



sich bald ändern.

☆ 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

HEXEN:	4	3	2
SPIELER:	3	4	5
	6		

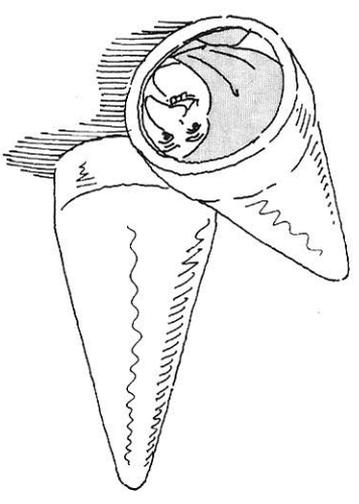
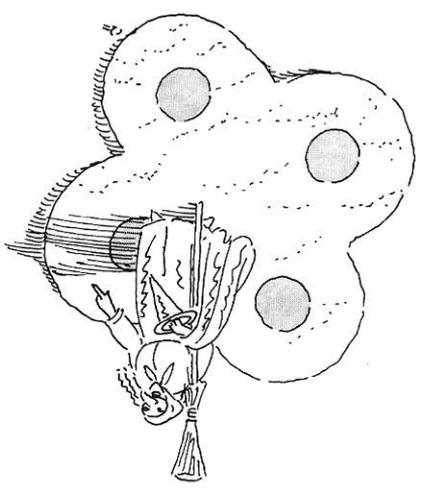
☆ Je nach Anzahl der Mitspieler erhält jeder eine bestimmte Anzahl von Hexen einer Farbe nach folgendem Schema:

☆ Beim ersten Mal müssen die Hexenköpfe noch aus dem Karton herausgelöst und vorsichtig in den Boden der Hexenhütchen gedrückt werden. Fertig ist die Hexen-Spielfigur.

Vorbereitungen zum Tanz:

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

Spielzubehör:



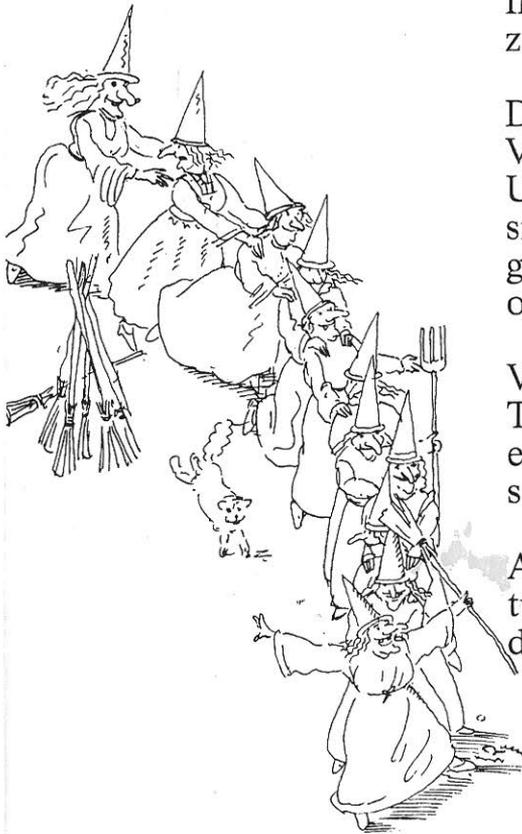
Das teuflische Verwirrspiel von Björn Hölle für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren.

