





# HEXENHAMMER

## I. Spielmaterial

110 Spielkarten:

-  15 Dorfbewohner (Malefici)
-  15 Scheiterhaufen
-  78 Verleumdungskarten
-  2 Spielverlaufskarten

## II. Worum geht's?

Dieses Spiel führt zurück in die Zeiten des Hexenwahns, die Zeiten der Bestrafung und Ausrottung von Hexen durch die Heilige Inquisition.

In diesem Spiel kannst du selbst in die Garderoben der ehrenwerten Herren Inquisitoren schlüpfen und „Gerechtigkeit“ walten lassen. Jeder Spieler hat in einem Dorf eine Gruppe von Spitzeln um sich geschart, mit deren Hilfe man versucht, die Malefici (= Übeltäter), die im Dorf ihr Unwesen treiben, zu überführen und auf den Scheiterhaufen zu bringen.

Verdächtig sind natürlich alle Dorfbewohner, die nicht zur eigenen Gruppe gehören. Jeder Spieler muss daher versuchen, mit seinen Spitzeln die Spitzel der anderen auf den Scheiterhaufen zu bringen und gleichzeitig das Überleben von möglichst vielen eigenen zu sichern. Man bringt die anderen Dorfbewohner auf den Scheiterhaufen, indem man verleumderische Anschuldigungen ausspricht, sich selbst zum Inquisitor ernannt und mit zweifelhaften Mitteln Geständnisse erpresst. Doch Vorsicht! Allzu leicht bringt man die anderen gegen die eigene Gruppe auf, und ehe man sich versieht, wird man vom Jäger zum Gejagten.

Als Spieler bekommt man sowohl Punkte für das "Verbrennen" der anderen Dorfbewohner als auch für jedes überlebende Mitglied der eigenen Gruppe.

## III. Spielaufbau

In Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler wird das Spiel etwas unterschiedlich vorbereitet:

Das Spiel zu dritt: Die Malefici-Karten, die auf der Rückseite (die Seite mit dem brennenden Plakat und der Aufschrift „Brenn Du Hex!“) eine Vier und eine Fünf tragen, werden aussortiert.

Das Spiel zu viert: Die Dorfbewohnerkarten, die auf der Rückseite (die Seite mit dem brennenden Plakat und der Aufschrift „Brenn Du Hex!“) eine Fünf tragen, werden aussortiert.

Das Spiel zu fünft: Es werden keine Karten aussortiert!

Weiterer Spielaufbau für 3-5 Spieler:

Die Dorfbewohnerkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält drei Karten. Danach werden die Scheiterhaufen gemischt und jeder Spieler erhält drei. Nicht benötigte Scheiterhaufen kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler legt seine Dorfbewohner mit der Seite "Malefici" vor sich aus und ordnet jedem einen Scheiterhaufen zu. Dazu wird die Karte mit der Seite, auf der die gelben Flammen zu sehen sind, so unter die Dorfbewohnerkarte gelegt, dass nur noch der niedrigste Wert der Scheiterhaufenkarte unter dem Dorfbewohner hervorschaut (siehe Abb.).



Da die Scheiterhaufen unterschiedliche Werte als niedrigste Werte aufweisen, schauen sie unter den Dorfbewohnerkarten unterschiedlich weit heraus.

**Sinweis:** Je mehr der Scheiterhaufen unter dem Dorfbewohner hervorschaut, desto mehr Gefahr besteht für ihn, dass er durch die Inquisition verbrannt wird. Es empfiehlt sich beim ersten Spiel, den Dorfbewohnern mit vielen Pentagrammen (=Siegpunkte, wenn sie überleben) Scheiterhaufen mit niedrigen Startwerten zuzuordnen.

Die beiden Spielverlaufskarten werden so übereinander gelegt, dass die Kartenseite mit

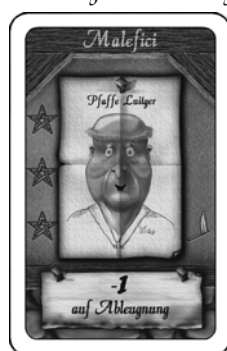
„I. Die Anklage“ sichtbar obenauf liegt. Des Weiteren erhält jeder Spieler sechs Verleumdungskarten (Karten mit dem Fackelträger auf der Rückseite), die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten werden als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

## IV. Erläuterung der Karten

Hexenhammer ist ein Spiel, das von den Karten „lebt“. Versteht man die Karten, so ergibt sich der Rest des Spiels fast von selbst. Daher sollen hier zunächst, vor der eigentlichen Spielregel, die Karten genau erläutert werden.

### A) Die Dorfbewohnerkarten

Seitlich neben den Plakaten, die die Dorfbewohner zeigen, sind links Pentagramme abgebildet und rechts brennende Zündhölzer.



Die Anzahl der Pentagramme gibt die Zahl der Siegpunkte an, die ein Spieler bekommt, wenn sein Dorfbewohner das Spiel überlebt. Die Anzahl der Zündhölzer gibt die Zahl der Siegpunkte an, die ein Spieler bekommt, wenn er als Inquisitor einen Dorfbewohner, der nicht zur eigenen Gruppe gehört, auf dem Scheiterhaufen verbrennt.

Die Siegpunkte, die das Verbrennen dem Inquisitor bringen, sind auch auf der Rückseite zu finden, während die Pentagramme nur auf der Vorderseite zu sehen sind.

Unterhalb des Plakates mit dem Bildnis der Person sind Zettel mit besonderen Werten angeschlagen. Die Werte beziehen sich auf gleichnamige Verleumdungskarten oder andere Dorfbewohner aus dem Spiel und können die Wirkung von ausgespielten Karten beeinflussen. Beziehen sich die Angaben auf braune Karten oder Dorfbewohner, so werden die ausgespielten Karten beeinflusst, wenn der entsprechende Dorfbewohner Ankläger ist.

Beziehen sich die Angaben auf gelbe Karten, so werden die ausgespielten Karten beeinflusst, wenn der entsprechende Dorfbewohner Angeklagter ist (siehe unten).

### B) Die Scheiterhaufenkarten

Die Scheiterhaufenkarten zeigen an, wie nah ein Dorfbewohner dem Verbrennen ist. Die Karte des Dorfbewohners wird auf der Scheiterhaufenkarte hoch und runter geschoben, um die Auswirkungen der Verleumdungskarten anzuzeigen.

Durch einen „Beweis - Du habest einen Gefährten“ (+2) wird der betroffene Dorfbewohner z. B. auf der Scheiterhaufenkarte um zwei nach oben geschoben, so dass ein um zwei erhöhter Wert auf der Karte zu sehen ist.



Wird ein Wert von über 9 erreicht, so wird die Scheiterhaufenkarte herumgedreht, so dass die Seite mit dem heißeren blauen Feuer zu sehen ist, und der Dorfbewohner wird oberhalb den entsprechenden Wert geschoben. Die Scheiterhaufen haben unterschiedliche Startwerte. Ein Dorfbewohner kann niemals unter den Startwert seines Scheiterhaufens geschoben werden. Dieser unterste Wert ist der geringste Wert, den ein Dorfbewohner erreichen kann. Ergeben sich rechnerisch niedrigere

Werte als der Startwert, so wird die Dorfbewohnerkarte oberhalb dieses Wertes geschoben und die restlichen Punkte verfallen. Achtzehn ist der höchste Wert, den ein Dorfbewohner je auf dem Scheiterhaufen erreichen kann.

Ergeben sich rechnerisch höhere Werte als achtzehn, so wird die Dorfbewohnerkarte oberhalb die achtzehn geschoben und die restlichen Anklagepunkte verfallen.

