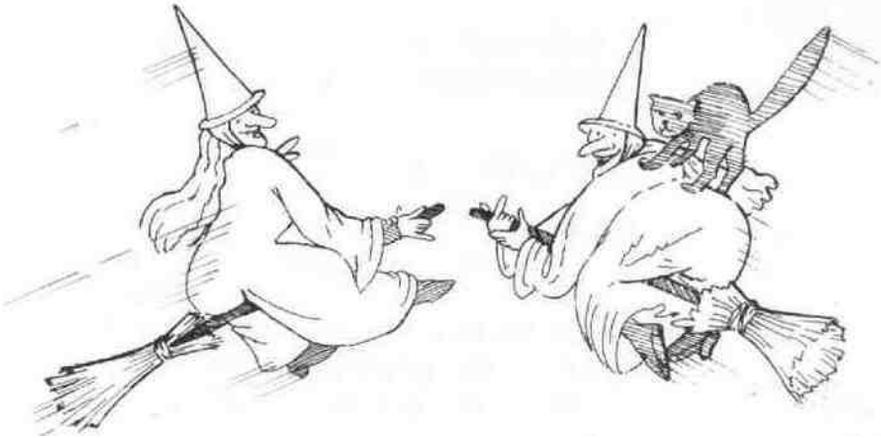


Björn Hölle

HEXENTANZ

Das verhexte Verwirrspiel



In der Walpurgisnacht vor dem 1. Mai treffen sich alle Hexen zum großen Hexentanz auf dem Blocksberg.

Zum Spaß haben sich alle mit einem schwarzen Umhang verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine grüne Waldhexe oder eine rote Schloßhexe ist.

Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der Tanz. Dabei geht es so wild zu, daß den Hexen ganz schwindlig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, welche Farbe sie nun haben.

Alle wollen die ersten sein, drängeln und schubsen, um den turbulenten Reigen als erste zu beenden und um vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.



Spielzubehör:

1 Spielplan, 24 Hexenhütchen,
6 x 4 Hexenköpfe, 1 Würfel.

Vorbereitungen zum Tanz:

- ☆ Vor dem allerersten Spiel müssen die Hexenköpfe aus dem Karton herausgelöst und vorsichtig in den Boden der Hexenhütchen gedrückt werden. Fertig ist die Hexen-Spielfigur.
- ☆ Je nach Anzahl der Mitspieler erhält jeder eine bestimmte Anzahl von Hexen einer Farbe:

SPIELER:	3	4	5	6
HEXEN:	4	3	2	2

- ☆ Alle stellen ihre schwarzen Hexen-Spielfiguren auf das jeweilige Startfeld ihrer Hexenfarbe im Inneren des Tanzkreises. Noch weiß jeder, wo die eigenen Hexen stehen - aber das wird sich bald ändern.



Erste Tanzschritte:

- ☆ Der älteste Spieler beginnt mit dem Würfeln und zieht seine erste Hexe entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn in den Tanzkreis. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.
- ☆ Solange noch eigene Hexen auf dem Startplatz stehen, müssen zuerst diese in den Tanzkreis gebracht werden, auch wenn dabei eigene Hexen »herausgeworfen« und zurückgesetzt werden müssen (-> Hexengerangel). Erst dann dürfen die anderen Hexen bewegt werden.
- ☆ Jeder kann jede Hexen-Spielfigur ziehen (immer im Uhrzeigersinn!), sobald sie im Tanzkreis steht. Schließlich sind alle schwarz ... unter Verwirrspiele steht dann mehr dazu.

Hexengerangel:

- ☆ Will eine Hexe auf ein Feld, auf dem schon eine andere Hexe steht, muß die andere Hexe um 7 Felder zurücktanzen. Ist dieses Feld schon besetzt, muß sie weitere 7 Felder zurückso lange, bis sie ein freies Feld auf dem Tanzkreis findet.
- ☆ Diese eine zurücktanzende Hexe wird aufgedeckt und ihre Farbe allen Mitspielern gezeigt. Das gibt oft ganz schöne Überraschungen!



