

IGEL ÄRGERN VARIANTEN

2. AUFLAGE

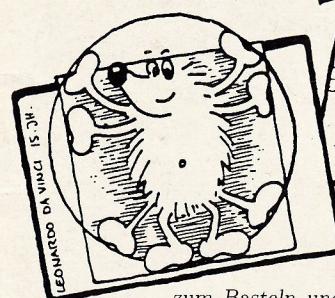
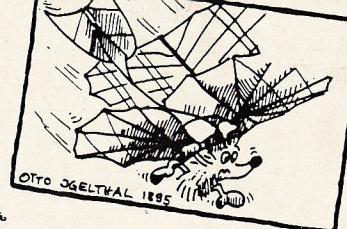
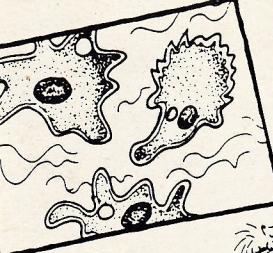
IGEL ÄRGERN ist

ein einfaches kleines Spiel. Es ist so einfach, daß es wohl viele zum Basteln und Experimentieren gereizt hat. Viele haben ihre persönlichen Varianten an uns herangetragen. Viele dieser Varianten erscheinen uns gut oder zumindest interessant. Schließlich hatten wir selber noch ein paar, die wir bei der ursprünglichen Anleitung ausgespart hatten, um niemanden durch zu lange Regeln abzuschrecken.

Inzwischen ist uns allerdings die Menge schon fast über den Kopf gewachsen, so daß wir uns entschlossen haben sie zu sammeln und einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

Noch eine große Entschuldigung zum Urheberrecht: Viele der ersten Varianten sind uns auf Spieleveranstaltungen so nebenbei erzählt worden und die Namen der Erfinder sind uns daher oft unbekannt. Manche haben wir auch von verschiedenen Seiten immer wieder mal gehört, es schien sich um IGEL ÄRGERN-Folklore zu handeln. Erst seit dem Erscheinen der ersten Version dieses Heftchens sind uns nun auch mehr Varianten schriftlich zugegangen, so daß wir ihre Erfinder nun namentlich erwähnen können. Es soll sich aber jeder, der IGEL ÄRGERN schon immer so gespielt hat, als Miterfinder fühlen. Insgesamt haben wir jetzt schon 40 verschiedene Varianten hier notiert. Varianten, die seit der ersten Auflage dieses Heftchens neu sind, sind mit einem Stern markiert.

Vielen Dank an alle!



Zunächst aus Gründen der Vollständigkeit:

Das Grundspiel (keine Variation)

(□)□□□(■) Die Würfel am Rande sollen immer angeben, für welche Spielerzahl wir diese Variante empfehlen. Eingeklammerte Zahlen bedeuten dabei eingeschränkte Empfehlungen. Schwachpunkte des Grundspiels sind also unseres Erachtens nach das Spiel zu zweit und zu sechst, obwohl so etwas natürlich immer von der Spielrunde abhängt. Wer es genau wissen will, muß es selber ausprobieren.

Material Natürlich wird für das Grundspiel kein zusätzliches Material benötigt, für einige Varianten ist das jedoch der Fall.

Am Ende dieses Heftchens sind alle Varianten noch einmal tabellarisch zusammengefaßt.



1. Der 5-Bahn-Igel (Die neue Spielplanrückseite)

Material Auf der Rückseite des normalen Spielplanes ist in der neuesten Auflage ein Spielplan mit nur 5 Bahnen.

Gespielt wird nach den normalen Regeln. Im Falle einer gewürfelten ■, die es als Bahn nicht mehr gibt, darf ein beliebiger Stein vorwärts gesetzt werden, aber nie der, der vorher seitwärts gesetzt wurde!

Kombinieren sollte man diese Regel mit der Idee von Variante [9], daß heißt die □er und die ■er Bahn sind benachbart und zwischen ihnen kann mit einem Seitwärtszug gewechselt werden.



