

IGEL ÄRGERN

6. AUFLAGE

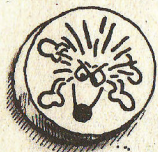


©1990, 1993, 1997 Doris Matthäus & Frank Sven Nestel

Ein Wettrennen für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 bis 50 Minuten, je nach Spielerzahl

1. MATERIAL

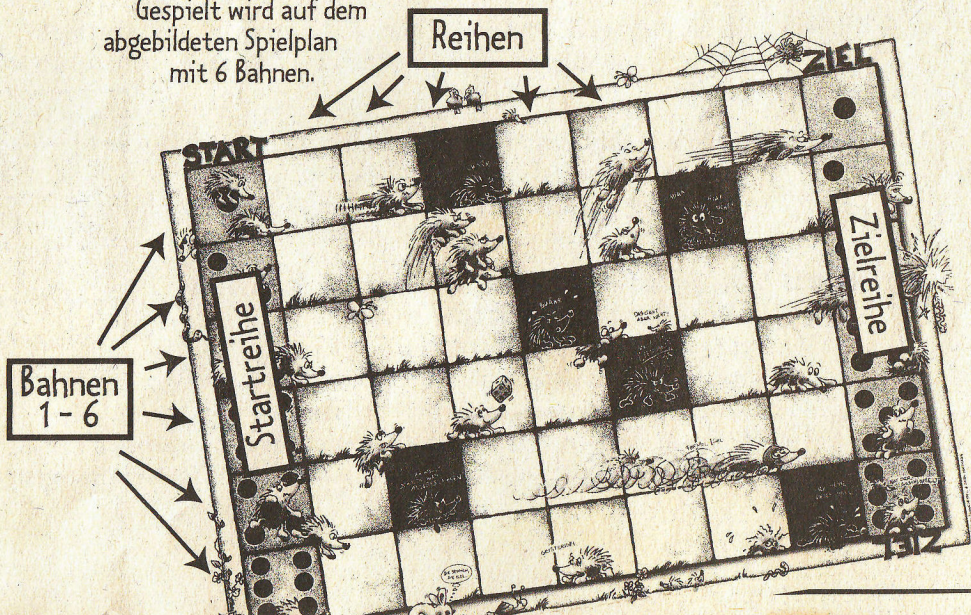
- 1 zweiseitiger Spielplan,
 - 24 Spielsteine: Igel in 6 verschiedenen Familienfarben,
 - 1 Würfel,
- diese Spielanleitung,
ein Extraheft mit Varianten - dieses Extraheft wird für das
Grundspiel nicht benötigt.



2. SPIELZIEL & VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält **4 Steine einer Farbe** und
versucht als erster davon **3 ins Ziel** zu bekommen.

Gespielt wird auf dem
abgebildeten Spielplan
mit 6 Bahnen.

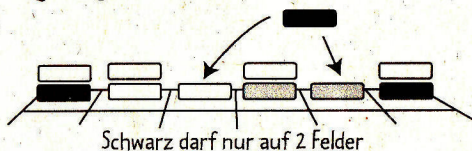


3. SPIELBEGINN

Die Spieler setzen reihum je einen ihrer Steine auf eines der 6 Felder der **Startreihe** des Spielplanes. Die dabei entstehenden Türme müssen so **flach wie möglich** gehalten werden:

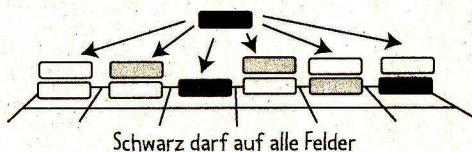
Flache Türme

Als erstes müssen die leeren Felder besetzt werden, erst dann die Einertürme, dann Zweitürme usw.



Ausnahme

Müßte man auf einen Turm einsetzen, in dem schon eigene Steine sind, so darf man beliebig setzen.



4. SPIELABLAUF

Sobald alle Spieler ihre 4 Steine eingesetzt haben, wird reihum gezogen:

Zug

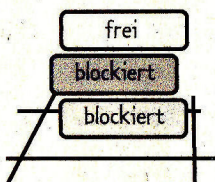
Der Zug eines Spielers besteht aus drei Teilen:

1. Würfeln,
2. Seitwärtsbewegung
3. Vorwärtsbewegung.

Diese Reihenfolge muß beibehalten werden.

Blockierte Steine

Durch Ziehen können überall auf dem Brett Türme entstehen: Zieht ein Stein auf ein besetztes Feld, so setzt er sich obenauf. Es dürfen nur **einzelne, freie** Steine gezogen werden: Alle Steine, die unter anderen Steinen liegen, sind **blockiert** und müssen warten bis sie freigesetzt werden.

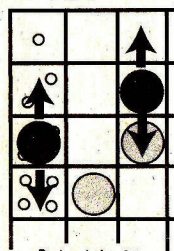


1. Würfeln

Der am Zug befindliche Spieler würfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt erst bei **3**, wo vorwärts gezogen wird, kann aber bei **2** schon eingeplant werden.

2. Seitwärts

Der Spieler **darf** einen freien Stein **seiner Farbe** seitlich auf eine Nachbarbahn versetzen. Diese Bewegung ist unabhängig von dem vorherigen Würfelergebnis. Ist kein eigener Stein da, verfällt die Seitwärtsbewegung.

