

HEXENHAUS

Es war einmal eine Hexe, die tief im Wald in ihrem Häuschen lebte. Am liebsten backte sie leckere Pfefferkuchen, mit denen sie ihr Haus verzierte. Doch leider kamen immer wieder freche Märchenwesen durch den Wald und bedienten sich an den Leckereien. Was tun?

Nach einiger Zeit fand die Hexe heraus, dass alle bestimmte Lieblingspfefferkuchen hatten. Und dann kam ihr eine Idee, wie sie die Schlingel für immer loswerden könnte ...



Ein märchenhaftes Legespiel für 2 bis 4 Hexen ab 8 Jahren.
Spieldauer: 30 bis 45 Minuten

WORUM GEHT ES?

Ihr seid die Hexen in dieser Geschichte. Als solche errichtet ihr nach und nach ein immer größeres Hexenhaus im Märchenwald. Mit farbenfrohen Pfefferkuchen lockt ihr hungrige Märchenwesen an und erhaltet dafür Punkte. Für jedes fertig gebaute Stockwerk eures Hauses bekommt ihr eine Belohnung, die ebenfalls Punkte bringt. Wer sein Hexenhaus geschickt baut und am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt und wird die gerissenste Hexe des ganzen Märchenwaldes!

WAS IST ALLES IN DER SCHACHTEL?

SPIELPLÄNE:

4 Spielpläne

(mit unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten):

Das ist der Plan, auf dem ihr euer Hexenhaus baut. Er zeigt 9 Baufelder mit je einem Symbol.

Baufeld mit Symbol

Neben euren Spielplänen könnt ihr alles ablegen, was ihr im Spiel sammelt.

Schatzkammer:
Hier sammelt ihr Belohnungskarten.



Pforte:

Hier sammelt ihr ange-lockte Märchenwesen.

Speisekammer:

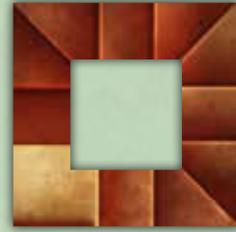
Hier sammelt ihr Pfefferkuchen.

Werkstatt:

Hier sammelt ihr Treppen.

Eingefangene Märchenwesen sammelt ihr unter eurem Spielplan.

BAUTEILE: Damit baut ihr euer Hexenhaus.



60 Doppelpfättchen: Jedes Doppelpfättchen zeigt 2 Baufelder mit je einem Symbol und einer Linie dazwischen.

28 Joker: Joker zeigen 1 Baufeld mit einem Sternsymbol.

22 Treppen: Treppen sind 1 Baufeld groß und haben ein Loch in der Mitte (*Treppenschacht*).

MARKEN:

72 Pfefferkuchen: Damit ködert ihr Märchenwesen und fangt sie schließlich ein.



Je 18 mal: „rot“ (herzförmig), „gelb“ (rund), „blau“ (viereckig) und „grün“ (fünfeckig)

KARTEN:

40 Märchenwesen: Jede dieser Karten hat den gleichen Aufbau.

Die Eigenschaften „Laune“ und „Art“ sind nur im Standardspiel wichtig, da sich bestimmte Belohnungskarten darauf beziehen. Für das Einsteigerspiel sind „Laune“ und „Art“ ohne Bedeutung.

laune

frohgemut
oder
übellaunig

Lieblings-
pfefferkuchen.

mit dem sich
das Märchen-
wesen einfan-
gen lässt

Punktwert



Art

Mensch
oder
Kreatur

Name

Däumling



Auf der Rückseite der Märchenwesenkarten ist ein Käfigsymbol abgebildet.

