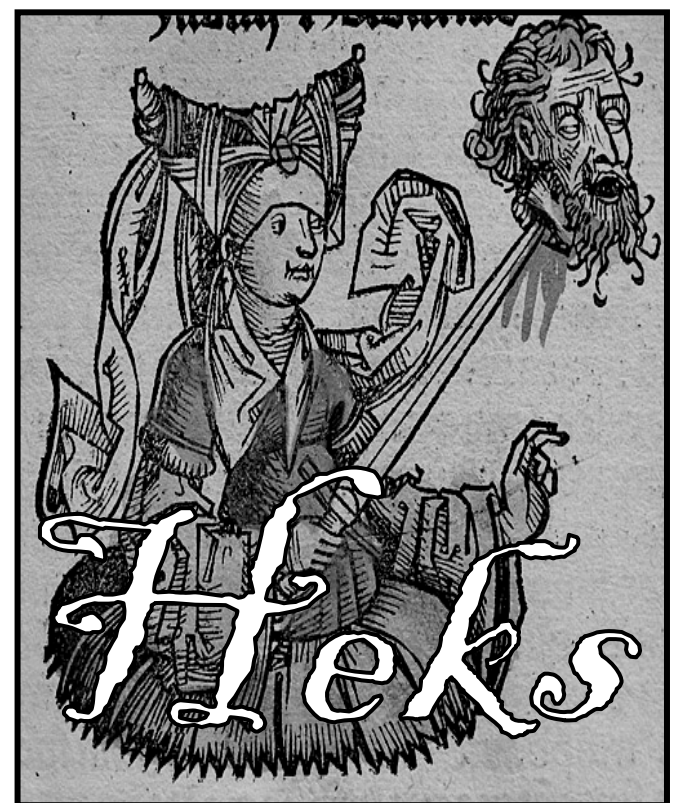
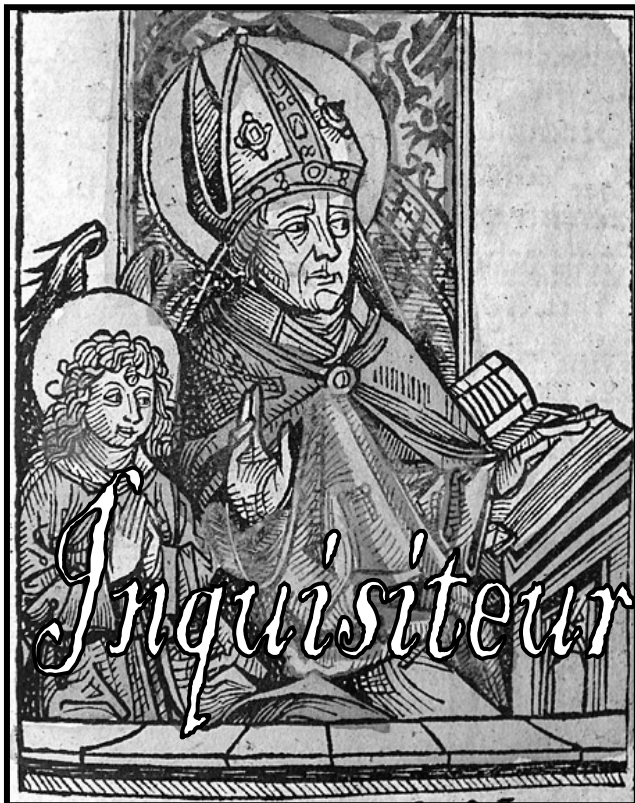
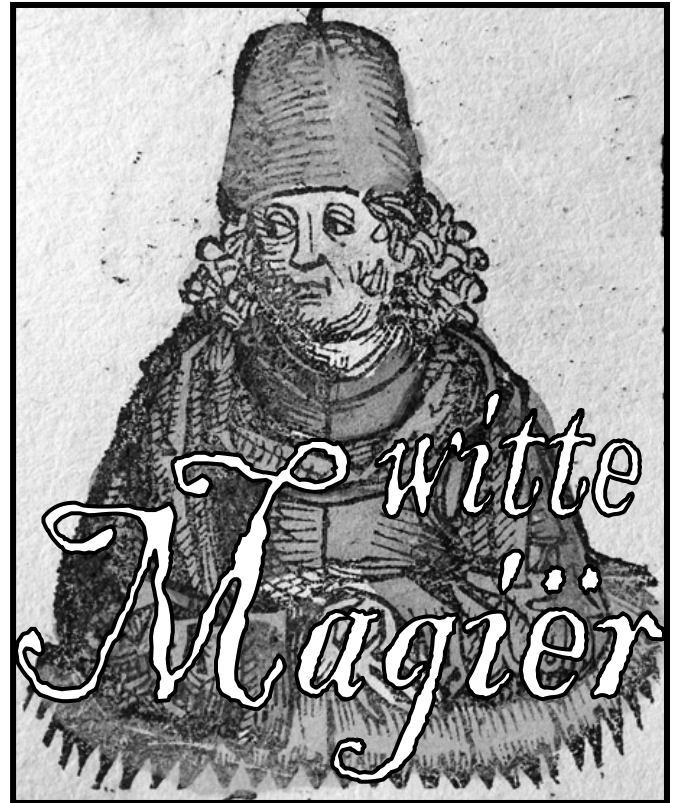
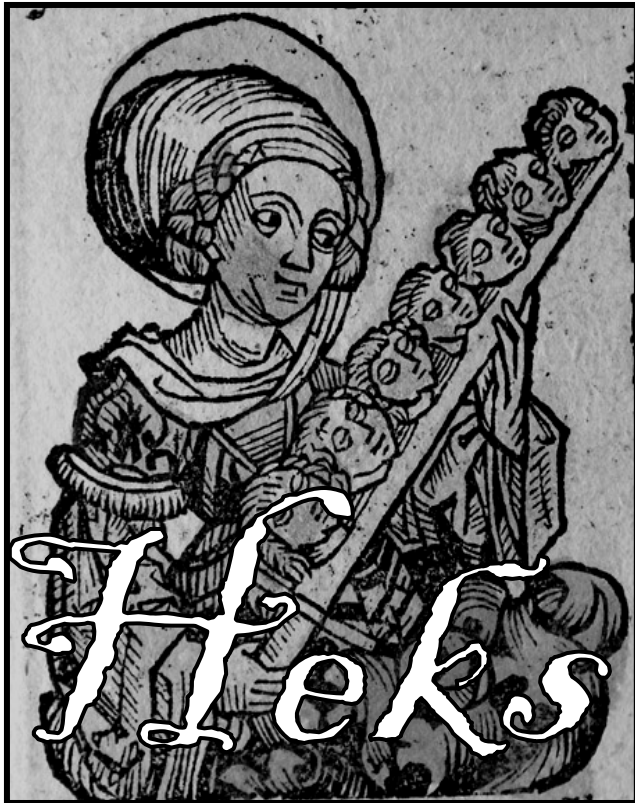


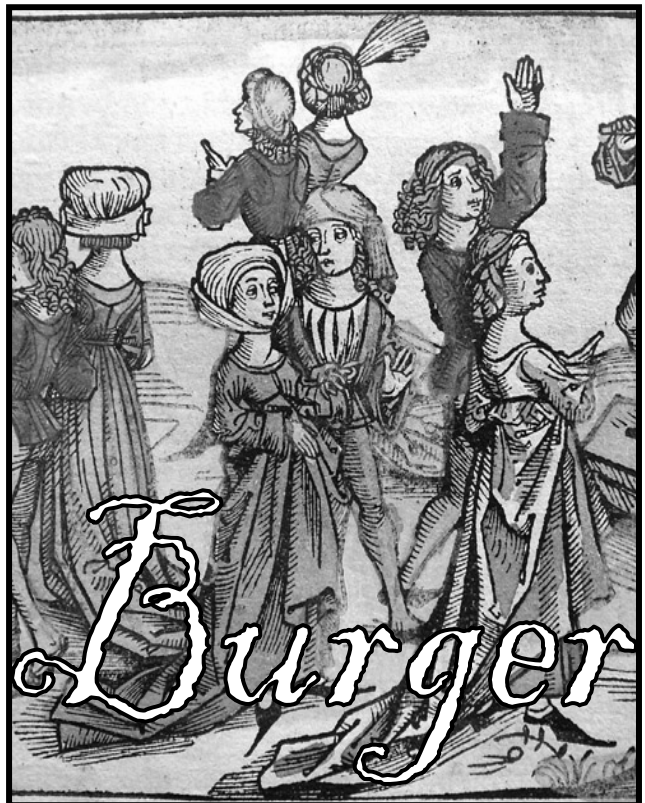
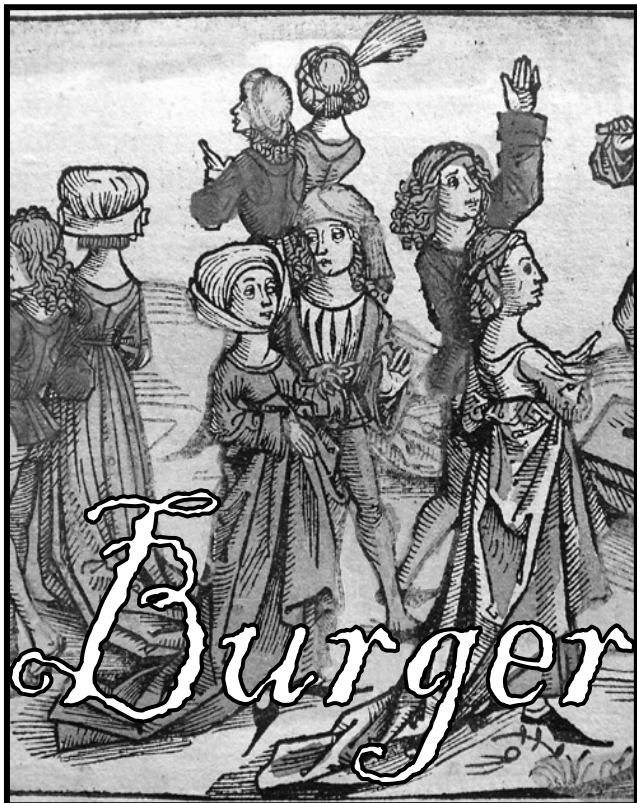