Verwirrspiele:

- ☆ Schon bald ist der schwarze Reigen der Tanzenden in vollem Gange. Jetzt wird es langsam immer schwieriger, sich den Standort der eigenen, geschweige denn den der anderen Hexen zu merken.
- ☆ Wer ab und zu eine andere Hexen-Spielfigur zieht, verwirrt die anderen. Das kann manchmal sinnvoll sein, um die eigenen Hexen unbemerkt ins Ziel zu bringen.
- ☆ Ein beliebtes Spiel ist es z. B., andere Hexen an ihrem Abflugweg vorbei zu bewegen. Ganz schön gemein!
- ☆ Durch das Zurücksetzen von Hexen bei einem Zusammentreffen ergeben sich interessante Möglichkeiten, rückwärts schneller in die Nähe des Ziels zu kommen.
- ☆ Wer sich gar nicht mehr auskennt, darf beim Würfeln einer 6 eine Hexen-Spielfigur seiner Wahl umdrehen, um so die Farbe festzustellen. Die Farbe darf er sich allein ansehen. Gezogen wird dann nicht.

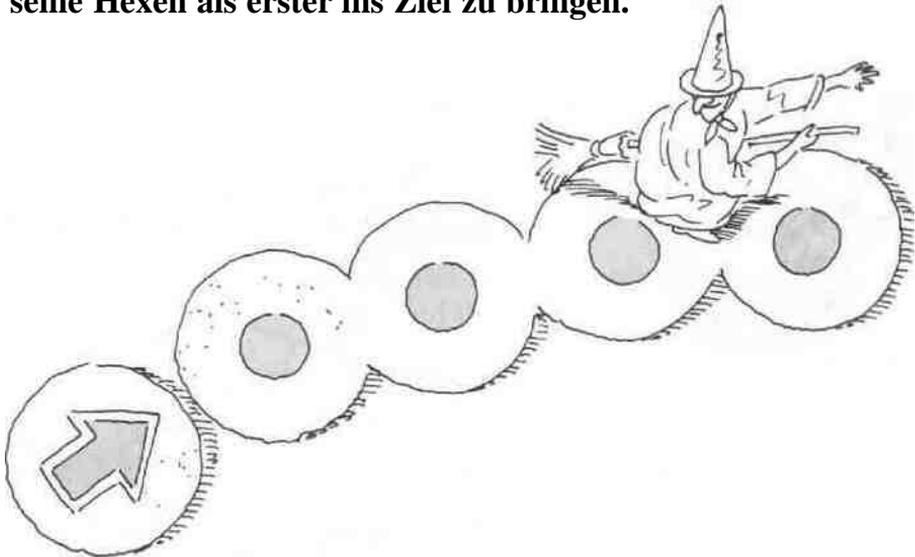


Abflug:

Auf den Felsabstürzen des Blocksberges liegen die farbig gekennzeichneten Abflugwege der verschiedenen Hexen. Ziel ist es, seine eigenen Hexen als erste auf diese gleichfarbigen Punkte zu bringen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- ☆ Auf das Ziel, den Abflugweg, kann mit einer beliebigen Würfelzahl gezogen werden, d.h. überflüssige Würfelpunkte verfallen. Jeder darf nur auf den Abflugweg seiner Farbe ziehen.
- ☆ Auf den Abflugweg darf man immer nur während einer Vorwärtsbewegung ziehen. Beim Zurücktanzen muß man auf dem Tanzkreis bleiben und eventuell am Abflugweg vorbeiziehen.
- ☆ Im Ziel angekommen, wird eine Hexe umgedreht und enttarnt. Wurde aus Versehen eine fremde Hexe dorthin gezogen, wird diese auf ihren eigenen Abflugweg gestellt. Auch die Mitspieler sollen sich mal freuen!

Gewonnen hat, wer es trotz aller Widrigkeiten schafft, all seine Hexen als erster ins Ziel zu bringen.



© 1988/1999 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg

