe es um und lege es wieder an dieselbe Stelle zurück. Es zeigt nun das Bild eines anderen Zauberspruchs.



Beispiel: Das Plättchen mit dem Zauberspruch „Horde wilder Affen“ wird umgedreht und zeigt danach den Spruch „Grausam tödliches Monster“.



Ausgetauschten Zauberspruch finden

Hast du ein Plättchen umgedreht, rufst du „Augen auf“. Deine Mitspieler versuchen nun, den ausgetauschten Zauberspruch zu finden. Wer ihn als Erster sieht, ruft „Stopp“ und legt **sofort** den Finger auf das entsprechende Hexenplättchen. Nun musst du sagen, ob der Spieler recht hat oder nicht.

Ist es das **falsche Plättchen**, haben die anderen Mitspieler noch die Möglichkeit, ihr Glück zu versuchen.

Ist es aber das **richtige Plättchen**, hat der Spieler, der es als Schnellster erkannt hat, die Möglichkeit, das Plättchen für sich zu gewinnen.

Hexenplättchen gewinnen

Der Spieler muss Hektor verraten, welcher Zauberspruch auf der **verdeckten** Seite des Hexenplättchens abgebildet ist. Das Plättchen wird danach umgedreht und überprüft, ob der Spieler richtig lag.

Achtung: Es reicht, wenn der Spieler das Zauberspruch-Motiv benennen kann, also z.B. Affe, Haus oder Mund. Er muss nicht den Spruch auswendig aufsagen!

Hat der Spieler den **falschen** Zauberspruch genannt, startet die Runde neu. Du drehst ein weiteres Hexenplättchen um und tauschst so einen weiteren Zauberspruch aus.

Hat der Spieler den **richtigen** Zauberspruch nennen können, hat er die Aufgabe erfolgreich bewältigt. Er nimmt sich zur Belohnung das Plättchen und legt es auf einen freien Platz in seinem Hexenbuch. Anschließend füllt er den frei gewordenen Platz auf dem Tisch mit einem Hexenplättchen vom Nachziehstapel auf.

Schließlich nimmt er Hektor zu sich und stellt die nächste Aufgabe.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler das fünfte Hexenplättchen in sein Hexenbuch gelegt hat, hat er gewonnen. Die neue Superhexe ist damit gefunden!

Varianten

Variante für jüngere Kinder

Mit jüngeren Kindern könnt ihr auch ein leicht vereinfachtes Spiel spielen. Sie müssen nur das Plättchen zeigen, das Hektor umgedreht hat, aber nicht benennen, welcher Spruch sich auf der Rückseite befindet.

Es ist auch möglich, mit weniger Plättchen in der Auslage zu spielen.

Variante mit Spielleiter

Anstatt mit wechselndem Hektor kann auch mit einem Spielleiter (am besten ein Erwachsener) gespielt werden, der diese Rolle für das ganze Spiel übernimmt.



© Walt Disney Studios Motion Pictures
Produziert von blue eyes/TRIXTER

© 2009 HUCH & friends
Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Autor: Andreas Zimmermann
Grafik: HUCH & friends, Volker Maas

