

Hexenrennen

Auteur: Wolfgang Panning

Uitgegeven door Queen Games, 2001

Een merkwaardige en interactieve heksenrace naar de drie doelvelden voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.



Materiaal:

- 48 ronde schijven - telkens 12 schijven per heksenclan waarvan 9 genummerde (van 2 tot 10) en 3 magische tekens
- 48 speelkaarten - met de zelfde verdeling als de ronde schijven
- 12 heksen - 3 per kleur
- 1 bord voor de aankomst van de heksenrace
- 2 kleine houten stokjes (= 'bezemstelen') die het parcours in drie stukken verdelen
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding:

- Elke speler kiest een kleur en bekommt het bijbehorende materiaal: 3 heksen, 12 schijven en 12 handkaarten.
- Het parcours bestaat uit 48 schijven en is onderverdeeld in drie stukken van 16 velden. Het wordt door alle spelers samen en als volgt opgebouwd:
 - De spelers kiezen elk afzonderlijk en in het geheim telkens vier schijven voor elk parcoursdeel. Let op: in elke stuk van het parcours moet wel steeds één magisch symbool van elke speler voorkomen! De getalwaarden mogen de spelers naar eigen inzicht verdelen.
 - Daarna worden alle schijven voor het eerste parcoursdeel samengevoegd en dooreen geschud. Ze worden vervolgens in een verdekte rij achter elkaar gelegd. (Zorg voor een kronkelend parcours om zodoende plaats te winnen.) Dit deel wordt afgesloten met een eerste houten stokje.
 - Het tweede en derde deel van het parcours worden op dezelfde manier voorbereid. Hierdoor is een lang 'geheim' parcours samengesteld.
- De deelnemende heksen worden allemaal voor het eerste veld op de tafel klaar gezet. Aan de andere kant wordt het aankomstbord gelegd.

Spelverloop:

- Iemand wordt startspeler, de anderen volgen in wijzerzin.
- De speler aan beurt dobbelt en verplaatst één van zijn heksen evenveel velden als dobbelsteenogen. Het aankomstvak wordt - indien het nog verdekt ligt - omgedraaid. Onmiddellijk wordt het gevolg hiervan uitgevoerd waardoor de heks verder voorwaarts, terug naar achter of ter plaatse moet blijven staan. Als een heks opnieuw verplaatst moet worden, kan dit een zekere kettingreactie veroorzaken...
- Regels bij het dobbelen en verplaatsen:
 - Na het dobbelen kiest een speler een eigen heks en verplaatst deze.

- Op elk veld kan slechts één heks staan. Alleen de drie doelvelden op het aankomstbord vormen hierop een uitzondering. Op elk van die doelvelden mogen wel meerdere heksen staan.
- Het gedobbelde aantal ogen moet steeds volledig uitgevoerd worden. Er mogen nooit één of meerdere ogen vervallen. Kan een speler hierdoor geen enkele heks verplaatsen, dan vervalt zijn beurt. Hij mag niet opnieuw dobbelen.
- Het doelveld met waarde '4' mag niet overschreden worden.
- Een heks mag zowel eigen als vreemde heksen inhalen. Deze bezette velden moeten echter wel meegeteld worden.
- Opgelet: Voor heksen die nog niet gestart zijn en dus nog niet op een schijfje staan geldt echter een uitzonderingsregel: Bij het inhalen van andere heksen worden de bezette velden hier niet meegeteld! Hierdoor zijn heksen aan de start nooit geblokkeerd.
- Landt een heks op een nog niet omgedraaid schijfje, dan wordt dit onmiddellijk omgedraaid en blijft dan tot het speleinde zichtbaar liggen. Het bereikte veld geeft door zijn kleur, getalwaarde of magisch symbool aanleiding tot een of andere bijkomende actie. Deze moet steeds direct uitgevoerd worden.
- Het maakt niet uit of een heks door de verplaatsing na een dobbelsteenworp of door een bijkomende actie op een veld terecht komt: de actie verbonden aan het nieuwe veld moet steeds uitgevoerd worden.
- Bij het betreden van een veld komen volgende vier mogelijkheden voor:

1: het is een getalveld van de eigen kleur

- De heks moet onmiddellijk het vermelde aantal velden verder gaan.
- Alleen als het nieuwe doelveld bezet is, blijft de heks staan.

