

Hexe Lilli

und das Geheimnis der Mumie

für 2 bis 4 kleine Hexen ab 6 Jahren

Hat der Spieler falsch geraten? Dann ist sein Zug leider beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er würfelt und schiebt den Chip wie oben beschrieben in den gewürfelten Sarkophag.

Sonderfall: Erscheint der Mumien-Chip? Dann darf der Spieler am Zug auf jeden Fall mit seiner Spielfigur vorwärts ziehen – egal, was er vorhergesagt hat.

★ Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld des Spielplans erreicht. Er ist der Sieger!

Es gibt noch mehr zauberhaften Spielspaß mit Hexe Lilli!



Hexe Lilli macht Zauberquatsch
Ein verhextes Reaktionsspiel
ab 7 Jahren



Hexe Lillis
Zauberhafter
Abenteuerpaß
ein verhextes
Memo-Spiel
ab 6 Jahren



Hexe Lillis großes
Geheimnis
Ein rasantes
Gedankenlese-Spiel
ab 6 Jahren

Hexe Lilli macht
Zauberquatsch
Ein verhextes
Kartenspiel
ab 7 Jahren



Von Hexe Lilli gibt es
auch viele spannende
Leseabenteuer!
Unter www.knister.de
findet ihr alles über
Hexe Lilli.

Die Bücher zu den Abenteuern von
HEXE LILLI erscheinen im Arena Verlag, Würzburg
KNISTER © by Arena Verlag, Würzburg
Mit Illustrationen von Birgit Rieger und (mit freundlicher
Genehmigung) Katja Witt und Björn Pertolt

Artikel-Nr.: 713065

Spielidee: Thilo Hutzler
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design, München

© 2009 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Sz24991

Hexe Lilli wagt einen Zeitsprung – und landet im alten Ägypten, wo sie das Geheimnis der Mumie lüften will. Traut ihr euch, Hexe Lilli dabei zu helfen? Denn das Erkunden von Sarkophagen – so nennt man die steinernen Särge von Pharaonen – erfordert viel Mut und Konzentration. Die meiste Zeit sind die Sarkophage leer und es bringen sich nur einzelne Tiere in Sicherheit, wenn Hexe Lilli mit ihrer Taschenlampe hineinleuchtet. Doch was wird erscheinen, wenn sie mutig in den blauen Sarkophag leuchtet? Was erscheint, wenn sie den roten Sarkophag erkundet? Wer hier den Überblick behält und die besten Vorhersagen macht, gewinnt dieses spannende Memo-Spiel.

★ Ziel des Spiels

Wer in diesem Spiel weiß, was in welchem Sarkophag liegt, und die richtigen Vorhersagen macht, ist der Sieger.

★ Spielmaterial

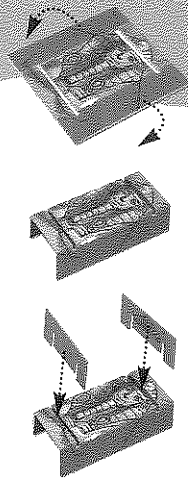
- 3 Sarkophage
- 6 Tierchips
- 1 Mumienchip
- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Farbwürfel



KOSMOS

★ Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Teile vorsichtig heraus. Setzt die Sarkophage zusammen: Dazu knickt ihr die Seitenteile der Sarkophage entsprechend der Knickkante nach unten und schiebt anschließend das Kopf- und das Fußende vorsichtig von oben in den Sarkophag.

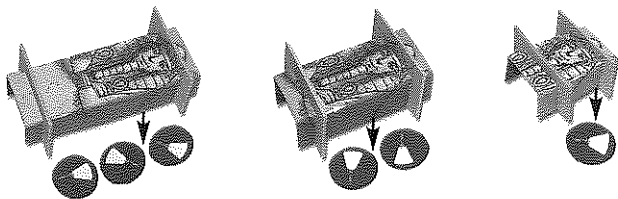


★ Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in der Tischmitte bereit. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans. Dann bildet ihr aus den Tierchips drei Reihen:

Eine Reihe mit drei Chips, eine Reihe mit zwei Chips und eine Reihe mit einem Chip. Die Verteilung innerhalb der Reihen spielt dabei keine Rolle. Schaut euch die Tierchips gut an und versucht, euch zu merken, in welcher Reihenfolge die Chips liegen. Jetzt werden die Tierchips umgedreht, sodass die Taschenlampen zu sehen sind.

Anschließend legt ihr über jede Reihe aus Tierchips den entsprechend langen Sarkophag, sodass kein Chip mehr zu sehen ist und die Pfeile auf den Sarkophagen alle in die gleiche Richtung zeigen. Der Mumienchip wird neben den Sarkophagen bereit gelegt.



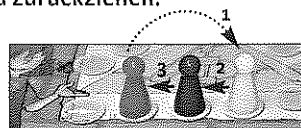
2

★ Das Spiel geht los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit dem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe zeigt an, welchen Sarkophag Hexe Lilli mit ihrer Taschenlampe hineinleuchtet. Der Spieler dreht den offen liegenden Chip (in der ersten Runde den Mumienchip) um, sodass die Taschenlampe nach oben zeigt, und schiebt ihn in Pfeilrichtung in den Sarkophag der gewürfelten Farbe. Bevor der Spieler dies tut, sagt er an, welches Symbol auf dem Chip abgebildet ist, den er am anderen Ende des Sarkophags herausschieben wird.

Achtung: Der Chip muss immer in Richtung des Pfeils eingeschoben werden!

Hat der Spieler richtig geraten? Dann darf er seine Spielfigur auf dem Spielplan entsprechend vorziehen. Wie weit er seine Figur vorziehen darf richtet sich nach der Länge des Sarkophags. Für einen Chip aus dem gelben Sarkophag darf der Spieler seine Figur um ein Feld vorrücken, für einen Chip aus dem roten Sarkophag zwei Felder und für einen richtig vorhergesagten Chip aus dem blauen Sarkophag drei Felder. Falls eine Spielfigur auf ein Feld zieht, das bereits durch eine andere Spielfigur besetzt ist, so wird diese um ein Feld zurückgeschoben. Steht dort ebenfalls eine Spielfigur, so muss auch diese ein Feld zurückziehen.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und schiebt den Chip, den der Spieler vor ihm aus dem Sarkophag herausgeschoben hat, mit der Taschenlampe nach oben in den Sarkophag der gewürfelten Farbe. Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter.

3