

## **Haas en schildpad**

Een boeiend wedstrijdspel voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar  
Idee: David Parlett

Inhoud: 1 spelbord, 120 speelkaarten (90 wortelkaarten, 18 slakaarten, 12 haaskaarten), 6 racekaarten, 6 speelfiguren.

### **Basisidee van het spel**

De oude fabel van de wedloop tussen de haas en de schildpad toont aan dat het blindelings op het doel afstormen niet zonder meer tot een overwinning leidt. Ook de trage kan winnen als hij het maar slim aanpakt.

Het spel „haas en schildpad“ is een wedloop, waarbij de spelers als ze willen winnen nu eens zo snel moeten zijn als de haas en dan weer zo langzaam en bedachtzaam als de schildpad. Iedere speler is dus tegelijk haas en schildpad.

In dit spel zijn wortelen even belangrijk als benzine bij een autorace – zij geven de kracht om vooruit te komen. Voor iedere zet heeft men een

bepaald aantal wortelen nodig en wel hoe harder men rent, hoe meer wortelen. De spelers krijgen bij het begin van het spel hun reserve aan kracht in de vorm van wortelkaarten. Die zijn echter nooit genoeg om het doel te bereiken. Er zijn daarom verschillende mogelijkheden om aan nieuwe wortelen te komen. In ieder geval zijn dat dan speelzetten die voor het moment een oponthoud, maar op den duur toch een sneller oprukken betekenen. Ap die manier kan de trage in werkelijkheid de snelle zijn.

### **Vorbereiding**

**Spel voor 3 tot 6 personen:** Iedere speler ontvangt een racekaart en een speelfiguur. Men zet de speelfiguur vóór het startveld (met rode pijl) op het speelbord.

Iedere speler ontvangt wortelkaarten en wel

- bij 3 of 4 spelers 68 wortelen (3x1, 2x5, 1x10, 1x15, 1x30)
- bij 5 of 6 spelers 98 wortelen (als boven, maar 2x30).

De overige wortelkaarten worden, naar waarden gesorteerd, open op het speelbord gelegd. Dit is de voorraad wortelen. Van die stapels worden nieuwe wortelen afgenomen en aan die stapels worden wortelen

toegevoegd, die door het zetten gebruikt zijn.

Men moet de uitgedeelde wortelkaarten in de hand houden zodat de medespelers in de loop van het spel niet precies weten over hoeveel wortelen men beschikt.

Iedere speler krijgt bovendien 3 slakaarten (deze hoeven niet verborgen gehouden te worden). De slakaarten, die niet nodig zijn in het spel, worden terzijde gelegd.

De haaskaarten zijn gelukskaarten. Ze worden goed geschud en met de haaszijde naar boven naast het speelbord gelegd.

De spelers loten wie er mag beginnen.

**Spel voor 2 personen:** Elk der spelers krijgt 2 speelfiguren, die zij vóór het startveld (met rode pijl) op het speelbord opstellen. Beide spelers ontvangen ieder 5 slakaarten en 98 wortelen. De afwijkende spelregels voor 2 personen zijn aan het einde van de spelregels afgedrukt.

**Doel van het spel**

Het gaat er om als eerste op het doelveld (vlag met erekrans) aan te komen. Dat is pas mogelijk als men zich onderweg van zijn 3 slakaarten heeft kunnen ontdoen (zie „slavelden“). Bovendien mag men, als men de doellijn passeert, niet te veel wortelen over hebben (zie „einde van het spel“).

### **De zetten**

Op de schildpadvelden mag men alleen maar door een achterwaartse zet landen. Op alle andere velden mag men door een voorwaartse zet komen.

Op de slavelden en op de wortelenvelden moet of mag men ook blijven staan (nauwkeurige aanduidingen daarvoor staan bij de beschrijving van de betreffende velden). Op ieder veld mag altijd maar één figuur staan; men zet dus steeds alleen maar op vrije velden. Men mag over zoveel bezette velden heenspringen als men wil, maar ze tellen wel mee.

Men mag zoveel velden **vooruit** zetten als men wil (uitzondering: niet op een schildpadveld!). Voorwaarde is echter dat men voldoende wortelen heeft om de afgelegde afstand te betalen. De prijs voor het aantal afgelegde velden is van de **race-kaart** af te lezen. Men moet onmiddellijk betalen door de betreffende wortelkaarten bij de voorraad op het speelbord terug te leggen.

De prijzen stijgen veel sneller dan het aantal velden dat men er voor kan afleggen. Een verre zet is dus in verhouding veel duurder dan wanneer men dezelfde afstand in twee of drie zetten aflegt. De prijzen stijgen aan de hand van de volgende berekening:

1 veld kost 1 wortel

2 velden kosten  $1 + 2 = 3$  wortelen

3 velden kosten  $1+2+3=6$  wortelen

4 velden kosten  $1+2+3+4=10$  wortelen

**De betekenis van de velden**

De verschillende velden op de speelbaan bieden diverse mogelijkheden om weer wortelen terug te winnen, zodat men de race kan voortzetten.

De verschillende velden hebben de volgende betekenissen:

**Getallen- en vlaggenvelden:** Op de getallenvelden staat het cijfer 2, 3 of 4 en die hebben betekenis voor de spelers die zich in die positie in de race bevinden (deelnemers op de tweede, derde of vierde plaats). De vlaggenvelden hebben betekenis voor de spelers, die in de eerste, vijfde of zesde positie staan. Voor beide soorten van velden geldt dat ze alleen maar een betekenis hebben in zover deze positie in de race voorkomt. Als er bv. 3 personen met elkaar spelen gebeurt er op het veld met het getal 4 helemaal niets.

Als men op een getallen- of vlaggenveld landt gebeurt er om te beginnen helemaal niets, maar pas als men de volgende keer aan de beurt is. Als het getal van het veld overeenkomt met de eigen positie in de race dan ontvangt men uit de wortelvoorraad het 10-voudige van dit getal aan wortelen.

Voorbeeld: een speler is aan zet. Hij bevindt zich in tweede positie op een veld met het getal 2. De speler ontvangt dan 20 wortelen voordat hij zet. Bevindt hij zich in eerste positie op een vlaggenveld dan ontvangt hij 10 wortelen. Bevindt hij zich in vijfde positie op een vlaggenveld dan ontvangt hij 50 wortelen.

Tussen aankomst en verder zetten kan de eigen positie door zetten van de medespelers sterk veranderen. Men moet dus proberen zo nauwkeurig mogelijk te schatten hoe de andere spelers wel zullen zetten en welke situatie er zal zijn ontstaan als men zelf weer aan de beurt is.

**Schildpadvelden:** Bij het vooruitzetten mag men niet op schildpadvelden landen. Deze velden worden alleen maar door achteruit zetten bereikt. Men hoeft dan niets te betalen, integendeel men ontvangt veel wortelen. Men mag alleen maar naar het dichtstbijzijnde schildpadveld terugspelen en dat alleen maar als het onbezet is. Men telt het aantal velden dat men tot het schildpadveld teruggaat en men ontvangt het 10-voudige van dit aantal uit de voorraad.

Voorbeeld: als het schildpadveld direkt achter de figuur van de betreffende speler ligt, ontvangt hij 10 wortelen, als het er 2 velden achter ligt 20 wortelen, enz.

Men kan van een schildpadveld in de volgende zet ook verder terug naar het volgende schildpadveld.

**Slavelden:** Iedere speler moet zijn 3 slakaarten één voor één zien kwijt te raken, omdat hij anders niet op het doel mag komen. Men noemt dat „zijn sla opvreten“. Sla mag alleen maar op slavelden gevreten worden en alleen daarvoor mag men op de slavelden komen. Wie al zijn sla opgevreten heeft mag niet meer op een slaveld komen.

Als men op een slaveld landt, gebeurt er voorlopig niets. Als men de volgende keer aan de beurt is, zet men niet, maar geeft één van zijn slakaarten af. Voor de afgegeven slakaart ontvangt men wortelen en wel evenveel als de positie, waarin men zich op dat moment bevindt.

Als men dan weer aan de beurt is kan men vanaf het slaveld verder zetten. Men kan dus niet onmiddellijk na elkaar twee slakaarten op hetzelfde slaveld kwijt raken. Men mag echter meerdere keren op hetzelfde slaveld landen, als men daar tussendoor naar een schildpadveld teruggaat en dan weer vooruit zet.

**Wortelvelden:** Als men op een wortelveld landt mag men bij de volgende beurt gewoon verder zetten en dan gebeurt er helemaal niets. Men mag er

echter ook blijven staan en ontvangt daarvoor 10 wortelen uit de voorraad, zonder dat er rekening gehouden wordt met de positie waarin men zich bevindt. Men kan dat zo dikwijls herhalen als men wil, dus steeds weer een beurt overslaan en daarvoor 10 wortelen ontvangen.

Men kan op een wortelveld ook wortelen kwijt raken. Dit is vooral van belang tegen het einde van de race als men nog teveel wortelen in de hand heeft. In dat geval blijft men, evenals in plaats van te zetten, op het wortelveld staan en betaalt men daarvoor 10 wortelen aan de voorraad. Ook dit mag men zo dikwijls herhalen als men wil.

**Haasvelden:** Als men op een haasveld landt, neemt men onmiddellijk de bovenste haaskaart en men voert de aanwijzing uit die er op staat. De haaskaart wordt weer onder de stapel gestoken.

De aanwijzingen op de haaskaarten hebben voorrang op de overige voor de zetten voor de verschillende velden geldende regels. In twijfelgevallen gelden de volgende toelichtingen:

**Ga direkt achteruit of vooruit naar het dichtstbijzijnde wortelveld!**

Men zet vooruit of achteruit op het dichtstbijzijnde onbezette wortelveld.

Daar kan men gebruik maken van alle voordelen die het wortelveld biedt.

**Je moet een beurt overslaan!** Men blijft, in plaats van te zetten, de volgende keer op het haasveld staan.

**Zet direkt nog een keer!** Men mag, als men kan en wil, onmiddellijk nog een keer zetten, ook op een ander haasveld. Als men vooruit zet moet men betalen.

**Je laatste zet kost niets!** Men neemt de wortelen uit de voorraad terug, die men heeft betaald om op het haasveld te komen.

**Men mag 10 wortelen nemen of 10 wortelen afgeven!** Eén van beide mag men onmiddellijk doen – men moet het niet. Als men weer aan de beurt is, zet men verder.

**Vreet onmiddellijk een krop sla op!** Men doet of men zojuist op een slaveld zou zijn aangekomen, dus bij de volgende beurt een slakaart inwisselen tegen wortelen en bij de daaropvolgende beurt verder zetten. Als men geen slakaart meer heeft, slaat man een beurt over.

**Je moet één positie terug!** Men gaat op het dichtstbijzijnde vrije veld staan achter de speler die achter je komt. Voor het achteruit zetten krijgt men in dit geval geen wortelen, ook niet, als men op een schildpadveld landt. Als er geen vrij veld beschikbaar is, moet men in geval van nood twee posities terug. Een vrij slaveld komt alleen maar in aanmerking als men nog sla heeft. In het begin van het spel kan het nodig zijn dat men tot achter het startveld teruggaat.

**Ga onmiddellijk een positie naar voren!** Men zet op het dichtstbijzijnde vrije veld vóór de speler die voor je staat, zonder wortelen te betalen. Als er geen vrij veld beschikbaar is, mag men nog een positie verder voorwaarts. Dit kan zelfs tot gevolg hebben dan men tot in het doel landt.

**Als men geen wortelen meer heeft**

Als een speler alle wortelen heeft uitgegeven en zich dan niet op het dichtstbijzijnde schildpadveld kan terugtrekken, omdat dat intussen bezet is, kan hij niet meer aan wortelen komen.

