



# Die Quacksalber von Quedlinburg – Die Kräuterhexen

Spielanleitung – kurz erklärt

„Die Kräuterhexen“ ist eine Erweiterung zum Brettspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Wolfgang Warsch und braucht das Grundspiel zum Spielen. Neu sind die Kräuterhexen, die ihr dreimal pro Partie um Hilfe bitten könnt, eine zusätzliche Zutat namens Narrenkraut sowie Überlaufschalen für besonders volle Kessel. Außerdem liegt Material für einen 5. Mitspieler und neue Zutatenbücher bei.

## Spielziel

Ihr befüllt eure Kessel mit Zutaten-Chips, ohne dass der Kessel explodiert, und sammelt dabei möglichst viele Siegpunkte. Die Kräuterhexen geben euch dabei drei starke Sonderaktionen an die Hand.

## Vorbereitung

Baut alles wie im Grundspiel auf, wählt bei den Zutaten aber auch aus Set 5 und 6. Tauscht das alte Kürbis-Buch gegen das neue aus. Jeder bekommt drei Hexenpfennige in drei verschiedenen Farben und die Überlaufschale in seiner Kesselfarbe, die unter dem Löffel angelegt wird. Von jeder der 3 Hexenarten deckt ihr zufällig 1 Karte auf und legt sie unter den Rundenanzeiger.

## So spielt ihr

- 1 Der Ablauf der Runden bleibt wie im Grundspiel: Chips ziehen, im Kessel anlegen, rechtzeitig stoppen.
- 2 Ziehst du Narrenkraut, richtet sich dessen Wert nach dem aufgedeckten Narrenkraut-Buch.
- 3 Willst du eine Kräuterhexe nutzen, gibst du in der passenden Phase den farblich passenden Hexenpfennig ab.
- 4 Erreichst du Feld 33 im Kessel, wandern weitere gezogene Chips in deine Überlaufschale.
- 5 Danach folgt die Wertung mit Bonuswürfel, Rubinen, Siegpunkten und Einkauf wie gewohnt.

## So gewinnt ihr

Wie im Grundspiel entscheidet die Siegpunkteleiste. Jeder Hexenpfennig, den du nicht ausgegeben hast, bringt dir am Ende 2 zusätzliche Siegpunkte.

## Spielziel

---

Ihr braut in eurem Kessel einen Trank und legt dafür Zutaten-Chips aus dem Beutel an. Je weiter ihr kommt, desto mehr Siegpunkte, Rubine und Einkaufswert gibt es – aber zu viele weiße Chips lassen den Kessel platzen. Die Erweiterung ergänzt dieses Grundprinzip um Kräuterhexen, die euch in kritischen Momenten retten oder eure Ausbeute vergrößern. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

## Spielmaterial

---

8 Zutaten-Bücher

153 Zutaten-Chips

20 Rubine

12 Kräuterhexen

15 Hexenpfennige

5 Überlaufschalen

1 Kessel

1 Beutel

1 Flasche

2 Tropfen

1 Siegpunktmarker

1 Rattenstein

1 0/50-Siegelplättchen

## Spielaufbau

---

- Baut das Spiel genau so auf, wie es die Anleitung des Grundspiels beschreibt.
- Bei der Auswahl der Zutaten stehen euch zusätzlich Set 5 und Set 6 zur Verfügung.
- Ersetzt das Kürbis-Buch des Grundspiels durch das neue Kürbis-Buch der Erweiterung.
- Jeder Spieler erhält 3 Hexenpfennige, je einen in jeder der 3 Farben.
- Jeder nimmt sich die Überlaufschale in der Farbe seines Kessels und legt sie unterhalb des Löffels an den Kessel an.
- Deckt von jeder der 3 Hexenarten zufällig 1 Kräuterhexe auf und legt sie unter den Rundenanzeiger. Die übrigen Hexen kommen ungesehen zurück in die Schachtel.

