



Hexenkessel

Der magische Hexentopf verzaubert einen Spieler nach dem anderen, um eine Hexe zu werden. Wer bleibt zuletzt übrig und entkommt dem Zauber?



3+



6+



Smart-
sleeves

Vorbereitung

- ✖ Bilde einen Kreis mit allen Mitspielern.
- ✖ Lege eine Helferkarte oder einen Smartsleeve in die Mitte des Kreises.

Spielregeln

- ✖ Einer der Mitspieler wird von den Steuergeräten als Fänger ausgewählt.
- ✖ Der Fänger scannt die Karte, die in der Mitte liegt.
- ✖ Der Fänger hat 10 Sekunden Zeit, jemanden anzuticken.
- ✖ Angetickte Spieler sind ausgeschieden.
- ✖ Der Fänger scheidet selbst aus, wenn binnen 10 Sekunden niemand angetickt wird.
- ✖ Nach jeder Runde beginnt eine neue Runde mit einem neuen Fänger.

Ende des Spiels

- ✕ Das Spiel geht solange weiter, bis 1 Mitspieler übrig bleibt. Der letzte verbleibende Mitspieler hat das Spiel gewonnen.

Farben und Wechselwirkungen

- *Weiß*
warte auf deine Rolle
- *Schnell blau blinkend + Vibration*
du bist der Fänger; scanne die Karte
- 🔊 *Blau + Vibration + Ton*
du kannst „losticken“
- *Lila + Vibration*
du bist ein normaler Mitspieler
- ✅ *Grün + Vibration + Ton*
du hast die Runde gewonnen
- ❌ *Rot + Vibration + Ton*
du bist ausgeschieden



Das aktuellste Handbuch
finden Sie unter:
www.picoo.com/games/