20 Belohnungskarten: Je nach Spielart wird die eine oder die andere Seite verwendet (*siehe nächste Seite*).



Seite für das Standardspiel



Seite für das Einsteigerspiel



Wertungsblock



Übersichtsblatt

SO BEREITET IHR DAS SPIEL VOR

Bevor ihr mit eurem Hexenwerk beginnt, entscheidet gemeinsam, ob ihr das **Einsteigerspiel** oder das **Standardspiel** spielen möchtet. Für eure erste Partie empfehlen wir euch das Einsteigerspiel. Baut das Spiel dann wie folgt auf:

Einsteigerspiel

Nehmt die **Belohnungskarten** und dreht sie auf die Seite, auf der kein Text vorkommt. Sucht je nach Spielerzahl folgende Werte heraus:

- Bei 2 Hexen: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Bei 3 Hexen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 7, 7
- Bei 4 Hexen: 12 zufällige Werte

Standardspiel

Dreht die **Belohnungskarten** auf die Seite mit Text und mischt sie, ohne euch die Karten anzusehen. Je nach Spielerzahl nehmt ihr:

- Bei 2 Hexen: 6 zufällige Karten
- Bei 3 Hexen: 9 zufällige Karten
- Bei 4 Hexen: 12 zufällige Karten

1 legt die so gewählten Belohnungskarten für alle gut sichtbar in die Mitte. Alle übrigen Belohnungskarten legt ihr zurück in die Schachtel – sie spielen nicht mit.

2 Mischt alle **Märchenwesen** (Karten mit dem Käfig auf der Rückseite) und legt sie mit der Käfigseite nach oben neben die Auslage der Belohnungskarten. Das ist der **Nachziehstapel**. Zieht davon 4 Märchenwesen und legt sie mit der Bildseite nach oben in einer Reihe aus. Das ist die **Märchenreihe**, also die Wesen, die im Wald umherstreifen und von euch angelockt und eingefangen werden können.

3 legt alle **Joker** und **Treppen** sowie alle **Pfefferkuchen** jeweils getrennt in Griffweite aus. Das ist der **allgemeine Vorrat**.

4 Jede Hexe nimmt sich 1 zufälligen **Spielplan** und legt ihn vor sich ab. Übrige Spielpläne kommen zurück in die Schachtel. Zusätzlich bekommt jede Hexe eine **Treppe**.

5 Dreht alle **Doppelplättchen** auf die Rückseite (ohne Symbole) und mischt sie. Dann nimmt sich jede Hexe 15 Stück davon und legt sie (immer noch mit der Rückseite nach oben) als **persönlichen Vorrat** irgendwo neben ihren Spielplan. Übrige Doppelplättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

6 Jede Hexe zieht dann 3 Doppelplättchen aus ihrem persönlichen Vorrat und legt sie offen (so, dass man die Symbole sieht) vor sich aus.

7 Bestimmt eine Hexe zur Startspielerin (z. B., wer zuletzt im Wald war).

8 Nun nimmt sich die Hexe rechts von der Startspielerin ein Märchenwesen aus der Märchenreihe und legt es an einen Platz an der Pforte (oben an ihrem Spielplan). Noch wird keine Ersatzkarte gezogen. Dann geht das so entgegen dem Uhrzeigersinn weiter, bis sich jede Hexe ein Märchenwesen genommen hat.



Ob ihr die Vorder- oder Rückseite eures Spielplans verwendet, bleibt euch überlassen.

Erst dann füllt ihr die Märchenreihe wieder auf 4 Karten auf.

Jede Hexe muss eine Karte nehmen. Wenn euch die Karte nicht gefällt, könnt ihr sie später wieder loswerden.

UND SO WIRD GESPIELT

Die Startspielerin macht den ersten Zug. Danach geht es bis Spielende im Uhrzeigersinn weiter. Die Hexe, die gerade am Zug ist, muss eine der folgenden Aktionen machen:

1 Bauen und danach Märchenwesen einfangen ODER **2** Zwei Treppen nehmen

1 Bauen und danach Märchenwesen einfangen

Diese Aktion besteht aus drei Teilen, die du unbedingt in der folgenden Reihenfolge ausführen musst.

A. BAUEN ...

Wähle eines deiner drei Doppelpättchen, die offen vor dir liegen, und platziere es mit der Symbolseite nach oben auf deinem Spielplan. Dadurch deckst du andere Symbole ab und darfst ihre Effekte ausführen.