2. Igel in geheimer Mission

Bei dieser Variante ergeben sich ganz neue Bluff- und auch Kooperationsmöglichkeiten. Sie eignet sich auch, wenn man auf Tabelle spielt (siehe unten):

Material Die vier Steine jeder Farbe müssen unterscheidbar sein. In der neuen IGEL ÄRGERN-Auflage sind zum Beispiel vier verschiedene Motive auf den Steinen: der **Schläfer**, der **Zitterer**, der **Schleicher** und **Kralle**. Wenn Ihr eine alte Auflage besitzt markiert die Steine bitte selbst.



(□)□□□ Zu Beginn des Spieles notiert jeder verdeckt auf einem Zettel eines der vier Motive. Während des Spieles werden die Steine so gelegt/bewegt, daß die Motive auf der Oberseite sind. Am Ende



des Spieles gibt es sowohl Punkte für eigene Steine im Ziel als auch für gegnerische Steine mit dem notierten Motiv. Der eigene Stein mit dem richtigen Motiv ist besonders wichtig: Er ist zweimal einen Punkt wert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

BEISPIEL: Anne beendet das Spiel, indem sie ihren dritten Stein ins Ziel bringt. Sie hatte den Schläfer notiert, und es sind zwei Schläfer im Ziel, also hat sie 5 Punkte, 3 für ihre Steine, 2 für die Schläfer im Ziel. Beate, die auch schon zwei eigene Steine im Ziel hatte, hatte den Zitterer auf ihrem Geheimzettel. Es sind 4 Zitterer im Ziel. Beate hat also $2+4=6$ Punkte und gewinnt damit vor Anne!

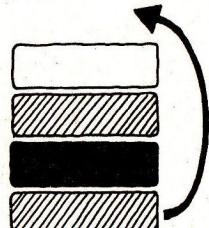


3. Dopingvariante

Diese Variante fanden wir sehr verblüffend und lustig.



Der allererste Stein, der das Ziel erreicht, wird wegen offensichtlichem Doping disqualifiziert: Er wird aus dem Spiel genommen, nicht gewertet und sein unglücklicher Besitzer muß mit drei Steinen weiterspielen.



4. Zusätzliche Zugmöglichkeit

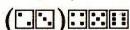


Wenn ein Spieler am Zug ist, dessen Steine alle blockiert sind, so hat er anstelle der nicht möglichen Seitwärtsbewegung folgende Möglichkeit: In einem Turm, in dem sich einer seiner Steine befindet, darf er den untersten Stein nach oben setzen.

Schwarz am Zug hat keinen freien Stein.



5. Turboigel I



Diese Variante ist speziell für 5 & 6 Spieler sehr gut. Der Spielablauf wird dadurch flüssiger, und jeder einzelne kann mehr für sich tun. Empfohlen!!

Material Ein zusätzlicher Würfel wird benötigt.

Ist ein Spieler an der Reihe, so würfelt er mit zwei Würfeln gleichzeitig, dann zieht er *seitwärts, vorwärts, seitwärts und vorwärts*. Er muß beide Würfel als Vorwärtszug verbrauchen, kann sich aber die Reihenfolge aussuchen, in der er die Würfel verwendet.

Eine ähnliche Variante ist auch [30].



6. Speicherwürfel



Dies ist eine grundsätzliche Idee, mit der man viele Würfelspiele etwas berechenbarer machen kann! Versucht sie doch mal bei anderen Spielen.

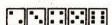
Material Für jeden Spieler wird ein zusätzlicher Würfel benötigt. Also insgesamt ein Würfel mehr als Mitspieler.



Zu Beginn des Spieles, noch vor dem Einsetzen der Steine, würfelt jeder Spieler mit einem Würfel und legt ihn als **Speicherwürfel** vor sich. Kommt nun später ein Spieler an die Reihe, so bekommt er den überschüssigen Zusatzwürfel und würfelt mit ihm. Für seinen Zug kann er nun entweder die neu geworfene Zahl oder seinen Speicherwürfel verwenden. Der jeweils nicht verwendete Wurf wird sein neuer Speicherwürfel; der andere Würfel wird nach dem Zug an den nächsten Spieler weitergegeben als neuer Zusatzwürfel. Dadurch hat man zumeist die Wahl zwischen zwei Würfelzahlen und kann mehr entscheiden. Außerdem wird man sich wohl nicht mehr vor ein schwarzes Loch wagen, wenn ein Mitspieler die Zahl genau dieser Bahn schon vor sich liegen hat...



7. Kartenwürfel



Noch so eine Idee, das Würfelement abzuschwächen. Diesmal mit Memory-komponente.

Material 7 Spielkarten mit den Werten 1 (As) bis 6 und ein Joker, alle Karten mit gleichen Rückseiten; oder verschärft 13 Spielkarten: alle bis auf den Joker doppelt.

Die Karten werden gemischt und verdeckt hingelegt. Vor seinem Zug muß ein Spieler immer ankündigen, ob er die erste oder zweite Karte für seinen Zug verwenden will. Er deckt dementsprechend viele Karten auf und verwendet die entsprechende Zahl wie einen Würfelwurf. Danach wird die Karte, bzw die beiden Karten wieder verdeckt unter den Stapel gelegt, so daß die Karten im Stapel immer die gleiche Reihenfolge haben. Wer den Joker zieht kann entweder auf einer beliebigen Bahn ziehen oder die Karten neu mischen und noch einen Zug machen.



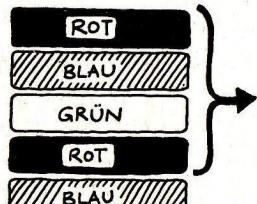
8. Die Klammerungsvariante



Hat ein Spieler in einem Türmchen zwei eigene Steine, einen davon obenauf, so darf er beide auf einmal bewegen, seitwärts wie vorwärts. Sind zwischen den beiden eigenen Steinen fremde, so werden diese geklammert und mitbewegt. Man darf aber auch einfach den oberen Stein einzeln ziehen.

BEISPIEL: Der Turm ist (von unten nach oben) Blau-Rot-Grün-Blau-Rot. Rot darf also entweder den oberen Stein oder aber den Turm Rot-Grün-Blau-Rot versetzen. Zieht Rot den oberen Stein einzeln weg, so kann Blau danach den ganzen Turm Blau-Rot-Grün-Blau auf einmal bewegen!

Sind in einem Turm 3 oder mehr Steine einer Farbe, so darf nicht so geklammert werden, daß in der Klammerung auch noch eigene Steine enthalten sind.



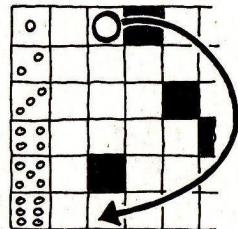
Klammerzug

9. Das Spiel auf der Röhre

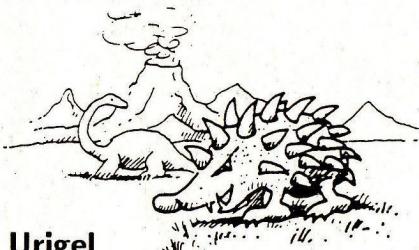
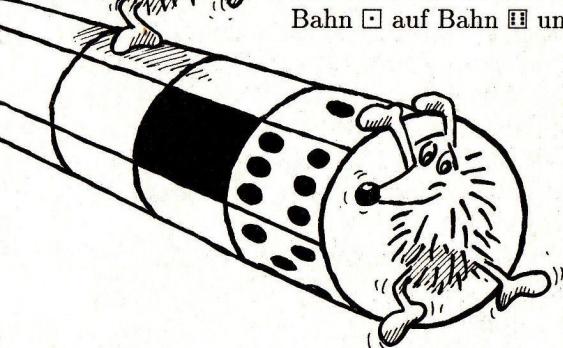


Man denke sich den Spielplan an seinem linken und rechten Rand zusammengeklebt. Der Spielplan wäre dann eine Röhre, und Bahn \square und \blacksquare wären dann benachbart.

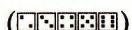
Nun, das mit der Röhre wäre etwas unpraktisch, aber man kann trotzdem so spielen, daß Bahn \square und \blacksquare benachbart sind. Das heißt mit einem Seitwärtszug kann man von Bahn \square auf Bahn \blacksquare und umgekehrt!



