

# Hexerei Witchcraft

Verlag: Ayatsurare Ningyoukan Autor: Muneyuki Yokouchi  
 Graphik: AKAIIE Alter: ab 10 Jahren  
 Spieleranzahl: 3-5 Spieldauer: 30-60 min.  
 Ins Deutsche übersetzt von: Tobias Cincarek

Eine Hexen- und Zauberschule in der Zauberer ihren Lehrlingen Magie beibringen. Erst vor kurzem geschah es, dass die Leichen von grausam ermordeten Schülern und Lehrern entdeckt worden sind. Es kursieren Gerüchte... Erinnerungen an die böshaftern Taten von Hexen werden durch unerträgliche Bilder wachgerufen...

Die Tragödie wiederholt sich und vermag so den Gedanken an die Existenz von Hexen allzu wirkliche Zuege zu geben. Eine Gruppe von insgesamt fünf Lehrern und Schülern versucht dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Ihr Ziel ist es, die Hexe der Schule zu identifizieren.

Jedoch hat die geheimnisvolle Hexe die Fähigkeit, die Gestalt des Menschen anzunehmen, den sie selbst ermordet hat. Ja, sollte unter den fünf Detektiven bereits eine Hexe sein, so wird es niemanden überraschen.

Schon seit jeher, noch bevor es Hexen und Hexenschulen gab, besaßen die Menschen bereits magische Kräfte. Der Name dieser Magie ist "Information". Manchmal wird einer der Böstärigen zu einem Heiligen emannt oder ein unschuldiges Mädchen durch schreckliche Magie in den Tod geschickt.

## 1. Ziel des Spiels

Sie schlüpfen in die Rolle einer von 5 Hexenforschern, sammeln Informationen über Hexen und versuchen mehr als jeder andere zur Untersuchung des Falles beizutragen.

Da die Möglichkeit besteht, dass einer der 5 Suchenden selbst die Hexe ist, empfiehlt es sich am Anfang Gerüchte zu verbreiten.

Sie selbst sind natürlich keine Hexe und setzen alles daran selbst als Hexe verdächtigt zu werden. Sollte man sie nämlich als Hexe hinstellen, werden Sie nicht nur ihr Vertrauen verlieren, sondern am Ende sogar zu Tode verurteilt und verbrannt werden.

## 2. Spielmaterial

- 10 Spielerkarten (gelb, blau, rot, rosa, schwarz, je 2 Karten)



- 75 Spielkarten



- Informationschips (ausser schwarz, je 7 Karten pro Farbe)



- 300 Punktechips (50 x 1 Punkt, 10 x 5 Punkte, 20 x 10 Punkte)



- 1 Detektivbuch

Witchcraft 推理シート		4,5人プレイ時	5人プレイ時
プレイヤー名			
推理(1日目)			
推理(2日目)			

**得点関係一覧**

① 情報コマによる得点 : 各役フェイズにコマ1個につき1点。  
 (ただし審判フェイズに情報コマが1個につき3点、情報コマが2個につき5点)  
 ② 情報コマによる得点(発見) : 1個につき1点の得点。  
 プレイヤー1枚名を推定した1個につき2点。(対象は本カード)  
 ゲーム終了時にプレイヤーカードが対応する相手の得点だけ失点。  
 ③ 情報コマによる得点 : 推理が当たっていたプレイヤーから、  
 当たっていた回数1回につき2点を奪う。

MEMO

Legen Sie ausserdem einen Schreibstift fuer jeden Spieler bereit.

## 3. Testspiel

Zuerst erklären wir das Testspiel, welches sie in kurzer Zeit erlernen können um sich an den Spielverlauf zu gewöhnen.

Das Testspiel ist fuer 4-5 Spieler gedacht.

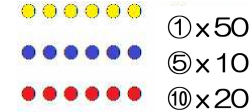
Sollten Sie nur zu dritt sein, verwenden Sie bitte die Spielregeln des später erklärten Normalspiels, nachdem sie die Regeln des Testspiels verstanden haben.