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

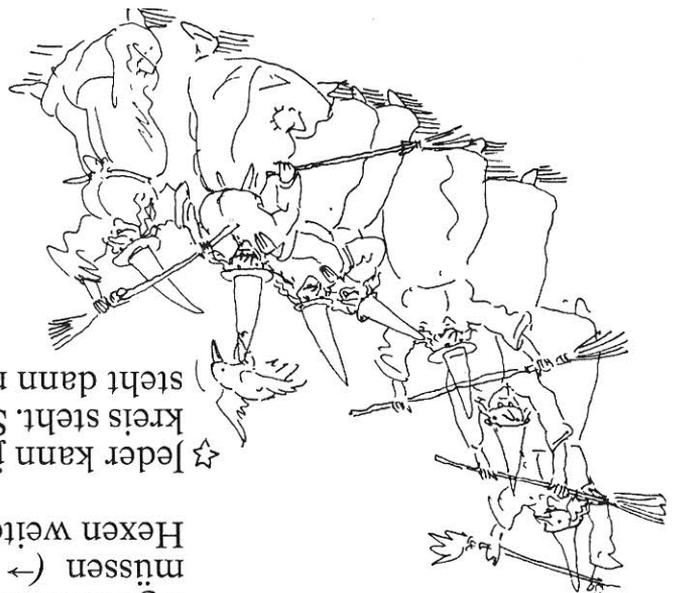
Dabei geht es sehr lustig zu, denn Hexen sind ein munteres Völkchen. Zum Spaß haben sich alle mit einem schwarzen Umhang verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine rosa Großstadthexe, eine grüne Waldhexe, eine gelbe Nebelhexe, eine lila Kräuterhexe oder eine rote Schloßhexe ist.

Vorwärts, rückwärts, mal schnell, mal langsam wogt der wilde Tanz auf dem Blocksberg rund um das große Feuer. Dabei geht es so wild zu, daß den Hexen ganz schwindlig wird und sie oft selbst nicht mehr wissen, was für eine Hexe sie nun sind.

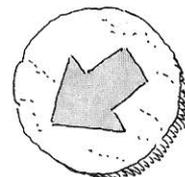
Alle wollen die ersten sein, drängeln und schubsen, um den turbulenten Reigen als erste zu beenden und um vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.



2



- ☆ 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 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 weiterbewegt werden.
- ☆ Jeder kann jede Hexen-Spielfigur ziehen, sobald sie im Tanzkreis steht. Schließlich sind alle schwarz... unter *Verwirrspiele* steht dann mehr dazu.



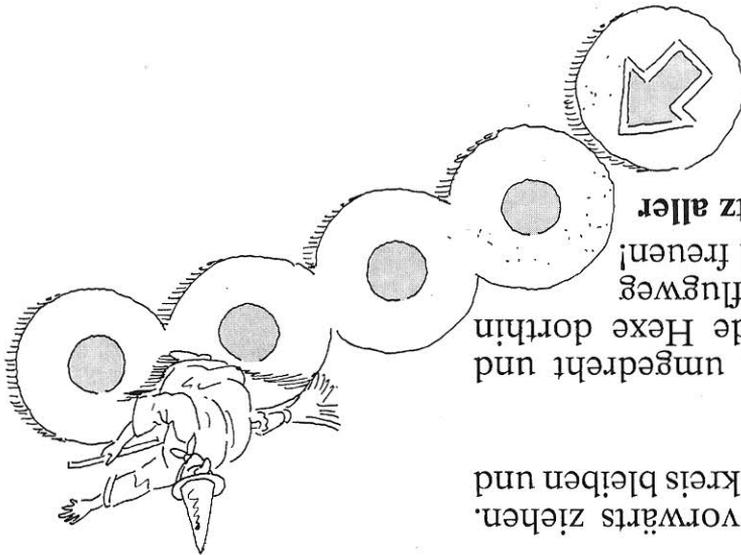
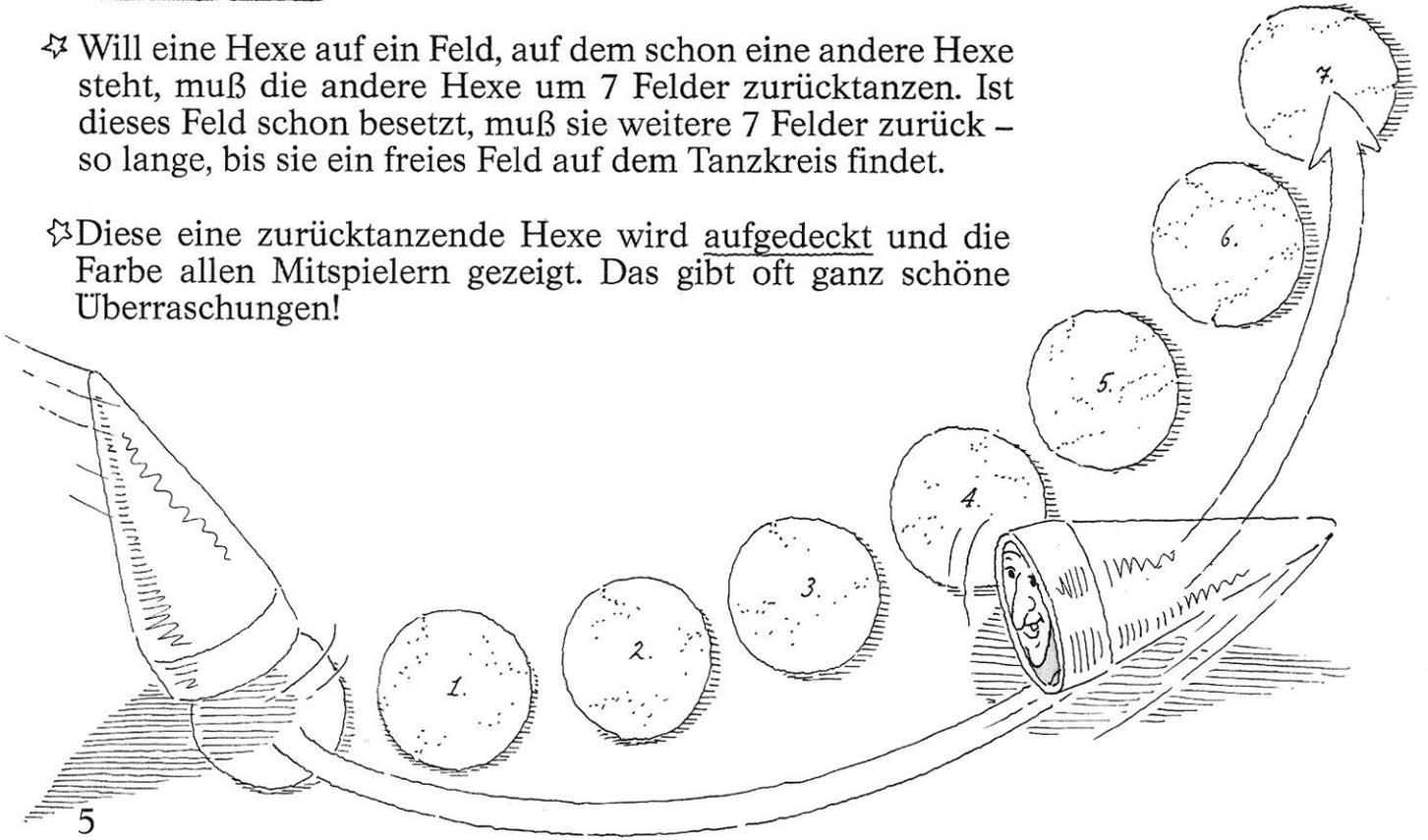
Erste Tanzschritte

4

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!



☆ Auf den Abflugweg darf man immer nur vorwärts ziehen. Beim Zurücktanzen muß man auf dem Tanzkreis bleiben und eventuell am Abflugweg vorbeiziehen.

☆ 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 Felsabstürzen des Blocksberges liegen die farbigen 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:

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

☆ Im Ziel angekommen, werden die Hexen umgedreht und enttarnt. Würde 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.

Abflug:

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.



No. 71205.4

© 1988 F. X. Schmid
Verenigte Münchener
Spielkarten-Fabriken
GmbH & Co. KG
D-8210 Prien