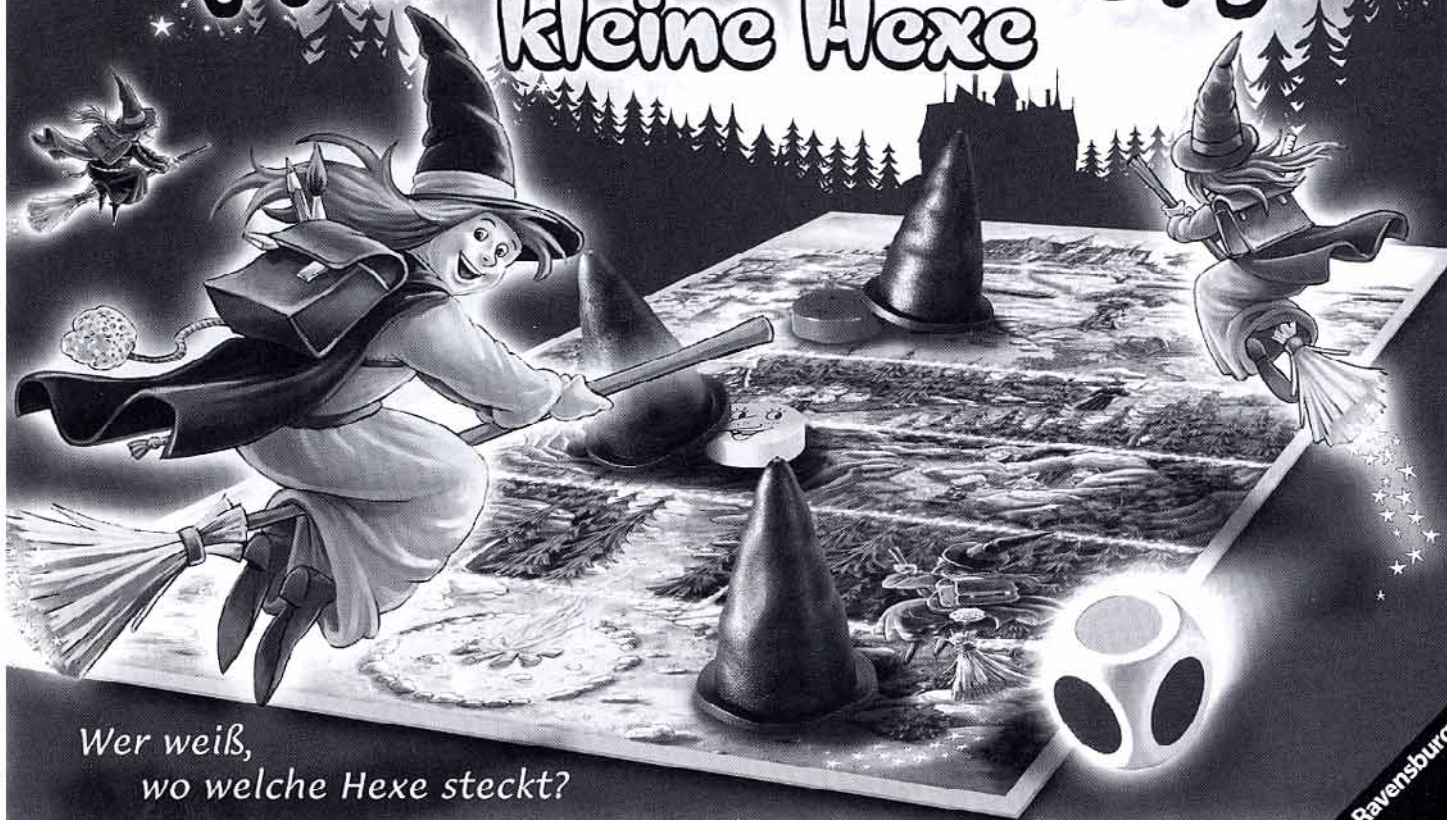


Heinz Meister

# Husch Husch kleine Hexe



*Wer weiß,  
wo welche Hexe steckt?*

**Ravensburger**



# Husch Husch kleine Hexe



Ravensburger Spiele® Nr. 21721 2

Das verhexte Merkspiel für 2–6 Spieler  
von 4–8 Jahren

Autor: Heinz Meister  
Illustration: J. Krause, W. Pepperle  
Design: DE Ravensburger  
Fotos: Becker Studios

