Witches

von Ken Fisher & Joe Andrews

amigo-spiele.de/04990

Spieler: 3–5 Personen **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** ca. 45 Minuten

Inhalt: 60 Charakterkarten, 1 Punkteblock

Es war einmal …

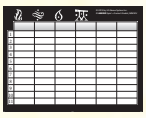
… ein mächtiges Reich mit Namen Nordanien. Es wurde von einem weisen König regiert.
Fast 100 Jahre saß er auf dem Thron, da erkrankte er schwer. Er ließ seine vier Töchter an seinem Krankenbett schwören, das Reich gemeinsam und friedlich zu führen.
Die vier Töchter waren mächtige Hexen. Drei Schwestern waren sich schnell einig, denn ihre Herzen schlugen in einem magischen Dreiklang. Doch die älteste Schwester verschloss ihr Herz und verfolgte ihre eigenen Pläne.
Es kam zu einem langen Kampf um die Macht in Nordanien, an dem sich auch die Völker des Reiches beteiligten. Erst den weisen Zauberern gelang es, das Reich wieder zu vereinen.
Jahrhunderte später entstand ein Spiel, das den Kampf der vier Hexen wiedergab. Es liegt in deiner Hand, auf welcher Seite schlägt dein Herz!

Die Aufgabe

Die Spieler sollten Karten in ihren Stichen vermeiden, die ihnen Feuerpunkte einbringen. Karten mit Feuerpunkten tragen dieses Symbol .
Wer es aber schafft, alle Feuerkarten in seinen Stichen zu sammeln, kann die Feuerpunkte auf die Mitspieler übertragen. Nach jeder Stichrunde werden die Punkte notiert. Sobald ein Spieler 70 oder mehr Feuerpunkte erreicht hat, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Die Vorbereitung

Ein Spieler erhält den Punkteblock und notiert nach jeder Stichrunde die Punkte. Er mischt die Karten und teilt sie aus. Es werden immer **alle** Karten vollständig an die Spieler verteilt.



Nachdem die Spieler ihre Karten erhalten haben, muss jeder einen Teil seiner Karten verdeckt zu einem Mitspieler schieben.

Bei **drei Spielern** werden **vier Karten** geschoben, bei **vier** und **fünf Spielern** sind es **drei Karten** und bei **sechs Spielern** sind es **zwei Karten.**

Bei **drei Spielern** und bei **fünf Spielern** werden die Karten vor jeder Stichrunde im Wechsel nach links oder nach rechts geschoben.
Bei **vier Spielern** und **sechs Spielern** werden die Karten in der ersten Stichrunde nach links, in der zweiten nach rechts und in der dritten zum gegenüber sitzenden Spieler geschoben. Danach beginnt dieser Wechsel wieder von vorne.

Wenn alle Spieler die Karten vollzählig auf der Hand haben, spielt der linke Nachbar des Kartengebers die erste Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Kampf um den Stich

Was ist ein Stich?
Jeder Spieler spielt reihum genau eine Karte aus der Hand auf den Tisch. Diese Karten bilden den „Stich". In einer Stichrunde werden so viele Stiche gespielt, wie die Spieler Handkarten besitzen.

Der Spieler, der einen Stich beginnt, kann jede Karte aus der Hand spielen. Eine so ausgespielte Farbe muss „bedient" werden (Ausnahme: Zauberer, siehe dort). Kann er nicht „bedienen", darf der Spieler eine andere Farbe spielen (oder einen Zauberer).

Was ist „Bedienen"?
Der nachfolgende Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe hat, wie die erste Karte des Stiches.

Die **höchste** Karte in der **zuerst ausgespielten** Farbe gewinnt den Stich. Der Spieler, der diese Karte gespielt hat, nimmt den Stich und legt ihn verdeckt vor sich ab.
Karten in anderen Farben können einen Stich nicht gewinnen, auch wenn ihre Werte höher sind, als der in der zuerst ausgespielten Farbe.

