

# IGEL ÄRGERN



Een race voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar  
Speelduur: 20 tot 50 minuten, afhankelijk van het aantal spelers

## Spelmateriaal

dubbelzijdig spelbord, 24 speelstenen: egels in 6 verschillende kleuren, 1 dobbelsteen, spelregels, boekje met varianten (niet benodigd voor het basisspel)

## Doel van het spel & voorbereiding

Elke speler krijgt 4 stenen van eenzelfde kleur en probeert daarvan als eerste 3 over de finishlijn te krijgen. Er wordt gespeeld op het spelbord met 6 banen. (Het bord met de 5 banen wordt uitsluitend in een aantal spelvarianten gebruikt.)

## Begin van het spel

De spelers zetten om beurten één van hun stenen op één van de 6 velden in de startrij op het spelbord. De torens die zo ontstaan, moeten zo laag mogelijk gehouden worden:

- **Vlakke torens**  
Eerst moeten de lege velden ingenomen worden; pas daarna mogen torens van 2 hoog ontstaan, vervolgens torens van 3 stenen, enz.
- **Uitzondering**  
Als een speler een steen moet inzetten bovenop een steen van de eigen kleur, mag hij een andere steen of toren kiezen om zijn steen op te leggen.

## Spelverloop

Als iedereen zijn 4 stenen in de startrij geplaatst heeft, wordt er om beurten gezet:

- **Zet**  
Een zet van een speler bestaat uit 3 delen, die steeds in de aangegeven volgorde worden uitgevoerd:
  - 1) dobbelen
  - 2) zijwaartse beweging
  - 3) voorwaartse beweging
- **Geblokkeerde stenen**  
Door het zetten, kunnen overal op het bord torens ontstaan: Zet een speler een steen op een reeds bezet veld, dan plaatst hij deze bovenop de steen of stenen die er al liggen. Het staat de spelers vrij om naar onbezette of bezette velden te bewegen. Er mogen

echter alleen afzonderlijke, vrije stenen gezet worden: Alle stenen die onder één of meer andere stenen liggen, zijn geblokkeerd en moeten wachten tot ze weer vrijgespeeld worden (bovenaan de toren liggen).

- **1) Dobbelen**

De speler die aan de beurt is, dobbelt. Het geworpen getal is pas van belang bij stap 3 (voorwaartse beweging), maar er kan echter al rekening mee gehouden worden in de 2<sup>de</sup> stap.

- **2) Zijwaarts**

De speler die aan de beurt is, mag een vrije steen van zijn eigen kleur zijdelings op een naburige baan verzetten. (Een vrije steen op baan 4 kan bijvoorbeeld omhoog in baan 3 en omlaag in baan 6 gezet worden). Deze beweging is niet gebonden aan het vooraf geworpen getal. Is er geen eigen vrije steen, vervalt de zijwaartse beweging.

- **3) Voorwaarts**

De speler die aan de beurt is, moet een vrije steen in de baan die overeenstemt met de dobbelsteenworp in stap 1, één veld in de richting van de finishlijn verplaatsen. Zowel eigen stenen als stenen van de tegenspelers kunnen voorwaarts verplaatst worden. Is er geen vrije, eigen steen moet men wel één van de tegenpartij verplaatsen/ Zijn er meerdere vrije stenen in de gedubbelde baan, dan kan de speler kiezen dewelke hij verzet. Is er geen vrije steen in de gedubbelde baan, vervalt de voorwaartse beweging.

## Egelvelden

Op de 6 zwarte velden van het spelbord wordt men “ge-egeld”:

Zoals op elk ander veld kunnen ook op zwarte velden torens ontstaan van gelijk welke hoogte. Zijn er echter nog stenen in de rijen (op elk van de 6 banen!), gelegen vóór het zwarte veld in kwestie (d.w.z. op of tussen de startrij en de rij met het zwarte veld), dan zijn alle stenen op dit zwarte veld geblokkeerd; ook de bovenste steen!