Gehe wie folgt vor:

- Das Doppelpättchen muss auf die abgedruckten Baufelder des Spielplans oder auf zuvor platzierte Pättchen gelegt werden (1).
- ABER:** – Das Doppelpättchen darf nicht schief liegen oder in der Luft hängen.
– Das Doppelpättchen darf nie auf einem einzigen, anderen Doppelpättchen liegen. Die Linie auf den Doppelpättchen erinnert euch daran.
- Bevor du dein Doppelpättchen legst, kannst du **eine oder mehrere** Treppen aus deiner Werkstatt auf **genau ein** Baufeld **übereinanderlegen**. Tust du das, musst du dein Doppelpättchen auf diese Treppen (und ein benachbartes Pättchen) legen (2).



Wer braucht schon Treppen?

Manchmal liegen zwei Symbole, die ihr gerne überdecken möchtet nicht auf demselben Stockwerk. Da Doppelpättchen nicht in der Luft hängen dürfen, könnt ihr das mit Treppen umgehen. (Durch das Loch in der Treppe bleibt das Symbol sichtbar.) Außerdem helfen euch Treppen, ein Stockwerk leichter zu vollenden und euer Hexenhaus schneller in die Höhe zu bauen.

- Nachdem du dein Doppelpättchen platziert hast, führst du die Effekte der gerade abgedeckten Symbole aus. Hast du Treppen gelegt, so gilt das Symbol, das durch den Treppenschacht sichtbar war. Welches Symbol du zuerst ausführst, bleibt dir überlassen. Du musst Symbole nicht nutzen.

SYMBOLE UND EFFEKTE

Immer wenn ihr ein Symbol mit einem Pättchen überbaut, wird ein Effekt ausgelöst. Die Symbole und ihre Effekte werden hier erklärt:



Pfefferkuchen: Du backst leckere Pfefferkuchen! Nimm dir einen passenden Pfefferkuchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat. (ABER: Du darfst nie mehr als 10 Pfefferkuchen in deiner Speisekammer haben.)



Treppe: Du zimmerst dir eine Treppe in deiner Werkstatt! Nimm dir eine Treppe aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat. (ABER: Du darfst nie mehr als 4 Treppen in deiner Werkstatt haben.)



Tausch: Du verwandelst einen Pfefferkuchen in einen anderen! Tausche einen Pfefferkuchen aus deinem persönlichen Vorrat (*soweit vorhanden*) mit einem aus dem allgemeinen Vorrat.

Käfig: Der Duft deiner Backwaren lockt ein Märchenwesen an deine Pforte! Wähle aus einer der folgenden beiden Möglichkeiten:

- Nimm ein Märchenwesen aus der Märchenreihe und lege es an deine Pforte (*oberhalb deines Spielplans*).

oder

- Ziehe drei Märchenwesen vom Nachziehstapel. Sieh dir die Karten geheim an und wähle eine davon, die du offen an deine Pforte legst. Die anderen beiden Karten legst du in beliebiger Reihenfolge wieder verdeckt unter den Nachziehstapel.

Hiermit kannst du also bis zu zwei Märchenwesen (*aber nur eines pro Käfigsymbol*) für dich „reservieren“ (*mehr als zwei gleichzeitig geht nicht*). Nur du kannst diese Märchenwesen später einfangen. Du kannst die Märchenwesen jederzeit wieder unter den Nachziehstapel legen, um Platz für andere zu schaffen.

Joker: Alles erlaubt! Führe einen beliebigen der oben genannten Effekte aus.



BONUS:

Überbaust du mit einem Doppelpfättchen **zwei identische Symbole**, so darfst du den entsprechenden Effekt **dreimal** anstatt nur zweimal ausführen. Hexerei!

Überbaust du zwei Sternsymbole (*Joker*), dann darfst du **drei beliebige** Effekte ausführen. (*Das können gleiche oder unterschiedliche Effekte sein.*)

Wichtig: Den Bonus erhältst du wirklich nur, wenn du zwei identische Symbole überbaust: ein Sternsymbol (*Joker*) und ein anderes Symbol sind nicht identisch, auch wenn du für das Sternsymbol denselben Effekt auswählst (*siehe Beispiel 2*).



