

# HASE UND IGEL

## Doel van het spel

De speler die als eerste het doel bereikt, wint het spel. Hierbij mag hij echter over geen sla meer beschikken en ook niet veel worteltjes meer over hebben.

## Spelmateriaal

- . 1 speelbord
- . 120 speelkaarten : 90 worteltjes, 18 sla en 12 hazen
- . 6 ren- of overzichtskaarten
- . 6 speelfiguren

## Spelvoorbereiding

- . Elke speler ontvangt : 1 speelfiguur, 1 renkaart, 3 sla-kaarten en - afhankelijk van het aantal spelers - een aantal worteltjes-kaarten.
  - 3 of 4 spelers : 68 worteltjes (3 x '1', 2 x '5', 1 x '10', 1 x '15', 1 x '30')
  - 5 of 6 spelers : 98 worteltjes (3 x '1', 2 x '5', 1 x '10', 1 x '15', 2 x '30')De resterende sla-kaarten worden opzij gelegd.
- . De resterende worteltjes-kaarten worden zichtbaar midden op het speelbord op de overeenkomstige plaats gelegd. In deze worteltjes-voorraad kunnen nieuwe worteltjes gehaald worden of verbruikte worteltjes afgegeven worden.
- . Elke speler houdt zijn worteltjes-kaarten verborgen voor de andere spelers in zijn hand.
- . De haas-kaarten zijn gebeurtenis-kaartjes. Zij worden goed geschud en verdekt (haas bovenaan) naast het speelbord klaargelegd.
- . Elke speler plaatst zijn spelfiguur op het startveld. Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

## Spelverloop

. In dit spel kan een spelfiguur vooruit of achteruit bewogen worden, maar nooit tegelijk. Om vooruit te mogen bewegen moet de speler worteltjes betalen (zie renkaart). Voor achterwaartse bewegingen ontvangt een speler worteltjes-kaartjes en vult terug zijn voorraad aan. Op elk veld mag maximaal één speelfiguur staan. Bezette velden mogen oversprongen worden, maar tellen wel mee als afgelegd veld.

. **Voorwaartse beweging :**

Voorwaartse bewegingen zijn toegelaten op alle vrije velden, behalve op de egelvelden. Het aantal velden dat een spelfiguur vooruit bewogen wordt, kan een speler zelf bepalen. Hij moet hiervoor echter wel over voldoende worteltjes beschikken. Het aantal worteltjes dat nodig is per aantal afgelegde velden per beurt staat afgebeeld op de renkaart. Een snelle vooruitbeweging kost erg veel worteltjes en zeker meer dan dezelfde beweging in 2 of 3 beurten (bv. 18 velden kost 171 worteltjes ; 3 x 6 velden kost 3 x 21 of 63 worteltjes). Onmiddellijk na de voorwaartse beweging moet de speler de gebruikte worteltjes op de overeenkomstige velden midden op het speelbord leggen.

. **Achterwaartse beweging :**

Achterwaartse bewegingen zijn slechts toegestaan totop het dichtsbijzijnde achterliggende egelveld. Egelvelden mogen alleen bij terugwaartse bewegingen betreden worden, niet bij voorwaartse ! Om achteruit te bewegen moet een speler geen worteltjes betalen, maar ontvangt er. Hierbij telt hij het totaal achteruit bewogen velden en vermenigvuldigt dit met 10. Dit is het aantal worteltjes dat de speler ontvangt. Indien het dichtsbijzijnde achterliggende egelveld bezet is, mag er geen achterwaartse beweging meer uitgevoerd worden. Tijdens de volgende beurt mag een speler vanop een egelveld terug vooruit bewegen of nogmaals achterwaarts (op voorwaarde dat dit egelveld vrij is natuurlijk).

. **Betekenis van de velden :**

De velden op het speelbord bieden de spelers om nieuwe worteltjes te verzamelen. De beginvoorraad van de spelers volstaat immers niet om het doel te bereiken. Onderweg moet elke speler zijn voorraad dus bijvullen.

. **Hazenvelden :** Landt een speler met zijn spelfiguur op zo'n veld, dan neemt hij onmiddellijk de bovenste haas-kaart en voert de daarop vermelde opdracht uit. Vervolgens wordt de haas-kaart terug onder de stapel geschoven.

