

# Hexentanz

Auteur: Björn Hille

Uitgegeven door F.X.Schmid, 1988

Een duivelse rondedans vol verwarring voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

---

## SPELMATERIAAL:

- speelbord
- 24 heksenhoedjes met onderin een heksenhoofd
- een dobbelsteen

## DOEL:

In de Walpurgisnacht vlak voor 1 mei komen alle heksen samen voor de grote heksendans rond de Blocksberg. Daarbij gaat het er heel plezant aan toe (want heksen zijn een monter volkje). Alle heksen hebben zich voor de lol met eenzelfde zwarte mantel bekleed. Hierdoor weet niemand nog wie nu blauwe weerheks, roze grootstadheks, groene woudheks, gele nevelheks, lila kruidenheks of rode slotheks is...

Voorwaarts, achterwaarts, snel of traag dansen de heksen rond het vuur op de Blocksberg. Het gaat soms zo snel dat de heksen zelf soms niet meer weten welke kleur ze hebben.

Allen duwen en trekken ze tijdens deze turbulente rondedans om deze toch maar als eerste te beëindigen en zodoende voor het aanbreeken van de morgenschemering terug thuis te zijn.

## SPELVERLOOP:

1. Elke speler kiest een kleur, neemt de bijhorende heksen en plaatst deze op hun startveld binnenin de danscirkel. Het aantal heksen is afhankelijk van het spelersaantal:
  - bij 3 spelers: elk 4 heksen
  - bij 4 spelers: elk 3 heksen
  - bij 5 of 6 spelers: elk 2 heksen
2. Elke speler dobbelt en plaatst een heks in de danscirkel. Een heks mag pas verplaatst worden als alle eigen heksen reeds aan de dans begonnen zijn.
3. Een speler mag om het even welke heks verplaatsen (indien hij nog weet welke kleur die zou hebben...)
4. Komt een heks op een veld waar reeds een andere heks staat, dan moet de heks die er stond 7 velden achteruit. Staat daar ook reeds een heks, dan moet ze nog 7 velden achteruit en dit tot ze een vrij veld bereikt. De kleur van deze 'achteruit dansende heks' wordt nu aan alle spelers getoond.
5. Wie totaal het noorden kwijt is, mag bij het gooien van een 6 een heks omdraaien en aan iedereen tonen i.p.v. een heks zes velden te verplaatsen.
6. Tips bij het 'dansen':
  - Verplaats af en toe een vreemde heks. Hierdoor zaai je verwarring.
  - Een eigen heks achteruit doen dansen kan heel interessant zijn. De af te

leggen weg kan hierdoor namelijk veel korter worden.

- De heks van een tegenspeler verplaatsen tot voorbij zijn uitgang vergroot de eigen winstkansen.
7. Elke speler probeert uiteindelijk als eerste de eigen heksen op de doelvelden van de eigen kleur te plaatsen. (Dit zijn de velden aan de buitenkant van de danscirkel.) Hier gelden volgende regels:
- Elke speler mag alleen gebruik maken van de doelvelden van zijn eigen kleur.  
Een doelveld wordt bereikt met een willekeurig aantal dobbelsteenogen: Overtollige ogen vervallen.
  - Doelvelden kunnen alleen tijdens het vooruitdansen bereikt worden.
  - Heksen die een doelveld bereiken worden omgedraaid. Indien het een heks van een verkeerde kleur betreft, dan wordt deze onmiddellijk geplaatst op een passend doelveld. (Op deze manier maak je een andere speler heel gelukkig!)
8. De speler die als eerste alle eigen heksen heeft binnengebracht, wint dit spel.



---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief