

VARIANTEN IGEL ÄRGERN

Eerst voor de volledigheid:

Het Basisspel (geen variatie) - (2), 3, 4, 5, (6)

De dobbelstenen aan de rand geven altijd aan voor welk spelersaantal wij deze variant aanbevelen. Getallen tussen haakjes betekenen daarbij beperkte aanbevelingen. Zwaktepunten in het basisspel, zijn naar onze mening het spel voor twee en zes spelers, hoewel zo iets natuurlijk altijd van de speelronde afhangt. Wie het precies wil weten, moet het zelf uitproberen.

Materiaal: Natuurlijk is voor het basisspel geen extra materiaal nodig, voor enige varianten is dat echter wel het geval.

Aan het einde van dit varianten-overzicht, staan alle varianten nog eenmaal in een tabel samengevat.

1. De 5-baan-egel (de nieuwe achterkant van het speelbord) - (2), 3, 4, 5, (6)

Materiaal: op de achterkant van het normale speelbord staat in de nieuwste oplage een speelbord met slechts 5 banen.

Er wordt volgens de normale regels gespeeld. In het geval dat er een zes wordt gegooid, die er als baan niet meer is, mag een willekeurige steen voorwaarts worden gezet, maar nooit degene die daarvoor zijwaarts werd gezet!

Deze regel kan men combineren met het idee van variant 9, dat wil zeggen dat baan 5 en baan 1 aan elkaar grenzen en dat er tussen hen met een zijwaartse zet kan worden bewogen.

2. Egels met een geheime missie - (3), 4, 5, (6)

Bij deze variant blijken hele nieuwe bluf- en ook samenwerkingsmogelijkheden. Hij is ook geschikt als men op ranglijst speelt (zie onder).

*Materiaal: de vier stenen van iedere kleur moeten te onderscheiden zijn. In de nieuwe IGEL ÄRGERN-oplage staan bijvoorbeeld vier verschillende motieven op de stenen: de **slaper**, de **(angst)bever**, de **sluiper** en de **boze**.*

Aan het begin van het spel noteert iedereen één van de motieven in het geheim op een blaadje. Tijdens het spel worden de stenen zo gezet/bewogen dat de motieven aan de bovenkant staan. Aan het eind van het spel krijg je zowel punten voor eigen stenen als ook voor stenen van andere spelers met het genoteerde motief. De eigen steen met het juiste motief is heel belangrijk: hij is tweemaal één punt waard. De speler met de meeste punten wint.

Voorbeeld: Anne beëindigt het spel, doordat ze haar derde steen in het doel brengt. Ze had de slaper genoteerd en er zijn twee slapers in het doel, dus heeft ze 5 punten; 3 voor haar stenen en 2 voor de slapers in het doel. Beate, die ook al twee eigen stenen in het doel had, had de (angst)bever op haar geheime briefje. Er zijn 4 (angst)bevers in het doel. Beate heeft dus $2+4=6$ punten en wint daarmee van Anne!

3. Dopingvariant - (2), 3, 4, 5, 6

Deze variant vinden wij zeer verbluffend en grappig.

De allereerste steen die het doel bereikt, wordt wegens overduidelijk dopinggebruik, gediskwalificeerd: hij wordt uit het spel genomen, niet gewaardeerd en zijn ongelukkige bezitter moet met 3 stenen verder spelen.

4. Extra zetmogelijkheid - 2, 3, 4, 5, 6

Als een speler aan de beurt is van wie de stenen zijn geblokkeerd, dan heeft hij in plaats van de niet mogelijke zijwaartse beweging de volgende mogelijkheid: in een toren waarin zich één van zijn stenen bevindt, mag hij de onderste steen naar boven zetten.

Zie plaatje blz. 3: zwart die aan de beurt is, heeft geen vrije steen.

5. Turbo-egel I - (2), (3), 4, 5, 6

Deze variant is speciaal voor 5 en 6 spelers erg goed. Het spelverloop wordt daardoor vlotter en ieder voor zich kan meer doen. Aanbevolen!!