In dat geval moet de speler opnieuw bij de start beginnen. Hij krijgt het bij de eerste start uitgegeven aantal wortelen, maar geen nieuwe sla. Heeft hij bv. al twee kroppen sla gevreten, dan begint hij er dus met één.

### **Einde van het spel**

Om in het doel te belanden moet men één veld verder dan het laatste veld zetten (op de vlag met erekrans) en betalen. De winnaar behoudt de eerste positie. Als het om posities gaat, bevinden zich dus de om de volgende plaatsen strijdende spelers in de tweede, respectievelijk derde positie.

Men mag niet in het doel gaan zolang men niet al zijn slakaarten kwijt is. Bovendien mag men niet teveel wortelen over hebben. Wie als eerste in het doel wil gaan, mag na deze zet niet meer dan 10 wortelen over hebben, de tweede mag er niet meer dan 20, de derde niet meer dan 30 hebben enz.

Er zijn twee manieren om van overtollige wortelen af te komen. Men kan op een wortelveld zetten en daar beurt na beurt 10 wortelen afgeven.

Men kan ook van schildpadveld tot schildpadveld zich zeer ver terugtrekken. Daarbij ontvangt men weliswaar zeer veel wortelen maar toch minder dan men nodig heeft om aansluitend in een enkele, lange zet weer vooruit te gaan.

### **Spel voor 2 personen**

Beide spelers krijgen ieder twee speelfiguren, ieder 5 slakaarten en ieder 98 wortelkaarten. De spelers zetten om beurten, ze zetten telkens maar één van hun beide figuren. Men mag zelf kiezen met welke figuur men zet,

behalve wanneer een figuur op een slaveld staat: die moet gezet worden als de sla opgevreten is. Het speelt geen rol welke figuur men de sla laat vreten.

Winnaar is de speler, die als eerste beide figuren in het doel brengt. Dat is pas mogelijk als alle vijf kroppen sla opgevreten zijn. Als men zijn eerste figuur in het doel brengt mag men zoveel wortelen in de hand hebben als men wil. Als men de tweede figuur in tweede positie in het doel brengt, mag men niet meer dan 20 wortelen hebben. Overigens gelden alle regels van het spel voor 3-6 spelers.

#### **Over de tactiek van het spel**

Wanneer men „Haas en schildpad“ een of tweemaal heeft gespeeld, ontdekt men al gauw de vele tactische mogelijkheden en leert men die goed gebruiken. Enige overweging loont vooral bij de regelmatige wisseling van de posities. Bij iedere zet gaat het er om te overwegen wat voor effect deze heeft op de posities van de tegenstanders. Een voorbeeld: bij een spel met vier personen besluit je om je figuur terug te trekken naar het dichtstbijzijnde schildpadveld, zodat je achter de speler komt die in vierde positie staat en op een veld met het getal 4. Het gevolg is dat deze speler niet, zoals hij van plan was, 40 wortelen krijgt en dat misschien ook de plannen van de andere

spelers in de war worden gestuurd. Bovendien kun je daarna zelf op het veld met het getal 4 zetten. Het is van belang de plannen van de medespelers op langere termijn te observeren. Veel spelers blijven met opzet achter en verzamelen door regelmatig heen en weer te zetten een grote voorraad wortelen. Daarmee maken ze dan plotseling een grote sprong voorwaarts. Anderen houden zich zo veel mogelijk vooraan op en proberen misschien bovendien geluk te zoeken op de haasvelden.

Het is van belang zijn kaarten zo vast te houden dat de medespelers niet kunnen weten hoeveel wortelen men bezit. Zo kan men eventueel ongemerkt zoveel wortelen verzamelen, dat men ver van achteren en één zet in het doel kan landen. Men moet er echter ook op letten dat men niet te veel wortelen verzamelt, die men dan plotseling niet snel genoeg meer kwijt zou kunnen.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort**

