

8-99  
Jahre

# Wettstreit im Hexenwald

**Das magische Sammel- und Brauspiel  
für 2-4 Spieler von 8-99 Jahren.**

Autor: Ulrich Blum

Illustration: Dynamo Ltd. · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: André Maack, Andrea Soprek

Soundproduktion: [www.novosonic.com](http://www.novosonic.com)

Ravensburger® Spiele Nr. 00 528 4

## **Sammele die meisten Zutaten und werde zum Meisterlehrling!**

**In einem Wettstreit wollen die vier Hexen des magischen Waldes herausfinden, welche von ihnen die Beste ist: Diejenige, die den mächtigsten Trank braut, soll zur neuen Oberhexe werden.**

**Um uns als zukünftige Lehrlinge zu empfehlen, stehen wir den Hexen dabei helfend zur Seite. Mit Hilfe unserer fleißigen Kobolde durchstreifen wir den Wald nach Zutaten für die Hexentränke. Doch Vorsicht – denn eine der Hexen hat Finsteres im Sinn ...**

**Liebe Spieler,**

**das Spiel „Wettstreit im Hexenwald“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger® tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, lenkt die Ereignisse und gibt spannende Informationen und Geräusche wieder.**

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Wettstreit im Hexenwald“ auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:







Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an. Es erscheint ein Wechseldatenträger mit dem Namen „tiptoi“. Dort finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“ (für Windows PCs bzw. Mac-Systeme).

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Wettstreit im Hexenwald“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

tiptoi® family

## Die Navigationsleiste

Mit der Navigationsleiste rechts unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das <b>Anmeldezeichen</b> , um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann tippt auf das <b>Zeichen für Entdecken</b> . Tippt dann auf den Spielplan oder die Zutatenchips und Tafeln, um etwas über sie zu erfahren und den Hexenwald zu erforschen.
Spielen		Mit diesem <b>Zeichen startet ihr das Spiel</b> und mischt mit beim magischen Wettstreit der Hexen.
Info		Das <b>Info-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um Hinweise und Erklärungen anzuhören.
Überspringen		Das <b>Überspringen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das <b>Wiederholen-Zeichen</b> könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch mal anzuhören, was der tiptoi zuletzt gesagt hat.

Ihr könnt das Spiel auch starten, ohne vorher die Anleitung gelesen zu haben. Tippt einfach auf den grünen Würfel und folgt den Anweisungen des Stiftes, um den geführten Spieleinstieg auszuwählen. Der tiptoi führt euch dann Schritt für Schritt durch das Spiel und erklärt alle Regeln.

## Spielmaterial

- 1 1 Hexenwald-Spielplan
- 2 4 Hexenfiguren
- 3 4 Spielerfiguren
- 4 40 Spielermarker
- 5 24 Kobolde
- 6 75 Zutatenchips  
(Vorderseite Wert 1,  
Rückseite Wert 2)
- 7 4 Spielertafeln
- 8 1 Tränketafel
- 9 1 Fragetafel



## Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Wählt jeder eine Spielerfarbe. Nehmt euch jeweils
  - die Spielertafel,
  - die Spielfigur,
  - sechs Kobolde und
  - zehn Spielermarker in der gewählten Farbe.
- Stellt die Kobolde auf eurer Spielertafel bereit und legt die Spielermarker neben eure Spielertafel.
- Gebt jedem Spieler einen zufällig gezogenen Zutatenchip. Legt die restlichen Zutatenchips neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die vier Hexenfiguren, die Tränketafel und die Fragetafel neben dem Spielplan bereit.
- Schaltet den tiptoi-Stift ein. Haltet dazu den Einschaltknopf solange gedrückt, bis das Startgeräusch ertönt. Tippt dann auf das Anmeldezeichen auf dem Spielplan.

# Beispiel-Spielaufbau für zwei Spieler (Gelb und Rot)



## Spielidee und Spielziel

---

Die Spieler unterstützen die Hexen beim Brauen ihrer Tränke, indem sie mit Hilfe ihrer Kobolde Zutaten sammeln. Die Zutaten werden an die Hexen geliefert. Jeder Hexe kann jede Zutatenart nur einmal geliefert werden. Jedes Stück einer gelieferten Zutat zählt einen Ausbildungspunkt. Außerdem gibt es Bonuspunkte für das Vervollständigen eines Trankes und für jede Lieferung an die zukünftige Oberhexe. Zutaten, die an die böse Hexe geliefert werden, zählen pro Stück einen Minuspunkt. Wer bei Spielende die meisten Ausbildungspunkte hat, gewinnt und wird zum neuen Lehrling der Oberhexe.

## Spielablauf

---

### 1. Anmeldung und Spielstart

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, leitet euch der tiptoi durch die Anfangsphase des Spiels. Folgt den Anweisungen, um den Spielmodus und eure Spielerfarben auszuwählen.

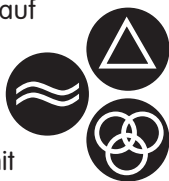
Danach platziert jeder Spieler reihum zunächst zwei seiner Kobolde auf einem der 15 Lauffelder. Tippt dazu auf das Lauffeld und stellt zwei eurer Kobolde darauf. Dann werden nochmals je zwei Kobolde verteilt. In einer dritten Runde wählt jeder Spieler ein Startfeld für seine Figur. Verschiedene Spieler dürfen ihre Kobolde oder Figuren auf dasselbe Lauffeld stellen, jeder Spieler muss seine Kobolde und die eigene Figur aber auf drei verschiedene Lauffelder stellen. Haben alle Spieler ihre Figuren positioniert, verkündet der tiptoi, wo sich die Hexen befinden. Stellt die Hexenfigur in der jeweiligen Farbe auf das Feld, das der tiptoi nennt.

### 2. Die Zutaten

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Zutatenarten. Auf jedem der 15 Lauffelder des Spielplans gibt es genau eine Zutatenart zu finden. Dabei weist der tiptoi zu Beginn des Spiels den Feldern zufällig die Zutatenarten zu. Gleiche Feldarten geben immer gleiche Zutatenarten, das heißt auf allen drei Feldern am Fluss, auf allen drei Feldern am Weg, auf allen drei Feldern mit einem toten Baum, auf allen drei Feldern mit einer Hausruine und auf allen drei Feldern mit einem Steinhaufen findet sich jeweils die gleiche Zutatenart.



Außerdem werden den Feldern bei jedem Spiel vom tiptoi geheim Ergiebigkeiten zugewiesen. D.h. es gibt Felder, auf denen sehr viele Zutaten gefunden werden können, Felder, auf denen nur mittelmäßig viele Zutaten gefunden werden können, und Felder, auf denen nur wenige Zutaten gefunden werden können. Dabei sind gleiche Ergiebigkeiten immer durch gleiche Symbole gekennzeichnet. Alle Felder mit einem Dreieck, alle Felder mit zwei Wellen und alle Felder mit drei Ringen sind jeweils gleich ergiebig.



### 3. Aktionen durchführen

Der tiptoi sagt euch, welcher Spieler als nächstes an der Reihe ist. Ist ein Spieler am Zug, hat er mehrere Aktionsmöglichkeiten:

#### → Reisen

Der Spielplan zeigt 15 Lauffelder, die nicht miteinander verbunden sind. Jedes Feld kann von jedem anderen Feld aus erreicht werden. Um auf ein Feld zu reisen, tippt mit dem tiptoi auf dieses Feld und stellt dann eure Spielerfigur dort hin.

Das Reisen dauert unterschiedlich lang, je weiter der Weg ist und je unwegbarer das Gelände. Reisen am Weg oder am Fluss entlang geht besonders schnell. Abseits des Weges und im Gebirge dauert das Reisen länger. Besonders langsam und mühsam ist das Reisen im dichten Wald und von der Ebene ins Gebirge. Je länger eure Reise dauert, desto länger dauert es, bis ihr wieder am Zug seid.

#### → Fragen

Befindet sich ein Spieler mit seiner Figur auf einem Feld, auf dem auch eine Hexenfigur steht, hat er die Möglichkeit der Hexe zwei Fragen zu stellen. Dazu nimmt er sich die Fragekarte und tippt geheim, so dass die Mitspieler es nicht sehen, auf das Symbol, nach dem er fragen möchte. Nachdem ihr eine Hexe befragt habt, fliegt sie auf ein anderes Feld davon. Der tiptoi sagt euch, wohin ihr die Hexenfigur stellen müsst.

**Frage nach Ergiebigkeit:**

Der Spieler kann erfragen, welches Symbol für welche Ergiebigkeit steht. Dazu tippt er auf eines der Symbole für Ergiebigkeit (z.B. Dreieck).