Materiaal: er is een extra dobbelsteen nodig.

Als een speler aan de beurt is, dan gooit hij met twee dobbelstenen tegelijk, daarna zet hij *zijwaarts, voorwaarts, zijwaarts en voorwaarts*. Hij moet beide dobbelstenen als voorwaartse zet gebruiken, maar kan wel de volgorde uitzoeken, waarin hij de dobbelstenen gebruikt. Een gelijksoortige variant is ook nummer 30.

6. Reservedobbelsteen - 2, 3, 4, 5, 6

Dit idee is een principe waarmee men veel dobbelspellen wat berekenbaarder kan maken! Probeer het eens bij andere spellen.

Materiaal: voor iedere speler is er een extra dobbelsteen nodig. Dus in totaal één dobbelsteen meer dan spelers.

Aan het begin van het spel, nog voor het inzetten van de stenen, gooit iedere speler met een dobbelsteen en legt deze als **reservedobbelsteen** voor zich neer. Komt een speler nu later aan de beurt, dan krijgt hij de overvloedige extra dobbelsteen en dobbelt ermee. Voor zijn zet kan hij nu of het nieuw geworpen getal, of zijn reservedobbelsteen gebruiken. De niet-gebruikte worp wordt zijn nieuwe reservedobbelsteen; de andere dobbelsteen wordt na de beurt verder gegeven aan de volgende speler als nieuwe extra dobbelsteen. Daardoor heeft men tenminste de keus uit twee dobbeluitkomsten en kan men beter kiezen. Bovendien zal men zich niet meer voor een zwart gat wagen, als een medespeler het juiste getal van die baan al voor zich heeft liggen...

7. Kaartendobbelsteen - 2, 3, 4, 5, 6

Nog zo'n idee om het dobbelelement af te zwakken. Deze keer met een geheugencomponent.

Materiaal: 7 speelkaarten met de waarden 1 (Aas) t/m 6 en een Joker, alle kaarten met dezelfde achterkant; of pak 13 speelkaarten: allemaal (op de Joker na) dubbel.

De kaarten worden geschud en dicht neergelegd. Voor zijn beurt moet een speler altijd aankondigen of het de eerste of de tweede kaart voor zijn beurt wil gebruiken. Hij draait het overeenkomstige aantal kaarten open en gebruikt dat getal als dobbelsteenworp. Daarna wordt de kaart, resp. de beide kaarten, weer dicht onder de stapel gelegd, zo dat de kaarten in de stapel altijd dezelfde volgorde hebben. Wie de Joker trekt, kan òf op een willekeurige baan zetten, òf de kaarten opnieuw schudden en nog een zet doen.

8. Vastklampvariant - (3), 4, 5, 6

Heeft een speler in een toren twee eigen stenen, waarvan één bovenop, dan mag hij beide in één keer bewegen, zowel zijwaarts als voorwaarts. Staan er tussen de beide eigen stenen vreemde stenen, dan worden deze vastgeklemd en meebewogen. Men mag echter ook alleen de bovenste steen zetten.

Voorbeeld (zie plaatje blz. 5): de toren is (van onder naar boven) blauw-rood-groen-blauw-rood. Rood mag dus òf de bovenste steen, òf de toren rood-groen-blauw-rood verzetten. Zet rood de bovenste steen als enige, dan kan blauw daarna de hele toren blauw-rood-groen-blauw in één keer bewegen!

Zijn er in een toren drie of meer stenen in één kleur, dan mag er niet zo worden vastgeklampt, dat de vastklamping ook nog eigen stenen bevat.

9. Het spel op de rol - 2, 3, 4, 5, 6

Men stelt zich voor dat het speelbord met de linker- en rechterzijde aan elkaar zijn geplakt; het speelbord zou dan een rol zijn en baan 1 en 6 grenzen aan elkaar.