## Spielbeginn

---

Das Spiel startet wie im Grundspiel mit der ersten Runde und der Wahrsagekarte. Die Erweiterung ändert nichts an der Startspielerregelung oder am Rundenbeginn.

## Spielablauf

---

### Grundablauf

---

Der Rundenablauf entspricht im Kern dem Grundspiel. Ihr zieht Chips aus dem Beutel, legt sie im Kessel an und entscheidet immer wieder neu, ob ihr weitermacht oder stoppt. Anschließend folgen die Wertungsphasen mit Bonuswürfel, Rubinen, Siegpunkten und Einkauf.

### Die Kräuterhexen

---

Jeder Spieler hat 3 Hexenpfennige und kann damit im Lauf der gesamten Partie 3 Mal eine ausliegende Kräuterhexe rufen. Dazu gibst du in der Phase, die auf der Hexe angegeben ist, den farblich passenden Hexenpfennig ab. Du darfst in einer Runde einen, zwei oder auch alle drei Pfennige einsetzen.

Die möglichen Hexenfähigkeiten:

- 1 Rettung durch die Flasche:** Obwohl dein Kessel explodiert ist, setzt du die Flasche ein und wirfst den weißen Chip, der die Explosion ausgelöst hat, zurück in den Beutel. Danach ziehst du weiter oder beendest deinen Zug. Die Flasche muss dafür gefüllt sein.
- 2 Sechs Chips zur Auswahl:** Solange dein Zug läuft, ziehst du 6 Chips aus dem Beutel. Du wählst frei aus, welche und wie viele davon du in welcher Reihenfolge in den Kessel legst. Ihre Aktionen laufen normal ab. Der Rest geht zurück in den Beutel. In der letzten Runde wird das gleichzeitige Ziehen aller Spieler so lange unterbrochen, bis du fertig bist.
- 3 Weiße Chips entfernen:** Ist dein Kessel noch nicht explodiert, wirfst du die beiden zuletzt gelegten weißen Chips zurück in den Beutel – oder nur einen davon. Entstehende Lücken bleiben offen. Die beiden weißen Chips müssen weder nebeneinander noch am Ende der Reihe liegen.
- 4 Boni trotz Explosion:** Obwohl dein Kessel explodiert ist, bekommst du in der Wertungsphase alle Boni. Du nimmst Siegpunkte und kaufst ein. Bist du im Kessel am weitesten, würfelst du zusätzlich mit dem Bonuswürfel.
- 5 Aufwerten:** In der Kaufphase wertest du deine beiden letzten Chips im Kessel um eine Stufe auf. Alternativ wertest du einen einzelnen Chip an beliebiger Stelle im Kessel auf. Erlaubt sind nur 1er zu 2er und 2er zu 4er. Kürbisse lassen sich nicht aufwerten, frisch gekaufte Chips ebenfalls nicht. Die Aktion geht auch nach einer Explosion, wenn du dich für Siegpunkte entschieden hast.
- 6 Einkaufswert verdoppeln:** Beim Einkaufen verdoppelst du deinen Einkaufswert. Du darfst trotzdem nur 2 verschiedenfarbige Chips kaufen. In der Kaufphase von Runde 9 darfst du dir für den doppelten Wert Siegpunkte im Verhältnis 5:1 kaufen.
- 7 Chip doppelt nehmen:** Beim Einkaufen nimmst du dir einen der gerade gekauften Chips kostenlos ein zweites Mal. So bekommst du 3 Chips, von denen 2 dieselbe Farbe haben.
- 8 Rubine als Kaufkraft:** Beim Einkaufen steigt dein Einkaufswert um 2 pro Rubin, den du besitzt. Die Rubine musst du dafür nicht abgeben.
- 9 Punkte für Farben:** In der Siegpunktphase erhältst du Siegpunkte abhängig davon, wie viele unterschiedliche Farben in deinem Kessel liegen. Weiße Chips zählen dabei nicht mit.
- 10 Punkte für den Beutelrest:** In der Siegpunktphase leerst du deinen Beutel neben dem Kessel aus. Für jeden farbigen 2er-, 4er- und 6er-Chip sowie für jeden lila Chip und jeden Narrenkraut-Chip

darin gibt es 2 Siegpunkte. Weiße Chips zählen nicht. Die Hexe geht auch nach einer Explosion, wenn du dich fürs Kaufen entschieden hast.

- 11 Rubinregen:** Bekommst du in der Rubinphase einen Rubin, weil das Wertungsfeld einen zeigt, nimmst du stattdessen so viele Rubine, wie das Feld Siegpunkte zeigt. Die Siegpunkte erhältst du zusätzlich, sofern dein Kessel nicht explodiert ist. Auch nach einer Explosion nutzbar, wenn du dich fürs Kaufen entschieden hast. Liegt die Wahrsagekarte „Hier funkelt's“ aus, musst du dich zwischen deren 2 Rubinen und dieser Hexe entscheiden.
- 12 Günstige Verbesserung:** Am Rundenende kostet dich das Füllen der Flasche beziehungsweise das Vorrücken des Tropfens nur je 1 Rubin. Du darfst mehrere Rubine zahlen und die Aktion entsprechend oft ausführen.

## Überlaufschalen

---

Erreichst du Feld 33 im Kessel oder würdest darüber hinausziehen, legst du den Chip auf die 33. Löst dieser Chip eine Aktion aus, die sich auf den nächsten gezogenen Chip bezieht, verfällt sie. Ziehst du danach weitere Chips, wandern sie in deine Überlaufschale.

Bei der Wertung in Phase D bekommst du zuerst das, was der Löffel zeigt: 15 Siegpunkte und einen Einkaufswert von 35. Danach addierst du die Werte aller Chips in der Überlaufschale und erhältst die abgerundete Hälfte als zusätzliche Siegpunkte. Farbchips in der Schale lösen keine Buchaktionen mehr aus. Weiße Chips in der Schale zählen aber weiter zum Gesamtwert der Knallerbsen.

Alle Spieler, die das letzte Kesselfeld erreicht haben, dürfen mit dem Bonuswürfel würfeln, solange ihr Kessel nicht explodiert ist – unabhängig davon, wie viele Chips in der Schale liegen.

## Das Narrenkraut

---

Das Narrenkraut hat keinen festen Wert, er kann von Situation zu Situation wechseln. Welche Regel gilt, hängt vom ausliegenden Buch ab:

- **Rattenschwanz-Variante:** Der Narrenkraut-Chip zieht so viele Felder vor, wie dein Rattenstein in dieser Runde gezogen ist, plus 1. Maßgeblich ist die Position des Rattensteins im Kessel nach dem Vorlesen der Wahrsagekarte, nicht die aktuelle Zahl der Rattenschwänze auf der Siegpunkteleiste. Höchstens 4 Felder sind erlaubt.
- **Kopier-Variante:** Der Narrenkraut-Chip übernimmt Funktion und Wert des letzten farbigen Chips im Kessel. Weiße Chips bleiben unbeachtet. Liegt noch kein farbiger Chip aus, hat das Narrenkraut den Wert 1 und keine Aktion.

## Die neuen Zutaten-Bücher

---

**Kürbis (orange):** Der Kürbis hat im Kessel keine Funktion, egal ob 1er oder 6er. Er füllt den Kessel nur um 1 beziehungsweise 6 Felder.

**Krähenschädel (blau), Variante Siegpunkte:** Beim Ziehen müssen mindestens so viele orange Chips im Kessel liegen, wie der Wert des blauen Chips angibt. Dann gibt es sofort so viele Siegpunkte, wie der blaue Chip wert ist, sonst keine.