- Beispiele:**
1. Annika legt ein Doppelpfättchen über zwei blaue Pfefferkuchensymbole. Dafür erhält sie nicht 2, sondern gleich 3 blaue Pfefferkuchen (wegen des Bonus).
 2. Bernd legt ein Doppelpfättchen über einen Joker (Sternsymbol) und ein gelbes Pfefferkuchensymbol. Dafür erhält er einen gelben Pfefferkuchen und einen beliebigen Effekt. Auch wenn er sich für den Joker einen zweiten gelben Pfefferkuchen nimmt, erhält er keinen Bonus.
 3. Cyprian möchte zwei benachbarte Pfeilsymbole überdecken. Leider liegt eines davon zwei Stockwerke tiefer als das andere. Also legt er zwei Treppen übereinander auf das untere der beiden Symbole, um es „anzuheben“. Dann legt er sein Doppelpfättchen darüber (und das benachbarte Pfeilsymbol) und darf nun bis zu drei Pfefferkuchen tauschen.
 4. Denise überbaut zwei Treppensymbole. Jetzt bekäme sie drei Treppen aus dem allgemeinen Vorrat (durch den Bonus). Da sie bereits zwei Treppen hat und niemand mehr als vier Treppen vorrätig haben darf, bekommt sie nur zwei Treppen (siehe auch „Obergrenzen“).
 5. Annika überbaut zwei Sternsymbole. Sie darf jetzt drei beliebige (gleiche oder verschiedene) Effekte ausführen. Sie entscheidet sich dafür, eine Treppe und zwei rote Pfefferkuchen zu nehmen.
 6. Bernd überbaut zwei Käfigsymbole. Er darf sich nun bis zu drei Märchenwesen aussuchen, die er vor sein Hexenhaus lockt. Da man zwei Märchenwesen an seiner Pforte haben darf, kann er höchstens zwei der drei Karten behalten.

B. ... UND DANACH MÄRCHENWESEN EINFANGEN ...

Nachdem du gebaut hast, darfst du endlich die dreisten Wesen einfangen! Wähle dafür ein Märchenwesen aus der Märchenreihe **oder** an deiner Pforte. Bezahle die auf der Karte abgebildeten Pfefferkuchen aus deinem persönlichen Vorrat (*lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück*). Das ist der „Preis“, um das Wesen einzufangen.

Beispiele: 1. Cyprian möchte Schneewittchen aus der Märchenreihe einfangen. Dafür bezahlt er 2 rote und 2 grüne Pfefferkuchen.



2. Denise hat den Wölperlinger an ihrer Pforte liegen. Um ihn einzufangen, braucht sie alle vier Sorten von Pfefferkuchen.



lege die bezahlte Karte unterhalb deines Spielplans ab. Jedes eingefangene Märchenwesen bringt dir am Ende so viele Punkte, wie auf der Karte angezeigt. Wenn du genügend Pfefferkuchen hast, kannst du in deinem Zug auch **mehrere** Märchenwesen **nacheinander** einfangen.

ABER: Lücken in der Märchenreihe werden jetzt noch nicht gefüllt, sondern erst am Ende deines Zuges!

Joker platzieren

Jedes eingefangene Märchenwesen spornt dich weiter an und sorgt dafür, dass dein Hexenhaus weiterwächst!

Sofort nachdem du ein Märchenwesen eingefangen hast, bekommst du einen Joker aus dem allgemeinen Vorrat, den du sofort auf deinem Spielplan verbaust.

- Du darfst einen Joker auch auf einen anderen Joker legen.
- Es ist nicht erlaubt, Treppen unter den Joker zu legen.

Führe dann wie üblich den Effekt des Symbols aus, das du mit dem Joker abgedeckt hast. Pfefferkuchen, die du dadurch bekommst, kannst du nutzen, um weitere Märchenwesen einzufangen.