Dat met de rol zou wat onpraktisch zijn, maar men kan het wel spelen dat baan 1 en 6 aangrenzend zijn. Dat wil zeggen dat men met een zijwaartse beweging van baan 1 naar baan 6 kan en omgekeerd!

Zie plaatje blz. 5: de rol.

10. Oeregel - (2), (3), (4), (5), (6)

Dit was de voorloper van het originele IGEL ÄRGERN.

De zwarte velden worden als normale velden behandeld, men kan simpel over ze heen zetten, zonder te worden geblokkeerd.

11. Anarchie-egel - 2, 3, 4, 5, 6

Deze variant mag zich in studentenkringen sinds enige tijd op een grote populariteit verheugen. Het is zeer boosaardig, er wordt veel geblokkeerd en het is alleen wat voor speelronden met vele goede verliezers.

Men laat bij het zijwaarts zetten de beperking weg dat alleen eigen stenen mogen worden gezet: iedere steen mag worden gezet. Daardoor komt men natuurlijk bijna niet meer voorbij de zwarte velden.

12. Vliegende start - (2), 3, 4, 5, 6

In het bijzonder bij meerdere spelers kan men met een vliegende start spelen. Eerst worden één ronde rechtsonder (tegen de normale speelvolgorde in) stenen ingezet. Zoals altijd, zo laag mogelijk. De speler die de laatste steen inzet, begint nu met het normale spel: er wordt meteen gedubbeld en zijwaarts gezet. In plaats van een voorwaartse beweging **kan** ook een volgende **eigen** steen worden ingezet. De steen moet dan op de gedubbelde baan worden ingezet. Hij **mag** alleen worden ingezet als dit veld leeg is. Een steen **moet** worden ingezet als er anders niet voorwaarts kan worden gezet en de speler nog stenen heeft. Een steen op een zwart veld hoeft **niet** op nog niet ingezette stenen te wachten. Probeer ook de combinatie met de dopingregels van variant 3.

13. Dringen - (2), 3, 4

In plaats van een voorwaarts te zetten steen op een daarvoor liggende steen te zetten, **kan** de daarvoor liggende steen ook door worden geschoven. Deze schuift dan zijnerzijds de daarvoor liggende steen verder, enz. Torens worden daarbij compleet verschoven. Op een zwart veld aankomende stenen worden opgestapeld, hier houdt het gedrang op. Zwarte velden zijn ook de hoofdreden om te dringen, in plaats van te blokkeren.

Deze regel kan men nog verscherpen als men ook zijwaarts dringen toestaat, daarbij moet men "op de rol" spelen (variant 9). Zijwaarts schuiven op de startvelden is dan echter verboden. Eveneens is zijwaarts schuiven verboden als daardoor een eindeloze zet ontstaat: als alle zes naast elkaar liggende banen bezet zijn en van een toren naar omlaag wordt geschoven.

14. Appelfrace - 2, 3, 4 (5)

Gestimuleerd door foto's waar bij een egel een appel op de stekels is gevallen, die hij niet meteen weer loskrijgt en daarom met zich meetroont, nu de volgende aardige regel:

Iedere speler markeert aan het begin van het spel één van zijn egels als appeldrager, doordat hij er een klein voorwerp op legt (of doordat hij hem als enige met het motief naar boven legt). De appeldrager moet bij de start altijd als laatste worden ingezet. Tijdens het spel mogen appeldragers nu nooit worden bezet. Appeldragers zetten altijd hooguit op en nooit onder torens. Om te winnen moet een speler niet alleen het overeengekomen aantal aan egels in het doel hebben, maar ook altijd zijn appeldrager.

Als je dit met de dopingregel (variant 3) combineert, geldt: de appeldrager heeft **nooit** doping gebruikt (hij is simpelweg zo snel, omdat appels zo gezond zijn), de eerste niet-appeldrager bijt in de zure appel in het doel, omdat deze wordt gediskwalificeerd.