**Krähenschädel (blau), Variante Rubine:** Die Zahl auf dem blauen Chip sagt, wie viele der direkt zuvor gelegten Chips du betrachtest – also die letzten 1, 2 oder 4. Lücken dazwischen sind egal. Für jeden

weißen 1er-Chip darunter bekommst du 1 Rubin.

**Fliegenpilz (rot), Variante Höchstwert:** Du ziehst den roten Chip entsprechend seinem Wert. Liegt bereits ein roter Chip mit höherem Wert im Kessel, ziehst du stattdessen entsprechend diesem höchsten Wert.

**Fliegenpilz (rot), Variante Zusatzchip:** Lege den roten Chip in den Kessel und ziehe einen weiteren Chip, den du beiseitelegst. Diesen musst du in derselben Runde noch einsetzen, wann entscheidest du – vor oder nach dem Stopp. Anlegen darfst du ihn erst, wenn der aktuell gezogene Chip im Kessel liegt. Auch nach einer Explosion darf er noch gelegt werden. Ein beiseitegelegter weißer Chip zählt bei der Explosionsprüfung mit.

**Alraunwurzel (gelb), Variante Zusatzzug:** Ziehe nach dem gelben Chip einen weiteren Chip. Um dessen Wert ziehst du den gelben Chip zusätzlich vor; bei einem Narrenkraut-Chip um 1. Den zusätzlich gezogenen Chip legst du zurück in den Beutel.

**Alraunwurzel (gelb), Variante Rubin:** Du darfst genau 1 Rubin abgeben und den gelben Chip 3 Felder weiter ziehen. Mehr als 1 Rubin ist nicht möglich.

**Kreuzspinne (grün), Variante Startchip:** Liegt ein grüner Chip als letzter oder vorletzter Chip, darfst du einen Chip schon für die nächste Runde in den Kessel legen. Du wählst dafür einen deiner aktuell ausliegenden Chips. Der Wert des grünen Chips gibt den Höchstwert vor: Bei einem grünen 4er darf es ein 4er, 2er oder 1er sein. Der Startchip wird gleich entsprechend seinem Wert gezogen, und seine Funktion darfst du zu Beginn der nächsten Runde nutzen. Auch grüne Chips selbst dürfen Startchip sein.

**Kreuzspinne (grün), Variante Bonuswürfel:** Für jeden grünen Chip an letzter oder vorletzter Stelle wirfst du einmal den Bonuswürfel und nimmst dir das Ergebnis. Die Werte der grünen Chips sind dabei egal. Lag zu Rundenbeginn „Glück der Tüchtigen“ aus, darfst du je Chip zweimal würfeln.

**Geisteratem (lila), Variante Einkauf:** Zähle die Siegpunkte aller Felder zusammen, auf denen ein lila Chip liegt. Für diesen Einkaufswert kaufst du bis zu 2 verschiedenfarbige Chips, unabhängig vom Kauf in Phase E. In Runde 9 kannst du die Summe für Siegpunkte im Verhältnis 5:1 nutzen.

**Geisteratem (lila), Variante Siegpunkte:** Schau dir den aufgedruckten Wert des Chips an, der hinter dem lila Chip liegt. Um diesen Wert ziehst du auf der Siegpunktleiste vor. Wurde dieser Chip durch eine Aktion weiter gezogen, zählt trotzdem nur der aufgedruckte Wert.

**Totenkopffalter (schwarz), Variante Nachbar:** Kaufst du in Phase E einen schwarzen Chip oder erhältst ihn per Wahrsagekarte, wirfst du ihn in den Beutel deines linken Nachbarn. Dafür rückst du einen deiner Tropfen ein Feld vor. In Phase B bekommst du 1 Rubin für jeden schwarzen Chip im Kessel deines linken Nachbarn. Liegt bei ihm ein schwarzer Chip an letzter oder vorletzter Stelle, bekommt auch er 1 Rubin.

