

# Hexe Lilli

Hexe Lillis großes Geheimnis  
für 2 bis 4 kleine Hexen ab 6 Jahren



HEKTOR, LILLIS FREUND UND EXPERTE  
FÜR MAGISCHES UND ZAUBEREI, PRÄSENTIERT:  
ORIGINALZAUBERTRICK GEDANKENLESEN

Mit diesem Spiel ist Gedankenlesen keine Hexerei, denn du kannst mit dem Spielmaterial auch einen verblüffenden Zaubertrick vorführen! Lies dir die Anleitung dieses Zaubertricks durch, übe den Trick ein paar Mal und zeig ihn dann deinen Freunden und Verwandten. Du wirst sicher alle zum Staunen bringen!

## ★ So geht's:

Leg alle 15 Motiv-Kärtchen offen auf den Tisch und bitte einen Zuschauer, sich ein beliebiges Motiv auszusuchen und fest daran zu denken – OHNE das Motiv zu nennen. Anschließend drehst du alle 15 Motiv-Kärtchen um, sodass die Zahlen zu sehen sind.

Misch nun die vier Gedankenlese-Karten und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab – so, dass Hexe Lilli zu sehen ist. Zieh eine Karte nach der anderen vom Stapel und zeig sie deinen Zuschauern, ohne selbst auf die Motive der Karte zu schauen. Frag den Zuschauer, der sich ein Motiv ausgesucht hat, ob dieses auf der Karte abgebildet ist oder nicht. Immer, wenn der Zuschauer mit „NEIN“ antwortet, kannst du die Karte sofort verdeckt beiseitelegen, zum Beispiel in die Schachtel. Wenn der Zuschauer mit „JA“ antwortet, musst du vorher allerdings so schnell und unauffällig wie möglich einen Blick auf die Rückseite der Karte werfen:

**Zähl alle GELBEN Sterne, die in der UNTEREN HÄLFTE der Karte – also unterhalb von Hexe Lilli – zu sehen sind.** Merk dir die Anzahl dieser gelben Sterne gut, bevor du die Karte beiseitelegst – aber achte darauf, dies so unauffällig zu tun, dass deine Zuschauer es nicht bemerken!

**Sagt der Zuschauer bei mehreren Karten „JA“, musst du die gelben Sterne in der unteren Hälfte auf allen diesen Karten zusammenzählen!**

Wenn du alle vier Gedankenlese-Karten abgefragt und die gelben Sterne in der unteren Hälfte aller „JA-Karten“ zusammengezählt hast, erhältst du als Ergebnis eine Zahl zwischen 1 und 15. Das Motiv, das

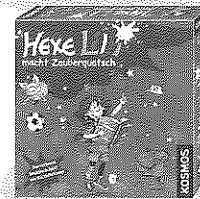
sich der Zuschauer ausgesucht hat, findest du auf dem Motiv-Kärtchen mit der entsprechenden Zahl.

**Beispiel Schneemann:** 4 + 2 Sterne = 6 Sterne – also Motiv-Kärtchen 6 Deck nun dieses Motiv-Kärtchen auf und verblüff deine Zuschauer!

## Drache Hektors Spezial-Tipps:

- ★ Es gibt eine Karte mit ganz vielen gelben Sternen in der unteren Hälfte – das sind genau acht! Auf der Karte mit etwas weniger gelben Sternen sind es vier und auf den beiden anderen Karten einmal zwei gelbe Sterne und einmal nur ein gelber Stern. Merk dir das am besten, dann brauchst du nicht so lange, um die Sterne zu zählen!
- ★ Je mehr du während des Tricks konzentriert schaust, die Hände über den Motiv-Kärtchen kreisen lässt, erzählst, wie schwierig das Gedankenlesen ist oder Ähnliches, desto besser kannst du deine Zuschauer ablenken und verblüffen!
- ★ Schau während der gesamten Vorführung nicht ein einziges Mal auf die Motive auf den Vorderseiten der Karten – dann wirkt dein Trick noch verblüffender!
- ★ Verrate diesen Trick niemandem, denn das ist Hexe Lillis großes Geheimnis!