15. Verkeerd IGEL ÄRGERN - (2), 3, 4, 5, 6

Bij deze variant heeft **ook** die speler gewonnen die **precies** één steen in het doel heeft en **alle** andere stenen in de zwarte gaten.

Nog wat harder is de versie: de speler die als laatste nog twee egels in de wedstrijd heeft (dat wil zeggen dat alle anderen al drie egels in het doel hebben), wint het spel.

16. Dobbelen uitzoeken - 2, 3, 4, 5, 6

Nog een standaardidee om te dobbelen, zoals dat al in sommige spellen voorkomt. Zoals in variant 6 en 7 kan men dit ook met andere dobbel spellen uitproberen.

Materiaal: er zijn precies zoveel dobbelstenen nodig als er spelers meespelen.

Na het inzetten gooit de speler die nu aan de beurt is, één keer met alle dobbelstenen tegelijk. Hij zoekt nu onder de getallen er één uit die hij wil hebben, zet deze en pakt de dobbelsteen bij zich. De volgende speler die aan de beurt is, kiest weer onder de overblijvende dobbelstenen het getal dat hij wil, enz., totdat uiteindelijk de laatste speler de dobbelsteen moet nemen die overgebleven is. Ter compensatie verzamelt hij nu echter weer alle dobbelstenen, gooit ze allemaal opnieuw en doet nu meteen een tweede beurt, waarbij hij nu de vrije keus heeft onder de dobbelstenen, enz.

17. Nieuwe zwarte velden - 2, 3, 4, 6

Materiaal: je hebt zes gele en zes zwarte velden nodig, waarmee je velden op het speelbord kunt afdekken (cultuurbarbaren zullen het wel verknoeien).

Bij de nieuwste oplage is een vel toegevoegd in het variantenboekje waar je deze kaartjes kunt uitknippen.

Voor het spel kan men er nu gezamenlijk over eens worden hoe men het parcours omzet, of ieder mag om de beurt een kaartje leggen (gele kaartjes op zwarte velden/kaartjes, zwarte kaartjes op gele velden/kaartjes), totdat ze allemaal zijn opgebruikt. Misschien kan men ook tijdens het spel de rangschikking veranderen? Probeer het uit en schrijf het ons!

PUNTEN OPSCHRIJVEN

In sommige speelronden kan men IGEL ÄRGERN tamelijk vaak achter elkaar spelen. Dan willen veel spelers een totaalwinnaar van de avond hebben bepaald. Daartoe kan men een lijst met punten aanleggen. Bij de "Egels met een geheime missie" (variant 2) is al een puntenwaardering ingevoerd. Hier een paar alternatieven.

18. Opschrijven puntenwaardering I, onschuldig - 2, 3, 4, 5, 6

De winnaar van een spel krijgt één punt. Spelers van wie twee of meer stenen het speeldoel niet hebben gehaald, krijgen één punt in mindering. Alle andere spelers krijgen nul punten. Er wordt een overeengekomen aantal ronden gespeeld, of beter, tot een speler een van tevoren vastgesteld aantal punten (bijv. drie) heeft gehaald.

19. Opschrijven puntenwaardering II, verscherpt - 2, 3, 4, (5), (6)

De winnaar krijgt één pluspunt. Alle andere spelers krijgen voor iedere steen die ze minder in het doel hebben gebracht dan de winnaar, telkens één minpunt. Er wordt gespeeld tot iemand vijf minpunten heeft.

20. Puntenwaardering voor toernooien - 3, 4, 5, (6)

Voor IGEL ÄRGERN-toernooien, waarbij in verschillende ronden verschillende groepen samenspelen, is de volgende waardering het meest doelmatig: iedere speler krijgt bij het speeleinde het aantal stenen dat hij in het doel heeft als punten. Daardoor wordt een karige tweede plaats nog redelijk gehonoreerd.

IGEL ÄRGERN VOOR WEINIG SPELERS

21. De Grote Familie - 2, (3)

Voor het spel met twee spelers hebben velen ons het volgende gezegd: iedereen krijgt de stenen van twee kleuren, zo zijn er meer stenen onderweg op het bord, daardoor komt het meer tot blokkades en interactie. Degene die als eerste drie stenen van één kleur in het doel heeft, wint.

22. Opschrijven met verdubbelaar-dobbelsteen voor twee personen - 2

Deze variant voor twee spelers, die wat aansluit op Backgammon, spelen we erg graag.

Materiaal: een extra verdubbelaar-dobbelsteen (uit een Backgammonspel) is nodig.

Er wordt gespeeld met de puntenwaardering uit variant 19. Aan het begin van het spel ligt de verdubbelaar-dobbelsteen alleen klaar; is echter nog niet ingezet. Zodra nu in de loop van het spel de eerste beide kolommen (start en de volgende) leeg gespeeld zijn, heeft een speler het recht om voor zijn beurt zijn tegenstander de verdubbeling **aan te bieden**. Deze heeft nu twee mogelijkheden:

1. Hij wijst de verdubbeling af. Dan heeft meteen de speler gewonnen die de verdubbeling heeft aangeboden. Daarvoor krijgt de aanbieder één pluspunt en de andere één minpunt.
2. De andere neemt het aan, dan wordt het spel verder gespeeld; bij alle waarderingen worden de punten dubbel opgeschreven. Ter markering legt de speler die de verdubbeling heeft aangeboden, de verdubbelaar-dobbelsteen met de "2" naar boven voor zich neer.

Er kan later verder worden verdubbeld, echter niet door de speler die de laatste verdubbeling heeft aangeboden. In het geval van die tweede aangenomen verdubbeling wordt de inzet verviervoudigd, of, in een afwijzing, wordt een dubbele nederlaag gewaardeerd, enz.

Voorbeeld: Anton biedt Berta een verdubbeling aan. Berta stemt toe. Later staat Berta beter en biedt Anton een verdere verdubbeling aan. Zou Anton nu passen, dan krijgt hij twee minpunten en Berta twee pluspunten. Hij neemt het aan en verliest met twee stenen achterstand. Berta krijgt nu vier pluspunten en Anton acht minpunten.

Men speelt door tot een speler bijvoorbeeld tien minpunten heeft.

23. Ingooien aan het begin - 2, 3, (4), (5), (6)

Voor weinig en in het bijzonder voor twee spelers, ontstaan gevarieerde startopstellingen als men met de dobbelsteen gooit om te bepalen waar men de steen neerzet.

24. De Witte Egel - 2

Tennis is zoals men weet de witte sport. De volgende regels kan men voor een tweepersoonsspel aan het tennis ontleenen.

Elk spel wordt als een set gewaardeerd. Men kan het spelen met twee gewonnen sets of als een "Grand Slam"-egel met drie gewonnen sets. Winnaar is diegene die het betreffende aantal sets (= spelletjes) heeft gewonnen. Misschien zou men voor het geval dat er een beslissingsset gespeeld moet worden, een speciale variant kunnen introduceren om alles nog dramatischer te maken.

25. Opschrijven met verdubbelaar-dobbelsteen voor meerdere personen - 3, (4)

Een heel interessante variant waarbij eventueel niet iedereen de hele tijd meespeelt. Daarom is het niet zo goed voor heel veel spelers.

Materiaal: er is natuurlijk ook een verdubbelaar-dobbelsteen nodig.

Gewaardeerd en verdubbeld wordt er volgens de regels van variant 22. Geen enkele speler mag in ieder geval twee maal achter elkaar verdubbelen. Bij een verdubbeling mogen alle andere spelers (ieder voor zich) beslissen of ze passen (om zo minder verliespunten te krijgen) of dat ze (om de verdubbelde inzet) verder meespelen. De stenen van de spelers die gepast hebben, blijven op het bord staan en worden door de verder spelende spelers (voorwaarts) bewogen om zo extra blokkades te creëren. Een verdubbeling telt alleen als aangenomen als **geen enkele** tegenspeler past. Past slechts één speler, dan spelen de overige spelers met de enkele inzet verder. Ook in het geval van een afgewezen verdubbeling, mag geen enkele speler meerdere keren achter elkaar een verdubbeling aanbieden.