### C) Die Spielverlaufskarten

Der Hexenhammer wird in verschiedenen Phasen gespielt. Die beiden beidseitig bedruckten Spielverlaufskarten zeigen das Symbol der jeweils aktuellen Spielphase. Außerdem geben sie wichtige Kurzinformationen zu den einzelnen Phasen. Die Spielverlaufskarten werden übereinander gelegt. Die oberste offen ausliegende Kartenseite zeigt immer an,



in welcher Phase man sich gerade befindet. Man sollte daher darauf achten (insbesondere der Inquisitor), dass während des Spiels immer nur die aktuelle Seite der entsprechenden Karte zu sehen ist.

### D) Die Verleumdungskarten

(Karten mit dem Fackelträger auf der Rückseite)

#### Die Bedeutung der Kartensymbole

Jede Karte trägt an den Seiten die Symbole der Spielphasen, in denen sie ausgespielt werden kann. Die Symbole entsprechen den großen Abbildungen auf den Spielverlaufskarten.

Normalerweise dürfen Karten von Spielern immer nur ausgespielt werden, wenn sie am Zug sind.

Karten, die in der Ecke einen schwarzen fünfzackigen Stern tragen, dürfen auch außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden. Sie werden üblicherweise als Antwort auf andere Karten, die keinen Stern tragen, gespielt. Wann die Karte im Speziellen gespielt werden darf, ist durch einen Text und Symbol(e) auf der Karte erläutert.

Die Wirkung einer Karte mit einem Stern kann nicht abgewehrt werden, auch nicht durch eine andere Karte mit einem Stern. Des Weiteren sind noch verkleinerte Abbildungen des zentralen Bildes der Karte als Symbol auf den Karten zu finden (häufig auch vor dem Symbol des fünfzackigen Sterns).

Diese Abbildungen dienen lediglich dazu, beim häufigeren Spielen die Wirkung der Karten auf der Hand schneller zu erkennen.



#### Die Bedeutung der Zahlen

Auf vielen Karten sind Zahlen mit einem vorangestellten Plus (+) oder Minus (-) zu finden. Diese Werte sind sogenannte Anklagepunkte und geben wieder, wie stark eine ausgespielte Karte einen Dorfbewohner, auf den diese Karte gespielt wird, belastet oder entlastet. Der Scheiterhaufenwert des angespielten Dorfbewohners erhöht oder erniedrigt sich um den entsprechenden Wert.

Bei Karten, die ein Plus und ein Minus (+/-) vor der Zahl tragen, kann sich der Ausspieler der Karte die Wirkung der Karte aussuchen (ob der entsprechende Wert vom Scheiterhaufenwert abgezogen oder dazu addiert wird).

#### Die Bedeutung der Farben

Es gibt drei verschiedene Hintergrundfarben auf den Karten.

##### Braune Karten (Bilder auf braunem Pergament):

Diese Karten werden immer von einem eigenen Dorfbewohner auf einen eigenen oder fremden Dorfbewohner gespielt. Ein eigener Dorfbewohner kann eine braune Karte (z. B. Ablehnung) auch auf sich selbst spielen. Beim Ausspielen von braunen Karten muss der Spieler immer einen Dorfbewohner benennen, von dem die auf der Karte aufgeführte Handlung durchgeführt wird. Der so benannte Dorfbewohner ist der Ankläger. Gleichzeitig muss der Ausspieler der Karte den Dorfbewohner benennen, der als Angeklagter von den Auswirkungen dieser Karte betroffen ist.

Vergisst einmal ein Spieler seinen Dorfbewohner zu benennen, so wird davon ausgegangen, dass sein Dorfbewohner mit dem höchsten Scheiterhaufenwert die Handlung ausgeführt hat.

Pro lebenden Dorfbewohner, den ein Spieler vor sich ausliegen hat, darf ein Spieler immer nur eine braune Karte während seines Zuges ausspielen. Es können aber beliebig viele braune Karten auf einen Dorfbewohner während eines Zuges gespielt werden.

