

Ein verhextes Verwirrspiel
für 2–6 Spieler ab 8 Jahren.

Hexentanz

Autor: Björn Hölle
Illustrationen: Graham Howells
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Ravensburger Spiele® Nr. 26 425 4



In der Walpurgisnacht treffen sich alle Hexen zum großen Hexentanz auf dem Blocksberg.*

Zum Spaß haben sich alle mit schwarzen Umhängen verkleidet. So weiß keine Hexe von der anderen, ob sie nun eine blaue Wetterhexe, eine grüne Kräuterhexe oder eine rote Feuerhexe 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. Die Hexen drängeln und schubsen, um als Erste den turbulenten Reigen zu beenden und noch vor Anbruch der Morgendämmerung wieder zu Hause zu sein.

**„Blocksberg“ ist eine andere Bezeichnung für den höchsten Berg Norddeutschlands, den Brocken (1142 m). Der im Harz gelegene Berg ist über 300 Tage im Jahr von Nebel verhüllt und galt über Jahrhunderte als Hexentanzplatz. Als Walpurgisnacht bezeichnet man die Nacht auf den 1. Mai.*



Inhalt

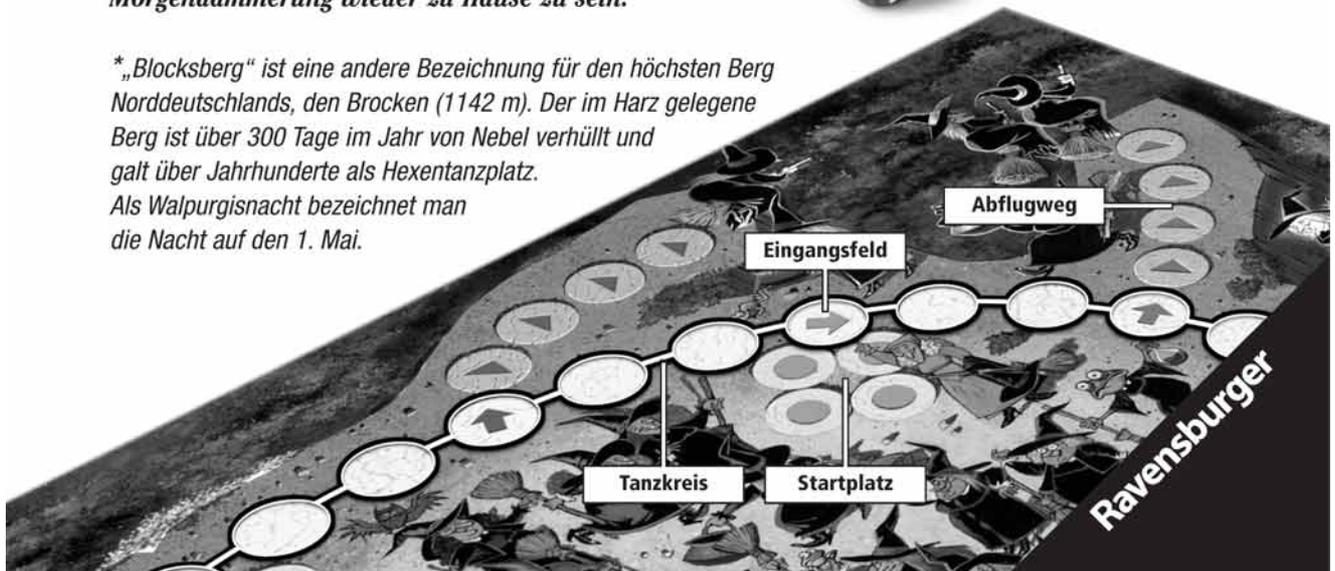
1 Spielplan

25 Hexenhütchen

30 Hexenköpfe:

je 5 in den Farben
Gelb, Rosa, Rot,
Grün, Hellblau
und Dunkelblau

1 Würfel



Spielziel

Die Spieler würfeln ihre Hexen von den Startplätzen aus im Uhrzeigersinn durch den Tanzkreis. Ziel ist es, alle eigenen Hexen auf die gleichfarbigen Abflugwege zu ziehen. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitungen zum Tanz

Vor dem ersten Spiel werden von jeder Farbe vier Hexenköpfe aus der Stanztafel herausgelöst und vorsichtig in den Boden der Hexenhütchen gedrückt.



Die restlichen 6 Hexenköpfe und das überzählige Hexenhütchen dienen als Reserve. Je nach Anzahl der Spieler erhält jeder eine bestimmte Anzahl von Hexen einer Farbe:

Spieler	2*	3	4	5	6
Hexen	4*	4	3	2	2

**Hinzu kommen noch vier neutrale Hexen (siehe „Tanzvergügen für 2 Spieler“ auf Seite 4).*



Alle stellen ihre schwarzen Hexen-Spielfiguren auf den jeweiligen Startplatz ihrer Hexenfarbe im Inneren des Tanzkreises.

Noch weiß jeder, wo die eigenen Hexen stehen – aber das wird sich bald ändern!

Spielablauf

Tanzschritte

Der älteste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht seine erste Hexe entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn in den Tanzkreis (beginnend bei dem Eingangsfeld). Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.



Solange noch eigene Hexen auf dem Startplatz stehen, müssen **zuerst diese** in den Tanzkreis gebracht werden. Erst wenn keine Hexen mehr auf dem eigenen Startplatz stehen, darf der Spieler eine beliebige der im Tanzkreis befindlichen Hexen bewegen.

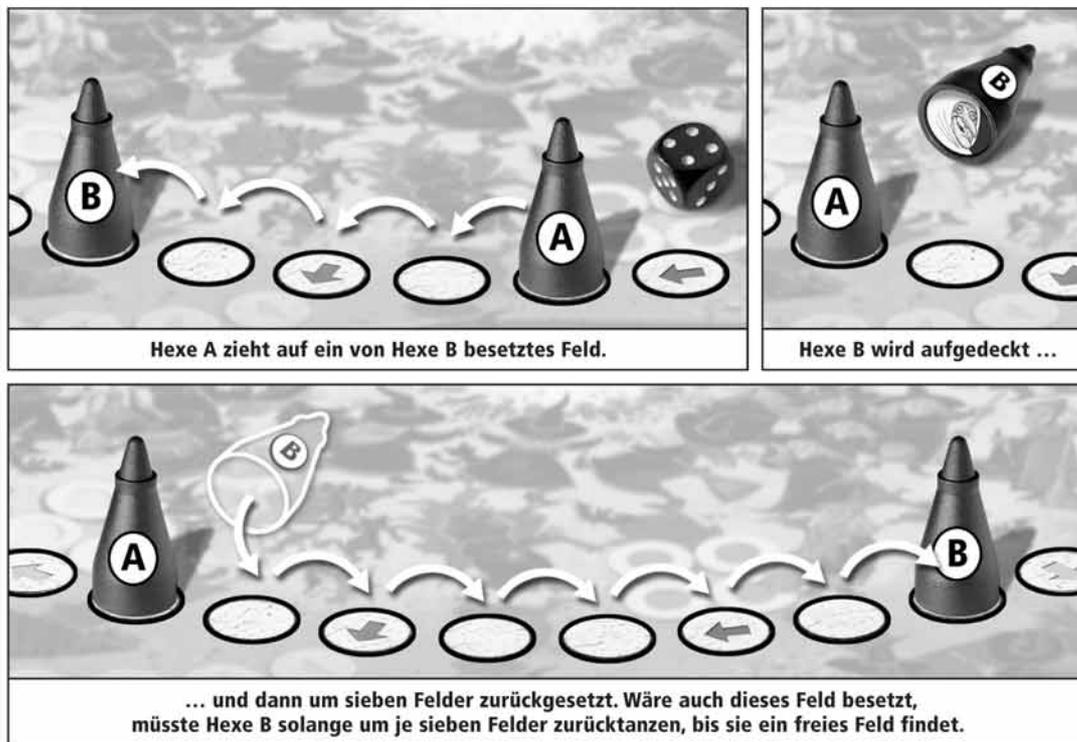
Jeder Spieler kann also jede Hexen-Spielfigur ziehen, die im Tanzkreis steht. Schließlich sind alle schwarz ...

Anmerkung: Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Gezogen wird im Uhrzeigersinn.

Hexengerangel

Landet eine Hexe genau auf einem Feld, auf dem schon eine andere Hexe steht, muss diese andere Hexe um 7 Felder zurücktanzen. Steht dort eine Hexe, muss die bereits zurückgesetzte Hexe weitere 7 Felder zurück – so lange, bis sie ein freies Feld auf dem Tanzkreis findet. Die zurücktanzende Hexe wird kurz **aufgedeckt** und ihre Farbe allen Mitspielern gezeigt.





Irrungen & Wirungen

Je mehr Hexen das Tanzbein schwingen, desto schwieriger wird es, sich den Standort der eigenen und fremden Hexen zu merken. Wer sich gar nicht mehr auskennt, darf beim Würfeln einer 6 eine Hexen-Spielfigur seiner Wahl umdrehen und sich allein die Farbe der Hexe ansehen. Gezogen wird dann nicht.



Abflug

Auf den Felsabstürzen des Blocksberges liegen die farbig gekennzeichneten Abflugwege, die Ziele der verschiedenen Hexen.

Um seine eigenen Hexen auf diese gleichfarbigen Felder zu bringen, sind folgende Regeln zu beachten:

- ☆ Auf den Abflugweg kann mit einer beliebigen Würfelzahl gezogen werden, d. h. überflüssige Würfelpunkte verfallen. Jeder darf nur auf den Abflugweg seiner Farbe ziehen. Auf welches der vier Felder dieses Abflugwegs die Hexe gestellt wird, ist unerheblich.
- ☆ 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 die 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!

Hexentipps & Tänzertricks

- ☆ Wer ab und zu eine gegnerische Hexen-Spielfigur zieht, verwirrt die Mitspieler. Das kann manchmal sinnvoll sein, um die eigenen Hexen unbemerkt ins Ziel zu bringen.
- ☆ Ein beliebtes Spiel ist es auch, gegnerische Hexen an ihrem Abflugweg vorbeizubewegen.
- ☆ Durch das Zurücksetzen von Hexen bei einem Zusammentreffen ergeben sich interessante Möglichkeiten, rückwärts schneller in die Nähe des eigenen Abflugwegs zu kommen.

Spielende

Der Spieler, der es trotz aller Widrigkeiten als Erster schafft, all seine Hexen ins Ziel zu bringen, beendet das Spiel und gewinnt.



Tanzvergnügen für 2 Spieler

Im Spiel zu zweit gelten die Regeln für 3 bis 6 Spieler mit folgenden Änderungen:

- ☆ Zusätzlich zu seinen eigenen Hexen bestimmt jeder Spieler eine weitere Farbe, von der er 2 Hexen auf den passenden Startplatz stellt. Diese nehmen als **neutrale Hexen** am Spiel teil, das heißt, sie gehören keinem der beiden Spieler.
 - ☆ Wer eine 6 würfelt, während noch mindestens eine neutrale Hexe auf ihrem Startplatz steht, **muss** sie in den Tanzkreis ziehen. Das gilt auch dann, wenn zu diesem Zeitpunkt noch Hexen auf dem eigenen Startplatz stehen!
 - ☆ Zieht ein Spieler eine neutrale Hexe auf den Abflugweg ihrer Farbe, zählt sie für diesen Spieler. Dazu wird sie am Ende des Zugs auf den **Abflugweg des Spielers** gestellt. Zieht er die neutrale Hexe dagegen auf einen falschen Abflugweg, zählt sie für den Gegenspieler und kommt auf dessen Abflugweg. Das Gleiche passiert, wenn einer der Spieler eine eigene Hexe auf einen der beiden neutralen Abflugwege zieht.
- Wer als Erster vier Hexen auf seinem Abflugweg stehen hat, gewinnt das Spiel.

© 1988 / 1999 / 2007

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

226684

Ravensburger