

Wie verhext!

<b>Autor:</b>	Andreas Pelikan
<b>Verlag:</b>	Alea
<b>Spieler:</b>	3 bis 5
<b>Alter:</b>	ab 9 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 30-60 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 18 Euro
<b>Erschienen:</b>	2008



*Es entbehrt nicht einer gewissen Komik: Erst gibt Ravensburger den Vertrieb seiner Alea-Spiele an Heidelberger ab, weil die Alea-Reihe doch irgendwie nicht ins massentaugliche „Memory-und-mehr“-Konzept der Ravensburger passt. Und dann wird das erste Spiel, das Alea nach dieser Umstellung veröffentlicht, zum Spiel des Jahres nominiert. Für einen möglichen Preisträger wäre es dann ja doch irgendwie vorteilhaft, direkten Durchgriff auf das Spieleregal von Karstadt zu haben, so wie die Ravensburger.*

**Z w ö l f Freunde sollt ihr sein**  
 In „Wie verhext“ dreht sich alles um Zutaten und Zaubertränke. Mit Hilfe von Handkarten versuchen die Spieler, die Rolle von magischen Persönlichkeiten wie Alchimisten, Druiden und Hexenmeistern zu übernehmen. Wer so eine Rolle innehat, darf Tränke brauen, Gold scheffeln oder Zutaten zum Brauen einsammeln. Wer am Ende die wertvollsten Tränke zusammenraffen konnte, gewinnt das verhexte Spiel.

Jeder Spieler besitzt einen gleichartigen Satz von 12 Personenkarten. Aus diesen wählt jeder zu Beginn eines Durchgangs fünf aus, deren Funktion er gern nutzen würde. Der Startspieler legt nun eine seiner fünf Handkarten aus und erklärt sich zur betreffenden Person: „Ich bin Krautvornix, der Kräutersammler, und möchte meinem Meister 3x Kräutersud besorgen.“ Nehmen darf sich

der Spieler diese Zutaten aber noch nicht. Zuerst müssen alle nachfolgenden Spieler, sofern sie ihn unter ihren fünf Handkarten haben, den Kräutersammler ebenfalls ausspielen. Dabei haben sie die Wahl, dem Startspieler seine Rolle zu lassen oder sie zu übernehmen. Jede Karte zeigt neben der Fähigkeit der Person auch ein sog. Privileg. Dieses ist weniger Wert als die Hauptfähigkeit, dafür aber sicher: Wer z.B. das Privileg des Kräutersammlers in Anspruch nimmt, sagt: „So sei es! Aber ich besorge meinem Meister zuvor 1x Kräutersud.“ Dies wird sofort ausgeführt. Ein Spieler kann sich jedoch auch entscheiden, seinerseits die aktuelle Rolle zu übernehmen. Er widerspricht dann beim Ausspielen seiner



Karte dem Startspieler: „Nein, ICH bin der Kräutersammler.“ Am Ende einer Runde hat so einer der Spieler die Rolle inne und darf ihre Funktion ausführen. Diese Funktionen reichen vom Erhalt von Zutaten über

das Bestehen der Mitspieler bis zum Anfertigen bestimmter Tränke, wobei je nach Wert des Tranks verschiedene Zutaten abgegeben werden müssen.



Spieler mit einem selbst das gleiche macht. Soll man sich also doch besser nur mit dem Privileg bescheiden? Für den letzten Spieler der Runde ist diese Frage freilich klar. Da ihm niemand die Rolle streitig machen kann, wird er sie immer übernehmen - wenn er die Karte auf der Hand hat. Wer am Ende die Rolle genutzt hat, erhält für die folgende Runde das risikoreiche Amt des Startspielers.

Runde angepasst werden, um die nötigen Überschneidungen bei den Handkarten zu provozieren. Zu dritt sind die einzelnen Runden recht kurz, und nur der Spieler in der Mitte hat eine echte Entscheidung zu treffen. Ein wenig zu überschaubar ist hier das Spiel, der Nervenkitzel hält sich in Grenzen. Zu viert kann „Wie verhext“ dagegen genauso glänzend unterhalten wie in Vollbesetzung, wobei zu fünft der eigene Einfluss am geringsten ist.