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



Hexe Lilli macht Zauberquatsch  
Ein verhextes Kartenspiel  
ab 7 Jahren



Hexe Lillis Zauberhafter Abenteuerpaß  
Ein verhextes Memo-Spiel  
ab 6 Jahren



Hexe Lilli und das Geheimnis der Mumie  
Ein zauberhaftes Merkspiel  
ab 6 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  
Art.-Nr. 713041

Spielidee: Inka und Markus Brand  
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design, München  
© 2009 KOSMOS Verlag,  
Pflzerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: 149 721 2192-0, Fax: 149 721 2192-499  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Hexe Lilli hat ein großes Geheimnis: Sie kann Gedanken lesen! Könnt auch ihr erraten, an welches Tier oder an welchen Gegenstand euer Mitspieler gerade denkt?

## ★ Spielmaterial

1 Hexe-Lilli-Figur, 4 große Gedankenlese-Karten, 15 Motiv-Kärtchen, 8 Zaubersteine (davon 4 gelbe, 4 violette)

## ★ Ziel des Spiels

In jeder Runde denkt Hexe Lilli an ein bestimmtes der 15 Motive. Wer richtig kombiniert und schnell reagiert, braucht keine Zauberei, um das richtige Motiv zu entdecken und sich das entsprechende Motiv-Kärtchen zu schnappen. Wer die meisten Motiv-Kärtchen ergattern kann, gewinnt beim großen Gedankenlese-Wettbewerb!

## ★ Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Rahmen. Vor jedem Spiel legt ihr die vier Gedankenlese-Karten offen (mit den unterschiedlichen Motiven nach oben) nebeneinander in die Mitte der Spielfläche. Alle Spieler sollten die Motive auf den Karten gut sehen können. Legt nun die 15 Motiv-Kärtchen offen in beliebiger Anordnung mit etwas Abstand unterhalb der Gedankenlese-Karten aus – so, dass alle Spieler die 15 Motive gut sehen und die Kärtchen mit der Hand erreichen können. Legt noch die Hexe-Lilli-Figur und die Zaubersteine als Vorrat bereit – und schon kann's losgehen ...



KOSMOS

## ★ Das Spiel geht los!

Folgende Regeln gelten für das Spiel zu dritt und zu viert. Sonderregeln für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 4 dieser Spielanleitung.

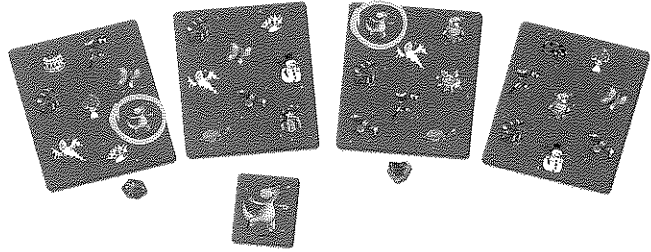
Der jüngste Spieler beginnt als Hexe Lilli. Zum Zeichen dafür, dass du in dieser Runde Hexe Lilli bist, legst du die Hexe-Lilli-Figur vor dir ab und nimmst dir vier beliebige Zaubersteine aus dem Vorrat. Dann bittest du deine Mitspieler, die Augen zu schließen oder sich umzudrehen. Wenn kein Mitspieler mehr schaut, suchst du dir in Gedanken eines der Motive aus, die auf den Kärtchen in der Tischmitte zu sehen sind.



### Achtung:

Merk dir das Motiv, das du dir ausgesucht hast, gut – aber verrate es nicht deinen Mitspielern!

Dann schaust du genau, auf welchen der vier Gedankenlese-Karten das Motiv, das du dir ausgesucht hast, abgebildet ist. Unterhalb jeder Gedankenlese-Karte, auf der dein Motiv abgebildet ist, legst du einen Zauberstein aus. Du legst also mindestens einen, aber höchstens vier Zaubersteine aus.



**Beispiel:** Du denkst an den Drachen Hektor – deshalb legst du je einen Zauberstein unterhalb der beiden Gedankenlese-Karten aus, auf denen Hektor zu sehen ist.

Sobald du die Zaubersteine ausgelegt hast, rufst du laut „ZAWUSCH!“. Erst auf dieses Kommando dürfen deine Mitspieler wieder schauen. Nun sind sie alle gleichzeitig an der Reihe und versuchen, schnellst-

möglich „deine Gedanken zu lesen“ – also herauszufinden, welches Motiv du dir ausgesucht hast. Dazu schauen sie sich die Gedankenlese-Karten und die Zaubersteine genau an. Welches Motiv ist auf ALLEN Karten abgebildet, unter denen ein Zauberstein liegt – ist aber NICHT auf weiteren Karten zu sehen, die nicht mit einem Zauberstein markiert sind?