Anschließend spielt der Spieler die erste Karte für den neuen Stich aus. Nach dem letzten Stich ist eine Stichrunde zu Ende und es werden die Punkte für jeden Spieler gezählt und notiert.

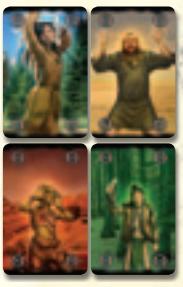
Die Charakterkarten

Es gibt vier verschiedene Farben:

Symbol	Volk	Farbe	Landschaft
	Goblins	Rot	Vulkanland
	Pygmäen	Grün	Regenwald
	Mongolen	Gelb	Wüstensteppe
	Indianer	Blau	Sturmgebirge

Die jeweils höchste Karte in einer Farbe ist die „14", die niedrigste Karte ist die „1".

Die Zauberer



- Es gibt vier Zauberer mit einer weißen „0". Sie gehören zu keiner Farbe und sind niedriger als jede „1".
- Ein Zauberer unterliegt nicht dem Bedienzwang. D. h. er kann auch gespielt werden, wenn der Spieler Karten in der zu bedienenden Farbe auf der Hand hat.
- Wird als erstes ein Zauberer in einen Stich gespielt, entscheidet die erste Karte mit Farbe darüber, welche Farbe die nachfolgenden Spieler bedienen müssen.
- Ein Zauberer kann nur dann einen Stich gewinnen, wenn ein Stich ausschließlich aus Zauberern besteht. In diesem Fall hat der zuerst gespielte Zauberer den Stich gewonnen.

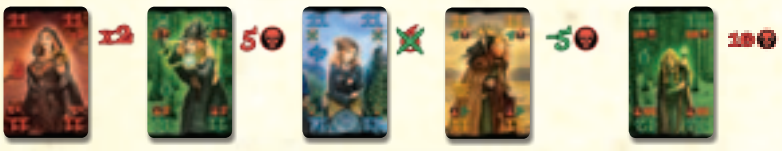
Die Feuerkarten

Jede Feuerkarte (Ausnahme, die Feuerhexe) in den Stichen eines Spielers bringt einen Feuerpunkt.

Beispiel A: *Uwe hat drei Feuerkarten (die Feuerhexe ist nicht darunter) in seinen Stichen. Er bekommt drei Feuerpunkte aufgeschrieben.*

Die Hexen und die Pygmäen-Königin

Die Hexen mit dem Wert „11" und die Pygmäen-Königin mit dem Wert „12" haben Sonderfähigkeiten.



Feuerhexe Wasserhexe Lufthexe Erdhexe Pygmäen-Königin

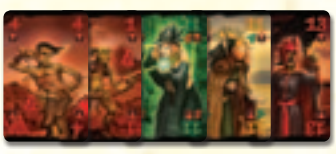
- Die **Feuerhexe** verdoppelt die Feuerpunkte der Feuerkarten bis zu einem **Maximum von 15 Punkten**, bringt aber alleine keinen Punkt.

Beispiel B: *Alexa hat sechs Feuerkarten (darunter die Feuerhexe) in ihren Stichen. Sie bekommt 2 x 5 = 10 Feuerpunkte aufgeschrieben.*

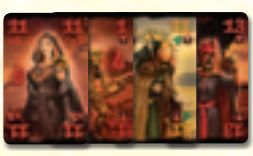
Beispiel C: *Joe hat zehn Feuerkarten (darunter die Feuerhexe) in seinen Stichen. Er bekommt das Maximum von 15 Feuerpunkten aufgeschrieben.*

- Die **Wasserhexe** bringt fünf Feuerpunkte.
- Die **Pygmäen-Königin** bringt zehn Feuerpunkte.
- Die **Erdhexe** verringert die Feuerpunkte in den eigenen Stichen um bis zu fünf Punkte. Durch die Erdhexe kann ein Spieler seine Feuerpunkte auf Null senken.