**Inhalt:**

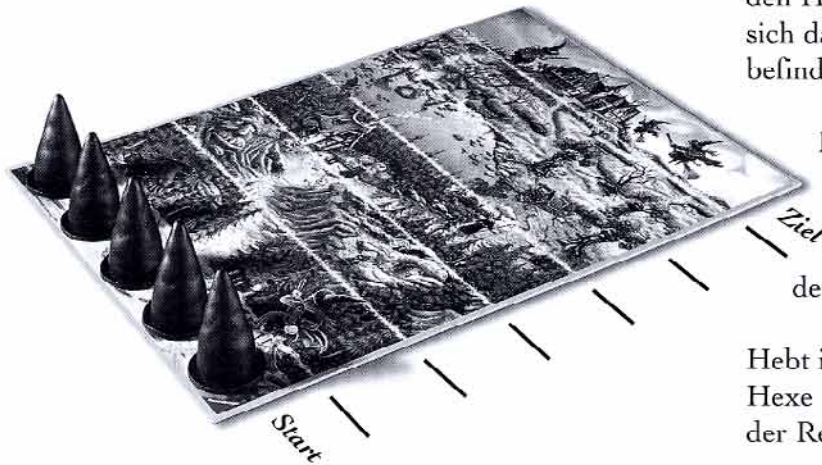
1 Spielplan mit 7 Spielfeldern  
5 Hexenhüte  
5 Hexensteine  
1 Farbwürfel

Auf dem Weg zur Hexenschule wollen die fünf kleinen Hexen ein Wettrennen veranstalten. Schnell schwingen sie sich auf ihre Besen, ziehen ihre großen schwarzen Hexenhüte auf und los geht's. Blitzschnell tauschen sie ihre Plätze und schnell ist die Verwirrung groß. Passt gut auf, welche Hexe sich unter welchem Hut versteckt!

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster mit einer beliebigen Hexe die Hexenschule zu erreichen.



Bevor ihr anfangt zu spielen, legt ihr unter jeden der fünf Hüte einen Hexenstein. Mischt dann alle Hüte auf dem Spielplan gut durch, so dass niemand mehr weiß, wo welche Hexe steckt. Anschließend schiebt ihr die Hüte mit den Hexen darunter nebeneinander auf das Startfeld.



### Auf die Besen ... fertig ... los!

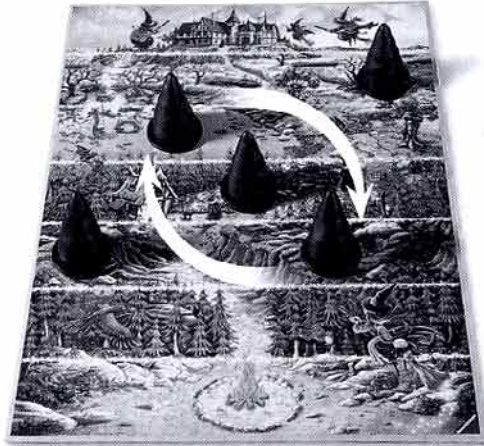
Der jüngste Spieler darf anfangen und würfelt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Zeigt der Würfel eine Farbe, hebt ihr den Hut hoch, von dem ihr glaubt, dass sich darunter die Hexe der gleichen Farbe befindet.

Hebt ihr den **richtigen Hut** hoch, dürft ihr diese Hexe ein Feld nach vorne ziehen. Nun würfelt ihr so lange weiter, bis ihr eine falsche Hexe aufdeckt oder den Doppelpfeil würfelt.

Hebt ihr einen **falschen Hut** hoch, bleibt die Hexe stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nach jedem Hochheben stellt ihr den Hut wieder über die Hexe, egal, ob ihr die richtige oder eine falsche Hexe aufgedeckt habt.



**Zeigt der Würfel den Doppelpfeil,**  
vertauscht ihr zwei Hüte miteinander.  
Verschiebt sie auf dem Plan, so dass niemand  
sieht, welche Hexe sich darunter verbirgt.  
Wisst ihr jetzt noch, wo sich welche Hexe  
versteckt?

## Ende des Spiels

Das Hexenrennen ist zu Ende, sobald  
ein Spieler mit irgendeiner Hexe die  
Hexenschule – das letzte Feld des  
Spielplans – erreicht. Dieser Spieler  
gewinnt das Spiel.



© 1998 / 2004 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 24 60 • 88194 Ravensburg • [www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

223777

**Ravensburger**