(ctk)

### Verhext und zugenäht

Damit ist das Spannungsgewebe klar. „Wie viele meiner Mitspieler haben diese Karte noch?“ Diese simple Frage trägt das ganze Spiel - und das erstaunlich gut. Schon beim Auswählen der fünf Handkarten für den aktuellen Durchgang argwöhnen die Spieler, was die anderen wohl auf die Hand nehmen könnten. Wem es gelingt, eine Karte als einziger auszuwählen, kann die Funktion unbehelligt nutzen - niemand kann sie ihm streitig machen. Hier hilft also antizyklisches Verhalten.

Beim Ausspielen der Karten steht dann die nächste Frage im Raum: Soll man dem Startspieler die Karte gänzlich entwerthen, indem man die Rolle selbst übernimmt? Dann besteht das Risiko, dass ein nachfolgender

„Wie verhext“ setzt vor den Spielspaß das Personenstudium. Einfach drauflos Spielen funktioniert nicht, denn die zwölf Personenkarten wollen gelesen und verstanden werden, bevor die erste Runde sinnvoll starten kann. Zusammen mit der achtseitigen Anleitung ergibt sich eine spürbare Einstiegshürde.

„Wie verhext“ ist auch die Abhängigkeit von der Spielerzahl. Konzipiert ist das Spiel für genau fünf Teilnehmer. Sind weniger dabei, muss die Kartenzahl pro



## Fazit CTK

*In der richtigen Runde ist „Wie verhext“ sehr gut. Nun kann sogar Kniffel in der richtigen Runde Spaß bereiten, aber im vorliegenden Falle muss man auf diese Plattitüde zurückgreifen, denn wie kaum ein anderes Spiel wird „Wie verhext“ von den Rahmenbedingungen geprägt. Das geht bei der Spielerzahl los und reicht über die Kenntnis von Spiel und Karten bis hin zur Bereitschaft, ausgespielte Karten mit theatralischem „Nein, ICH bin es!“ auf den Tisch zu pfeffern. Auch ist das Spiel nichts für Planer und Strategen, die langfristige Pläne aushecken möchten und unerwartete Wendungen lieber meiden. Sind die Bedingungen allerdings perfekt, ist es „Wie verhext“ auch. Dann paart sich ein pfiffiges Stichspiel mit atmosphärisch umgesetztem Thema mit der Lust am Pokern und Ärgern. Doch der Spaß ist filigran und muss nicht in allen Runden zünden. Was bleibt ist ein gutes Kartenspiel für nicht alle Spielertypen, das ein ganz kleines bisschen an „Ohne Furcht und Adel“ erinnert. Das war 2000 auch zum Spiel des Jahres nominiert. Und hat den Titel nicht bekommen.*

## Fazit HK

*„Wie verhext!“ ist bisher das Spiel im Spielejahr 2008, das in mir den höchsten Wiederpielreiz ausgelöst hat. Vielleicht liegt es daran, dass ich auch gerne pokere. Aber ich mag einfach Spiele, bei denen ein hohes Maß an Interaktion mit den Mitspielern erfolgt. Hier ist meine Aufgabe in jeder neuen Runde, diese einzuschätzen und meine eigene Planung darauf aufzubauen. Will ich bewusst eine Kartenrunde auf Niederlage spielen, um dann gleich darauf meinen Trumpf sicher durchzubekommen? Oder baue ich darauf, zumindest viele der „So sei es“-Funktionen durchzubekommen? Natürlich wird dieses bei wachsender Spielerzahl immer schwieriger. Aber das macht für mich den Reiz aus und so ist „Wie verhext!“ bisher mein Spiel des Jahres.*

### Wertung:

Gesamtwertung:	empfehlenswert
Einstiegshürde:	mittel
Preis/Material:	hoch



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf [www.spiele-podcast.de](http://www.spiele-podcast.de).



## Jede Menge Luft

Mit „Wie verhext“ zeigt Alea einmal mehr, dass man gern viel zu große Kartons nimmt, um kleine Spiele zu verpacken. Es erscheint in der mittleren der drei Alea-Reihen, obwohl selbst die Kartons der „kleinen Reihe“ mehr als genug gewesen wären. Wenn man das Material zusammenlegt, passt es in die Packung eines Kartenspiels. Wir haben das mit „Handelsfürsten“ von Pegasus ausprobiert - es passt. Wahrscheinlich müssen wir dankbar sein, dass Spiele nicht in Umzugskartons geliefert werden. Denn vermutlich glauben auch einige Kunden, dass mit der Kartongröße nicht nur der Preis, sondern auch die Spielqualität steigt.