Der Stift beantwortet die Frage so, dass nur derjenige Spieler, der die Frage gestellt hat, von der Antwort profitiert (z.B. „Bei diesem Symbol findest du viele Zutaten.“)

**Frage nach Zutaten:**

Um zu erfahren, bei welchem Feld es welche Zutat gibt, tippt der Spieler auf die Zutat auf der Fragekarte (z.B. Kröte).

Der Stift teilt ihm dann mit, auf welcher Feldart es diese Zutat gibt (z.B. „Diese Zutat findest du bei den drei Feldern mit dem Steinhäufen“).

**Frage nach Hexen:**

In jedem Spiel wählt der tiptoi bei Spielbeginn geheim eine böse Hexe aus. Diese Hexe darf auf keinen Fall gewinnen, und sollte deswegen nicht mit Zutaten beliefert werden. Der Spieler kann die Hexe, bei der er gerade steht, nach der bösen Hexe befragen. Um die Hexe zu befragen, tippt er auf einen Hexenhut auf der Fragekarte. Die befragte Hexe sagt ihm dann, ob die Hexe, nach der er gefragt hat, gut oder böse ist. Zu sich selber gibt die Hexe aber keine Auskunft. (z.B.: Der Spieler steht bei der lila Hexe und tippt den grauen Hexenhut an. Darauf sagt die lila Hexe über die graue Hexe: „Das ist nicht die böse Hexe.“). Die drei guten Hexen sagen immer die Wahrheit. Die böse Hexe selber beschuldigt aber eine der anderen Hexen, die böse Hexe zu sein. Befragt mehrere Hexen, um der Lügnerin auf die Schliche zu kommen.

**→ Kobolde**

Steht eure Spielfigur auf einem Feld, auf dem noch keine Kobolde in eurer Spielerfarbe stehen, könnt ihr Kobolde zum Suchen auf das Feld entsenden, auf dem eure Spielfigur steht. Tippt dazu auf den Oberkobold auf eurer Spielertafel und gebt über die Zahlen am rechten Rand eurer Tafel ein, wie viele Kobolde ihr zum Suchen aussenden wollt. Nehmt diese Anzahl Kobolde und setzt sie auf das Feld. Die Kobolde beginnen sofort nach Zutaten zu suchen.

Steht eure Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits eigene Kobolde stehen, könnt ihr diese zurückholen. Tippt dazu auf den Oberkobold auf eurer Spielertafel. Der tiptoi verkündet, wie viele Zutaten welcher Sorte eure Kobolde von dem Feld gefunden haben. Je mehr Kobolde ihr je länger zum Suchen schickt, desto mehr finden sie. Nehmt nun eure Kobolde und stellt sie zurück auf eure Spielertafel. Nehmt euch die entsprechende Anzahl der gefundenen Zutat aus dem Vorrat.

Die gefundenen Zutaten müssen von euren Kobolden getragen werden. Jeder Kobold kann genau ein Stück einer Zutat tragen. Stellt jeweils einen Kobold auf einen Zutatenchip, um dem Kobold die Zutaten zuzuweisen. Außerdem ist auf jeder Spielertafel noch ein Oberkobold abgebildet. Dieser kann von jeder Zutatentart genau ein Stück tragen. Legt dazu den Zutatenchip auf das entsprechende Feld vor dem Oberkobold.

Die 2er Seite der Zutatenchips zählt wie zwei getrennte Zutaten und muss auch von zwei Kobolden getragen werden. Bekommt ihr mehr Zutaten, als eure Kobolde tragen können, müsst ihr Zutaten abwerfen. Ihr könnt euch jederzeit aussuchen, welche Zutaten ihr abwerft, also auch solche, die ihr schon hattet. Möchtet ihr bereits mit Zutaten bepackte Kobolde zum Suchen schicken, müsst ihr deren Zutaten abwerfen.

**Falls ihr nicht mehr wisst, wo eine der Hexenfiguren, eure Spielerfiguren oder eure Kobolde stehen, tippt einfach das Hexenhaus auf dem Spielplan, den Vogel auf eurer Spielertafel oder das kleine Grasbüschel mit Augen auf eurer Spielertafel an, dann sagt euch der tiptoi, wo die Figur momentan steht.**

**→ Liefern**

Steht ein Spieler mit seiner Figur auf einem Feld mit einer Hexe und besitzt er Zutaten, die diese Hexe noch nicht bekommen hat, kann er diese Zutaten an diese Hexe liefern. Dazu wählt er denjenigen Kessel (in den vier Ecken des Spielplans) aus, dessen Blasen die gleiche Farbe haben, wie die Hexenfigur, bei der er gerade steht. Tippt dann mit dem tiptoi auf die Zutatentart im Kessel der Hexe, die ihr abliefern wollt (es kann immer nur eine Zutatentart pro Zug abgeliefert werden).

