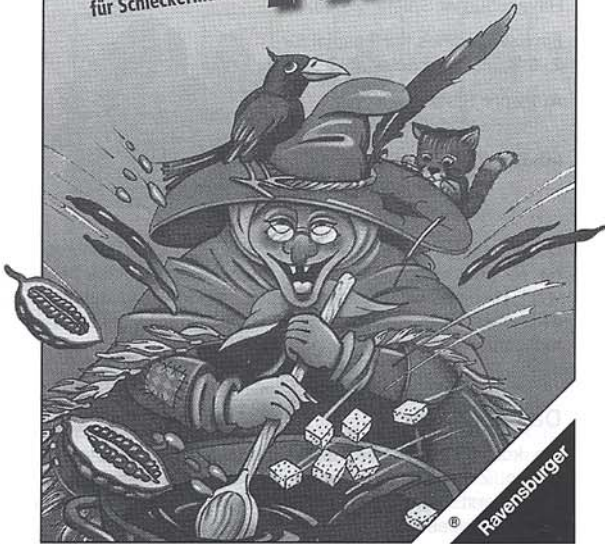


5-10 Jahre

# SCHOKO HEXE

Das Kartenspiel  
für Schleckermäuler



Ravensburger

# SCHOKO HEXE

Ravensburger Spiele® 23 082 2

Ein risikoreiches Kartenspiel für  
2-6 Schleckermäuler ab 5 Jahren.

**Autoren:** Stefanie Rohner  
Christian Wolf

**Inhalt:** 40 Zutatenkarten  
20 Hexenkarten  
1 Spielregel



Bevor es überall auf der Welt Schokolade gab, wussten nur ein paar lustige Hexen, wie man feine Schokolade herstellt. Dies blieb den Kindern nicht verborgen, und seitdem versuchen sie immer wieder, den Hexen das Rezept abzuluchsen.

## Das Spielziel:

Ein komplettes Schoko-Rezept besteht aus 6 Zutaten: Kakao, Zucker, Milch, Vanille, Rosinen und Haselnüsse. Wer zuerst die Karten aller 6 Zutaten gesammelt hat, gewinnt dieses Spiel.



Doch aufgepasst: die Hexen sind schlau und schnappen einem schnell eine Karte wieder weg.



## Das Spiel:

1. Zuerst werden alle Karten gut gemischt und mit der bunten Bildseite nach unten auf einen Stapel in die Mitte gelegt.
2. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Sabine ist das größte Schleckermäul und darf beginnen.
3. Sabine darf beliebig viele Karten vom Stapel nehmen und aufgedeckt daneben legen. Wenn Sabine Pech hat und ein Hexenbild aufdeckt, muss sie sofort aufhören und alle in diesem Zug gesammelten Karten abgeben. Diese kommen auf einen offenen Ablagestapel. Hört Sabine aber mit dem Kartenziehen auf, darf Sabine alle aufgedeckten Zutaten behalten und vor sich hinlegen.

*Beispiel:* Sabine deckt die Kakaobohnen und die Milchkanne auf. Sabine hört nun mit dem Kartenziehen auf und legt die beiden Karten vor sich hin. Diese beiden Karten sind nun in Sicherheit und können von den Hexen nicht mehr weggenommen werden. Sabine hat nun bereits zwei der sechs Zutaten gesammelt.

4. Nun kommt Stefan an die Reihe. Er deckt den Zuckerhut auf, die Haselnüsse und die Vanillestengel. Soll er noch eine weitere Karte aufdecken, fragt sich Stefan. Er nimmt noch eine. Oje, es ist eine Hexe. Jetzt muss Stefan alle drei in diesem Zug gesammelten Schoko-Zutaten wieder abgeben und auf den offenen Ablagestapel legen.
5. Doppelt gezogene Zutaten haben keinen Wert. Sie werden einfach auf den offenen Ablagestapel gelegt. Man darf dann normal weiterziehen. Spielen 5 oder gar 6 Schleckermäulchen mit, ist es besonders schwierig, den Hexen das Rezept abzuluchsen. Man kann dann vereinbaren, doppelt gezogene Zutaten zu behalten und mit den anderen Mitspielerinnen und Mitspielern zu tauschen.
6. Wer zuerst alle sechs Bildkarten der Schoko-Zutaten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Es kann aber auch sein, dass der ganze Stapel aufgedeckt wurde, ohne dass es einem Schleckermäul gelungen ist, alle sechs Zutaten zu sammeln. In diesem Fall gewinnen die Hexen, und das Rezept bleibt ungelöst bis zum nächsten Spiel.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger

228977