Die Röhre



10. Urigel



Was die Vorläuferversion des originalen *IGEL ÄRGERN*.

Die schwarzen Felder werden wie normale Felder behandelt, man kann einfach über sie ziehen, ohne blockiert zu werden.

11. Anarchoigel

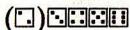


Diese Variante soll sich in Studentenkreisen in Erlangen einige Zeit großer Beliebtheit erfreut haben. Sie ist sehr böse, es wird viel blockiert, und sie ist nur etwas für Spielrunden mit vielen guten Verlierern:

Man lässt beim Seitwärtsziehen die Einschränkung weg, daß nur eigene Steine gezogen werden dürfen: Es darf jeder Stein gezogen werden. Dadurch kommt man natürlich um die schwarzen Felder fast nicht mehr herum.



12. Fliegender Start



Insbesondere bei mehr Spielern kann man mit fliegendem Start spielen. Zunächst wird eine Runde rechtsherum (gegen die normalen Spielreihenfolge) Steine eingesetzt. Wie immer, so tief wie möglich. Der Spieler, der den letzten Stein einsetzt beginnt nun mit dem normalen Spiel: Es wird sofort gewürfelt und seitwärts gezogen. Statt eines Vorwärtzuges **kann** auch ein weiterer **eigener** Stein eingesetzt werden. Der Stein muß dann auf der gewürfelten Bahn auf das Startfeld eingesetzt werden. Er **darf** nur eingesetzt werden, wenn dieses Feld leer ist. Ein Stein **muß** eingesetzt werden, wenn sonst nicht vorwärts gezogen werden kann und der Spieler noch Steine hat. Ein Stein auf einem schwarzen Feld muß **nicht** auf noch nicht eingesetzte Steine warten.

Probiert auch die Kombination mit der Dopingregel [3]!



13. Drängeln von Klaus Bubert



Statt einen vorwärts zu ziehenden Stein auf einen davor liegenden zu setzen, **kann** der davorliegende Stein auch weitergeschubst werden. Dieser schubst dann seinerseits den davor liegenden Stein weiter usw. Türme werden dabei komplett verschoben. Auf einem schwarzen Feld ankommende Steine werden aufgetürmt, hier hört das Gedränge auf. Schwarze Felder sind auch der Hauptgrund zu drängeln, statt zu blockieren.

Diese Regel kann man noch verschärfen, indem man auch seitwärts drängeln zuläßt, dabei sollte man auf der Röhre spielen [9]. Seitwärts schubsen auf den Startfeldern ist dann aber verboten. Ebenso ist seitwärts schubsen verboten, wenn dadurch ein Endloszug entsteht: Wenn alle 6 nebeneinanderliegenden Bahnen besetzt sind und von einem Turm heruntergeschubst wird.



14. Apfelrennen von Uwe L. Heilmann



Angeregt von Fotos auf denen einem Igel ein Apfel auf die Stacheln gefallen ist, den er nicht sofort wieder losbekommt und folglich durch die Gegend schleppt, nun folgende nette Regel:

Jeder Spieler markiert zu Spielanfang einen seiner Igel als Apfelträger, indem er einen kleinen Gegenstand auf ihn legt (oder indem er ihn als einzigen mit dem Motiv nach oben hinlegt). Der Apfelträger muß am Start immer zuletzt eingesetzt werden. Während des Spieles dürfen nun nie Apfelträger besetzt werden. Apfelträger sitzen immer höchstens auf, nie unter Türmen. Um zu gewinnen



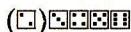
HEILMANN'SCHER IGEL

muß ein Spieler nicht nur die vereinbarte Zahl an Igeln im Ziel haben, sondern auch immer seinen Apfelträger.

Wenn ihr das mit der Dopingregel [3] kombiniert, gilt: Der Apfelträger ist **nie** gedopt (er ist einfach so schnell, weil Äpfel so gesund sind), es heißt der erste Nichtapfelträger im Ziel in den sauren Apfel disqualifiziert zu werden.



15. Verkehrtes Igel Ärgern nach Felicitas & Benjamin Novotny

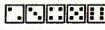


Bei dieser Variante hat **auch** derjenige Spieler gewonnen, der **genau** einen Stein im Ziel hat und **alle** anderen Steine in schwarzen Löchern.

Noch etwas härter ist die Version: Der Spieler, der als letzter noch zwei Igel im Rennen hat (d.h. alle anderen haben schon drei Igel im Ziel), gewinnt das Spiel.



16. Würfel aussuchen



Eine weitere Standardidee zum Würfeln, wie sie auch schon in manchen Spielen vorkommt. Wie [6] und [7] kann man sie auch mit anderen Würfelspielen ausprobieren.

Material Es werden genausoviele Würfel benötigt, wie Spieler mitspielen.



Nach dem Einsetzen würfelt der Spieler, der nun an der Reihe ist mit allen Würfeln auf einmal. Er sucht sich unter den geworfenen Zahlen die aus, die er haben will, zieht sie und nimmt den Würfel an sich. Der nächste Spieler an der Reihe wählt sich wieder unter den verbleibenden Würfeln die Zahl die er haben will, usw. bis schließlich zum letzten Spieler, der für seinen Zug den Würfel nehmen muß, der übrig ist. Zum Ausgleich sammelt er aber nun alle Würfel wieder ein, würfelt sie alle neu und macht sofort einen zweiten Zug, bei dem er jetzt die freie Auswahl unter den Würfeln hat. Usw.



17. Neue schwarze Felder

Material Ihr benötigt je 6 gelbe und schwarze Plättchen, mit denen ihr Felder auf dem Spielplan abdecken könnt (Banausen wollt ihr ihn wohl verhunzen!)

Bei der neuesten Auflage ist ein Bogen im Variantenheft beigelegt aus dem Ihr diese Plättchen bequem ausschneiden könnt.

Vor dem Spiel kann man sich nun gemeinsam einigen, wie man den Parcour umgestaltet oder jeder darf reihum ein Plättchen legen (gelbe Plättchen auf schwarze Felder/Plättchen, schwarze Plättchen auf gelbe Felder/Plättchen), bis alle verbraucht sind. Vielleicht könnte man auch während des Spieles die Anordnung ändern? Probiert es aus und schreibt uns!

Punkte aufschreiben

In manchen Spielrunden kann man **IGEL ÄRGERN** ziemlich oft hintereinander spielen. Dann wollen viele Leute einen Gesamtsieger des Abends ermittelt haben. Dazu kann man eine Tabelle mit Punkten anlegen. Bei den „Igeln in geheimer Mission“ **[2]** ist schon eine Punktwertung eingeführt worden. Hier ein paar Alternativen:



18. Aufschreiben mit Punktwertung I, harmlos

□□□□□ Der Gewinner eines Spieles erhält einen Punkt. Spieler, denen zwei oder mehr Steine zum Erreichen des Spielziels fehlen, erhalten einen Punkt abgezogen. Alle anderen Spieler erhalten null Punkte. Gespielt wird eine vereinbarte Rundenzahl, oder besser, bis ein Spieler eine vorher vereinbarte Punktezahl (zum Beispiel drei) erreicht.

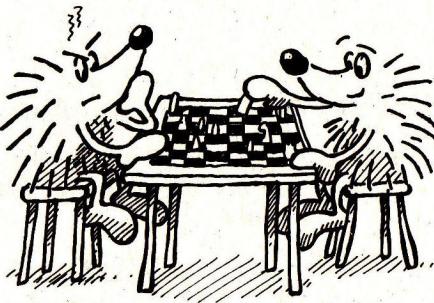
19. Aufschreiben Punktwertung II, verschärft

□□□(□□) Der Gewinner erhält einen Pluspunkt. Alle anderen Spieler bekommen für jeden Stein, den sie weniger als der Gewinner ins Ziel gebracht haben, je einen Minuspunkt. Gespielt wird, bis ein Spieler fünf Minuspunkte hat.