Das Benennen des Anklägers ist insofern wichtig, da die Wirkung der Karten durch den Ankläger beeinflusst werden kann. Ein Geständnis +6 zählt z. B. +7, wenn es vom Zahnbrecher Karl ausgespielt wird, da Karl ein „+1 auf Geständnis“ hat. Ein „Falsches Zeugnis“ zählt zwei Anklagepunkte weniger, wenn das Mädchen Griseldis die Anklägerin ist (wer glaubt schon einem kleinem Mädchen?).

Der Amtmann gibt eine +2 auf jede Karte, bei der er der Ankläger ist und die Witwe Ottheinrich die Angeklagte. Klagt der Amtmann die Magd an, so erhöht sich der Wert der ausgespielten Karte um eins. Auch für die Wirkung der meisten gelben Karten ist es wichtig zu wissen, welcher Dorfbewohner der Ankläger ist.

Das Hausschwein Berta darf niemals als Ankläger benannt werden, da es keine braunen Karten spielen darf.

##### Gelbe Karte (Bilder auf gelbem Pergament):

Beim Ausspielen dieser Karten muss kein Dorfbewohner benannt werden, der die aufgeführten Handlungen durchführt. Es gibt daher auch keine Beschränkung für einen Spieler, wie viele gelbe Karten ein Spieler während seines Zuges ausspielen darf. So dürfen in der Einkerkungsphase z. B. beliebig viele Spenden gespielt werden. Gelbe Karten können immer auf jeden beliebigen Dorfbewohner gespielt werden.

Bei der „Verwechslung“ wird die Verleumdungskarte, die einen Angeklagten belastet (oder auch entlastet), zu einem beliebigen anderen Dorfbewohner (mit Ausnahme des Anklägers) verschoben, der vom Ausspieler der gelben Karte benannt wird.

Bei „Geetyltes Leyd“ erhält ein beliebiger anderer Dorfbewohner (mit Ausnahme des Anklägers), der vom Auspieler der gelben Karte benannt wird, genauso viele Anklagepunkte wie der Angeklagte. Die Wirkung von gelben Karten kann durch einen Angeklagten beeinflusst werden, wenn die gespielt gelbe Karte unter seinen Eigenschaften aufgeführt ist. So erhält bei „Geetyltes Leyd“ ein beliebiger anderer Dorfbewohner einen Anklagepunkt mehr als die Wahrsagerin, wenn die Wahrsagerin die Angeklagte ist.

### Grüne Karten (Bilder auf grünem Pergament):

Bei diesen Karten handelt es sich um beliebte Proben, die durchgeführt wurden, um eine Hexe zu entlarven. Da diese Proben von der Kirche abgelehnt wurden, dürfen sie nicht vom gerade amtierenden Inquisitor ausgespielt werden. Es gibt drei Proben (Wasserprobe, Wiegeprobe, Teufelsmal) mit jeweils zwei unterschiedlichen Ausgängen. Eine grüne Karte darf jederzeit (also auch außerhalb des eigenen Zuges) von einem Spieler in der entsprechenden Phase auf die aktuelle Hexe ausgespielt werden, sofern er nicht der Inquisitor ist.

Die aktuelle Hexe ist immer der Dorfbewohner, dessen Scheiterhaufen den höchsten Wert zeigt. Zeigen mehrere Scheiterhaufen den gleichen Wert, entscheidet der Inquisitor (und nicht der Auspieler der Karte), für welchen Dorfbewohner die ausgespielte Probe gilt.

Eine ausgespielte Probenkarte kann jeweils durch eine andere Karte derselben Probe abgewehrt werden. Die beiden Karten heben sich dann gegenseitig auf. Eine Wasserprobe kann also durch eine andere Wasserprobe-Karte abgewehrt werden. Beide Karten kommen dann ohne Wirkung auf den Ablagestapel.

Wird eine Probenkarte nicht abgewehrt, so entfaltet sie unmittelbar nach dem Ausspielen ihre Wirkung.