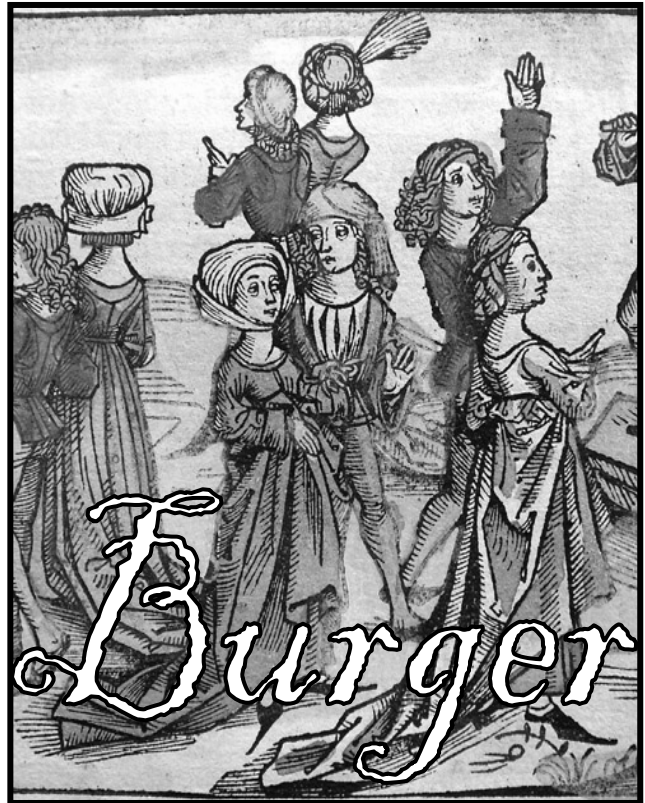
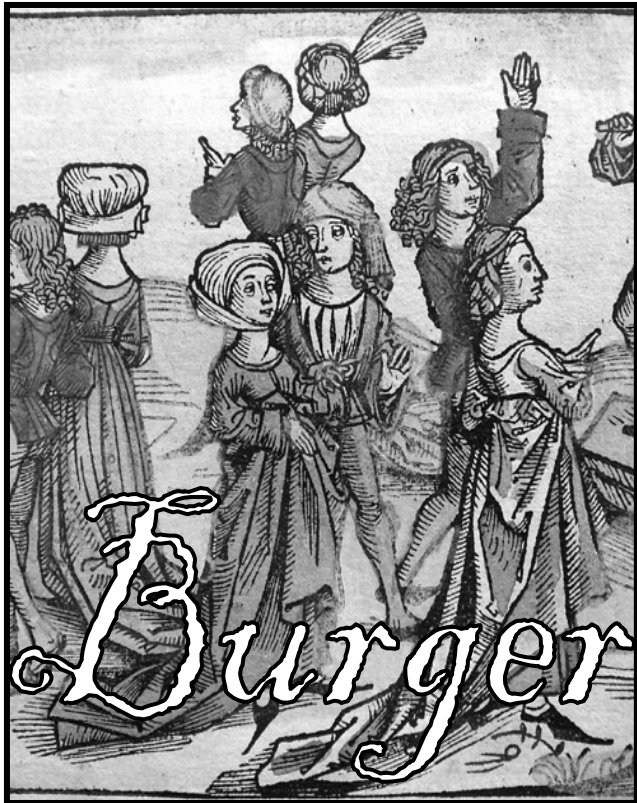
# Hecksenjacht in Magdenheim

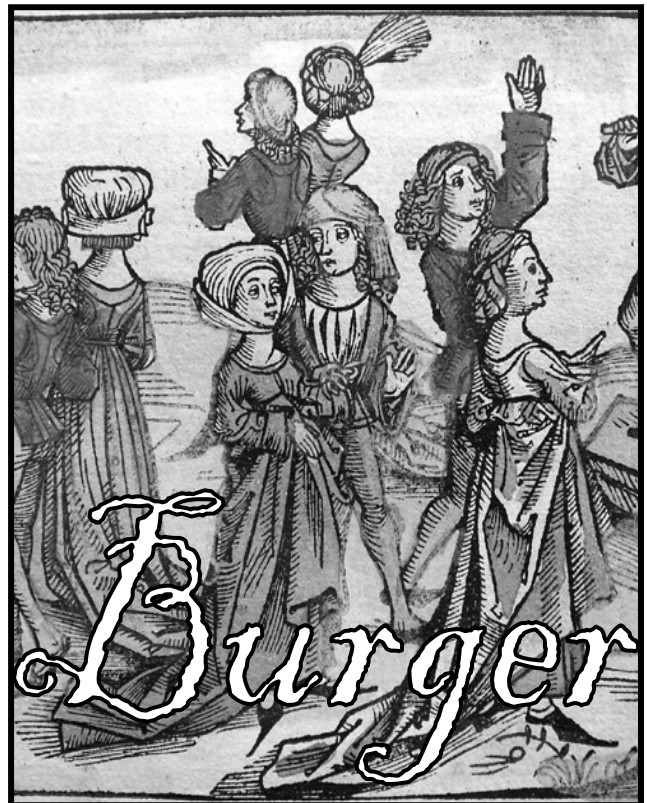
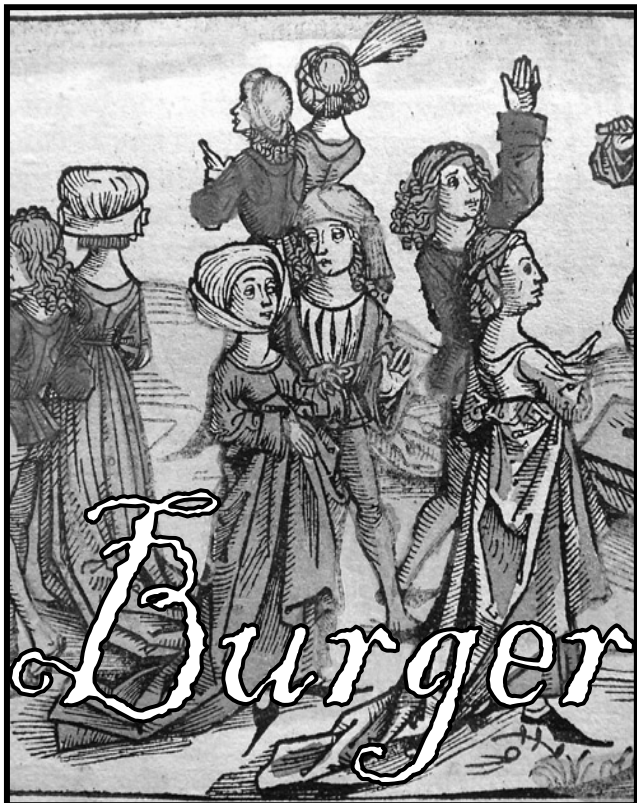
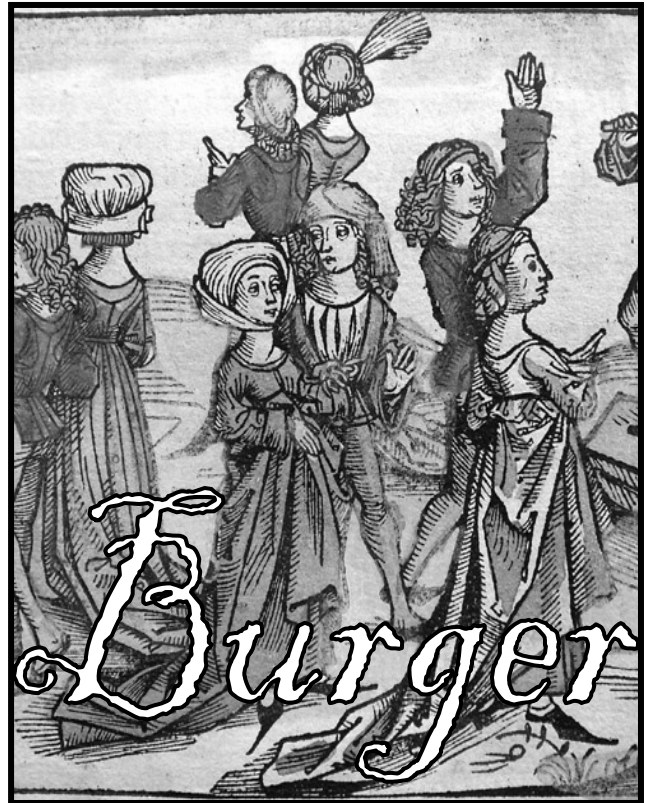
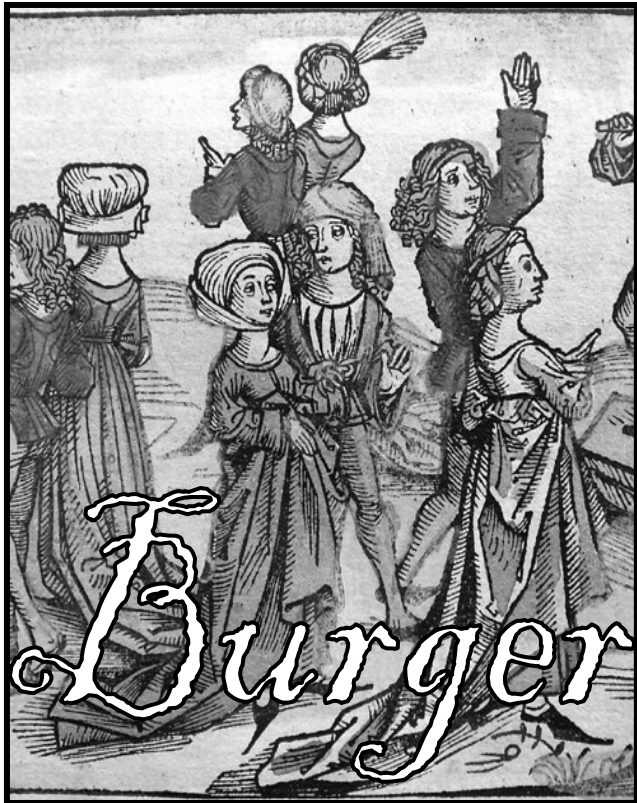
In het jaer onzer here fyftien hondert neghenenbeertigh is op den nacht van allerheilighe een jongh kind verdwenen. Haer lighaeme is drie daghen later inde beeck naast het dorp terugh ghebonden, doodt ende verminckt! Al snel gaet het verhael dat er drie Hecksen int dorp Magdenheim verschoylen syn. Sy syn echter vermoedt als ghewone burghers, ende syn dus niet herkhenbaer. Elke nacht verdwynt er een nyew kindt. Overdag komen de burghers tesamen om die hecksen te ontmaskeren. De burghers worden bygestaen door een Witte Magiër, die als hy het nodig aght, enemaele een vermoordt iemand tot leven kan wekken met syn lebenselixer, en éénmael met verghif een persoon tleben kan ontnemen, als hy er zeker van is dat deze persoon eene der drie heksen is.

In het dorp is oock een Inquisiteur aanwezig. Deze man ondersoect ende onderbraecht de burghers, een langsaem doch effectief middel.

Maer het onderzoek gaet traegh. Elke nacht een nyew slaghtoffer. De burghers syn ten einde raedt en besluyten om elke dagh een verdaghte te verbolghen ende te laeten branden. So sullen sy die heksen wel overwynnen, of toch nyet....?







## *Spelopzet...volgorde*

- Tafel in een kring met stoelen erachter.
- Leg duidelijk uit welke karakters er in het spel zijn en wat zij doen:
  - Tot ca. 14 Burgers (doen niets)
  - 3 Heksen (vermoorden gezamenlijk 1 persoon per nacht)
  - 1 Inquisiteur (deze mag per nacht een kaartje omdraaien, één persoon onderzoeken)
  - 1 Witte Magiër (mag tijdens het spel één maal iemand tot leven wekken en éénmaal iemand vermoorden)
  - 1 Getuige (mag als de heksen hun slachtoffer kiezen stiekem meekijken)
- Elke leerling krijgt een karakter, bekijkt deze en legt deze op zijn kop voor zich neer op tafel.
- De spelleider zegt dat iedereen zijn ogen dichtdoet.
- De inquisiteur doet de ogen open...wijst een persoon aan en de spelleider loopt naar deze persoon en draait t kaartje om en laat t zien aan de inquisiteur. Deze doet vervolgens zijn/haar ogen weer dicht.
- De heksen doen de ogen open kijken elkaar aan en kiezen een slachtoffer. Daarna de ogen weer dicht
- Vervolgens doet de Witte Magiër de ogen open. De spelleider laat zien (door aanwijzen) wie vermoord is. De Magiër mag deze persoon tot leven wekken (een kracht die maar één keer int spel gebruikt mag worden), of een ander persoon (waarvan hij denkt dat het een heks is) vermoorden. Magiër doet de ogen dicht.
- Het hele dorp ontwaakt....behalve....degene die vermoord is/zijn. De karakterkaartjes van deze personen worden omgedraaid.
- Er wordt een dorpsvergadering belegd en er wordt besloten aan het einde van de dag (ca. 3 minuten) iemand op de brandstapel te gooien. De dorpingen moeten achterhalen wie de heksen zijn, de heksen moeten zich zonder op te vallen verdedigen.
- Na drie minuten telt de spelleider af van 3 naar 0, dan wijst iedereen één verdachte aan. Degene met de meeste vingers verdwijnt op de brandstapel. Vergeet niet alle vingers af te gaan, dus ook opletten wie op anderen hebben gestemd. Dit is nuttige informatie voor de volgende ronde.
- Het slachtoffer van de heksenvervolgung draait zijn/haar kaartje om.
- De dorpingen zijn moe van de hele dag vergaderen, en gaan weer naar bed....iedereen slaapt weer (en het hele verhaal begint weer van voor af aan)

