



Hexenkugel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 5

JAHREN

Hexenkugel ist ein schnelles Reaktionsspiel für 2 bis 5 Kinder ab 5 Jahren aus der Welt von Bibi Blocksberg. In der Mitte leuchtet eine elektronische Kugel in wechselnden Farben. Sobald das Licht bei einer Farbe stehen bleibt, greift ihr alle gleichzeitig nach einem Chip dieser Farbe – wer leer ausgeht, muss eine verrückte Aktion vormachen.

Spielziel

Schnapp dir jedes Mal einen Chip in der Farbe, die die Hexenkugel anzeigt. Wer zu langsam ist, sammelt eine HEX-HEX!-Karte – und davon willst du möglichst wenige.

Vorbereitung

Legt 3 Mignon-Batterien (AA) ein und stellt den Schalter unten an der Kugel auf ON. Die Kugel kommt in die Tischmitte, gut sichtbar für alle. Verteilt die Chips rundherum: pro Farbe immer einen Chip weniger, als Spieler mitspielen. Mischt die 20 HEX-HEX!-Karten zu einem Stapel.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler drückt mit der Hand von oben auf die Kugel und ruft laut „HEX-HEX!“.
- 2 Die Kugel leuchtet in wechselnden Farben. Alle kreisen währenddessen mit den Händen über den Chips und murmeln Hexsprüche.
- 3 Bleibt das Licht bei einer Farbe stehen und es klingelt, greift jeder blitzschnell nach einem Chip in genau dieser Farbe.
- 4 Einer geht leer aus: Er deckt die oberste HEX-HEX!-Karte auf, führt die abgebildete Aktion vor und legt die Karte offen vor sich ab.
- 5 Alle Chips kommen zurück in die Mitte. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn startet die Kugel.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel leer ist. Sieger ist, wer die wenigsten HEX-HEX!-Karten vor sich liegen hat – eigentlich gewinnen aber alle, die viel gelacht haben.

Spielziel

Bibi Blocksberg und ihre Freundinnen haben die Hexenkugel von Bibis Mutter Barbara heimlich befragt und dabei einen Abwehr-Hexspruch ausgelöst. Wen dieser Zauber trifft, der muss eine alberne Aktion vorführen. Deshalb versuchst du, bei jeder Runde rechtzeitig einen Chip in der richtigen Farbe zu erwischen. Am Ende steht derjenige am besten da, der die wenigsten HEX-HEX!-Karten sammeln musste.

Spielmaterial

1 Hexenkugel

16 Chips

20 HEX-HEX!-Karten

1 HEX-HEX!-Aufkleber

1 Spielanleitung

3 Batterien Typ Mignon AA

Spielaufbau

- Öffnet vor der ersten Partie das Batteriefach auf der Unterseite der Kugel und legt 3 Batterien vom Typ Mignon AA ein. Batterien gehören nicht zum Lieferumfang.
- Klebt den HEX-HEX!-Aufkleber auf den schwarzen Sockel.
- Schaltet die Kugel vor jeder Partie ein: Schalter auf der Unterseite auf ON stellen.
- Stellt die Hexenkugel in die Tischmitte. Alle müssen sie sehen können, und niemand darf im Weg sitzen.
- Breitet die farbigen Chips gut erreichbar rund um die Kugel aus. Bei 2 Spielern nehmt ihr 1 Chip je Farbe, bei 3 Spielern 2 Chips je Farbe, bei 4 Spielern 3 Chips je Farbe und bei 5 Spielern 4 Chips je Farbe.
- Mischt die HEX-HEX!-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler eröffnet die Partie. Er drückt mit der Hand von oben auf die Hexenkugel und ruft dabei laut „HEX-HEX!“. Daraufhin beginnt die Kugel, in bunten Farben zu leuchten.

Spielablauf

Das Lichtspiel läuft

Sobald die Kugel aktiviert ist, spielen alle gleichzeitig. Ihr kreist mit den Händen über den ausliegenden Chips und wartet auf den Moment, in dem das Licht anhält. Dazu dürft ihr Hexsprüche murmeln, zum Beispiel: „Eene meene Hexentipp, her zu mir du bunter Chip! HEX-HEX!“

Der Zugriff

Nach einiger Zeit bleibt das Farbenspiel bei einer Farbe stehen und ein Klingelton ertönt. Jetzt greift ihr so schnell wie möglich nach einem Chip, dessen Farbe zum Licht passt. Leuchtet die Kugel zum Beispiel rot, braucht ihr einen roten Chip.

Wer leer ausgeht

Von der gesuchten Farbe liegt immer ein Chip weniger aus, als Spieler am Tisch sitzen. Einer bekommt also nichts ab. Bei diesem Spieler wird der Abwehr-Hexspruch wirksam:

- 1 Er deckt die oberste Karte des HEX-HEX!-Stapels auf.
- 2 Er macht die Aktion nach, die auf der Karte abgebildet ist.
- 3 Anschließend legt er die Karte offen vor sich ab.

Weiter geht es

Alle Chips wandern zurück in die Mitte. Danach aktiviert der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Hexenkugel, und die nächste Runde beginnt.

Nach der Partie

Schaltet die Kugel am Ende wieder aus und stellt den Schalter auf der Unterseite auf OFF.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler, der an der Reihe ist, drückt von oben auf die Kugel und ruft „HEX-HEX!“.
- 2 Alle kreisen mit den Händen über den Chips, solange das Licht wandert.
- 3 Das Licht stoppt bei einer Farbe, der Klingelton ertönt.
- 4 Alle greifen gleichzeitig nach einem Chip in dieser Farbe.
- 5 Der Spieler ohne Chip deckt eine HEX-HEX!-Karte auf, führt die Aktion aus und legt die Karte vor sich ab.
- 6 Die Chips kommen zurück in die Mitte, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn übernimmt.

Sonderregeln

- Von der gesuchten Farbe liegt bewusst ein Chip zu wenig aus, damit in jeder Runde genau ein Spieler leer ausgeht.
- Ihr dürft eigene Aktionen für den Spieler festlegen, der keinen Chip bekommt. Das muss aber angesagt werden, bevor die Kugel aktiviert wird. Vorschläge aus der Anleitung: sich Tupfer mit Gesichtscreme ins Gesicht machen lassen und so bis zum Schluss weiterspielen, ein Lied mit einem Korken im Mund singen oder sich von den Mitspielern in Toilettenpapier einwickeln lassen.
- Nach dem Spiel den Schalter auf der Unterseite wieder auf OFF stellen.

Spielende und Gewinn

Sobald der Nachziehstapel leer ist, endet die Partie. Verlierer kennt die Anleitung eigentlich nicht – Spaß hatten schließlich alle. Möchtet ihr dennoch einen Sieger küren, so ist es derjenige, vor dem die wenigsten HEX-HEX!-Karten liegen. Haben mehrere gleich viele, muss die Kugel entscheiden: Pro Farbe kommt genau ein Chip in die Auslage, dann setzt ihr die Kugel ein weiteres Mal in Gang. Wer als Erster nach dem richtigen Chip greift, hat gewonnen.

Varianten

- **Hexenflug am Boden:** Stellt die Hexenkugel auf den Fußboden, gut sichtbar für alle und ohne dass jemand behindert wird. Verteilt die Chips wie gewohnt nach Spielerzahl rundherum, achtet dabei auf genügend Abstand zwischen den Chips. Die HEX-HEX!-Karten werden ebenfalls gemischt und als Stapel bereitgelegt.
- In dieser Variante kreist ihr nicht mit den Händen über den Chips, sondern tut so, als würdet ihr als kleine Hexen auf einem Besen um die Kugel herumfliegen. Stoppt das Licht bei einer Farbe, stellt sich jeder so schnell wie möglich mit einem Fuß auf einen Chip in der passenden Farbe. Auch hier endet das Spiel, wenn der Kartenstapel leer ist.
- **Kurze Partie:** Nehmt einfach weniger Karten in den Stapel.

Tipps

- Halte deine Hände beim Kreisen möglichst mittig über dem Chipfeld, dann hast du zu allen vier Farben einen ähnlich kurzen Weg.
- Merke dir, wo die Chips jeder Farbe liegen. Nach jeder Runde wandern sie zurück in die Mitte, die Anordnung ändert sich also ständig.
- Achte auf das Klingelgeräusch, nicht nur auf das Licht. Der Ton verrät dir den Moment, in dem gegriffen werden darf.
- Wenn ihr in der Bodenvariante spielt, lasst großzügig Platz zwischen den Chips – dann tretet ihr euch beim Zugreifen nicht gegenseitig auf die Füße.
- In einem leicht abgedunkelten Raum leuchtet die Kugel kräftiger, die Farbe ist dann schneller zu erkennen.

Häufige Fragen

Wie viele Chips müssen bei unserer Spielerzahl ausliegen?

Pro Farbe legt ihr immer einen Chip weniger aus, als Spieler mitspielen: 1 Chip je Farbe zu zweit, 2 zu dritt, 3 zu viert und 4 zu fünft.

Was passiert mit dem Spieler, der keinen Chip bekommt?

Bei ihm wird der Abwehr-Hexspruch aktiv. Er deckt die oberste Karte des Stapels auf, macht die abgebildete Aktion nach und legt die Karte dann vor sich ab.

Wer aktiviert die Hexenkugel?

In der ersten Runde der jüngste Spieler. Danach ist reihum der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wann endet das Spiel?

Sobald der Stapel mit den HEX-HEX!-Karten aufgebraucht ist.

Gibt es einen Gewinner?

Laut Anleitung gibt es keine echten Verlierer. Wenn ihr wollt, gewinnt aber der Spieler mit den wenigsten HEX-HEX!-Karten vor sich.

Was gilt bei Gleichstand?

Dann entscheidet die Kugel. Legt von jeder Farbe nur einen Chip aus und aktiviert die Kugel erneut. Wer sich den passenden Chip zuerst schnappt, gewinnt.

Dürfen wir eigene Aktionen statt der Karten nutzen?

Ja. Sagt vor dem Aktivieren der Kugel an, was der Spieler ohne Chip tun muss. Die Anleitung schlägt zum Beispiel Singen mit einem Korken im Mund vor.

Wie können wir das Spiel verkürzen?

Nehmt einfach weniger Karten in den Stapel, dann ist die Partie früher zu Ende.

Welche Batterien braucht die Hexenkugel?

Drei Batterien vom Typ Mignon AA. Sie liegen dem Spiel nicht bei und kommen in das Fach auf der Unterseite der Kugel.

Wie läuft die Bewegungsvariante ab?

Die Kugel steht auf dem Boden, und ihr tut so, als würdet ihr auf Besen um sie herumfliegen. Stoppt das Licht, stellt sich jeder mit einem Fuß auf einen Chip in der passenden Farbe.

Informationen zum Spiel

Autor	Kai Haferkamp
Erscheinungsjahr	2010
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.08.2026. 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/hexenkugel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/hexenkugel/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026