## \* Vorbereitung des Testspiels

- 4 Spieler: legen sie eine der 5 Dokumentenkarten beiseite

5 Spieler: alle 5 Dokumentenkarten bleiben im Spiel

- Informations- und Punktechips werden nach Farben sortiert auf den Tisch gelegt.



- Es wird je ein Schreibstift

und je ein Detektivblatt an

- jeden Spieler verteilt. Jeder

Spieler schreibt den Namen der anderen Spieler auf das Detektivblatt so wie in der unten stehenden Skizze zu sehen.

Witchcraft 推理シート		4,5人プレイ時	5人プレイ時
プレイヤー名	Spieler A	Spieler B	Spieler C
推理(1日目)			
推理(2日目)			

**得点関係一覧**

① 情報コマによる得点 : 各役フェイズにコマ1個につき1点。  
 (ただし審判フェイズに情報コマが1個につき3点、情報コマが2個につき5点)  
 ② 情報コマによる得点(発見) : 1個につき1点の得点。  
 プレイヤー1枚名を推定した1個につき2点。(対象は本カード)  
 ゲーム終了時にプレイヤーカードが対応する相手の得点だけ失点。  
 ③ 情報コマによる得点 : 推理が当たっていたプレイヤーから、  
 当たっていた回数1回につき2点を奪う。

MEMO

- Die Spielerkarten, je eine Karte pro Farbe, werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Die verbleibenden Spielerkarten werden gut gemischt und je eine Karte verdeckt an jeden Spieler verteilt. Jeder Spieler schaut sich diese Karte an und legt sie dann wieder verdeckt vor sich hin. Diese Karte bestimmt welche Rolle man in diesem Spiel annehmen wird. Die bei nur 4 Spielern übrig bleibende Karte wird verdeckt beiseite gelegt.

- Die Spielerkarten (Charaktäre und Dokumente) werden gut gemischt und als Stapel mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt.

- Bei 4 Spielern werden 7, bei 5 Spielern 9 Karten abgehoben und offen in der Mitte des Tisches ausgelegt (Berechnungsformel: 2xSpielerzahl-1).

Diese Karte auf dem "Feld" werden von jetzt als "Feldkarten" bezeichnet.

- Der Spieler mit dem längsten Zeigefinger beginnt das Spiel



## \* Verlauf des Testspiels

Das Spiel besteht aus zwei Phasen, der Tagesphase und der Nachtphase.

### Tagesphase

Anfangen vom Startspieler kommt jeder Spieler im Uhrzeigersinn einmal an die Reihe. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er eine von zwei Möglichkeiten:

- (1) Man nimmt zwei Feldkarten, eine davon kann in Informationspunkte umgetauscht werden
- (2) Verwendung einer auf dem Feld ausliegenden Dokumentkarte

Sollten die Feldkarten aufgebraucht sein, beginnt die Nachtphase

- (1) Man nimmt zwei Feldkarten, eine davon kann in Informationspunkte umgetauscht werden

Die Farbe der gewählten Feldkarten spielt keine Rolle. Dokumentenkarten dürfen jedoch nicht aufgenommen werden.



Der Spieler legt eine der zwei aufgenommenen Karten offen vor

sich hin. Das Auslegen dieser Karte verbreitet das Gerücht, dass der Spieler, den die Charakterkarte zeigt, als Hexe verdächtigt wird. Diese Karte wird als "Gerüchtekarte" bezeichnet. Der Spieler sollte die ausgelegten Karten zur leichteren Verständlichkeit nach Farben sortieren. (Es wird so viele Verlustpunkte fuer den entsprechenden Spieler geben, wie Charakterkarten seiner Zugehörigkeit ausgelegt wurden. Jedoch

ist diese zu diesem Zeitpunkt des Spiels noch nicht bekannt. Über

die Verlustpunkte wird später noch einmal genauer erklärt.) Die andere der zwei Karten wird abgeworfen und dabei zu einem Informationschip der gleichen Farbe umgetauscht. (Der Fall, dass es keine Informationschips der gleichen Farbe mehr gibt, wird weiter unten erklärt.) Dies bedeutet, dass man von diesem Charakter nützliche Informationen erworben hat. Die Informationschips werden in die Nähe der Gerichtkarte gelegt. Auch die ausgelegten Informationschips sollten Sie zur leichteren Verständlichkeit aller Spieler nach Farben sortieren. Die abgeworfenen Karten werden mit der Vorderseite nach oben auf einen extra Stapel gelegt. (Für die Informationschips gibt es jeweils Punkte, wenn man alle oder die Mehrheit der Chips einer Farbe gesammelt hat.)

※Ausnahmeregel 1 : Eine schwarze Charakterkarte ist abgeworfen worden.

Das es keine schwarzen Informationschips gibt, bekommt man den Informationschip der Farbe der vor sich ausliegenden Gerichtkarte. Sollte auch die Gerichtkarte schwarz sein, bekommt man einen Informationschip der Farbe, von der noch am meisten im Vorrat übrig ist. Sollte es dabei mehr als eine Farbe geben, darf zwischen diesen Farben ausgewählt werden.

※Ausnahmeregel 2: Es sind keine Informationschip der entsprechenden Farbe mehr übrig.

In diesem Fall dürfen Sie einen Informationschip dieser Farbe dem Spieler wegnehmen, der die meisten Informationschips dieser Farbe besitzt. Sollte es dabei mehr als einen zutreffenden Spieler geben, wird der im Uhrzeigersinn am nächsten sitzende Spieler das Opfer.

Sollten nur Sie selbst Informationschips dieser Farbe besitzen, bekommen sie sofort einen Punkt.

Punkte erhalten Sie in Form vom Punktechips. Die Zahl der erworbenen Punkte dürfen sie geheimhalten. Wechsel von Punktechips in grössere Einheiten ist jederzeit erlaubt.

Sollten sie am Ende ihre Zuges keine oder nur noch eine Karte auf dem Feld liegen (Dokumentenkarten werden dabei nicht gezählt), werden so viele neue Karten vom Stapel genommen und

ausgelegt bis die je nach Spieleranzahl notwendige Zahl (7 oder 9) erreicht ist. Dies wird solange durchgeführt bis alle Stapelkarten aufgebraucht sind.

Ausnahmeregel 1 und 2 : Sie wählen eine schwarze Karte und die gelbe Karte von sieben Stücken Karten wie der links Figur und warfen eine schwarze Karte weg und erwarben eine gelbe Karte als eine Gerichtkarte.

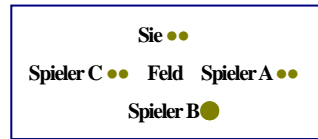


Weil Sie eine schwarze Karte wegwarfen, können Sie die gelbe Informationschip erhalten, die Sie als eine Gerichtkarte gewonnen.

Ander als Sie, es ist A und C, die die meist Informationschip hat.

Weil A sieht im Uhrzeigersinn aus und sitzt in der nahen Stelle, Sie nehmen eine gelbe Informationschip von A weg.

Die gelben Karten, die Sie als eine Gerichtkarte gewonnen, werden vor Sie gezeigt.



### (2) Verwendung der Dokumentenkarte

Die Dokumentenkarte wird zur Hexenenttarnung eingesetzt.



Sollte es jedoch weniger als zwei ausliegende Gerichtkarten insgesamt geben, darf die Dokumentenkarte nicht eingesetzt werden.

Bei Einsatz der Dokumentenkarte werden in Reihenfolge die folgenden Handlungen durchgeführt:

1. Entfernen einer auf dem Feld ausliegenden Dokumentenkarte
2. Erhalt eines Punktes
3. Ergänzung der Anzahl der ausliegenden Karten durch den Stapel bis die notwendige Anzahl (je nach Spielerzahl 7 oder 9) erreicht ist.
4. Zwei beliebige, offene Gerichtkarten dürfen umgedreht werden. Die zwei umzudrehenden Karten können von jedem und von unterschiedlichen Spielern ausgewählt werden. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle. Die umgedrehten Karten verlieren als Gerichtkarten ihre Wirkung.