Wichtig:

- Erst nachdem ihr euer Doppelplättchen gelegt habt, dürft ihr Märchenwesen einfangen (*vorher nicht*).
- Denkt daran, dass ihr mehr als ein Märchenwesen in eurem Zug einfangen könnt.
- **Vergesst nicht, nach jedem eingefangenen Märchenwesen gleich einen Joker zu verbauen.**

C. ... UND VIELLEICHT EIN STOCKWERK VOLLENDEN?

Ab und an passiert es, dass du ein Stockwerk vollendest, indem du die 3x3 Felder einer Ebene voll bebaut hast.

Überprüfe am Ende deines Zuges, wie viele neue Stockwerke du in diesem Zug vollendest hast. Für jedes dieser vollen Stockwerke suchst du dir eine Belohnungskarte aus der Mitte aus. Lege diese Karte für alle sichtbar in die Schatzkammer (*links von deinem Spielplan*).

Manche Belohnungskarten haben denselben Namen. Es ist durchaus erlaubt, mehrere Belohnungskarten mit demselben Namen zu besitzen.

ABER: Jede Hexe kann nur drei Belohnungskarten bekommen. Ab dem vierten vollen Stockwerk erhältst du keine weiteren Belohnungskarten mehr. Belohnungskarten können nicht getauscht oder abgeworfen werden. (*Die Belohnungskarten in der Mitte reichen also für alle Hexen.*)

Wichtig: Mit Hilfe von Treppen und Jokern kannst du mehrere Stockwerke in deinem Zug vollenden. Dafür erhältst du auch entsprechend viele Belohnungskarten. Was diese Belohnungskarten bringen, steht auf dem Übersichtsblatt.



WAS BRINGEN DIE BELOHNUNGSKARTEN?

Im **Einsteigerspiel** gibt jede Belohnungskarte eine fest vorgegebene Zahl von Punkten.

Kniffliger wird es mit der anderen Kartenseite, also im **Standardspiel**. Was diese Karten dort bringen, wird auf dem separaten Übersichtsblatt erklärt.

- Jede Belohnungskarte zählt für sich. (Hast du z. B. beide Schornsteine, so wertest du sie am Ende einzeln).
- Manche Belohnungskarten sind auf 12 Punkte begrenzt (dargestellt durch den Zusatz „maximal 12 Punkte“).

ODER

Zwei Treppen nehmen

Anstatt zu bauen, kannst du eines deiner offenen Doppelpättchen **abwerfen**, um dir dafür **bis zu zwei Treppen** aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.

Wichtig: Bei dieser Aktion darfst du keine Märchenwesen einfangen. (Diese Aktion machst du eigentlich nur dann, wenn du nicht sinnvoll bauen kannst.)

Solltest du so gebaut haben, dass du keine Doppelpättchen mehr legen kannst, dann musst du die Aktion „Treppen nehmen“ wählen. Falls keine Treppen mehr da sind, gehst du leer aus. Dein Zug verfällt, aber du musst trotzdem ein Doppelpättchen abwerfen.

WAS PASSIERT AM ENDE DEINES ZUGES?

Sofern du noch verdeckte Doppelpättchen im Vorrat hast, deckst du eines wieder auf und legst es offen vor dich hin. (Damit hast du wieder drei offene Doppelpättchen vor dir liegen).

Wenn nötig, fülle jetzt die Märchenreihe wieder auf 4 Karten auf. Dazu werden vom Nachziehstapel entsprechend viele Karten gezogen und offen ausgelegt.

Materialbeschränkungen:

Der allgemeine Vorrat ist begrenzt. Gehen euch die Treppen oder Joker aus, dann könnt ihr keine weiteren mehr bekommen. Das gleiche gilt für Pfefferkuchen, wenn eine Sorte einstweilen vergriffen ist.

Wichtig: Ist eine Pfefferkuchensorte gerade nicht verfügbar, bekommt ihr nicht ersatzweise eine andere. Sind die Joker aufgebraucht, könnt ihr dennoch Märchenwesen einfangen, bekommt jedoch keinen neuen Joker mehr dafür.

Obergrenzen:

Jede Hexe darf zu **keinem Zeitpunkt** des Spiels mehr als 10 Pfefferkuchen, 4 Treppen, 3 Belohnungskarten und 2 angelockte Märchenwesen gleichzeitig besitzen.