**Totenkopffalter (schwarz), Variante Wettlauf:** Wer seinen schwarzen Chip am weitesten vorn im Kessel liegen hat, zieht einen Tropfen 1 Feld vor. Wessen schwarzer Chip am zweitweitesten vorn liegt, erhält 1 Rubin. Mit mindestens 2 schwarzen Chips kann ein Spieler beide Boni holen. Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten den Bonus.

## Wann Buchaktionen greifen

---

Die Aktionen von Kreuzspinne, Geisteratem und Totenkopffalter werden wie im Grundspiel erst wirksam, nachdem alle Spieler gestoppt haben – freiwillig oder erzwungen. Ob ein Kessel explodiert ist, spielt

dabei keine Rolle. In der Wertung werden sie in Phase B der Reihe nach abgehandelt.

## Der Spielzug

---

- 1 Ziehe einen Chip aus deinem Beutel und lege ihn im Kessel an.
- 2 Führe die Aktion des Chips aus, sofern das ausliegende Buch eine vorsieht.
- 3 Entscheide, ob du weiterziehst oder stoppst – oder setze eine passende Kräuterhexe ein und gib den farbgleichen Hexenpfennig ab.
- 4 Erreichst du Feld 33, legst du weitere Chips in deine Überlaufschale.
- 5 Nach dem Stopp aller Spieler folgen die Wertungsphasen: Buchaktionen in Phase B, Bonuswürfel und Wertung in Phase D, Einkauf in Phase E.
- 6 Am Rundenende darfst du Rubine für Flasche oder Tropfen ausgeben.

## Sonderregeln

---

- Aufwertungen durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten wie „Eine günstige Gelegenheit“ gelten nie für Kürbisse. Ein 1er-Kürbis lässt sich also nicht in einen 6er-Kürbis verwandeln.
- Fordert eine Wahrsagekarte euch zum Ziehen auf, etwa „Starke Zutat“ oder „Eine zweite Chance“, ist dieses Ziehen risikolos. Der Kessel explodiert dabei nicht, selbst wenn die weiße Grenze überschritten wird.
- Der Chip, der bei „Starke Zutat“ angelegt wird, führt seine Aktion nicht aus.
- Landet ein Chip auf Feld 33 und löst eine Aktion aus, die sich auf den nächsten gezogenen Chip bezieht, verfällt diese Aktion.
- Lücken im Kessel, die durch das Entfernen weißer Chips entstehen, werden nicht geschlossen.
- Ein Narrenkraut-Chip darf höchstens 4 Felder weit gezogen werden.

## Spielende und Gewinn

---

Das Spiel endet wie im Grundspiel nach Runde 9, und es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Zusätzlich bringt jeder Hexenpfennig, den du nicht eingesetzt hast, am Spielende 2 Siegpunkte. Die Quelle nennt keine gesonderte Regel für einen Gleichstand.

## Varianten

---

- Die Erweiterung stellt für die Zutaten zusätzlich Set 5 und Set 6 zur Auswahl, sodass ihr die Bücherkombination variieren könnt.
- Für jede Zutat gibt es mehrere Bücher mit unterschiedlichen Regeln; welches gilt, legt ihr im Aufbau fest.
- Material für einen 5. Spieler liegt bei, sodass die Partie auch zu fünft möglich ist.

## Tipps

---

- Hebe dir Hexenpfennige nicht ewig auf, aber bedenke: Jeder ungenutzte Pfennig bringt am Ende 2 Siegpunkte. Eine Hexe muss also mehr als 2 Punkte wert sein.
- Die Hexe, die weiße Chips zurück in den Beutel wirft, entfaltet ihren Nutzen am besten kurz vor der Explosionsgrenze, denn sie funktioniert nur bei intaktem Kessel.
- Die Rettungshexe mit der Flasche taugt nur, wenn deine Flasche tatsächlich voll ist. Plane das Füllen am Rundenende ein, wenn du auf diese Option setzt.
- Wer auf die Überlaufschale zusteuert, sollte hohe Chipwerte im Beutel haben, denn die Hälfte der Chipwerte in der Schale gibt es als Siegpunkte obendrauf.
- Beim Krähenschädel-Buch mit Siegpunkten lohnt es sich, früh orange Chips zu sammeln, damit der blaue Chip später überhaupt punktet.