Beispiel des Endes der Tagesphase:



- Gerüchte und Charakterkarten werden nach Farben sortiert ausgelegt.
- Durch eine Dokumentenkarten ist dabei eine schwarze Karte umgedreht worden.
- Punktechips
- Informationschips

### Nachtphase (Kombinieren und Abrechnen)

Die Nachtphase beginnt, sobald der Spielkartenstapel aufgebraucht worden ist.

In der Nachtphase werden die folgenden vier Schritte ausgeführt.

- (1) Erraten der Rollen der anderen Spieler
- (2) Umwandeln von Informationschips in Punktechips
- (3) Bekanntgabe der eigenen Rolle, Auswerten der Vermutungen
- (4) Abrechnen der Gerichtkarten

#### (1) Erraten der Rollen der anderen Spieler

Erraten der Rollen der anderen Spieler Vom Verlauf der Tagesphase versuchen Sie die Rolle der anderen Spieler zu erraten. Das Ergebnis ihrer Vermutungen tragen sie in ihr Detektivbuch ein. (Die zweite Zeile ist fuer das Normalspiel. Im Testspiel wird nur die erste Zeile verwendet.)

Witchcraft 推理シート			
	4,5人プレイ時	5人プレイ時	
プレイヤー名	Spieler A	Spieler B	Spieler C
推理 (1日目)	Blau	Blau	Gelb
推理 (2日目)			

得点関係一覧

① 情報カードによる得点 : 各プレイヤーにコマ1個につき1点。  
 (但し、等色ごとに連続トップなら1個につき3点、(得点トップなら2点))  
 ② 味方カードによる得点 (生息) : 1個につき1点の得点。  
 プレイヤー1枚を捕まえた(1個につき2点、(得点トップなら3点))  
 ゲーム終了時にプレイヤーカードが対応する年々の得点表だけ決定。  
 ③ 推理シートによる得点表 : 推理が当たったプレイヤーから、あてついていた回数1回につき2点を算出。

Die gleiche Farbe darf mehrmals eingetragen werden. (Dies fuer natuerlich dazu, dass nicht alle Rollen erraten werden können)

#### (2) Umwandeln von Informationschips in Punktechips

Zuerst müssen alle Punktechips, die sie bereits erhalten haben, offen gelegt werden. Die in der Tagesphase ergatteten Informationschips werden nach folgenden Regeln in Punktechips eingetauscht.

• Charakterkarten aller Farben: 2 Punkte

Dann bestätigen wir es weil von jedem einer vier-farbigem Informationsspitze der der Spieler, der die meist erwirt.

- Die als einziger meisten Karten einer Farbe: 3 Punkte je Chip
- Die meisten einer Farbe bei zwei oder mehr Spielern: 2 Punkte je Chip
- Ansonsten: 1 Punkt je ChipNach

Umtausch werden alle Informationschips zum Vorrat zuruckgelegt.

Beispiel : Spieler A läßt eine Informationsspitze von den blauen von einer roter von zwei gelben von drei rosa eine links Figur mögen. Weil Sie die Informationschips aller Farben sammelten, bekommen Sie zwei Punkte.

Weil es mehr Sie gibt, als jeder und hatte eine rosa Informationschips, Sie bekommen drei Punkte pro eine rosa Informationschip. Weil Sie drei rosa haben, bekommen Sie neun Punkte. Die anderen Spieler bekommen einen Punkt pro eine rosa Informationschip. Alle rosa Informationschip werden danach zum Zentrum des Tisches zuruckgebracht.

A und B besaßt zwei gelbe Informationsspitzen.( Die anderen Spieler ließen eine gelbe bedecken wie folgt.) Sie bekommen zwei Punkte pro eine Informationschip.

#### (3) Bekanntgabe der eigenen Rolle, Auswerten der Vermutungen

Alle Spieler drehen die bisher verdeckt gehaltene Spielerkarte auf. Danach folgt die Auswertung der im Detektivbuch festgehaltenen Vermutungen. Trifft die jeweilige Vermutung über die Rolle eines Spielers zu, darf man diesem Spieler drei Punktechips abnehmen. Sollte der Spieler nicht genügend Punktechips haben, darf die entsprechende Anzahl vorübergehend dem Vorrat entliehen werden. Diese Anzahl wird im Detektivbuch notiert. (Sollten am

