

Vorbereidingen

Begonnen wordt met de 12 poortjes in elkaar te zetten. Zo'n gemonteerd poortje ziet er uit als in de tekening te zien is.

Om de beurt gooien de spelers met de bijzondere dobbelsteen, waarmee 1, 2 of 3 punten gegooid kunnen worden. Elke speler neemt evenveel poortjes van de stapel als hij met de dobbelsteen heeft gegooid en zet die naar eigen inzicht op de op het bord aangegeven posities neer. Nadat de 12 poortjes zijn geplaatst krijgt elke speler 3 speelfiguren van dezelfde kleur, t.w. een slang, een neushoorn en een olifant. Als er maar 2 spelers zijn is het spannender wanneer beiden twee kleuren voor hun rekening nemen. Per beurt spelen ze dan afwisselend met de ene en de andere kleur dieren.

Jullie zullen bemerken dat er 4 verschillende soorten van poortjes zijn:

- a) 3 poortjes, waar geen enkel dier onderdoor kan;
- b) 3 poortjes, die zo laag zijn dat alleen de slang kan passeren;
- c) 3 iets hogere poortjes, die alleen aan slang en neushoorn doorgang verlenen maar niet aan de olifant;
- d) 3 poortjes, die zo hoog zijn, dat alle 3 de dieren er doorheen kunnen.

Doordat de poortjes naar eigen inzicht worden opgesteld, is de afloop van elke partij verschillend, waardoor MARATHON altijd zal blijven boeien.

Nadat de dieren in de aangegeven startposities (met dezelfde kleuren als de dieren) zijn geplaatst, gaat het spel beginnen.

Spelregels

Als een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen, waarmee uitsluitend 1 punt, 2 of 3 punten gegooid kunnen worden.

Na een 1 mag men één poortje met een bepaalde hoogte van plaats verwisselen met een poortje met een andere hoogte, na een 2 mag dit met twee poortjes gebeuren, na een 3 zelfs met drie poortjes.

Als dit is gebeurd, verplaatst de speler zijn slang, neushoorn en olifant (in genoemde volgorde) zover over de baan als maar mogelijk is. Een dier kan niet verder wanneer het geblokkeerd wordt, d.w.z. dat het poortje te laag is, om dit dier door te laten. Daarna is de volgende speler aan de beurt om deze handelingen te verrichten, enz.

Bij het van plaats verwisselen van poortjes moet iedere speler er steeds voor zorgen, dat hij een zo ver mogelijke doortocht voor zijn eigen dieren forceert en zijn tegenstanders zoveel mogelijk blokkeert, waardoor die hun dieren maar over korte afstanden over de baan kunnen verplaatsen. Speelt men Marathon met 2 spelers, die om de beurt met één der kleuren spelen, dan moet de tactiek hieraan worden aangepast: beide samenspelende kleuren moeten elkaar zo min mogelijk hinderen.

De **winnaar** is de speler, die het eerst zijn 3 dieren of, als er 2 spelers met 2 kleuren zijn, het eerst 3 dieren van dezelfde kleur, via het start/finishvak heeft uitgespeeld.