Ihr dürft jederzeit Pfefferkuchen aus eurem Vorrat ersatzlos abwerfen (zurück in den allgemeinen Vorrat legen). Gleiches gilt für angelockte Märchenwesen: diese dürft ihr jederzeit unter den Nachziehstapel legen, um Platz für andere zu schaffen.

ABER: Einmal erhaltene Belohnungskarten könnt ihr nicht wieder loswerden.

WANN IST DAS SPIEL VORBEI?

Das Spiel endet, wenn keine Hexe mehr ein Doppelpättchen offen vor sich liegen hat. Dann wird es spannend: Welche Hexe darf sich die gerissenste nennen? Dazu zählt jede Hexe ihre Punkte zusammen:

- Jedes eingefangene Märchenwesen gibt so viele Punkte, wie auf der Karte angegeben. (Angelockte Märchenwesen, die noch an eurer Pforte liegen, zählen nicht.)
- Im **Einsteigerspiel** zählt jede Belohnungskarte so viele Punkte, wie aufgedruckt.
- Im **Standardspiel** haben die Belohnungskarten keine festen Punktwerte. Ihre Punktzahl ergibt sich aus dem Kartentext. (Die Belohnungskarten werden im Detail auf dem Übersichtsblatt erklärt.)
- Schließlich bekommt ihr noch Punkte für die übriggebliebenen Pfefferkuchen in eurem Vorrat. Dabei sind je 2 Pfefferkuchen 1 Punkt wert (abgerundet). Die Sorte ist hierbei egal.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand ist besser, wer das höhere Hexenhaus hat. Dabei werden auch Stockwerke gezählt, die nicht vollendet sind. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Hinweis: In dem ausgesprochen seltenen Fall, dass keine Hexe mehr an ihrem Haus weiterbauen kann (weil die Treppen aufgebraucht sind und niemand mehr ein Doppelplättchen legen kann), endet das Spiel vorzeitig. Auch dann zählt ihr eure Punkte wie oben beschrieben zusammen.

Beispiel für eine Punktwertung im Standardspiel:

Annika hat 7 Märchenwesen eingefangen: Dafür bekommt sie $4 + 2 + 4 + 10 + 2 + 6 + 8 = 36$ Punkte.



Annika hat zudem 3 Belohnungskarten:



Nudelholz: Für den Jäger, den Drachen und den Froschkönig bekommt sie jeweils 2 zusätzliche Punkte, also insgesamt $3 \times 2 = 6$ Punkte.

Besen: Annika hat drei „übellaunige“ Märchenwesen (Rübezahl, Drache und Froschkönig). Dafür bekommt sie 6 Punkte.

Schornstein: Annika hat vier volle und ein angefangenes Stockwerk. Das ist leider zu wenig. Für diese Belohnungskarte bekommt sie also keine Punkte.

Schließlich hat Annika noch 7 Pfefferkuchen in ihrem Vorrat: Dafür bekommt sie 3 Punkte.



	Annika								
		36							
		6							
		6							
		0							
		3							
		51							

Insgesamt hat Annika somit $36 + 6 + 6 + 0 + 3 = 51$ Punkte.



Autor: Phil Walker-Harding
Illustrationen: Andy Elkerton
Redaktion: Ralph Bienert,
 Grzegorz Kobiela
Grafikdesign: atelier198



© 2018 Lookout GmbH
 Geschäftssitz:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Deutschland
 www.lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzteilservice:
 Hiddigwarder Str. 37
 27804 Berne
 Deutschland
 ersatzteile@lookout-spiele.de

Fragen, Anregungen
 oder Kritik?
 Schreiben Sie uns an
 buero@lookout-spiele.de

BELOHNUNGSKARTEN



SCHORNSTEIN (insgesamt 2x):

Die Schornsteine belohnen dich für ein möglichst hohes Hexenhaus. Bei 6 oder 8 Stockwerken bekommst du 4 bzw. 9 Punkte. Die Stockwerke müssen nicht vollendet sein. Hast du weniger Stockwerke als gefordert, bekommst du für den Schornstein keine Punkte.