IGEL ÄRGERN VOOR VEEL SPELERS

Bij meerder speler bevelen wij ook de varianten 2, 5, 4 en 12 aan.

26. Sneller spel I - (2), (3), (4), 5, 6

Men kan de speelduur verkorten als men het aantal stenen dat een speler in het doel moet brengen naar twee verlaagt.

27. Egel duwen - (2), 3, 4, 5, 6

Een tamelijk warrige variant, maar zeer leuk.

Als een speler geen voorwaartse zet kan doen, komt er een grote protestbeweging: alle vrije egels, die niet in de laatste kolom voor het doel staan, bewegen zich tegelijkertijd één veld naar voren. Whow! Om het overzicht te behouden, moet men de egels die het dichtst bij het doel staan als eerste bewegen en altijd van baan 1 tot en met baan 6 doorlopen.

In combinatie met de Vastklampvariant (8) kunnen dan eventueel zelfs vastgeklemdde torens worden bewogen!

28. Sneller spel II - (2), (3), (4), 5, 6

Men kan ook met slechts drie stenen per speler spelen. Men moet echter altijd met meer stenen spelen per speler dan dat er in het doel moeten worden gebracht; dat wil zeggen dat diegene wint die als eerste twee stenen in het doel heeft.

29. Zeer veel spelers - 7, 8, 9

Geloof je het niet? Ik heb al Igel Ärgern-ronden gezien met acht spelers! De speelduur neemt natuurlijk toe...

Materiaal: je hebt andere vlakke stenen nodig in andere kleuren, bijvoorbeeld Carromstenen.

De regels hoeven niet veranderd te worden.

Het spel wordt ook versneld door de varianten 10, 35 en 37.

VERDERE IDEEEN

30. Turbo-egel II - (2), (3), 4, 5, 6

Nog een kleine variatie van variant 5.

In relatie tot de dubbele dobbelstenen zijn natuurlijk ook andere volgordes denkbaar: dobbelen (met twee dobbelstenen), *zijwaarts, zijwaarts, voorwaarts, voorwaarts*, of ook wat beperkter, zoals *zijwaarts, voorwaarts, voorwaarts*.

31. Dobbelen, voorwaarts, zijwaarts - (2), (3), (4), (5), (6)

Dit schijnen veel mensen leuk te vinden, hoewel veel tactiek verloren gaat.

De gebruikelijke actievолgorde in een beurt: *dobbelen, zijwaarts, voorwaarts* wordt door de veranderde volgorde *dobbelen, voorwaarts en zijwaarts* vervangen, wat vaak tot risicovol manoeuvreren dwingt.

Sommige mensen spelen ook dat men voorwaarts en zijwaarts in een willekeurige volgorde mag spelen. Ons lijkt dat te makkelijk. Uitproberen! Deze versie zal bijzonder goed met de Anarchie-egel (variant 11) zijn te combineren.

32. Achterwaarts - 2, 3, 4, 5, 6

Men kan ter afwisseling ook eens van het doel naar de start lopen.

33. Marathon-loop - 2, 3, 4, 5, 6

Zoals bekend, werd al bij de legendarische wedstrijd tussen haas en egel niet alleen simpelweg het traject gelopen, maar tussen twee punten heen en weer.

Materiaal: de egelstenen van de oplagen 1 t/m 4 moeten allemaal aan één kant worden gemarkeerd, die van oplage 5 zijn dat al.

Het idee is dat de stenen eerst van start naar doel moeten en dan weer terug naar start. Om aan te geven welke steen al in het doel is geweest, wordt een steen in het doel omgedraaid. Door een markering op de achterzijde is dan duidelijk dat de steen weer op de terugweg is. Interessant is het vooral als zich torens vormen met stenen in verschillende richtingen. Natuurlijk mag geen steen in de verkeerde richting worden gezet.