Beispiel D: *Alexa hat drei Feuerkarten (die Feuerhexe ist nicht darunter), die Wasserhexe und die Erdhexe in ihren Stichen. Sie bekommt 3+5–5 = 3 Feuerpunkte aufgeschrieben.*

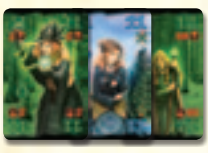


Beispiel E: *Joe hat drei Feuerkarten (darunter auch die Feuerhexe) und die Erdhexe in seinen Stichen. Er bekommt 2x2=4–5 = 0 Feuerpunkte aufgeschrieben.*



- Hat ein Spieler die **Lufthexe** in seinen Stichen, dann werden die Punkte von der Wasserhexe und/oder der Pygmäen-Königin neutralisiert. Diese drei Karten müssen nicht in einem Stich sein. Sie können auch in mehreren Stichen eines Spielers liegen.

Beispiel F: *Uwe hat die Pygmäen-Königin, die Wasserhexe und die Lufthexe in seinen Stichen. Er bekommt 0 Feuerpunkte aufgeschrieben, weil die Lufthexe die Feuerpunkte der beiden anderen Karten neutralisiert.*



Die Feuer-Zauber

Es gibt drei verschiedene Feuer-Zauber. Wenn ein Spieler alle Feuerkarten (Werte „1" bis „14") und die Wasserhexe und/oder die Pygmäen-Königin in seinen Stichen hat, bekommt **jeder** seiner Mitspieler die entsprechenden Feuerpunkte aufgeschrieben. Er selbst erhält in dieser Stichrunde dann null Punkte.

Der Wasser-Zauber: Alle Feuerkarten (Maximum von 15 Punkten) und die Wasserhexe (5 Punkte) ergeben **20 Feuerpunkte**.

Der Pygmäen-Zauber: Alle Feuerkarten (Maximum von 15 Punkten) und die Pygmäen-Königin (10 Punkte) ergeben **25 Feuerpunkte**.

Der Große Feuer-Zauber: Alle Feuerkarten (15) und die Wasserhexe (5) und die Pygmäen-Königin (10) ergeben **30 Feuerpunkte**.

Achtung: Konnte ein Spieler einen Feuer-Zauber erfolgreich durchführen, dann verlieren die Hexen oder die Pygmäen-Königin in den Stichen der Mitspieler ihre Sonderfähigkeiten.

Beispiel G: *Uwe hat am Ende einer Stichrunde alle 14 Feuerkarten und die Pygmäen-Königin in seinen Stichen. Damit hat Uwe ein Pygmäen-Zauber geschafft. Er bekommt null Punkte aufgeschrieben, dafür aber die Mitspieler jeweils 25 Feuerpunkte. Die Lufthexe und die Erdhexe in Alexas Stichen und die Wasserhexe in Joes Stichen verlieren ihre Sonderfähigkeiten und bleiben ohne Auswirkungen.*

Sonderfall: Sollte ein Spieler die letzte Stichrunde eines Spiels mit einem erfolgreichen Feuer-Zauber beenden, darf er sich die Punkte des Feuer-Zaubers von seinen Feuerpunkten auf dem Punkte-Blatt abziehen, anstatt sie den Mitspielern zu übertragen, wenn er dadurch zum Sieger des Spiels wird.

Das Ende des Spiels

Sobald ein Spieler 70 oder mehr Feuerpunkte erreicht hat, ist das Spiel beendet.
Der Spieler mit den wenigsten Feuerpunkten gewinnt.

Die Spieler können auch eine andere Punktzahl bestimmen, die das Spiel beendet oder eine bestimmte Anzahl von Stichrunden festsetzen.

Variante für die Erdhexe

Die Erdhexe bringt einem Spieler genau fünf Punkte. Dadurch kann er die Feuerpunkte von Feuerkarten, Lufthexe und Pygmäen-Königin um fünf Punkte verringern. Sollte er weniger als fünf Feuerpunkte in seinen Stichen haben, kann er die restlichen Punkte auf dem Punkteblatt von seinen Feuerpunkten abziehen (aber nur bis zu null Punkten).

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV

Version 1.0