Ende nicht alle entliehenen Punktechips zurückgegeben werden koennen, zählen sie als Minuspunkte)

#### (4) Abrechnen der Gerüchtekarten

Die Anzahl der in der Tagesphase erworbenen Gerüchtekarten, führen zu Hexenverdächtigungen. Umgedrehte Gerüchtekarten werden alle zum Vorrat zurückgelegt. Die offen liegenden Gerüchtekarten aller Spieler werden nach Farben sortiert zusammengefasst. Für jede offene Gerüchtekarte gibt es einen Minuspunkt für den Spieler der entsprechenden Rolle. Sollten sechs oder mehr Gerüchtekarten einer Farbe offen ausliegen, erhält der entsprechende Spieler zusätzlich weitere 5 Minuspunkte. Sollen zum Beispiel 7 rote Gerüchtekarten offen liegen, erhält der Spieler der roten Rolle 7+5 Minuspunkte. Gerüchtekarten der Farbe, die keinem Spieler zugeordnet werden kann, werden natürlich nicht berücksichtigt.

#### \* Ende des Spiels

Das Testspiel endet nach dem Ablauf einer Tagesphase und einer Nachtphase. Der Spieler mit den meisten Punktechips hat den Untersuchungen am meisten beigetragen und ist somit Sieger.

#### 4. Kommunikation, Tauschung, Ausfragen

In diesem Spiel ist es erlaubt andere Spieler über ihre Rolle auszufragen. Dabei muss natürlich nicht die Wahrheit gesagt werden. Jedoch sollte dabei die Atmosphäre gewahrt bleiben.

#### 5. Normales Spiel

Nachdem Sie sich an das Testspiel gewöhnt haben, werden Sie sich am Normalspiel erfreuen können. Beim Normalspiel dauern die Untersuchungen zwei Tage an. Nachdem die erste Tages- und Nachtphase vorbei ist, kommt die jeweils zweite Tages- und Nachtphase. So wird am derjenige Spieler als Hexe verbrannt werden, der in der zweiten Nacht am meisten verdächtigt wird.

#### \* Vorbereitung des Normalspiels

Beim Normalspiel hängt die Menge des verwendeten Spielmaterials stark von der Spielerzahl ab.

- Bei 5 Spielern wird das gesamte Spielmaterial verwendet
- Bei 4 Spielern wird folgendes Spielmaterial beiseite gelegt:
  - je 2 Charakterkarten jeder Farbe
  - eine Dokumentenkarte
  - je 1 Informationschips jeder Farbe
- Bei 3 Spielern wird folgendes Spielmaterial beiseite gelegt:
  - alle schwarzen Spieler- und Charakterkarten
  - je 5 Charakterkarten der anderen Farben (rot, gelb, pink, blau)
  - 2 Dokumentenkarten
  - je 3 Informationschips der anderen Farben (rot, gelb, pink, blau)

(die erforderliche Anzahl der auszuliegenden Spielerkarten ist 5)

Alle anderen Vorbereitungen sind genauso wie beim Testspiel.

#### \* Verlauf des Normalspiels

##### Tagesphase des Normalspiels

Der Verlauf der Tagesphasen des Normalspiels des ersten und des zweiten Tages unterscheiden sich nicht vom Testspiel.

Beim Spiel zu dritt, gibt es die Einschränkung, dass mit der Verwendung einer Dokumentenkarte nicht zwei sondern nur eine Gerüchtekarte umgedreht werden darf (In diesem Fall darf die Dokumentenkarte bereits eingesetzt werden, wenn es nur eine offen liegende Gerüchtekarte gibt).

##### Nachtphase des Normalspiels

Die Nachtphase des Normalspiels unterscheidet sich vom Testspiel in den folgenden Punkten.

Die Abrechnung der Nachtphase des ersten Tages ist wie folgt:

- (1) Erraten der Rollen der anderen Spieler
- (2) Umtausch von Informations- in Punktechips
- (4) Abrechnen der Gerüchtekarten

Die Abrechnung der ersten Nachtphase unterscheidet sich vom Testspiel in dem Punkt, dass die eigene Rolle noch nicht bekannt gegeben wird. Ausserdem gibt es einen Unterschied bei (4) Abrechnen der Gerüchtekarten:

• Wobei im Testspiel sofort Minuspunkte zugeschrieben werden, werden diese im Normalspiel erst einmal dem jeweiligen Charakter aufgebürdet, da die Rolle der Spieler ja noch unbekannt ist. Nachdem die Minuspunkte für jeden Charakter berechnet worden sind, wird die entsprechende Anzahl Punktechips vom Feld genommen und auf die jeweils entsprechende Spielerkarte gelegt.

• Wobei es im Testspiel 5 extra Minuspunkte gab, wenn mehr als 6 Gerüchtekarten einer Farbe ausliegen, gibt es im Normalspiel bereits 5 extra Minuspunkte, wenn die Anzahl der offenen Gerüchtekarten einer Farbe die Anzahl der Spieler überschreitet.



Beispiel: Zuerst setzen wir auf eine gelbe Spielermarke vier Punktechips. Nächst setzen wir drei Punktechips auf blau, zwei auf rot, acht auf rosa, und drei auf schwarze. Weil die Anzahl von Laken die Spielnummer wie für die Gerüchtekarte von der blauen und der rosa übersteigt, werden fünf Punktechips mehr geritten. (blau: 10 Punkte und rosa: 13 Punkte)

Nach dem Berechnen der Minuspunkte werden die Gerüchtekarten eingesammelt.

Nachdem man sich am Ende der Nachtphase des ersten Tages davon vergewissert hat, dass alle Informationschips auf das Spielfeld zurückgelegt worden sind, die Spielerkarten aber auf ihrem Platz bleiben, werden alle Spielkarten neu gemischt, um so den Spielstapel zu erneuern. Danach beginnt die zweite Tagesphase. Die Punktekarten, Eintragungen im Detektivbuch und Spielerkarten kommen in ihrem gegenwärtigen Zustand unberührt in die zweite Spielhälfte.

#### Der zweite Tag des Normalspiels

Am Beginn des zweiten Tages geben alle Spieler zunächst ihren Punktestand bekannt, um sie danach bis zum Ende des Spiels wieder geheim zu halten. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand wird zum Startspieler des zweiten Tages. Gibt es zwei Spieler mit dem gleichem Höchtpunktestand, so wird derjenige Startspieler, der dem Startspieler des ersten Tages im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Nach dem Ende der Tagesphase des zweiten Tages kommt die Nachtphase. Der Ablauf der Nachtphase des zweiten Tages ist wie folgt:

- (1) Erraten der Rolle der anderen Spieler
- (2) Umwandeln von Informationschips in Punktechips
- (3) Bekanntgabe der eigenen Rolle, Auswerten der Vermutungen
- (4) Abrechnen der Gerüchtekarten

Im einzelnen:

- (1) Tragen Sie ihre Vermutungen in der zweiten Zeile des Detektivblattes ein. Die Vermutungen müssen sich nicht mit denen der ersten Zeile decken
- (2) Genauso wie am ersten Tag
- (3) Auswertung der Vermutungen: Bei Zutreffen der jeweiligen Vermutung, werden dem entsprechenden Spieler zwei Punkte abgenommen. Stimmen die Vermutungen sowohl des ersten als auch des zweiten Tages überein, können im günstigsten Fall einem Spieler bis zu 4 Punkte abgenommen werden.

(4) Abrechnen der Gerüchtekarten: Nach dem Sortieren und Zählen der Gerüchtekarten, aber noch vor dem eigentlichen Punkte zählen, kommt erst noch die Hexenverbrennung. Derjenige Spieler der Farbe mit den meisten Gerüchtekarten wird als Hexe zu Tode verurteilt. Der zu Tode verurteilte Spieler hat verloren, ohne dass seine Punkte gezählt werden.

Sollte es mehr als zwei Farben mit maximaler gleicher Anzahl an Gerüchtekarten geben, bleibt die Hexenverbrennung aus.

Es bleibt noch zu erwähnen, dass die Anzahl der Gerichtekarten und Minuspunkte des ersten Tages bei der Hexenbestimmung keine Rolle spielen.

Nach der Hexenverurteilung werden zunächst die am ersten Tag ermittelten Minuspunkte den entsprechenden Spielern zugerechnet. Alle, einschliesslich des zur Hexe verurteilten Spielers legen so viele eigene Punktechips zurück in das Spielfeld, wie Minuspunkte am ersten Tag ermittelt worden sind. Sollte ein Spieler nicht genügend Punktechips haben, kann die Differenz vorübergehend dem Vorrat entliehen werden. Die Anzahl der entliehenen Punkte wird jeweils im Detektivbuch notiert. (Sollte die notwendige Anzahl nicht zurückgegeben werden können, gibt es die entsprechende Anzahl Minuspunkte)

Danach werden die Minuspunkte des zweiten Tages über die Gerichtekarten ermittelt. Da nun ja die Rolle jedes Spielers bekannt ist, werden wie am Ende des Testspiels die Minuspunkte allen Spielern sofort zugerechnet.

Beispiel: Sie haben am Ende der zweiten Nachtphase 25 Punkte erlangt. Sie haben die Rolle des blauen Spielers. (Siehe auch Skizze auf der linken Seite). Die Rolle der anderen Spieler ist wie folgt: A ist rot, B ist schwarz und C ist gelb. Ihre Vermutungen über die Spieler war wie folgt:

Spieler A: 1. Runde rot, 2. Runde: rot

Spieler B: 1. Runde gelb, 2. Runde: schwarz

Spieler C: 1. Runde schwarz, 2. Runde: rosa

Sie bekommen 4 Punkte von Spieler A, 2 Punkte von Spieler B, Auf der anderen Seite wurde sie von Spieler C in beiden Runden erkannt und müssen C 4 Punkte abgeben. Ausserdem liegen auf der blauen Spielerkarte 10 Punktechips, die Sie als Minuspunkte in das Feld legen müssen. Im Ergebnis erhalten sie am Ende 17 Punkte.

Der rosa Charakter wird hingerichtet, so werden keine Spieler entfernt.

Es gewinnt der Spieler, der nicht als Hexe verbrannt worden ist und am meisten Punkte erlangt hat.

## 6. Spieltipps

- Punkte durch Dokumentenkarten und Punkte durch Informationschips bekommen die jeweiligen Spieler. Dabei kommt es nicht auf die eigene Rolle an, sondern nur wie man diese Punkte bekommt.

- Gerichtekarten führen zu Minuspunkten des Charakters der entsprechenden Farbe. Im schlimmsten Fall entfalten sie ihre Wirkung zur Hexenverfolgung und bei der Hexenverbrennung. Besonders sollte man darauf achten, dass die Anzahl der Gerichtekarten einer Farbe nicht die Zahl der Spieler überschreitet, da es extra Minuspunkte gibt. Durch den Einsatz der Dokumentenkarten können Gerichtekarten umgedreht werden, jedoch sollte man besser die Charakterkarten der eigenen Rolle abwerfen oder zum Erlangen von Informationschips einsetzen.

- Der letzte Tipp ist auch das Grundprinzip des Kombinierens. Die Rolle eines Spielers ist leicht an gezieltem Verringern von Gerichtekarten einer Farbe durch Dokumentenkarten, oder durch das gezielte Abwerfen der Charakterkarten einer Farbe erkennbar. Anders gesagt, ist es natürlich wichtig eigene Verlustpunkte gering zu halten, jedoch sollte man zu viel über sich selbst verraten, kann dies am Ende zu noch grösseren Verlusten führen.

## 7. Schlussbemerkung

Vielen Dank fuer den Erwerb von "Hexerei". Sollten Sie Fragen haben, so fragen sie in der entsprechenden Gemeinschaft bei "mixi" oder beim "Blog" an.



[http://blogs.yahoo.co.jp/keen\\_red\\_pepper](http://blogs.yahoo.co.jp/keen_red_pepper)

Autor: Muneyuki Yokouchi

Graphik: AKAIIE

Änderung: Taiju Sawada

Anordnung: Nobuaki Takenube

Prüfungsspiel: Troy horse, Fujisawa board game circle und so weiter