2: het is een getalveld van een andere kleur

- De heks blijft hier staan. Ze wordt niet meer verder verplaatst.
- De speelbeurt is afgelopen.

3: het is een magisch veld van de eigen kleur

- Ofwel blijft de heks hier staan en eindigt de speelbeurt.
- Ofwel speelt de speler aan beurt een kaart uit en voert deze uit. Wordt een getalkaart gekozen, dan gaat de heks evenveel velden vooruit als de aangegeven getalwaarde. Opgelet: alleen getalkaarten die volledig uitgevoerd kunnen worden, mogen uitgespeeld worden. Wordt een kaart met het magisch symbool gespeeld, dan gaat de eigen heks onmiddellijk door naar het eerstvolgende eigen reeds zichtbare onbezette magische veld. Op dat veld eindigt de beurt onmiddellijk. Opgelet: is er geen vrij magisch veld meer voorhanden, dan mag zo'n kaart niet gespeeld worden. Een eventueel bezet magisch veld wordt oversprongen.
- Alle uitgespeelde kaarten worden steeds op een gezamenlijke aflegstapel gelegd. Elke kaart kan tijdens het spel dus slechts één keer gebruikt worden!

4: het is een magisch veld van een andere kleur

- Hierop is de speler aan beurt afhankelijk van de keuze van de 'eigenaar' van dit magische veld. Deze speler heeft de volgende keuzes:
 - Ofwel laat hij de heks op zijn veld staan en gebeurt er verder niets meer.
 - Ofwel speelt hij een kaart uit met zijn magisch symbool waardoor de heks achteruit moet naar het eerste vrije veld met hetzelfde magische symbool. (Een bezet veld wordt hier oversprongen!) Op die plaats eindigt de beurt en blijft de heks staan. Is er geen vrij magisch veld voorhanden, dan mag zo'n kaart niet gespeeld worden.
 - Ofwel speelt hij een getalkaart uit waardoor de heks evenveel velden achteruit moet als aangegeven. Het nieuwe doelveld moet wel onbezet zijn! Ook kan een heks nooit voorbij het 'laatste' (= eerste) veld van het parcours geplaatst worden.
- Ook nu worden alle ingezette kaarten op de aflegstapel gelegd.
- Opgelet: een speler is dus nooit verplicht een kaart in te zetten om een tegenspeler achteruit te plaatsen. Hierop geldt echter één uitzondering: wordt een heks achteruit verplaatst en landt deze op een magisch veld van een tegenspeler, dan moet deze tegenspeler verplicht een kaart uitspelen om die heks nog verder achteruit te verplaatsen. Alleen als hij dit niet kan, vervalt deze verplichting.

De aankomst:

- De vermelde getallen op de doelkaart geven tevens de puntenwaarde aan van de aanwezige heksen op die velden.
- De velden '2', '3' of '4' op de doelkaart moeten steeds bereikt worden na een volledige verplaatsing. Een verplaatsing stopt dus niet automatisch op het hoogste puntenvak, heksen met een te hoge verplaatsingswaarde moeten hierdoor blijven staan op hun startveld. Een speler kan hierdoor verplicht zijn een beurt over te laten.
- Heeft een heks een doelveld bereikt, dan mag deze heks niet meer verplaatst worden. Een verplaatsingswaarde van 1 of 2 velden mag niet meer gebruikt worden om de puntenwaarde van een heks te verhogen!

Einde van het spel:

Zodra iemand zijn drie heksen op de doelkaart heeft geplaatst, eindigt het spel. De speler die op dat moment de meeste punten bezit, wint.

Het spel voor drie spelers:

- Ook bij minder dan vier spelers worden alle kaarten en schijven gebruikt. Alleen de heksen van de niet deelnemende kleur worden niet gebruikt.
- De schijven van de 'neutrale' kleur worden eveneens over de drie parcoursdelen verdeeld: telkens één magisch symbool en drie getalkaarten per deel. De kaarten van deze kleur vormen een verdeckte stapel naast de doelkaart.
- Bereikt een speler tijdens het spel een magisch veld van de neutrale kleur, dan wordt de bovenste kaart van de kaartstapel omgedraaid en uitgevoerd

indien mogelijk. Ook hier gaat de omgedraaide kaart nadien op de algemene aflegstapel.

Het spel voor twee spelers:

Dit spel is identiek aan het voorgaande. Bij twee spelers wordt met twee neutrale kleuren gespeeld.



Date Last Modified: 20-08-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief