

## **HEXENTANZ**

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, enthält Kleinteile

### **Das teuflische Verwirrspiel für 3 – 4 Spieler ab 8 Jahren.**

In der Walpurgisnacht vor dem 1. Mai treffen sich alle Hexen zum grossen Hexentanz um den Blocksberg. Dabei geht es sehr lustig zu, denn Hexen sind ein munteres Völkchen. 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, eine gelbe Nebelhexe oder eine rote Schloshexe ist.

Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wog der wilde Tanz auf dem Blocksberg rund um das grosse Feuer. Dabei geht es wo wild zu, dass den Hexen ganz schwindelig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, was für eine Hexe sie nun sind. 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.

### **Vorbereitung zum Tanz**

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 sieht seine erste Hexe entsprechen der Augenzahl im Uhrzeigersinn in den Tanzkreis. Bei einer **6** darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Solange noch Hexen auf dem Startplatz stehen, müssen zuerst diese in den Tanzkreis gebracht werden, auch wenn dabei eigene Hexen „herausgeworfen“ und zurückgesetzt werden (Hexengerangel). Erst dann dürfen die anderen Hexen weiterbewegt werden.

Jeder kann jede Hexen-Spielfigur ziehen, sobald sie im Tanzkreis steht. Schliesslich sind alle schwarz... unter „Verwirrspiel“ 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 zurück – so lange, bis sie ein freies Feld auf dem Tanzkreis findet.

Diese eine zurücktanzende Hexe wird aufgedeckt und die 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 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 wird allen Mitspielern gezeigt. 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 den Abflugweg, das Ziel, kann mit einer beliebigen Würfelzahl gezogen werden, d. h. überflüssige Würfelpunkte verfallen. Jeder darf nur auf seinem Abflugweg ziehen. Auf den Abflugweg darf man immer nur vorwärts ziehen. Beim Zurücktanzen muss man auf dem Tanzkreis bleiben und eventuell am Abflugweg vorbeiziehen.

Im Ziel angekommen, werden die Hexen 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 den Hexentanz, wer es trotz aller Widrigkeiten schafft, all seine Hexen als erster ins Ziel zu bringen.**

**Die Spielanleitungen können jederzeit aus dem Internet runtergeladen und ausgedruckt werden:  
Produkteinfos/Deklarationen**