

HASE UND IGEL

Doel van het spel

De speler die als eerste het doel bereikt, wint het spel. Hierbij moet hij echter al zijn sla verorberd hebben en mag hij over niet meer dan 10 worteltjes meer beschikken.

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-afbeelding bovenaan) naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ Elke speler plaatst zijn speelfiguur op het startveld. Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

- ⇒ In dit spel kan een speelfiguur of vooruit of achteruit bewogen worden, nooit beide tegelijk. Om vooruit te bewegen, moet de speler worteltjes betalen (zie renkaart). Voor achterwaartse bewegingen ontvangt een speler worteltjes-kaartjes en vult hij zijn voorraad terug aan. Op elk veld mag maximaal één speelfiguur staan. Bezette velden mogen oversprongen worden, maar tellen wel mee als veld.
- ⇒ **Voorwaartse beweging :**
Voorwaartse bewegingen zijn toegelaten tot op alle vrije velden, behalve op de egelvelden. Het aantal velden dat een speelfiguur vooruit bewogen wordt, kan een speler zelf bepalen. Hij moet hiervoor echter wel over voldoende worteltjes beschikken. Het aantal worteltjes dat per beurt nodig is per aantal afgelegde velden 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 dichtstbijzijnde achterliggende egelveld. Egelvelden mogen alleen bij achterwaartse bewegingen betreden worden, niet bij voorwaartse ! Om achteruit te bewegen moet een speler geen worteltjes betalen, maar ontvangt hij er. Hierbij vermenigvuldigt hij het totaal aantal achteruit bewogen velden met 10. Dit is het aantal worteltjes dat de speler ontvangt. Indien het dichtstbijzijnde achterliggende egelveld bezet is, mag er geen achterwaartse beweging uitgevoerd worden. Tijdens de volgende beurt mag een speler van op een egelveld terug vooruit of nogmaals achterwaarts (op voorwaarde dat dit egelveld vrij is natuurlijk) bewogen worden.
- ⇒ **Betekenis van de velden :**
De velden op het speelbord bieden de spelers de kans om nieuwe worteltjes te verzamelen. De beginvoorraad van de spelers volstaat immers niet om het doel te bereiken. Elke speler is onderweg dus noodgedwongen verplicht om zijn

worteltjesvoorraad bij te vullen.

- * **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 dit veld, kan hij tijdens de volgende beurt gewoon verder bewegen en gebeurt er niets. Of 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 worteltjesvelden ook worteltjes achterlaten. Telkens een speelfiguur blijft staan, mag een speler 10 worteltjes teruggeven.
 - * **Getal- en vlagvelden** : De relatieve positie van een spelfiguur ten opzichte van de andere spelfiguren is in dit spel erg belangrijk. 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 waarde 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 gelden alleen op moment dat een spelfiguur het veld verlaat. Stemt op het moment dat de speler aan de beurt is de relatieve positie van zijn spelfiguur overeen met het afgebeelde cijfer, dan ontvangt de speler het tienvoud van dat cijfer aan worteltjes. Omdat er heel wat kan gebeuren tussen twee beurten van dezelfde speler in, 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 een 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 sla-kaarten achter te laten zonder dit veld eerst verlaten te hebben (en er achteraf eventueel terug naartoe te zijn gekeerd).
- ⇒ Mocht een speler op een gegeven moment niet meer over genoeg worteltjes beschikken om vooruit te bewegen en het dichtstbijzijnde egelveld is bezet, dan kan een speler geen nieuwe worteltjes bemachtigen. Als straf hiervoor moet hij terug van start vertrekken met zijn oorspronkelijke hoeveelheid aan worteltjes. Hij ontvangt echter 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.

HASE UND I G E L		
Ravensburger	Parlett, David	1978
2 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	40 min.