**Achtung:** Es ist verhext knifflig, Gedanken zu lesen – da müsst ihr hexenmäßig aufpassen! Im Beispiel oben ist auf allen Gedankenlese-Karten, unter denen Zaubersteine liegen, nicht nur der Drache Hektor zu sehen – sondern zum Beispiel auch das Gespenst. Dass das Gespenst nicht gesucht wird, könnt ihr daran erkennen, dass es auch noch auf einer weiteren Gedankenlese-Karte abgebildet ist und unter dieser Karte kein Zauberstein liegt.

Sobald ein Spieler glaubt, das richtige Motiv entdeckt zu haben, klatscht er mit der Hand auf das entsprechende Motiv-Kärtchen in der Mitte.

- ★ Hat er auf das richtige Kärtchen geklatscht, darf er es vor sich ablegen.
- ★ Hat er auf das falsche Kärtchen geklatscht, scheidet er in dieser Runde aus und die Mitspieler dürfen weiter suchen.

### Was sonst noch passieren kann:

- ★ Scheiden in einer Runde alle Mitspieler aus, erhält der Hexe-Lilli-Spieler das Kärtchen.
- ★ Hat sich der Hexe-Lilli-Spieler beim Auslegen der Zaubersteine vertan, wird die Runde wiederholt und er sucht sich nochmals ein Motiv aus.

Hat ein Mitspieler ein Motiv-Kärtchen vor sich abgelegt, werden die Zaubersteine zurück in den Vorrat gelegt und der im Uhrzeigersinn Nächste kommt als Hexe-Lilli-Spieler an die Reihe. Er legt die Hexe-Lilli-Figur vor sich ab und nimmt vier beliebige Zaubersteine aus dem Vorrat. Er darf sich ein Motiv aussuchen, das noch offen in der Mitte der Spielfläche ausliegt – also noch nicht vor einem Mitspieler. Dann geht die Runde wie oben beschrieben weiter.



## ★ Ende des Spiels

Das Spiel endet je nach Spieleranzahl:

**Im Spiel zu zweit,** wenn sich jeder Spieler sechs Mal als Hexe Lilli ein Motiv ausgesucht hat (Achtung! Sonderregeln für das Spiel zu zweit findet ihr unten!)

**Im Spiel zu dritt,** wenn sich jeder Spieler vier Mal als Hexe Lilli ein Motiv ausgesucht hat.

**Im Spiel zu viert,** wenn sich jeder Spieler drei Mal als Hexe Lilli ein Motiv ausgesucht hat.

Wer nun die meisten Motiv-Kärtchen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel und wird von Hexe Lilli zum Gedankenlese-Meister ernannt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Motiv-Kärtchen mit der höheren Zahl auf der Rückseite besitzt.

## ★ Das Spiel zu zweit

Wenn ihr zu zweit spielt, kommt die Hexe-Lilli-Figur aus dem Spiel – denn ihr seid beide gleichzeitig als Hexe Lilli an der Reihe. Jeder Spieler legt vier Zaubersteine derselben Farbe vor sich ab – entweder vier violette oder vier gelbe.

Beide Spieler suchen sich gleichzeitig ein Motiv aus, das noch als Kärtchen in der Mitte liegt. Wer sich ein Motiv ausgesucht hat, ruft laut „ZAWUSCH!“. Hat der zweite Spieler „ZAWUSCH!“ gerufen, legen beide Spieler gleichzeitig je einen ihrer Zaubersteine unter jeder Gedankenlese-Karte ab, auf der das ausgesuchte Motiv abgebildet ist. Sofort versuchen beide Spieler gleichzeitig, richtig zu kombinieren und auf das Motiv-Kärtchen mit dem ausgesuchten Motiv des anderen Spielers zu klatschen. Gelingt dies, darf der Spieler das Motiv-Kärtchen vor sich ablegen. Hat ein Spieler auf das falsche Kärtchen geklatscht, scheidet er in dieser Runde aus und der andere Spieler darf in aller Ruhe weiter überlegen.