Gebt über die Zahlen rechts auf eurer Spielertafel ein, wie viel Stück dieser Zutat ihr abliefern wollt (maximal sechs pro Zug). Gebt die entsprechenden Zutatenchips zurück in den Vorrat und bedeckt das Zutatensfeld im Kessel der Hexe mit einem eurer sechseckigen Spielermarker. So kennzeichnet ihr, dass diese Hexe diese Zutatentart nicht mehr benötigt. Nachdem ihr eine Hexe beliefert habt fliegt sie auf ein anderes Feld davon. Der tiptoi sagt euch, wohin ihr die Hexenfigur stellen müsst.

### → Brauen

Als Nachwuchs-Hexen und -Hexer könnt ihr eigene kleine Zaubertränke brauen, die euch besondere Fähigkeiten verleihen. Dazu tippt ihr auf den ausgewählten Trank auf der Tränketafel und gebt die geforderte Zutat ab. Der Trank wirkt sofort, nachdem ihr ihn gebraut habt. Folgende Tränke können gebraut werden:

**Geh-Weg-Gebräu:** Kostet 1 x Rattenschädel

Der Spieler kann eine Hexe von ihrem Feld vertreiben. Dazu tippt er auf das Feld, auf dem die Hexe steht. Diese fliegt sofort davon. Der tiptoi nennt das Feld, auf das die Hexe fliegt. Stellt die Figur dort hin.

**Stimmöl:** Kostet 1 x Kröte

Der Spieler kann dadurch eine Gruppe Kobolde mitsamt den von ihnen gesammelten Zutaten zu sich rufen, ohne zuerst zu ihnen reisen zu müssen. Tippt dazu auf das Feld, auf dem die Kobolde stehen, die ihr zurückrufen wollt. Nehmt euch die Zutaten und holt die Kobolde zurück auf eure Spielertafel.

**Tempo-Trank:** Kostet 1 x Fliegenbein

Dieser Trank verleiht dem Spieler größere Geschwindigkeit. Die Reisezeit halbiert sich. Der Trank wirkt über eine gewisse Zeitspanne. Der tiptoi meldet, wann die Wirkung des Trankes endet.

**Findelixier:** Kostet 1 x Rabenauge

Alle eure Kobolde finden schneller Zutaten. Dieser Trank gilt für eine gewisse Zeitdauer. Der tiptoi meldet, wann die Wirkung des Trankes endet.

**Muskel-Mixtur:** Kostet 1 x Schneckenschleim

Jeder eurer Kobolde kann ab sofort 2 Zutaten tragen. Dies gilt auch für den Oberkobold, der nun von jeder Zutat 2 Stück tragen kann. Der Trank gilt für eine gewisse Zeitdauer. Der tiptoi weist euch darauf hin, wann die Wirkung des Trankes endet. Ist es soweit, habt ihr noch einen Zug Zeit um den Trank neu zu brauen oder Zutaten abzuliefern. Solltet ihr **am Ende** des Zuges, in dem der Trank seine Wirkung verliert, mehr als eine Zutat pro Kobold besitzen, müsst ihr die überzähligen Zutaten in den Vorrat zurückgeben.

**Ruhmeswasser:** Kostet 1–6 x beliebige Zutaten  
Jede Zutat, die im Laufe des Spiels zu Ruhmeswasser verbraut wurde, zählt zum Schluss einen halben Ausbildungspunkt.

**Tipp:** Markiert die Tränke, die mehrere Züge lang wirken, auf der Tränkekarte mit einem eurer Spielermarker, wenn ihr sie gebraut habt. Endet die Wirkung des Trankes, entfernt euren Chip wieder.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der vier Hexen alle fünf Zutatentarten geliefert wurden. Der tiptoi verkündet nun die Ausbildungspunkte der einzelnen Spieler und kürt den Sieger. Für jede an die neue Oberhexe gelieferte Zutat und für das Vervollständigen eines Trankes gibt es Bonuspunkte. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, werden diese Spieler einer Hexenprüfung unterzogen. Die Hexen befragen die Spieler nach dem Fundort einer bestimmten Zutatentart. Die Spieler tippen die Antwort auf der Fragekarte nacheinander an. Sollte nach vier Fragen immer noch Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.