. **Worteltjesvelden :** Indien een spelfiguur landt op op dit veld, kan hij tijdens de volgende beurt gewoon verder bewegen en gebeurt er niets. Hij kan echter ook vrijwillig beslissen om tijdens zijn volgende beurt niet te bewegen en ontvangt hiervoor per beurt 10 worteltjes uit de voorraad. Indien gewenst kan een speler (tegen het einde van het spel) op dit soort velden ook worteltjes achterlaten. Telkens een speelfiguur blijft staan, mag de speler 10 worteltjes teruggeven.

. **Getal- en vlagvelden :** Het is in dit spel erg belangrijk in welke positie elke spelfiguur zich bevindt. De getal- en vlagvelden hebben betrekking op de positie van de spelfiguren. Elke speler tracht overeenkomstig zijn positie op het juiste cijfer te landen. De cijfers 2, 3 en 4 hebben alleen maar belang voor de spelers die zich in de tweede, derde en vierde positie bevinden. De vlagvelden hebben alleen belang voor de spelers die zich in de eerste, vijfde en zesde positie bevinden. Deze velden hebben alleen belang op moment dat een spelfiguur ze verlaat. Stemt op het moment dat het zijn beurt is het cijfer overeen met de

positie van de spelfiguur, dan ontvangt de speler het tienvoud van dat cijfer aan worteltjes. Omdat er heel wat kan gebeuren tussen twee beurten van dezelfde speler, is het belangrijk om zo goed mogelijk in te schatten wat de andere spelers zullen doen.

. **Slaveld** : Elke speler moet doorheen het spel zijn 3 sla-kaarten kwijt raken. Zo lang een speler nog slabladeren bezit, mag hij niet eindigen. Om van zijn sla-kaarten af te geraken moet een speler op zo'n slaveld landen. Onder andere omstandigheden mag een speler niet op dit veld eindigen. Nadat een speler op een slaveld geland is, eindigt zijn beurt. Tijdens de volgende beurt legt de speler één sla-kaart af en ontvangt in ruil daarvoor het tienvoud van zijn positie t.o.v. de andere speelfiguren aan worteltjes. Pas tijdens de daarop volgende beurt moet hij het slaveld terug verlaten door worteltjes uit te spelen. Zodra een speler al zijn sla heeft opgegeten, mag hij niet meer op een slaveld eindigen. Het is niet toegestaan om op hetzelfde slaveld meerdere slakaarten achter te laten zonder dit veld eerst verlaten te hebben (en achteraf er terug naartoe gekeerd).

. Mocht een speler op een gegeven moment niet meer over genoeg worteltjes beschikken om vooruit te bewegen en het dichtstbijzijnde egelveld bezet, kan een speler geen nieuwe worteltjes bemachtigen. Als straf hiervoor moet hij terug van start vertrekken met zijn oorspronkelijke hoeveelheid aan worteltjes. Hij ontvangt wel geen nieuwe slakaarten.

## Einde van het spel

. **De speler die als eerste het veld met de doel-vlag bereikt, wint het spel. Zo lang een speler nog over sla-kaarten beschikt, mag hij het doel niet binnen gaan. Belangrijk is ook dat een speler bij het eindigen niet te veel worteltjes meer over mag hebben. De eerste mag niet meer dan 10 worteltjes over hebben, de tweede niet meer dan 20, de derde niet meer dan 30,...**

. **Als een speler zich op het laatste rechte stuk voor de doelvlag bevindt en hij zijn beurt niet kan beëindigen omdat hij nog te veel worteltjes bezit en het dichtstbijzijnde egelveld bezet is, moet hij verder terug gaan tot het eerstvolgende vrije egelveld.**

. **Spelfiguren die het doel bereikt hebben, behouden hun relatieve positie t.o.v. de andere spelfiguren. Dit kan belangrijk zijn voor de andere spelfiguren als zij op cijfer- of vlagvelden landen of bij het uitvoeren van de aanwijzingen van de gebeurteniskaarten.**

<b>H A S E U N D I G E L</b>		
Ravensburger	Parlett, David	1979
2 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	40 min.