KESSEL (2x für Menschen und 2x für Kreaturen):

Kessel belohnen dich dafür, möglichst viele Menschen bzw. Kreaturen eingefangen zu haben. Je nach Kessel gibt es 1 oder 2 Punkte pro entsprechendes Wesen. Insgesamt kannst du höchstens 12 Punkte je Kessel bekommen.

(Besonderheit: Die Karte „Hänsel & Gretel“ zeigt 2 Symbole „Mensch“, zählt hierfür also doppelt.)



BESEN (für frohemute Märchenwesen, 1x):

Dieser Besen belohnt dich dafür, möglichst viele Märchenwesen mit dem Symbol „frohemut“ eingefangen zu haben. Jedes dieser Märchenwesen bringt dir 2 Punkte. Insgesamt kannst du höchstens 12 Punkte für diesen Besen bekommen.



BESEN (für übellaunige Märchenwesen, 1x):

Dieser Besen belohnt dich dafür, möglichst viele Märchenwesen mit dem Symbol „übellaunig“ eingefangen zu haben. In der folgenden Tabelle wird angezeigt, wie viele Punkte es jeweils gibt. Insgesamt kannst du höchstens 12 Punkte für diesen Besen bekommen.

	Punkte
1	1 Punkt
2	3 Punkte
3	6 Punkte
4	9 Punkte
5 oder mehr	12 Punkte

Beispiel: Cyprian hat vier übellaunige Märchenwesen eingefangen. Dafür bekommt er 9 Punkte.

BELOHNUNGSKARTEN



BACKOFEN (je 1x pro Pfefferkuchensorte):

Backöfen bringen nicht nur Punkte bei Spielende. Wenn du einen Backofen nimmst, bekommst du auch sofort Pfefferkuchen einer bestimmten Sorte. Zähle nach, wie viele dieser Symbole auf deinem Spielplan gerade zu sehen sind. Nimm dir dann sofort entsprechend viele Pfefferkuchen aus dem allgemeinen Vorrat. (Beachte aber die Obergrenze von 10 Pfefferkuchen.)

Danach musst du den Backofen auf die Rückseite drehen (auf die Seite ohne Text). Bei Spielende bekommst du dann 2 Punkte dafür:

Beispiel: Denise hat gerade ein Stockwerk vollendet und nimmt sich diesen Backofen.

Gerade sind bei ihr 3 rote Pfefferkuchen zu sehen.

Denise bekommt also sofort 3 rote Pfefferkuchen aus dem allgemeinen Vorrat und dreht dann den Backofen um.



SCHATZKISTE (insgesamt 2x):

Die Schatzkisten belohnen dich dafür, möglichst viele Stockwerke vollendet zu haben. Bei 3 oder 4 vollendeten Stockwerken bekommst du 3 bzw. 5 Punkte. Hast du weniger Stockwerke vollendet als gefordert, bekommst du für die Schatzkiste keine Punkte.



NUDELHOLZ (je 1x pro Pfefferkuchensorte):

Jedes Nudelholz gibt Punkte für eine bestimmte Pfefferkuchensorte. Zähle, wie viele Märchenwesen du eingefangen hast, auf denen diese Sorte abgebildet ist. Jedes dieser Märchenwesen bringt dir 2 Punkte (egal wie oft die Sorte dort abgebildet ist). Insgesamt kannst du höchstens 12 Punkte je Nudelholz bekommen. (Karten wie „Hänsel & Gretel“ zählen hier nicht, da hier keine bestimmte Sorte abgebildet ist.)



ZAUBERSTAB (insgesamt 2x):

Die Zauberstäbe belohnen dich dafür, möglichst viele „teure“ Märchenwesen eingefangen zu haben. Jedes Märchenwesen, das mindestens 4 oder 6 Pfefferkuchen „gekostet“ hat, bringt dir 1 bzw. 2 Punkte. Insgesamt kannst du höchstens 12 Punkte je Zauberstab bekommen.