De stenen op een egelveld zijn pas weer vrij als alle rijen (ook de startrij!) op alle banen vóór het zwarte veld in kwestie leeg zijn. Het is niet mogelijk “doorheen” geblokkeerde zwarte velden te zetten (= zijwaarts erop en voorwaarts er direct weer uit). Zwarte velden waarvóór zich geen stenen meer bevinden, kunnen weer als een normaal veld gebruikt worden.

## Einde van het spel

Van zodra een speler 3 van zijn stenen op de finishlijn gezet heeft, heeft hij gewonnen. Het speelt geen rol in welke banen deze 3 stenen zich bevinden. Het spel eindigt onmiddellijk als de 3de steen het doel bereikt. Het “klassement” voor de andere spelers kan opgemaakt worden op basis van het aantal stenen op de finishlijn.

## Basisspel (geen variant)

(□) □ □ □ □ (□)

De dobbelstenen bij elke variant geven aan voor welk aantal spelers de variant in kwestie aanbevolen is. Getallen tussen haakjes duiden op beperkte aanbevelingen. Volgens ons komen de zwakke punten van het basisspel het sterkst tot uiting indien het met 2 of 6 spelers gespeeld wordt, maar dat kan natuurlijk schillen van spel tot spel.

Materiaal: Vanzelfsprekend heb je voor het basisspel geen extra materiaal nodig, maar voor sommige varianten is dat wel het geval.

### 1. Spel met 5 banen

Materiaal: Op de achterkant van het normale spelbord zit vanaf deze oplage een spelbord met slechts 5 banen.

Men speelt volgens de normale regels. Wanneer men een □ gooit – die er als baan niet meer is – mag een willekeurige steen vooruitgezet worden, maar niet die, die eerst zijdelings is gezet!

Men kan deze regel combineren met variant 9, die inhoudt dat banen □ en □ aan elkaar grenzen, waardoor men met een zijdelingse beweging van de ene naar de andere kan gaan.

### 2. Geheime missie

(□) □ □ □ □

Deze variant brengt heel nieuwe bluf- en samenwerkingselementen in het spel. Hij is ook uiterst geschikt wanneer de punten over meerdere spelletjes bijgehouden worden (zie verder).

Materiaal: De 4 stenen van eenzelfde kleur moeten van elkaar te onderscheiden zijn. In de nieuwste editie van Igel Ärgern staan er bv. 4 verschillende motieven op de stenen: er is een slapende, zittende, sluipende en klauwende egel. Wie nog over een oudere uitgave van het spel beschikt, moet de stenen zelf markeren.

Voor het begin van het spel noteert iedere speler op een briefje één van de motieven zonder dat de spelers elkaars briefje kunnen zien. Tijdens het spel worden de stenen steeds zo gezet dat de motieven bovenaan liggen. Aan het einde van het spel krijgt men zowel een punt voor elke eigen steen als voor elke steen van de tegenstander met het op voorhand gekozen motief. De eigen steen met dat motief is dubbel zo belangrijk: hij is 2x1 punt waard. De speler met de meeste punten wint.

*Voorbeeld: Anne beëindigt het spel als ze 3 stenen op de finishlijn heeft. Zij heeft de slapende egel op voorhand uitgekozen en er zijn 2 slapende egels over de eindstreep, dus heeft ze 5 punten. Bieke, die ook al 2 stenen over de streep had, heeft de zittende egel uitgekozen. Als er nu 4 zittende egels het doel bereikt hebben, wint Bieke met  $2+4=6$  punten.*

### 3. Dopingcontrole

(□) □ □ □ □

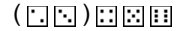
De allereerste steen die de finishlijn bereikt, wordt wegens duidelijk zichtbaar dopinggebruik gediskwalificeerd: hij wordt uit het spel genomen, telt niet mee en zijn onfortuinlijke bezitter moet met 3 stenen verder spelen.

## 4. Extra zetmogelijkheid



Wanneer een speler aan de beurt is, wiens stenen allemaal geblokkeerd zijn, beschikt in plaats van de zijdelingse beweging – die hij nu niet kan uitvoeren – over de volgende mogelijkheid: in een toren waarin zich één of meer eigen stenen bevinden, mag hij de onderste steen naar boven zetten.

## 5. Turbo-egels I



Deze variant is in het bijzonder goed voor 5 of 6 spelers. Het spel verloopt vlotter en iedereen kan méér doen voor zijn eigen egels. Aanbevolen!

Materiaal: Voor deze variant is een extra dobbelsteen nodig.

Is een speler aan de beurt, werpt hij met 2 dobbelstenen tegelijk. Vervolgens zet hij opzij, vooruit, opzij en weer vooruit. Bij de voorwaartse zetten, moeten beide dobbelsteen-worpen gebruikt worden, maar de speler die aan de beurt is, mag zelf kiezen in welke volgorde hij ze benut. Variant 30 is een gelijkaardige.

## 6. Spaardobbelsteen



Dit is een algemeen idee waarmee men veel dobbelspellen meer berekenbaar kan maken. Probeer het ook maar eens bij andere spelletjes.

Materiaal: Voor elke speler heeft men een bijkomende dobbelsteen nodig, dus in totaal één dobbelsteen meer dan er spelers zijn.

Bij het begin van het spel, nog voor de stenen op het bord gezet worden, dobbelt elke speler met een dobbelsteen en legt die dan als een soort van spaarpot, de zgn. Spaardobbelsteen, voor zich. Komt nu later een speler aan de beurt, dan krijgt hij de overgebleven dobbelsteen en werpt daarmee. Voor zijn zet kan hij nu kiezen of hij het zojuist geworpen getal benut, dan wel het getal op zijn spaardobbelsteen. De niet benutte steen blijft als spaardobbelsteen liggen; de andere steen wordt aan de volgende speler doorgegeven. Daardoor heeft men meestal de keuze uit 2 verschillende getallen en kan men meer beslissen. Bovendien gaat een speler zich niet meer voor een zwart veld wagen in een baan, waarvan een andere speler het getal op zijn spaardobbelsteen voor zich heeft liggen.

## 7. Kaartenvariant



Nog een idee om het gelukselement af te zwakken; ditmaal met memory-componenten.

Materiaal: 7 speelkaarten met de waarden 1 t/m 6 en een joker, allen met dezelfde rugzijde of nog pittiger: 13 speelkaarten, telkens tweemaal de waarden 1 t/m aangevuld met een joker.

De kaarten worden geschud en als blinde stapel neergelegd. Voor zijn zet moet een speler altijd aankondigen of hij de 1<sup>ste</sup> of de 2<sup>de</sup> kaart voor zijn zet wil gebruiken. Daarna draait hij zoveel kaarten om als hij zojuist aankondigde en gebruikt het overeenkomstige getal zoals een worp met de dobbelsteen. Daarna wordt de kaart, resp. de kaarten, weer blind onder de stapel gelegd, zodat de kaarten in de stapel altijd dezelfde volgorde behouden. Wie een joker trekt, mag op een willekeurige baan zetten of de kaarten opnieuw schudden en een nieuwe zet doen.

## 8. Klemvariant

(□)□□□□

Heeft een speler in een toren 2 eigen stenen, en één daarvan ligt boven, dan mag hij die allebei tegelijk bewegen – zowel opzij als vooruit. Zitten er tussen die 2 eigen stenen, één of meer vreemde stenen, dan worden die “in de klem genomen” en mee bewogen. Men mag ook gewoon alleen de bovenste steen van de stapel bewegen.

*Voorbeeld: De toren is (van onder naar boven) blauw-rood-groen-blauw-rood. Rood mag dus alleen rood verplaatsen of rood-groen-blauw-rood. Zet rood alleen zijn bovenste steen, dan kan blauw daarna de hele toren blauw-rood-groen-blauw als een geheel verplaatsen.*

Zijn er in een toren 3 of meer stenen van één kleur, dan mag er niet zodanig geklemd worden dat er tussen de 2 eigen stenen nog een andere steen van de eigen kleur zou zitten.

## 9. Spel zonder grenzen

□□□□□□

Men beeldt zich in dat de linker en rechterkant van het spelbord aan elkaar zijn gekleefd. Het spelbord is dan als het ware een “buis” waarbij banen □ en □ naast elkaar liggen. Een rechtstreeks gevolg hiervan is dat zijwaartse bewegingen van beide banen naar elkaar toegelaten zijn.

## 10. Oeregels

(□□□□□□)

Dit was de voorloper van Igel Ärgern. De zwarte velden worden als normale velden beschouwd en kunnen gewoon betreden worden, zonder dat de stenen hierop geblokkeerd raken.

## 11. De anarchie-egel

□□□□□□

Deze variant zou vooral in studentenmilieus populair zijn. Hij is zeer gemeen, laat veel blokkeren toe en is enkel geschikt voor spelers die tegen een stootje kunnen.

Bij de zijwaartse beweging vervalt de beperking dat alleen eigen stenen verplaatst mogen worden. Zijwaarts zetten kan m.a.w. ook met een steen van de tegenstrever. Hierdoor wordt het haast onmogelijk om de zwarte velden nog te vermijden.

## 12. Vliegende start

(□)□□□□□

In het bijzonder bij een spel met meerdere spelers kan een vliegende start voor snelle actie zorgen. Vooreerst wordt een ronde tegen de wijzers van de klok (en de normale speelvolgorde) in door elke speler een steen ingezet. Daarbij moet men zoals altijd zo laag mogelijk blijven. De speler die de laatste steen heeft gezet, begint nu met het normale spel, dat weer met de wijzers van de klok meeloopt. Er wordt onmiddellijk gedubbeld en (eventueel) zijwaarts gezet. I.p.v. een zet vooruit, kan men echter ook een verdere eigen steen inbrengen op het startveld van de gedubbelde baan. Hij mag uitsluitend ingezet worden als het veld in kwestie vrij is. Een steen moet ingezet worden als er anders niet vooruitgezet kan worden en de speler nog stenen in zijn reserve heeft. Een steen op een zwart veld moet niet wachten op nog niet ingezette stenen.

Probeer ook in combinatie met dopingregel 3.

## 13. Wroeten

(□)□□

door Klaus Bubert. In plaats van een steen vooruit te bewegen en bovenop de daarvoor liggende steen te zetten, kan de daarvoor liggende steen ook vooruitgeduwd worden. Die duwt dan weer de steen die daarvoor ligt een veld vooruit, enz. Torens worden daarbij als een geheel verschoven. Stenen die zodoende op een zwart veld arriveren, worden opgestapeld. Daar stopt dan ook het gewroet.

Men kan deze regel ook nog uitbreiden naar de zijwaartse beweging. Best wordt dan gespeeld in combinatie met het spel zonder grenzen uit variant 9. Zijwaarts wroeten is dan echter niet toegelaten op de startvelden of wanneer er een eindeloze reactie zou ontstaan: met name wanneer alle velden in de rij bezet zijn en er zich daarin geen zwart veld zou bevinden.

## 14. Appelkoers

□□□(□)

door Uwe L. Heilmann. Na het zien van een foto waarop een egel een appel op zijn stekels heeft gekregen, die er niet meer afkrijgt en bijgevolg overal mee naartoe sleept, werd de volgende variant bedacht.

Elke speler duidt bij het begin van het spel aan welke van zijn egels de appeldrager wordt, door er een klein voorwerp (bv. muntstuk of knopje) op te leggen (of door hem als enige met het motief naar boven te leggen,...). De appeldrager moet aan de start altijd als laatste ingezet worden. Tijdens het spel mogen appeldragers nooit onder of in een toren zitten; hooguit liggen ze er bovenop. Ze mogen m.a.w. niet afgedekt worden door andere stenen. Om te winnen moet een speler niet alleen het vereiste aantal egels over de streep hebben, maar ten minste ook zijn appeldrager.

Wanneer men deze variant combineert met de dopingregel uit variant 3, geldt dat de appeldrager nooit gediskwalificeerd wordt. (Wat is er nu ook gezonder dan een blozende appel?) Het is de eerste niet-appeldrager die over de eindstreep kruipt die gediskwalificeerd wordt en door de zure appel moet bijten.

## 15. Anti-egels

(□)□□□□

door Felicitas & Benjamin Novotny. Bij deze variant wint ook de speler die er in slaagt precies één steen over de finishlijn te krijgen en alle andere eigen egels op één of meer zwarte velden staan.

Nog meedogenlozer wordt het in de volgende versie: de speler die als laatste nog 2 egels in de race heeft (d.w.z. dat de anderen allemaal al 3 egels in het doel hebben), wint het spel.

## 16. Dobbelsteen kiezen

□□□□□

Een ander basisconcept (zie ook varianten 6 en 7) om meer variatie in het dubbelspel te brengen.

Materiaal: Men heeft zoveel dobbelstenen nodig als er spelers zijn.

Na het inzetten van de stenen, dobbelt de speler die aan de beurt is met alle dobbelstenen tegelijk. Hij kiest dan uit de geworpen getallen welk hij wil hebben, voert zijn zet uit en legt de betreffende dobbelsteen bij zich. De volgende speler kiest dan uit de overgebleven

dobbelstenen het getal dat hij wil houden, enz. tot uiteindelijk de laatste speler de enige overgebleven dobbelsteen moet nemen voor zijn zet. Ter compensatie verzamelt deze alle dobbelstenen, dobbelt opnieuw en doet onmiddellijk een volgende zet waarbij hij nu de keuze heeft uit alle dobbelstenen, enz.

## 17. Nieuwe zwarte velden

Materiaal: Men heeft 6 gele en 6 zwarte kaartjes nodig waarmee men de velden op het spelbord kan afdekken. Bij de nieuwste oplage zit een voorbeeldblad waar men de kaartjes gemakkelijk kan uitknippen. Eventueel kunnen ze nog verstevigd worden met een stukje karton.

Voor het spel kan men gezamenlijk beslissen hoe men het parcours wil omvormen of men kan om beurten een kaartje leggen (gele kaartjes op zwarte velden en vice versa) tot ze allemaal opgebruikt zijn.

Misschien loont het de moeite om ook tijdens het spel de schikking van het spelbord te veranderen. Probeer het gerust eens uit...

### *Score bijhouden*

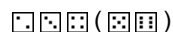
*Igel Ärgern leent er zich bijzonder goed toe om enkele partijen na elkaar te spelen. Veel mensen willen dan een algemene winnaar van de avond kunnen aanduiden, en dan is het nodig om een soort van scorebord bij te houden. Variant 2 met de geheime missies, beschreef al een mogelijke puntentelling, maar hieronder vindt u nog enkele alternatieven.*

## 18. Puntentelling I, onschuldig



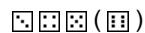
De winnaar van een spel krijgt 1 punt. Bij spelers die 2 of meer stenen missen om het doel te bereiken, wordt 1 punt afgetrokken. Alle andere spelers krijgen 0 punten. Men speelt een vooraf afgesproken aantal ronden, of beter nog, tot een speler een vooraf bepaald aantal punten (bv. 3) heeft verzameld.

## 19. Puntentelling II, venijnig



De winnaar krijgt een pluspunt. Alle andere spelers krijgen een minpunt voor elke steen die ze minder over de streep hebben als de winnaar. Er wordt gespeeld tot één speler 5 of meer minpunten bereikt heeft.

## 20. Puntentelling voor toernooien



Voor Igel Ärgern-toernooien, waarbij verschillende groepen over verschillende ronden samenspelen, is deze waarderingswijze het meest geschikt: elke speler krijgt bij het einde van het spel het aantal stenen dat hij over de streep heeft, als puntental toegekend. Daardoor wordt een krappe 2<sup>de</sup> plaats redelijk gewaardeerd.

### 21. De grote familie



Voor en spel met 2 spelers, hebben velen het volgende aanbevolen: ieder krijgt stenen van 2 kleuren. Zo zijn er meer stenen onderweg op het spelbord en daardoor komt het tot meer blokkades en interactie. In dit geval wint de speler die als eerste 3 stenen van 1 kleur over de finishlijn brengt.

### 22. Verdubbelingssteen, 2 spelers



Deze variant voor 2 spelers, die iet of wat aanleunt bij backgammon, vinden we zelf zeer goed.

Materiaal: Men heeft een zgn. verdubbelingssteen uit het backgammonspel nodig. Dit is een zeszijdige dobbelsteen met de getallen 2-4-8-16-32-64 op de vlakken.

Het spel wordt gespeeld met de puntentelling uit variant 9. Bij het begin van het spel ligt de verdubbelingssteen al wel klaar, maar wordt hij nog niet ingezet. Van zodra de eerste 2 rijen (startrij en de eerstvolgende) leeg gespeeld zijn, heeft een speler het recht, vóór zijn zet een verdubbeling aan te bieden aan zijn tegenspeler. Deze heeft nu 2 mogelijkheden:

- Hij weigert de verdubbeling. Dan heeft de speler die de verdubbeling voorstelde, automatisch gewonnen. Daarvoor krijgt de aanbieder een pluspunt; de andere een minpunt.
- Hij neemt de verdubbeling aan. Het spel wordt dan gewoon verder gespeeld en bij alle volgende waarderingen worden de punten dubbel opgeschreven. Om dit aan te duiden wordt de verdubbelingssteen met de 2 naar boven gelegd voor de speler die de verdubbeling heeft aangeboden.

Later kan er weer verdubbeld worden, maar niet door de speler die de vorige verdubbeling voorstelde. In het geval dat de 2<sup>de</sup> verdubbeling wordt aangenomen, wordt de inzet verviervoudigd; bij weigering worden de punten dubbel genoteerd, enz. Men speelt tot 1 speler 10 minpunten heeft moeten incasseren.

*Voorbeeld: Anton biedt Berta een verdubbeling aan. Zij neemt de verdubbeling aan. Later staat Berta er beter voor en biedt Anton op haar beurt een bijkomende verdubbeling aan. Als Anton zou weigeren, krijgt hij -2 punten en Berta +2 punten. Neemt hij de verdubbeling echter aan en verliest hij met 2 stenen achterstand, krijgt Berta +4 punten en Anton -8 punten.*

### 23. Indobbelen bij het begin



door Ulrike Gohlke en Jens Lange. Voor een beperkt aantal (en in het bijzonder 2) spelers, ontstaan veelzijdige startopstellingen als men één voor één dobbelt om te bepalen in welke baan men een steen moet inzetten.

### 24. De witte egel



door Ulrike Gohlke en Jens Lange. Tennis wordt ook wel eens de witte sport genoemd. De volgende regel voor 2 spelers is dan ook ontleend aan het tennisveld.

Elk spel wordt als 1 set gewaardeerd en men speelt om 2 winnende sets of, in het geval



van een Grand Slam, om 3 winnende sets. Algemeen winnaar is dan diegene die als eerste het afgesproken aantal sets (= spelletjes) wint. Misschien moet men voor het geval dat een 5<sup>de</sup> set uitsluitsel moet bieden een speciale variant spelen om het geheel nog wat spannender te maken.

## 25. Verdubbelingssteen, meer spelers

☐ (☐☐)

Een interessante variant waarbij niet iedereen altijd meespeelt. Daarom ook minder geschikt voor een groot aantal spelers.

Materiaal: natuurlijk heeft men een verdubbelingssteen nodig (zie variant 22).

Het toekennen van punten en het verdubbelen ervan verloopt volgens de regels beschreven in variant 22. Speciaal is nu dat geen speler 2x na elkaar mag verdubbelen. Over een verdubbeling mogen alle tegenspelers zich beraden en elke speler mag afzonderlijk (tot enkelvoudig verlies) afhaken of (voor de dubbele inzet) verder spelen. De stenen van de spelers die gestopt zijn, blijven op het spelbord staan en kunnen door de overgebleven spelers (voorwaarts) gezet worden en gebruikt worden voor het bouwen van blokkades.

## *Igel Ärgern voor veel spelers*

*Voor een groot aantal spelers, raden we tevens varianten 2, 4, 5 en 12 aan.*

## 26. Sneller spel I

(☐☐☐☐)☐☐☐

De spelduur kan aanzienlijk ingekort worden door het aantal stenen dat men in het doel moet krijgen te beperken tot 2.

## 27. Prikactie

(☐)☐☐☐☐☐☐

door Uwe L. Heilmann. Een behoorlijk verwarrende maar bijzonder leuke variant!

Wanneer een speler geen voorwaartse zet kan doen, voeren de egels bij wijze van protest een prikactie: alle vrije egels die niet in het laatste veld vóór de doellijn staan, gaan tegelijkertijd 1 veld vooruit. Wauw! Om het overzicht te bewaren, begint men best met de egels die het dichtst bij het doel zijn en altijd van baan ☐ naar baan ☐.

In combinatie met de klemvariant (8) kunnen zelfs hele delen van torens een duwtje in de rug krijgen.

## 28. Sneller spel I

(☐☐☐☐)☐☐☐

De spelduur kan ook ingekort worden door slechts met 3 stenen te spelen. Men moet echter altijd met meer stenen spelen dan er in het doel gebracht moeten worden. D.w.z. dat de speler die als eerste 2 egels over de streep heeft, wint.

## 29. Zeer veel spelers

7 – 9 spelers

Moelijk te geloven? Wij hebben zelfs al spelletjes Igel Ärgern gezien met 8 spelers. De spelduur groeit dan natuurlijk ook.

Materiaal: 4 spelstenen in een unieke kleur voor elke bijkomende speler.

De regels moeten niet veranderd worden. Het spel versnelt nog met varianten 10, 35 en 37.

### 30. Turbo-egels II

(□□)□□□

Nog een kleine variatie op variant 5.

Samen met het dobbelen met 2 dobbelstenen zijn er natuurlijk ook nog andere bewegingen mogelijk: dobbelen (met 2 dobbelstenen), opzij, opzij, vooruit, vooruit of een beetje beperkter zoals opzij, vooruit, opzij.

### 31. Dobbelen, vooruit, opzij

(□□□□□)

Heel veel mensen schijnen dit leuk te vinden, ondanks het feit dat een groot deel van de tactiek verloren gaat.

De gebruikelijke actievолgorde in een zet – dobbelen, opzij, vooruit – wordt vervangen door de volgorde dobbelen, vooruit, opzij, hetgeen vaak tot riskante manoeuvres leidt.

Veel mensen spelen het ook zodat men de zetten vooruit en opzij in een willekeurige volgorde mag uitvoeren. Ons lijkt het een beetje te eenvoudig... Uitproberen!

Deze regel is zeer goed te combineren met de anarchie-egel uit variant 11.

### 32. Achteruit

□□□□□

Men kan ter afwisseling ook eens het parcours in omgekeerde richting afleggen: van de finish naar de start.

### 33. Marathon

□□□□□

Reeds bekend uit de legendarische wedstrijd tussen Haas en Schildpad (999 Games), maar nu wordt er niet eenvoudigweg een parcours gelopen, maar heen en weer tussen 2 punten.

Materiaal: De spelstenen uit de eerste 4 uitgaven moeten aan één kant gemerkt worden; bij de stenen uit de 5<sup>de</sup> oplage is dat reeds gebeurd.

Het idee is dat de egels eerst van start naar finish moeten lopen om dan weer naar de start te lopen. Om aan te duiden welke egel al over de finish is geweest, wordt de steen op de finishlijn omgedraaid. Door een markering is dan duidelijk dat deze steen al op de terugweg is. Interessant wordt het vooral als er torens ontstaan bestaande uit stenen met een verschillende looprichting. Natuurlijk mag geen enkele steen in de verkeerde richting gezet worden.