Das Spiel wird, nachdem eine grüne Karte ausgewertet wurde, immer in der Phase „4. Hinweise sammeln“ fortgesetzt. Die ausgespielte Probenkarte kommt anschließend aus dem Spiel (oder in die Auslage des Spielers, wenn sie Siegpunkte zeigt) und nicht auf den Ablagestapel.

## V. Spielverlauf

Das Spiel verläuft in vier aufeinander folgenden Phasen, die sich mehrmals wiederholen. Die Dauer und der Verlauf der einzelnen Phasen ist recht unterschiedlich und kann zum Teil von den Spielern beeinflusst werden.

### 1. Die Anklage

In dieser Phase beginnt immer der Spieler, der links vom letzten Inquisitor sitzt. In der ersten Spielrunde beginnt der Spieler, der das Hausschwein Berta vor sich ausliegen hat.

Die Anklagephase wird von den Spielern reihum immer solange gespielt, bis sie durch einen Spieler, der die Inquisition ruft, beendet wird.

Während der Anklagephase können von einem Spieler, der am Zug ist, nur braune Karten ausgespielt werden, die auch das Symbol der Anklagephase tragen. Er darf daher während dieser Phase nur soviel Karten ausspielen, wie er Dorfbewohner vor sich ausliegen hat. Es sind die allgemeinen Regeln für braune Karten zu beachten. Das Ausspielen von Karten ist optional, d.h. man muss keine Karten spielen.

Unabhängig davon, wie viele Karten ein Spieler gespielt hat, zieht er am Ende seines Zuges in dieser Phase eine Karte nach.

Ein Spieler kann auch zu Beginn seines Zuges, während der Anklagephase, bevor er eine Karte gespielt hat, die Inquisition rufen. Sobald von einem Spieler die Inquisition gerufen wurde, ist die Anklagephase beendet.

☞ Der Spieler, der die Inquisition gerufen hat, ist nun der Inquisitor.

☞ Der Inquisitor nimmt nun die Spielverlaufskarten an sich und dreht die oberste Karte auf „2. Die Einkerkерung“

☞ Das Spiel befindet sich nun in der zweiten Phase und wird mit dem entsprechenden Spielverlauf fortgesetzt.

☞ Nachdem man die Inquisition gerufen hat, darf man keine Karte mehr nachziehen.

☞ Das Rufen der Inquisition durch einen Spieler kann durch die Karte „Keine Inquisition“ verhindert werden.

Das Spiel geht dann beim Auspieler der Karte in der Anklagephase weiter (natürlich steht es dem Spieler dann seinerseits frei, die Inquisition zu rufen).

Zudem kann der Zug eines Spielers während der Anklagephase durch zahlreiche außerhalb des eigenen Zuges gespielte, mit einem Stern gekennzeichnete, Karten unterbrochen werden.

### 2. Die Einkerkерung

Nun zieht die Inquisition durchs Dorf, um verdächtige Personen einzukerkern. Dadurch macht sich Panik im Dorf breit. Die Panik verhindert geordneten Abläufe, daher gibt es in dieser Phase auch keinen geordneten Spielverlauf.

Jeder Spieler kann Karten spielen, wann er möchte. In dieser Phase muss man als Spieler nicht darauf warten, bis man am Zug ist, denn alle Spieler sind gleichzeitig am Zug. Die gespielten Karten werden in der Reihenfolge ausgewertet, wie sie gespielt werden.

Es ist zu beachten, dass in dieser Phase zwar beliebig viele gelbe Karten mit dem Einkerkерungssymbol (insbesondere Spenden) gespielt werden dürfen, aber in der gesamten Phase dürfen von jedem Spieler maximal nur soviel braune Karten gespielt werden, wie er Dorfbewohner vor sich ausliegen hat.

☞ Des Weiteren dürfen während der ganzen Einkerkерungsphase keine Karten nachgezogen werden.

☞ Sobald kein Spieler mehr Karten spielen möchte, beginnt die nächste Phase „3. Der Glaubensprozess“.

☞ Der Inquisitor sucht die entsprechende Kartenseite auf der zweiten Spielverlaufskarte und deckt die erste Spielverlaufskarte durch diese ab.

☞ Das Spiel wird in der 3. Phase fortgesetzt.

### 3. Der Glaubensprozess

Beginnend mit dem Inquisitor spielt jeder Spieler reihum nach Belieben eine Karte mit dem Symbol der Glaubensprozessphase oder keine Karte aus.

Auch in dieser Phase werden keine Karten nachgezogen! Wenn jeder Spieler einmal am Zug war, wird ermittelt, welcher Dorfbewohner den „heißesten“ Scheiterhaufen unter sich liegen hat. Der heißeste Scheiterhaufen ist die Scheiterhaufenkarte, die den höchsten Wert unter einem Dorfbewohner anzeigt.

☞ Haben mehrere Dorfbewohner die höchsten Werte unter sich liegen, so entscheidet der Inquisitor, welcher Scheiterhaufen heißer ist.

☞ Der Dorfbewohner mit dem heißesten Scheiterhaufen ist die Hex' und muss nun brennen.

Wenn der zu verbrennende Dorfbewohner nicht zur eigenen Auslage des Inquisitors gehört, dann wird die Karte des verbrannten Dorfbewohners herumgedreht (so dass die brennende Seite zu sehen ist) und dem Inquisitor gegeben). Dieser legt die Karte so vor sich ab, dass jeder Mitspieler die auf der Karte abgebildeten Zündhölzer (= Siegpunkte) sehen kann.

**Hinweis:** Verbrennt der Inquisitor eine fremde Person, dann bekommt er gewöhnlich als einziger Siegpunkte!

Der Scheiterhaufen des verbrannten Dorfbewohners kommt aus dem Spiel.

Gehörte der zu verbrennende Dorfbewohner zur eigenen Auslage des Inquisitors, dann kommt die Karte des verbrannten Dorfbewohners aus dem Spiel und die nun leere Scheiterhaufenkarte bleibt auf ihrem Platz liegen.

**Hinweis:** Ein offener Scheiterhaufen zählt am Ende des Spiels für alle anderen Spieler einen Siegpunkt!

Nach einer Verbrennung oder nachdem eine grüne Karte ausgespielt wurde, die nicht abgewehrt wird, geht das Spiel in die nächste Phase „4. Hinweise sammeln“ über.

Der Inquisitor zeigt dies an, indem er die zweite Spielverlaufskarte auf die entsprechende Seite dreht.



#### 4. Hinweise sammeln

Nun darf jeder Spieler reihum, beginnend mit dem Inquisitor, seine Kartenhand auf sechs Karten auffüllen. Vor dem Auffüllen der Kartenhand darf jeder Spieler noch beliebig viele Karten auf den Ablagestapel abwerfen.

Ist der Nachziehstapel leer, dann wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Sobald alle Spieler ihre Karten aufgefüllt haben, beginnt das Spiel wieder neu mit der Phase „I. Die Anklage“. Der Inquisitor sucht die entsprechende Kartenseite auf der ersten Spielverlaufskarte und deckt die zweite Spielverlaufskarte durch diese ab.

Nun gibt der Inquisitor wieder sein Amt ab, indem er die Spielverlaufskarten in die Tischmitte legt.

Das Spiel geht nun wieder mit der I. Phase weiter. Die durch das bisherige Spiel veränderten Scheiterhaufenwerte der Dorfbewohner bleiben dabei erhalten, so dass vielleicht schon bald wieder die Inquisition gerufen wird

## VI. Spielende und Gewinner

Das Spiel endet sofort, wenn es nach einer Verbrennung (am Ende von Phase „3. Der Glaubensprozess“) nur noch soviel lebende Dorfbewohner gibt, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen (z. B. 4 Dorfbewohner bei 4 Spielern).

Nun erhält jeder Spieler Siegpunkte für jeden lebenden (Anzahl der Pentagramme) und jeden verbrannten Dorfbewohner (Anzahl der Zündhölzer) sowie für jede grüne Sonderkarte (Anzahl der Zündhölzer), die vor ihm ausliegt.

Des Weiteren erhält ein Spieler noch einen Siegpunkt für jeden offenen Scheiterhaufen, der vor einem anderen Spieler ausliegt.

Alle Punkte werden zusammengezählt, der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## VII. Erläuterungen zu den grünen Karten:



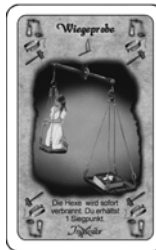
### Wasserprobe "Hexe leichter als Wasser":

Die aktuelle Phase endet sofort und das Spiel wird am Ende von Phase „3. Der Glaubensprozess“ mit der Verbrennung der aktuellen Hexe fortgesetzt. Die Verbrennung wird für den Inquisitor normal ausgewertet. Der Ausspieler der Wasserprobe legt die Karte als zusätzlichen Siegpunkt in seine Auslage.



### Wasserprobe "Hexe schwerer als Wasser":

Die aktuelle Phase endet sofort und das Spiel wird wie am Ende von Phase „3. Der Glaubensprozess“ mit der Verbrennung der aktuellen Hexe fortgesetzt. Da die Hexe aber eigentlich ertrunken ist und nicht verbrannt wurde, wird so ausgewertet, als ob der Ausspieler der Karte der Inquisitor gewesen wäre. Er erhält also die Karte des umgedrehten Dorfbewohners von einem anderen Spieler oder behält einen Scheiterhaufen, wenn es ein eigener Dorfbewohner war. Die entsprechende Wasserprobenkarte kommt aus dem Spiel.



### Wiegeprobe "Hexe leichter als Bibel":

Die aktuelle Phase endet sofort und das Spiel wird am Ende von Phase „3. Der Glaubensprozess“ mit der Verbrennung der aktuellen Hexe fortgesetzt. Die Verbrennung wird für den Inquisitor normal ausgewertet. Der Ausspieler der Wiegeprobe legt die Karte als zusätzlichen Siegpunkt in seine Auslage.



### Wiegeprobe "Hexe schwerer als Bibel":

Die Karte wird auf die aktuelle Hexe gelegt. Danach wird das Spiel in der Phase „4. Hinweise sammeln“ fortgesetzt. Bis zum nächsten Glaubensprozess darf kein Ankläger mehr diesen Dorfbewohner anklagen, d.h. es dürfen solange keine braunen Karten mehr auf diese Person gespielt werden. Zu Beginn der nächsten Phase „3. Der Glaubensprozess“ kommt die Karte aus dem Spiel.



Das "Teufelsmal +18" setzt den Scheiterhaufen der aktuellen Hexe auf den höchst möglichen Wert.



Das "Teufelsmal -18" setzt den Scheiterhaufen eines beliebigen Dorfbewohners auf den Startwert zurück.

„Verwechslung“, „Gegenanklage“ und „Geteyltes Leyd“ können nicht auf ein Teufelsmal gespielt werden.

**Dank:** Ich danke allen Testspielern für ihre Anregungen und Geduld beim Spielen mit meinen zigmal übermalt und überklebten Prototypkarten. Mein besonderer Dank gilt Ina und Matthias Catrein für die Unterstützung bei der Regelformulierung, sowie meiner Frau Antonia Rudolph und meinen Kindern, ohne deren Unterstützung ich niemals die Zeit hätte, Spiele wie dieses zu entwickeln.



Bachstr. 44  
69221 Dossenheim  
www.sphinxspiele.de

Autor/Entwicklung:  
Tyler Sigman & Henning Poehl  
Zeichnungen:  
Matthias Catrein  
Gestaltung/Layout:  
M. Catrein & H. Poehl

Regellayout: M. Catrein M<sub>2004</sub>