

★ Stimmt das Tier auf dem Kärtchen NICHT mit dem Tier überein, an das Hexe Lilli denkt?

Verhext noch mal! Da hat der Spieler beim Gegenzauber wohl etwas durcheinandergebracht. Er dreht das aufgedeckte Kärtchen wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

★ Der Spieler deckt das Kärtchen auf, das Leon zeigt?



In Deckung, sonst zaubert Hexe Lilli auch noch ihren Bruder weg! Der Spieler bringt Leon in Sicherheit, indem er die Position des Kärtchens, das Leon zeigt, mit der eines beliebigen anderen Kärtchens auf der Spielfläche vertauscht.

Dabei schaut sich der Spieler geheim an, welches Tier unter dem Kärtchen steckt. Stimmt das Tier mit dem Tier überein, an das Hexe Lilli denkt, so deckt der Spieler das Kärtchen auf und zeigt es auch seinen Mitspielern: Er darf das Kärtchen behalten und legt es vor sich ab. Gegebenenfalls führt er die entsprechende Aktion aus. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

★ Das Abenteuer endet! - Ende des Spiels

Sobald alle Tiere aus einer der fünf Reihen weggezaubert wurden, also alle fünf Kärtchen aus einer Reihe gewonnen wurden, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt nun die Anzahl der Tiere, die vor ihm liegen. Denkt daran, dass zweifach abgebildete Tiere auf einem Kärtchen auch doppelt zählen. Der Spieler, der die meisten Tiere besitzt, ist der Sieger! Er hat die meisten Tiere weggezaubert! Gibt es einen Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern, so gewinnen sie gemeinsam.

## Es gibt noch mehr zauberhaften Spielspaß mit Hexe Lilli!



Hexe Lilli macht  
Zauberquatsch  
Ein verhextes  
Reaktionsspiel  
ab 7 Jahren



Hexe Lilli und das  
Geheimnis der  
Mumie  
Ein zauberhaftes  
Merk-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](http://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

Artikel-Nr.: 713058

Spielidee: Thilo Hutzler  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design  
© 2009 KOSMOS Verlag,  
Pflzerstraße 5-7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

# Hexe Lilli

Zauberhafter Abenteuerspaß  
für 2 bis 6 kleine Hexen ab 6 Jahren

Hexe Lilli zaubert für ihr Leben gern! ZAWUSCH, schon tummeln sich Ente, Frosch und Löwe im Kinderzimmer und Lilli lässt die Tiere tanzen! Aber Vorsicht, Eltern-Alarm! Helft Hexe Lilli, den richtigen Gegenzauber für jedes Tier zu finden, um den zauberhaften Abenteuerspaß zu beenden, bevor die Eltern nach Hause kommen ...

★ Spielmaterial

4 Hexe-Lilli-Figuren mit Aufstellfuß  
25 ZAWUSCH-Kärtchen

★ Wer lässt die Tiere verschwinden? - Spielziel

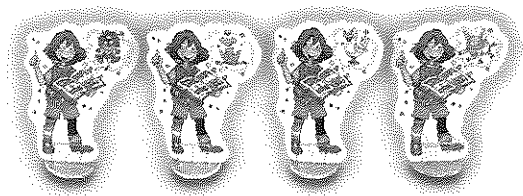
Stimmt das Tier auf dem aufgedeckten ZAWUSCH-Kärtchen mit dem Tier überein, an das Hexe Lilli denkt, wirkt der Gegenzauber und ZAWUSCH, das Tier verschwindet wieder! Der Spieler erhält das ZAWUSCH-Kärtchen und legt es vor sich ab.

Wer am Ende des Spiels die meisten Tiere weggezaubert hat, ist der Sieger!



## ★ Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln und löst die Hexe-Lilli-Figuren und die ZAWUSCH-Kärtchen vorsichtig heraus. Steckt die Hexe-Lilli-Figuren in die Aufstellfüße. Schaut euch die Hexe-Lilli-Figuren an. Auf jeder Figur denkt Hexe Lilli an ein anderes Tier, um es wegzuzaubern:



Hexe Lilli denkt an einen Löwen, einen Frosch, eine Ente oder ein Schwein.

## ★ Zauberanweisungen – Spielvorbereitung

Mischt alle Kärtchen verdeckt und legt sie – mit den Tiermotiven nach unten – in fünf Fünferreihen so aus, dass ein Quadrat entsteht.