## Häufige Fragen

---

### **Brauche ich das Grundspiel, um die Kräuterhexen zu spielen?**

Ja. Die Kräuterhexen sind eine Erweiterung und setzen „Die Quacksalber von Quedlinburg“ voraus.

### **Wie oft darf ich eine Kräuterhexe einsetzen?**

Dreimal in der gesamten Partie, denn jeder Spieler hat genau 3 Hexenpfennige. Du darfst sie auf mehrere Runden verteilen oder auch alle drei in einer einzigen Runde ausgeben.

### **Was passiert mit Hexenpfennigen, die ich nicht benutzt habe?**

Jeder nicht eingesetzte Hexenpfennig zählt am Spielende 2 Siegpunkte.

### **Kann ich nach einer Explosion noch etwas retten?**

Ja, mehrere Hexen greifen auch bei explodiertem Kessel. Eine erlaubt dir mit voller Flasche, den auslösenden weißen Chip zurückzuwerfen und weiterzuziehen, eine andere gibt dir in der Wertungsphase trotzdem alle Boni.

### **Müssen die beiden weißen Chips, die ich entfernen darf, nebeneinander liegen?**

Nein. Sie müssen weder direkt hintereinander noch an letzter Stelle im Kessel liegen. Entstehende Lücken bleiben offen.

### **Darf ich einen Kürbis aufwerten?**

Nein. Kein Upgrade durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten greift bei Kürbissen. Ein 1er-Kürbis wird also nie zum 6er-Kürbis.

### **Was passiert, wenn ich über Feld 33 hinauskomme?**

Der Chip wird auf Feld 33 gelegt. Alle danach gezogenen Chips wandern in deine Überlaufschale und bringen dir bei der Wertung die abgerundete Hälfte ihrer Gesamtwerte als zusätzliche Siegpunkte.

### **Lösen Chips in der Überlaufschale noch Buchaktionen aus?**

Nein, Farbchips in der Überlaufschale lösen keine Buchaktionen mehr aus. Weiße Chips zählen dort aber weiterhin zum Gesamtwert der Knallerbsen.

### **Wie weit zieht ein Narrenkraut-Chip?**

Das hängt vom ausliegenden Buch ab: entweder so weit, wie der Rattenstein in dieser Runde gezogen ist, plus 1, oder er übernimmt Wert und Funktion des letzten farbigen Chips im Kessel. Bei der Rattenstein-Variante sind höchstens 4 Felder erlaubt.

### **Kann der Kessel explodieren, wenn eine Wahrsagekarte mich zum Ziehen auffordert?**

Nein. Dieses Ziehen ist risikolos, selbst wenn dadurch die weißen Chips die Explosionsgrenze überschreiten.

## Informationen zum Spiel

---

|                      |                                                         |
|----------------------|---------------------------------------------------------|
| Autor                | Wolfgang Warsch                                         |
| Edition / Regelstand | Erweiterung (Die Kräuterhexen), Grundspiel erforderlich |
| Spielart             | Brettspiel                                              |
| Kategorien           | Gesellschaftsspiele                                     |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Erweiterung (Die Kräuterhexen), Grundspiel erforderlich, zuletzt geprüft am 19.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/die-quacksalber-von-quedlinburg-die-kraeuterhexen/](https://www.spiele-anleitungen.de/die-quacksalber-von-quedlinburg-die-kraeuterhexen/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-quacksalber-von-quedlinburg-die-kraeuterhexen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026