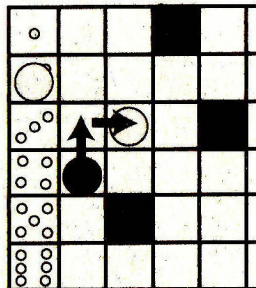


3. Vorwärts

Der Spieler **muß** einen freien Stein **in der Bahn, deren Zahl er bei 1 gewürfelt hat**, um ein Feld in Zielrichtung versetzen. Vorwärts können eigene und gegnerische Steine versetzt werden. Ist kein eigener Stein da, muß ein gegnerischer gezogen werden. Sind mehrere freie Steine in der gewürfelten Bahn, so kann der Spieler zwischen diesen beliebig wählen. Ist kein freier Stein da, verfällt die Vorwärtsbewegung.

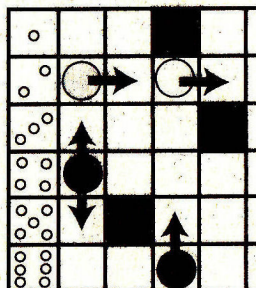
2 Beispiele für Seitwärtszüge

Beispiel 1: Schwarz hat eine 3 gewürfelt. Durch einen Seitwärtszug von Bahn 4 nach Bahn 3 kann er mit seinem eigenen Stein auf Bahn 3 ein Feld vorwärts ziehen. Den dort stehenden Stein blockiert er damit.



Beispiel 2: Schwarz hat eine 2 gewürfelt. Er kommt mit seinem Stein von Bahn 4 nicht mehr rechtzeitig zur Bahn 2. Er kann sich aussuchen, ob er einen seiner Steine seitwärts zieht, oder auf eine Seitwärtsbewegung verzichtet. Danach muß er entweder den grauen oder den weißen Stein auf Bahn 2 ein Feld vorwärts ziehen. Hätte Schwarz in diesem Beispiel einen eigenen Stein auf Bahn 2, so könnte er auch diesen vorwärts ziehen.

Seit- und vorwärts mit einem Stein

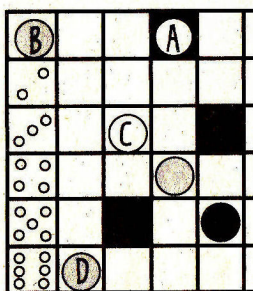


Seit- und vorwärts mit verschiedenen Steinen

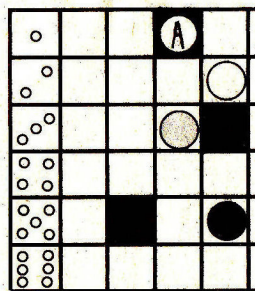
5. IGELFELDER



Auf den 6 schwarzen Feldern wird man "geigelt": Wie auf jedem Feld können auch auf einem schwarzen Feld beliebig hohe Türme entstehen. Sind allerdings noch Steine in den Reihen hinter einem schwarzen Feld, so gelten alle Steine auf diesem schwarzen Feld als blockiert, auch der jeweils oberste Stein. Die Steine sind wieder frei, wenn alle Reihen hinter ihnen geräumt sind. Es ist nicht möglich, durch blockierte schwarze Felder "hindurch" zu ziehen, (= seitwärts hinein und vorwärts sofort wieder heraus). Schwarze Felder, hinter denen sich keine Steine mehr befinden, können wie normale Felder verwendet werden.



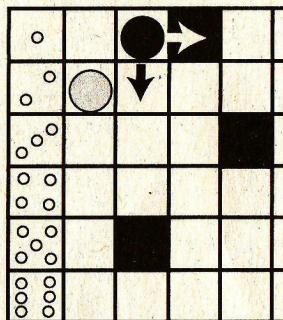
A muß auf B, C, D warten



A ist frei, da Startreihe und die 2 Reihen hinter A leer sind

Beispiel 3: Schwarz steht alleine auf der Bahn 1 vor dem Igelfeld. Grau am Zug würfelt eine 1 und kann mit der zugehörigen Vorwärtsbewegung den schwarzen Stein auf das schwarze Feld ziehen.

Hätte Schwarz selbst in dieser Situation die 1 gewürfelt, so hätte er durch seine Seitwärtsbewegung ausweichen können, danach wäre kein Stein zum vorwärts ziehen auf Bahn 1, der Vorwärtszug würde ausfallen.

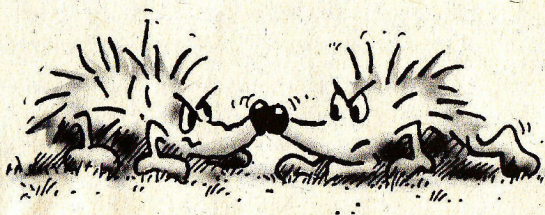


Kurz vor dem Igelfeld

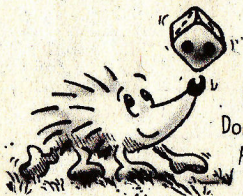
6. SPIELLENDE



Sobald ein Spieler 3 Steine **in der Zielreihe** hat, ist er Sieger. Welche der 6 Felder der Zielreihe erreicht werden, ist egal. Das Spiel **endet sofort**. Die weitere Rangfolge der Mitspieler kann man aus der Zahl ihrer bereits im Ziel befindlichen Steine bestimmen.



Viel Spaß



Kritik, Vorschläge, Lob und Bestellungen bitte an:
Doris Matthäus & Frank Nestel, Obere Büch 24, 91054 Buckenhof
Ab Herbst 98 neue Adresse:
Wolfsstaudenring 32, 91056 Erlangen-Kriegenbrunn