20. Punktwertung für Turniere

□□□(□) Für **IGEL ÄRGERN**-Turniere, bei denen in verschiedenen Runden verschiedene Gruppen zusammenspielen, ist folgende Wertung am zweckdienlichsten: Jeder Spieler erhält bei Spielende die Zahl der Steine, die er im Ziel hat, als Punkte. Dadurch wird ein knapper zweiter Platz noch angemessen honoriert.

Igel Ärgern für wenige Spieler



21. Die Großfamilie

Für das Spiel zu zweit haben uns viele folgendes erzählt: Jeder erhält die Steine zweier Farben, so sind mehr Steine unterwegs auf dem Brett, dadurch kommt es zu mehr Blockaden und Interaktion. Derjenige, der als erstes drei Steine einer Farbe im Ziel hat gewinnt.

22. Aufschreiben mit Dopplerwürfel, zu zweit

Diese Variante für zwei Spieler, die etwas an Backgammon angelehnt ist, mögen wir sehr gerne.

Material Ein zusätzlicher Dopplerwürfel (aus einem Backgammonspiel) wird benötigt.

Gespielt wird mit der Punktwertung aus [19]. Zu Beginn des Spieles liegt der Dopplerwürfel nur bereit, ist aber noch nicht im Einsatz. Sobald nun im Spielverlauf die ersten beiden Spalten (Start und die nächste) leergespielt sind, hat ein Spieler das Recht, vor seinem Zug seinem Gegner die Verdopplung **anzubieten**. Dieser hat nun zwei Möglichkeiten:

1. Er lehnt die Verdopplung ab. Dann hat sofort der Spieler gewonnen, der die Verdopplung angeboten hat. Dafür erhält der Anbieter einen Pluspunkt, der andere einen Minuspunkt.
2. Der andere nimmt an, dann wird das Spiel weitergespielt, bei allen Wertungen werden die Punkte verdoppelt aufgeschrieben. Zur Markierung legt der Spieler der die Verdopplung angeboten hatte den Dopplerwürfel mit der nach oben vor sich.

Es kann später weiter verdoppelt werden, aber jeweils nicht von dem Spieler, der die letzte Verdopplung angeboten hat. Im Falle einer zweiten angenommenen Verdopplung wird der Einsatz vervierfacht oder, im Falle einer Ablehnung, wird eine doppelte Niederlage gewertet, usw.

BEISPIEL: Anton bietet Berta eine Verdopplung an. Berta nimmt an. Später steht Berta besser und bietet Anton eine weitere Verdopplung an. Würde Anton ablehnen, erhielte er jetzt -2 und Berta +2 Punkte, er nimmt aber an und verliert aber mit zwei Steinen Rückstand. Berta erhält nun +4 und Anton -8 Punkte.

Man spielt bis ein Spieler zum Beispiel -10 Punkte hat.





23. Einwürfeln am Anfang von Ulrike Gohlke und Jens Lange

Für wenige und besonders zwei Spieler entstehen vielfältigere Startstellungen, wenn man immer auswürfelt, wo man seine Steine einsetzt.



24. Der weiße Igel von Ulrike Gohlke und Jens Lange

Tennis ist ja bekanntlich der weiße Sport. Folgende Regeln kann man beim Spiel zu zweit vom Tennis entlehnen.

Jedes Spiel wird als ein Satz gewertet und man spielt entweder auf zwei Gewinnsätze, oder einen „Grand Slam“-Igel auf 3 Gewinnsätze. Gesamtsieger ist derjenige, der die entsprechende Anzahl an Einzelsätzen (=Spielen) gewonnen hat. Vielleicht sollte man für den Fall einer Entscheidung im 5. Satz auch noch eine spezielle Variante vereinbaren, um das Ganze dramatischer zu machen.

25. Aufschreiben mit Dopplerwürfel, zu mehreren

Eine ganz interessante Variante, bei der aber eventuell nicht jeder die gesamte Zeit mitspielt. Daher nicht so gut für sehr viele Spieler.

Material Es wird natürlich auch ein Dopplerwürfel benötigt.

