

Walpurgisnacht

Spielidee

In der Nacht zum 1. Mai findet die Walpurgisnacht auf dem Blocksberg statt. Dies ist der jährliche Höhepunkt im Leben jeder Hexe. Ein Wiedersehen mit allen anderen Hexen und ein gemeinsames feiern mit Tanz und gutem Essen. Wäre da nicht für jede Art von Hexen das Mitstreiten, wer dieses Fest eröffnen darf.

Du bist der stille Hexenmeister im Hintergrund, welcher das Geschick der Hexen organisiert. Natürlich musst du zuerst einmal herausfinden welche Hexensorte eigentlich in deinem Team ist, und welche Hexenkünste sie eigentlich besitzen. Denn auf dem Blocksberg gibt es Menschen, die zuerst mit solchen Hexenkünsten vertrieben werden müssen.

Das Material

- 1 Spielinsel „Blocksberg“
- 1 Spielinsel „Hexenschule“
- 1 Spielinsel „Elemente“
- 1 Spielinsel „Hexentalente“
- 1 Spielinsel „Personenkarten“
- 20 Karten „Element“ (grün): Was wird auf den Blocksberg getragen (vier Mal fünf)
- 32 Karten „Hexen-Team (rosa): Was für eine Hexe (acht Mal vier)
- 87 Karten „Eigenschaften“ (violett): Hexenkräfte (62 & acht Mal drei & eine leere Karte)
- 72 Karten „Personen“ (blau): Wer ist auf dem Blocksberg (siebzig verschiedene und zwei leere)

Dauer des Spiels

Interessanterweise ist die Dauer des Spiels nicht von der Personenanzahl abhängig! Es kommt eher darauf an, wie einfach es ist, seine Mitspieler zu überzeugen. Zwischen 30- und 90 Minuten ist alles möglich. Erwachsene gehen dabei oft etwas „taktischer“ vor, damit sie etwas länger spielen können.

Ziel des Spiels

1. Herausfinden welche Hexenart von dir gecoacht wird.
2. Deine Hexen sollen möglichst viele Talente besitzen.
3. Das vierte Element als erstes (du musst nicht alle Elemente gebracht haben; es geht nur um das vierte Element von allen Mitspielenden!) auf den Blocksberg bringen (die Reihenfolge der Elemente spielt keine Rolle). Das Spiel endet erst,

wenn alle wichtigen Elemente auf dem Blocksberg sind: Besenständer, Brennholz, Getränke und Esswaren.

Spielvorbereitung

Es gibt die „Insel“ Talente! Dort befinden sich aber die Karten „Eigenschaften“. Der Grund für diese Namensänderung ist, dass auch bei der Hexenschule gewisse „Eigenschaften“ Deponiert werden müssen (sogar dürfen – siehe Zusatzregeln).

- Die Spielinseln, (Blocksberg, Hexenschule, Elemente, Hexentalente und Personenkarten) irgendwie auf dem Tisch ausbreiten (durchaus chaotisch).
- Pro Mitspielende Person wird eine Hexenart (alle vier Karten) auf einen Stapel gelegt und gemischt.
- Je eine Eigenschaftskarte, von den anwesenden (für das Spiel ausgesuchten) Hexen, wird verdeckt und gemischt zu der Hexenschule gelegt. **Beispiel: Die Nebelhexe muss Nebel machen können.**
- Die leeren Karten (zwei Personenkarten und eine Eigenschaft) aus dem Spiel nehmen, oder für euch, mit Bleistift fein beschriften (damit das Spiel eine persönlicher wird).
- Die anderen Eigenschaftskarten mischen und zur „Insel“ Talente legen.
- Die Elementkarten (von jedem Element gleich viele Karten) ebenfalls mischen.
- Alle Mitspielenden erhalten verdeckt vier Hexenkarten.
- Alle Mitspielenden erhalten eine Elementkarte, welche **nicht** angeschaut werden darf.
- Bestimmt einen Hexenmeister, welcher das Spiel leitet und die Spielregeln in Griffnähe hat.