### 34. Halma-variant

□□□

De spelers spelen tegenover elkaar: de helft van de spelers loopt van start naar doel, de andere helft van doel naar start. Stenen die aan één kant gemarkeerd zijn zoals in variant 33 zijn niet nodig, maar wel heel praktisch.

### 35. Superturbo-egels

□□□□□

De zwarte velden zijn nu versnellingsvelden, m.a.w. trampolines. Wie op een zwart veldt belandt, gaat meteen een extra veld vooruit.

## 36. Valkuilen



Bij deze variant worden de zwarte velden slechts gevaarlijk voor de eerste steen die erop terecht komt.

De zwarte velden worden als valkuilen aanzien. Alleen de eerste steen op elk zwart veld, tuimelt in de kuil en is geblokkeerd. Alle anderen mogen dan over de eerste steen (en de valkuil) heen zetten. Pas wanneer alle egels over de kop van de eerste gelopen zijn (of op gelijke hoogte gekomen zijn), kan de gevallen egel weer uit de kuil kruipen.

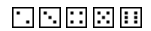
## 37. Betonblok



Hier wegen de zwarte velden nog wat zwaarder door.

De zwarte velden worden als betonblokken aanzien en mogen in het geheel niet meer betreden worden. De zwarte velden blokkeren weliswaar geen stenen meer, maar ze staan toch maar mooi in de weg...

## 38. Roetsjbaan

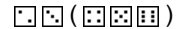


door Ulrike Gohlke & Jens Lange. Een pittig alternatief voor de zwarte velden.

Wie op een zwart veld belandt, roetsjt helemaal terug naar het startveld op dezelfde baan, vanwaar hij terug opnieuw moet beginnen rennen.

Een andere mogelijkheid dat men eerst dobbelt om te weten op welke baan de egel weer moet worden ingezet.

## 39. Het zwarte gat



door Ulrike Gohlke & Jens Lange. Het ultieme zwaartepunt voor de zwarte velden:

Een zwart veld wordt als een zwart gat aanzien. Wie erin valt, is voor altijd verloren! Winnaar van het spel is die speler die als eerste een egel op de doelrij heeft of diegene die als laatste nog een egel in het spel heeft.

## 40. Kiekeboe-egels

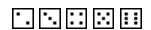


door Ines Jans. Een beetje gelijkaardig aan de roetsjbaan uit variant 38, maar toch een heel ander effect.

Wanneer een egel op een zwart veld belandt, wordt geworpen met de dobbelsteen om te bepalen in welke baan de egel opnieuw opduikt. Alleen roetsjt hij nu niet naar het startveld, maar naar het zwarte veld in de gedubbelde baan. Als op het veld van bestemming al andere egels zouden staan, komt de kiekeboe-egel onderaan de toren en duwt als het ware de anderen omhoog.

*De mooie, gladde, houten stenen van Igel Ärgeren kunnen natuurlijk ook nog voor andere doeleinden gebruikt worden.*

## 41. Carrom-egels



door Michaela Bauer & Christof Tisch. Last but not least! Geen echte variant, maar in ieder geval de eerste schriftelijke regel die bij ons kwam aanwaaien. Boze mensen beweerden dat de kromming van het spelbord uit de eerste oplage als bijkomend

spanningselement werkt.

Er wordt gespeeld op de kant van het spelbord zonder vouw. De spelers zetten om beurten hun stenen ergens op het bord. De velden spelen daarbij geen rol. Daarbij mogen er geen stenen op elkaar geplaatst worden. Om beurten tikken de spelers volgens de spelregels van Carrom tegen één van hun egels en proberen zo de andere egels van het bord te duwen. Deze zijn dan uit het spel. Egels die maar half buiten liggen en de speeltafel niet raken, zijn nog binnen. Wie als laatste nog een egel op het spelbord heeft, wint.

<b>IGEL ÄRGERN</b>		
Doris & Frank	Matthäus & Nestel	1990 – 1997
2 – 6 spelers	vanaf 8 jaar	± 30 minuten

Vertaling © I&S 2002 voor Forum Federatie