Gepunktet und verdoppelt wird nach den oben [22] beschriebenen Regeln. Insbesondere darf kein Spieler zweimal hintereinander verdoppeln. Auf eine Verdopplung dürfen sich alle Gegenspieler beraten und jeder einzelne darf (zum einfachen Verlust) aussteigen oder (um den doppelten Einsatz) weiter mitspielen. Die Steine der ausgestiegenen Spieler bleiben auf dem Brett, werden von den weiterspielenden (vorwärts) bewegt und stellen somit zusätzliche Blockaden dar. Eine Verdopplung zählt nur dann als angenommen, wenn **kein** Gegenspieler aussteigt. Steigt nur einer aus, so spielen die übrigen zum einfachen Einsatz weiter. Auch im Falle einer abgelehnten Verdopplung darf kein Spieler mehrfach hintereinander die Verdopplung anbieten.

Igel Ärgern für viele Spieler



Bei mehr Spielern empfehlen wir auch die Varianten **[2]**, **[4]** und **[12]**.

26. Schnelleres Spiel I

(**□□□**)**□□** Man kann die Spieldauer verkürzen, indem man die Zahl der Steine, die ein Spieler ins Ziel bringen muß, auf 2 senkt.



27. Igel puschen von Uwe L. Heilmann



(**□**)**□□□□** Eine ziemlich verwirrende Variante, aber sehr lustig.

Wenn ein Spieler keinen Vorwärtzug machen kann, so gibt es eine große Protestbewegung: Alle freien Igel, die nicht in der letzten Spalte vor Ziel stehen, bewegen sich gleichzeitig um ein Feld voran. Whow! Um die Übersicht zu behalten muß man mit den Igeln die dem Ziel am nächsten sind anfangen und immer von Bahn **□** bis **■** durchgehen.

In Kombination mit der Klammerungsvariante **[8]** können dann evtl. sogar geklammerte Türmchen bewegt werden!

28. Schnelleres Spiel II

(**□□□**)**□□** Man kann auch mit nur 3 Steinen je Spieler spielen. Man sollte aber immer mit mehr Steinen je Spieler spielen, als ins Ziel zu bringen sind, d.h. es sollte der gewinnen, der als erstes 2 Steine im Ziel hat.



29. Sehr viele Spieler

Glaubt ihr nicht? Ich habe schon Igel Ärgern Runden mit 8 Spielern gesehen!
Die Spieldauer wächst natürlich schon...

Material Ihr benötigt weitere flache Steine in anderen Farben, z.B. Carromsteine.

□□□ Die Regeln müssen nicht geändert werden.



Das Spiel wird auch beschleunigt durch die Varianten **[10]**, **[35]** und **[37]**.

Weitere Ideen



30. Turboigel II

Noch eine kleine Variation der Variante [5]:

(███)█████ In Verbindung mit dem doppelten Würfeln sind natürlich auch andere Reihenfolgen denkbar: Würfeln (mit 2 Würfeln), *seitwärts, seitwärts, vorwärts, vorwärts* oder auch etwas eingeschränkter, wie *seitwärts, vorwärts, vorärts*.

31. Würfeln, vorwärts, seitwärts

(███)█████ Das scheint vielen Leuten Spaß zu machen, obwohl viel Taktik verloren geht.

Die übliche Aktionenfolge in einem Zug: *Würfeln, seitwärts, vorwärts* wird durch die veränderte Reihenfolge *Würfeln, vorwärts und seitwärts* ersetzt, was oft zu riskanten Manövern zwingt.

Manche Leute spielen auch, daß man vorwärts und seitwärts in beliebiger Reihenfolge spielen darf. Uns erscheint das zu einfach. Ausprobieren! Diese Version soll besonders gut dem Anarchoigel [11] kombinierbar sein.

32. Rückwärts

██████████ Man kann zur Abwechslung auch mal vom Ziel zum Start laufen.

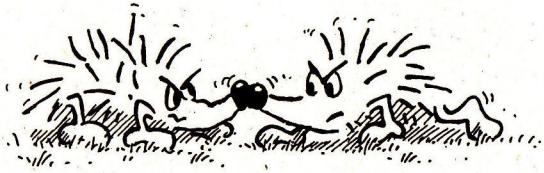


33. Marathonlauf

██████████ Bekanntlich wurde ja schon bei dem legendären Rennen zwischen Hase und Igel nicht nur die einfache Strecke gelaufen, sondern zwischen zwei Punkten hin und her.