34. Halmavariant - 2, 4, 6

De spelers lopen tegen elkaar in: de helft van start naar doel, de andere helft van doel naar start. Eenzijdig gemarkeerde stenen, zoals voor variant 33, zijn weliswaar niet echt nodig, maar zeer praktisch!

35. Superturbo-egel - 2, 3, 4, 5, 6

De zwarte velden zijn acceleratievelden, een zogenaamde trampoline: wie een zwart veld betreedt, gaat gelijk een extra veld verder.

36. Valkuilen - 2, 3, 4, 5, 6

Bij deze variant worden de zwarte velden alleen een beetje minder verscherpt.

De zwarte velden worden als valkuil behandeld. Alleen de eerste steen die in een zwart gat valt, is telkens geblokkeerd. Alle anderen mogen dan over de eerste steen heen zetten. Pas als alle over zijn kop zijn weggerend (op dezelfde hoogte zijn), komt de steen weer uit het gat gekropen.

37. Betonblok - 2, 3, 4, 5, 6

De zwarte velden worden nog minder verscherpt.

De zwarte velden worden als in de akker geplaatste betonblokken beschouwd. Ze mogen eenvoudigweg niet meer worden betreden. Men is op die velden weliswaar niet meer geblokkeerd, maar ze staan wel in de weg.

38. Glijbaan - 2, 3, 4, 5, 6

Een leuke verscherping van de zwarte velden.

Wie op een zwart veld komt, glijdt terug naar het startveld van de overeenkomende baan, van waaruit hij de wedstrijd weer moet oppakken!
Als alternatief kan men ook dobbelen op welk startveld de egel weer wordt ingezet.

39. Het zwarte gat - 2, 3, (4), (5), (6)

De ultieme verscherping van de zwarte velden.

De zwarte velden worden zwarte gaten. Wie erin valt, is voor altijd verloren. Spelwinnaar wordt degene die als eerste een egel in het doel heeft, of wie als laatste een overlevende egel heeft.

De mooie gladde houten stenen in IGEL ÄRGERN kunnen natuurlijk ook nog voor heel andere doeleinden worden gebruikt:

40. Egel schuiven - 2, 3, 4, 5, 6

Last but not least! Eigenlijk geen variant, maar altijd nog het eerste wat aan regels schriftelijk bij ons binnenkwam. Boze tongen beweren dat de bocht in de speelborden van de eerste oplage, daarbij als toegevoegd spanningselement werkt.

Gespeeld wordt er op die zijde van het speelbord waar geen vouw zit. De spelers zetten om de beurt hun stenen ergens op het speelbord. De velden spelen hierbij geen rol. Daarbij mogen er geen stenen op elkaar worden gezet. Om beurten schieten de spelers met de vingers, zoals bij Carrom, met één van hun egels en proberen zo andere egels van het bord te schuiven. Egels die slechts half buiten het bord liggen en de tafel nog niet raken, zijn nog in het spel. Wie als laatste nog egels op het bord heeft staan, wint het spel.

SAMENVATTING EN COMBINATIES

Er kan nog worden opgemerkt dat vele varianten gecombineerd kunnen worden: zeer graag spelen wij bijvoorbeeld de combinatie van de Geheime missie (variant 2) en de Doping (variant 3).

Voorzichtige schattingen laten meer dan 100 combinaties toe! Uwe L. Heilmann staat een lang dobbelsteenworpritueel voor, waarbij de dobbelsteenworp dan bepaalt welke variantencombinatie men speelt. Zoiets als: 1e dobbelsteen: bij 1 en 2 spelen we regels 1, tweede dobbelsteen, bij 1 t/m 4 spelen we variant 2, enz. Men moet er daarbij echter op letten dat zich sommige varianten elkaar ook uitsluiten... Misschien moet men toch systematischer te werk gaan?!