Basisfähigkeiten der Hexen und die Hexenarten

Berghexen	Sie beschwören die schrägsten Berggeister und können diese hervorrufen oder verschwinden lassen.
Knusperhexen	Können kochen und backen. Haben die Fähigkeit mit trockenen Backwaren wahre Sandstürme zu produzieren.
Fadenhexen	Früher nähten und strickten sie heute können sie auch Regen machen - daher der Ausdruck: „Es regnet Bindfäden“
Gewitterhexen	Können es blitzen und donnern lassen.
Kräuterhexen	Die richtige Kräutermischung und die Zielperson ist völlig benebelt
Nebelhexen	Können alles im Nebel erscheinen lassen oder den Nebel wieder auflösen.
Sumpfhexen	Können jederzeit aus allem einen Sumpf machen - oder diesen trocken legen.

Waldhexen

Wurzeln Sprießen plötzlich, Äste knacken und fallen zu Boden oder eine Insektenplage kommt aus dem Wald.

Das Spiel

Grundsätzlich wird im Uhrzeigersinn gespielt (Hexen ticken nun einmal anders). Es beginnt der Hexenmeister, welcher für seine Hexen die beste Startbahn für den Ritt mit den Besen hat (nahe am Eingang; beim Fenster; Treppe oder sonstige gute Geschichten wie die Hexen ideal ab Spielort starten könnten). Der Hexenrat entscheidet, wessen Geschichte am besten ist und damit das Spiel eröffnen darf.

Hexenart bestimmen

Um herauszufinden welche Hexenart du vertrittst, brauchst du alle vier identischen Hexenkarten. Du siehst dir also deine vier Karten an - vielleicht hast du ja schon alles gleiche Karten. In diesem Falle musst du sofort deine Hexenart bekannt geben.

Wer noch nicht vier identische Karten hat, kann jeweils eine Karte verdeckt mit einem beliebigen Mitspielenden Hexenmeister tauschen.

Wer bereits alle vier gleichen Hexen-Karten hat, kann ab jetzt Talente (Eigenschaften) sammeln.

Hexenprüfung

Jede Hexenart braucht natürlich die eigene Fähigkeit (Eine Nebelhexe muss zum Beispiel Nebel machen können, um überhaupt am Fest auf dem Blocksberg teilnehmen zu dürfen). Dies wird als Hexenprüfung verstanden.

Wer seine vier Hexenkarten und das richtige Basistalent hat, kann sich auf die Reise zum Blocksberg machen.

Alle anderen müssen so viele Talente sammeln, bis sie ihre Hexentypische Eigenschaft gezogen haben – oder diese in der Hexenschule erwerben.

Hexenschule: Wer am Zug ist, kann auch in die Hexenschule gehen und spezifisches „Hexentalent“ erlernen. Diese dauert - da Hexen schnell lernen können - nur einen Monat (eine Runde) und wird mit einer der dort liegenden Talentkarte belohnt. Diese Karte wird gezogen (der Hexenmeister zur rechten Hand wird diese Karten vorher mischen). Gut möglich, dass deine Hexe eine „falsche“ Ausbildung gemacht hat und diese Talentkarte für die Hexenprüfung nutzlos ist. In diesem Fall wird diese Karte wieder in den Stapel gelegt. Eine zweite Ausbildung ist in jedem Fall erfolgreich. Das Procedere ist aber dasselbe. Auch die erneute Ausbildung dauert einen Monat (eine Runde).

Beispiel:

Erster Zug: Hexenkarte zu der Hexenschule legen und den Ausbildungsstart anmelden.
Zweiter Zug: Eine Karte ziehen lassen.

Der nächste Zug kann erneut die Anmeldung zu einer Ausbildung sein; eine Talentkarte ziehen oder nach erfolgreicher Hexenprüfung der Anflug auf den Blocksberg.

Anflug auf den Blocksberg

Der Blocksberg ist auf einer Anhöhe. Dort gibt es keine Häuser! Selbst ein Bienenzüchter hat dort keine Holzhütte, sondern einen Bienenstock.

Wer bei seinem Zug den Blocksberg anfliegt, muss die oberste Personenkarte vom Mitspieler (rechts) laut vorlesen lassen.

Diese Personen sind jetzt auf dem Gelände des Blocksbergs und müssen irgendwie vertrieben werden. Dabei fällt auf, dass es auf dem Blocksberg Personengruppen gibt, welche nicht unbedingt in der heutigen Zeit leben. Es sind zum Teil Menschen die noch immer auf der Suche nach etwas besonderem - Hexen und ähnliche - sind. Diese Gruppierungen sind also noch nicht ausgestorben - es sind einfach alte Berufe und befähigte Personen mit dem Hang zum außergewöhnlichen.

Der Hexenmeister muss die Wahl des Talent (die Talentkarte zeigen) begründen und eine Geschichte erzählen, in der es darum geht, weshalb diese Menschen damit vertrieben werden. Sind die anderen Hexenmeister damit einverstanden (sie sind sich auch sicher, dass diese Personen das Weite suchen werden) so können diese Hexen landen und ihre bis dahin verdeckte Elementkarte zum Blocksberg legen. Die Talentkarte wird eingezogen und unter die anderen Talente gelegt.

Sind die anderen Hexenmeister mit der Geschichte nicht einverstanden, kann der Hexenmeister noch eine zweite Talentkarte ausspielen und seine Version der Geschichte noch einmal begründen, oder sich zurückziehen. Die zweite Talentkarte kann als Unterstützung der ersten Karte gelten; oder auch unabhängig gespielt werden. Sind sich die anderen Hexenmeister nicht einig, oder sie glauben nicht, dass sich diese Personen damit vertreiben lassen, so kann der Blocksberg nicht angefliegen werden. Die Talentkarten werden dennoch ebenfalls eingezogen.

Damit ist der Zauber über dem Blocksberg vorbei. Der nächste Hexenmeister beginnt also wieder mit einem neuen Zauber.

Mögliche Zusatzregel: *Müssen die anderen Hexenmeister ab der schrägen Geschichte laut lachen, so wird diesem der Anflug genehmigt.*

Die nicht verjagte Person verbleibt auf dem Blocksberg und muss von den nächsten Hexen verscheucht werden.

Kann eine Person, oder Gruppe, auch nach mehreren Versuchen nicht vom Blocksberg verjagt werden, so wird nach dem sechsten gescheiterten Versuch der Hexenrat tagen und diese Person gemeinsam vertreiben. In diesem Fall kann aber keine Hexe ein Element auf den Blocksberg bringen - es wird einfach eine neue Personengruppe die Ruhe auf dem Blocksberg stören.

Basistalente: Wer das eigene Basistalent einsetzt, muss diese Karte nicht abgeben. Dafür wird sie umgedreht und ist somit vorübergehend nicht einsetzbar. Erst nach einem weiteren erfolgreichen Blocksberg-Anflug darf diese Karte wieder zurück ins Spiel gebracht werden.

Fremde Basistalente: Wer ein Basistalent einer anderen Hexenart wählt; und erfolgreich auf dem Blocksberg landen konnte, ermöglicht dieser Hexenart den sofortigen Anflug auf den Blocksberg. Auch dann, wenn diese Hexen ihr eigenes Basistalent noch nicht haben, oder noch in der Ausbildung sind. In diesem Fall ist es theoretisch sogar möglich das Spiel zu gewinnen obschon nie eine Hexenprüfung abgelegt wurde.

Ist eine Elementkarte deponiert worden, bekommt diese Hexen sofort eine neue verdeckte Elementkarte.

Beispiel 1:

Die Sumpfhexen müssen Fotografen vertreiben und wollen einen Sandsturm herbei hexen. Damit können die Knusperhexen direkt zum Blocksberg fliegen und nach den Sumpfhexen ihr Element deponieren. Dies nur, wenn die Personen (in diesem Fall die Fotografen) nach Meinung der anderen Hexenmeister vertrieben worden sind.

Beispiel 2:

Die Gewitterhexen müssen jemanden vertreiben und lassen es blitzen und donnern (ihr Basistalent). Damit müssen sie jetzt unabhängig vom Erfolg, diese Talentkarte umdrehen und können diese erst nach einer erfolgreichen Vertreibung (die sie selbst gemacht haben) wieder brauchen.

Sieger des Spiels

Ist der Hexenmeister, der zuerst das vierte Element für die Walpurgisnacht auf den Blocksberg bringt. Die Reihenfolge der Elemente spielt keine Rolle! Sobald der Besenhalter, das Brennholz, die Getränkemixturen und das Essen auf dem Blocksberg sind, wird gefeiert. Es kann sein, dass eine Hexengruppe fleißig ist, aber immer das gleiche Element - zum Beispiel Brennholz - mitnimmt. Eine andere Gruppe ist faul aber zum richtigen Zeitpunkt mit der richtigen Ware am richtigen Ort - wie in jedem Hexenleben!

Bemerkungen

Selbstverständlich könnt ihr Personengruppen oder Talente dazu dichten. Dafür sind die nicht beschriebenen Karten da. So können auch noch nicht erwähnte - aber vielleicht nervige Gruppen - in diesem Spiel ihren Platz finden.

Denn denkt daran: dies ist euer persönliches Spiel, und es macht doch Spass eigene Figuren wie Lehrer, Schwiegermütter, Chefs, Nachbarn, Telefonverkäufer, Nacktwanderer oder wer auch immer im Spiel zu integrieren.

Tipp: Die „eigenen Karten“ sehr fein beschreiben (mit Bleistift oder einfach eine Zahl, welche je nach Gruppe, etwas anderes bedeutet).

Die einzelnen Personen oder Personengruppen sind kurz beschrieben - dies natürlich **aus der Sichtweise der Hexen!** Grundsätzlich stimmt dies auch - darf aber nicht immer sehr ernst genommen werden. Wenn ihr anderer Meinung seid, (was ist ein Sittenstrolch?) so einigt ihr euch (oder lasst euch von google helfen) notfalls wechselt diese Karte einfach aus.

Viel Spass und ein gutes Gelingen beim weiteren Ausbau dieses Spiels.

Zusatzregeln

- **Es darf gelacht werden:**
Müssen die anderen Hexenmeister ab der schrägen Geschichte laut lachen, so wird diesem der Anflug genehmigt. (Diese Zusatzregel ist bereits beschrieben worden, da sie zum Spass des Spiels beiträgt).

- **Eigenschaftskarten in die Hexenschule:**
Eingesetzte Eigenschaftskarten werden zur Hexenschule gelegt. Alle, welche die Hexenprüfung bestanden haben, können so ein bereits eingesetztes „Talent“ erwerben.
Beispiel:
Erster Zug: Hexenkarte zu der Hexenschule legen und den Ausbildungsstart anmelden. Zweiter Zug: Sich die gewünschte Eigenschaft geben lassen.
Dies ist der Grund, weshalb die „Eigenschaftskarten“ nicht „Talentkarten“ heissen.

- **Wenn nur drei Personen teilnehmen:**
Anstelle von je vier Elementkarten, nur deren drei Verwenden. Dadurch muss der Blocksberg weniger oft angefliegen werden.

- **Wenn sechs oder mehr Personen teilnehmen:**
In der ersten Spielphase darf jeder entweder eine Hexenkarte tauschen oder eine Talentkarte (Eigenschaft) nehmen. Er muss aber begründen, warum er dieses Talent für eine seiner Hexen (Hexe bekannt geben) bekommen sollte. Die anderen Hexenmeister walten dabei als Juroren und geben diese Karte für den betreffenden Meister und seine Hexen frei, oder sie verweigern es. In diesem Fall würde die Karte zurück in den Stapel gemischt. Wenn eine ungerade Anzahl Hexenmeister am Spiel teilnimmt, kann es durchaus sein, dass die Begründung weder angenommen noch abgelehnt wird - kurz ein unentschieden. In diesem Fall kann der Hexenmeister seine Hexe austauschen und diese Talentkarte für die neue Hexe begründen. Bei einem erneuten unentschieden kann er die Karte nicht erwerben.