**HINWEIS:** Lasst genügend Abstand zwischen den einzelnen Kärtchen, sodass es später beim zauberhaften Abenteuerspaß kein Durcheinander gibt!

Wählt eine beliebige Seite des Quadrats aus. Vor vier beliebige der fünf Reihen auf dieser Seite stellt ihr eine Hexe-Lilli-Figur. Vor einer der fünf Reihen steht somit keine Hexe-Lilli-Figur.

## ★ Der Abenteuerspaß beginnt – Spielverlauf

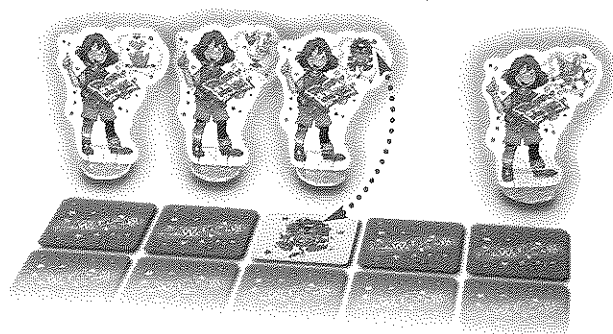
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich eine beliebige Hexe-Lilli-Figur und stellt sie vor die freie Reihe auf derselben Seite des Quadrats.

**ACHTUNG:** Die Hexe-Lilli-Figuren dürfen während des gesamten Spiels nur auf der von euch festgelegten Seite bewegt werden.

Der Spieler deckt nun das Kärtchen auf, vor das er die Hexe-Lilli-Figur gestellt hat.

**HINWEIS:** Es darf immer nur das Kärtchen aufgedeckt werden, das direkt vor der Hexe-Lilli-Figur liegt.

Dann schaut er sich diese Hexe-Lilli-Figur noch einmal genau an: An welches Tier denkt Hexe Lilli hier?



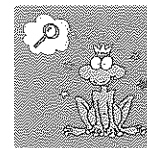
## ★ Stimmt das Tier auf dem Kärtchen mit dem Tier überein, an das Hexe Lilli denkt?

Stimmen die Tiere überein, wirkt der Gegenzauber und ZAWUSCH, das Tier auf der Spielfläche verschwindet! Der Spieler nimmt sich das aufgedeckte Kärtchen und legt es vor sich ab. Ist das Tier auf dem Kärtchen zweimal abgebildet, zählt es bei der Wertung am Ende des Spiels auch doppelt!

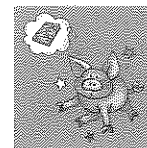
**WICHTIG:** Sobald du ein Kärtchen aus einer Reihe weggenommen hast, rückst du die restlichen Kärtchen dieser Reihe in Richtung der Hexe-Lilli-Figur auf.

Schau dir das Kärtchen, das du vor dir abgelegt hast, noch einmal an. Ist auf dem Kärtchen zusätzlich eine Lupe, das Zauberbuch oder ein Wecker abgebildet, dann führst du nun die entsprechende Aktion aus:

**HINWEIS:** Befindet sich keines der drei Motive auf dem aufgedeckten Kärtchen, ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ist zusätzlich eine Lupe auf dem aufgedeckten Kärtchen zu sehen? Dann nimmt Hexe Lilli ihr Zauberbuch noch einmal genau unter die Lupe, um in der nächsten Runde wieder den richtigen Gegenzauber parat zu haben: Der Spieler darf sich geheim ein beliebiges Kärtchen anschauen. Danach legt er es verdeckt an dieselbe Stelle auf der Spielfläche zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Ist zusätzlich Hexe Lillis Zauberbuch auf dem aufgedeckten Kärtchen zu sehen? Dann spricht Hexe Lilli den „ZAWUSCH UND WEG“-Zauber: Der Spieler darf sich von einem beliebigen Mitspieler ein Kärtchen nehmen. Hat noch kein Mitspieler ein Kärtchen vor sich liegen, geht der Spieler leider leer aus und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Ist zusätzlich ein Wecker auf dem aufgedeckten Kärtchen zu sehen? Dann aber schnell: Die Eltern von Hexe Lilli sind im Anmarsch! Der Spieler ist weiter an der Reihe. Er versetzt erneut eine beliebige Hexe-Lilli-Figur und deckt das Kärtchen auf, vor das er die Hexe-Lilli-Figur stellt. Stimmen die Tiere überein, so nimmt sich der Spieler auch dieses Kärtchen und führt gegebenenfalls die entsprechende Aktion aus. Der nächste Spieler ist an der Reihe.