Als kleine experimenteerhulp dient de volgende tabel, waarbij de varianten gesorteerd zijn naar wat zij in het spel veranderen. In de kolom Duur is aangegeven of het spel daardoor langer (+) of korter wordt (-). Zo heeft "Opschrijven I" een ++, omdat men daar telkens twee keer moet spelen om de ranglijstwaardering te gebruiken. In de kolom Tactiek is aangegeven of de spelers door een variant meer (+) of minder (-) tactische mogelijkheden krijgen. Vermeldingen tussen haakjes betekenen dat er slechts weinig verandert.

Variant	Nr.	Spelers	Duur	Tactiek	Opmerking
Puntenwaarderingen					
Geheime Missie	2	(3), 4, 5, 6	0	+	lets bluf erbij
Opschrijven I	18	2, 3, 4, 5, 6	++	+	
Opschrijven II	19	2, 3, 4, (5), (6)	++	+	Avondvullend
Toernooiwaardering	20	4, 5, (6)	++	+	
Verdubbelaar voor 2	22	2	+	++	Franks voorkeur
Verdubbelaar voor meer	25	3, (4)	+	+	
De witte egel	24	2	+	+	
Anders dobbelen					
Reservedobbelsteen	6	2, 3, 4, 5, 6	-	+	Uitproberen!
Kaartendobbelsteen	7	2, 3, 4, 5, 6	-	+	Memorie!
Dobbelstenen uitzoeken	16	2, 3, 4, 5, 6	0	+	
Veranderde zetregels					
Extra zetmogelijkheid	4	2, 3, 4, 5, 6	0	+	Aanbevolen!
Turbo-egel I	5	(2), (3), 4, 5, 6	-	+	Aanbevolen!
Vastklampen	8	(3), 4, 5, 6	(-)	(+)	
Anarchie-egel	11	2, 3, 4, 5, 6	+	0	Gewetenloos!
Dringen	13	(2), 3, 4	+	+	
Vliegende start	12	(2), 3, 4, 5, 6	-	+	
Turbo-egel II	30	(2), (3), 4, 5, 6	-	+	
Dobbelen, voorwaarts, zijwaarts	31	(2), (3), (4), (5), (6)	+	--	
Duwen	27	(2), 3, 4, 5, 6	-	-	
Ingooien	23	2, 3, (4), (5), (6)	0	0	
Andere functies zwarte velden					
Oeregel	10	(2), (3), (4), (5), (6)	-	-	
Superturbo	35	2, 3, 4, 5, 6	-	-	
Valkuilvariant	36	2, 3, 4, 5, 6	-	0	
Betonblokvariant	37	2, 3, 4, 5, 6	-	-	
Glijbaan	38	2, 3, 4, 5, 6	+	-	
Zwart gat	39	2, 3, (4), (5), (6)	+	-	
Andere wedstrijdbanen					
5-Baan-egel	1	(2), 3, 4, 5, (6)	-	0	
Spel op de rol	9	2, 3, 4, 6	0	(+)	
Nieuwe zwarte velden	17	2, 3, 4, 5, 6	(+)	0	
Achterwaarts	32	2, 3, 4, 5, 6	0	0	
Marathonloop	33	2, 3, 4, 5, 6	++	0	
Halmavariant	34	2, 4, 6	0	0	
Andere figurenset					
Grote familie	21	2	+	+	Goed voor 2
Sneller I	26	(2), (3), (4), 5, 6	-	-	
Sneller II	28	(2), (3), (4), 5, 6	-	-	
Heel wat anders					
Dopingvariant	3	(2), 3, 4, 5, 6	(+)	(+)	Leuk!
Appelrace	14	2, 3, 4, (5)	0	+	
Verkeerd	15	(2), 3, 4, 5, 6	-	0	
Zeer veel spelers	29	7, 8, 9	+	-	Chaos
Egel schuiven	40	2, 3, 4, 5, 6	--	-	Zeer leuk!