Material Die Igelsteine der Auflagen 1-4 müssen alle auf einer Seite markiert werden, die ab Auflage 5 sind es schon.

Die Idee ist, daß die Steine erst vom Start zum Ziel und dann wieder zurück zum Start laufen müssen. Um sich zu merken, welcher Stein schon im Ziel war, wird ein Stein im Ziel umgedreht. Durch eine Markierung auf der Rückseite ist dann klar, daß dieser Stein wieder auf dem Rückweg ist. Interessant ist vor allem, wenn sich dann Türmchen mit Steinen in gemischter Richtung bilden. Natürlich darf kein Stein in die falsche Richtung gezogen werden.



34. Halmavariante

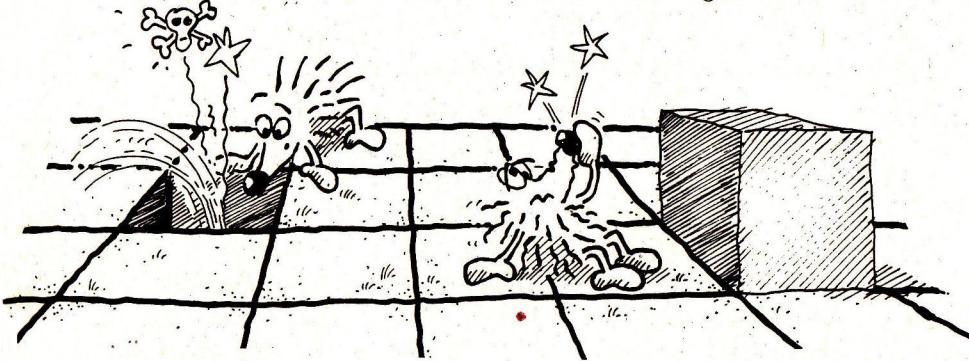
- Die Spieler spielen gegenläufig: Die Hälfte aller Spieler läuft vom Start zum Ziel, die andere Hälfte vom Ziel zum Start. Einseitig markierte Steine wie für [33] sind zwar nicht unbedingt nötig, aber sehr praktisch!

35. Superturboigel

Die schwarzen Felder sind Beschleunigungsfelder, sozusagen Trampolinen: Wer ein schwarzes Feld betritt, kommt sofort ein Feld zusätzlich vorwärts.

36. Fallgruben

Bei dieser Variante werden die schwarzen Felder nur ein Stück weit entschärft. Die schwarzen Felder werden als Fallgruben behandelt. Nur der erste Stein, der in ein schwarzes Loch fällt, ist jeweils blockiert. Alle anderen dürfen dann über den ersten Stein hinüber ziehen. Erst wenn alle über seinen Kopf hinweggerannt sind (gleichauf sind), kommt der Stein wieder aus der Grube gekrochen.

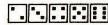


37. Betonblock

                                    <img alt="Icon of a black square with a white border" data-b



38. Rutschbahn von Ulrike Gohlke und Jens Lange



Eine lustige Verschärfung der schwarzen Felder:

Wer auf ein schwarzes Feld kommt, rutscht auf das Startfeld der entsprechenden Bahn zurück, von wo er das Rennen neu aufnehmen muß!

Alternativ kann man auch auswürfeln, auf welchem Startfeld der Igel wieder eingesetzt wird.



39. Das schwarze Loch von Ulrike Gohlke und Jens Lange



Die ultimative Verschärfung der schwarzen Felder:

Die scharzen Felder werden zu schwarzen Löchern, wer in sie hineinfällt, ist für immer verloren. Spielsieger wird, wer als erstes einen Igel im Ziel hat, oder wer als letztes einen überlebenden Igel hat.



Die schönen glatten Holzsteine im *IGEL ÄRGERN* können natürlich noch für ganz andere Zwecke gebraucht werden:

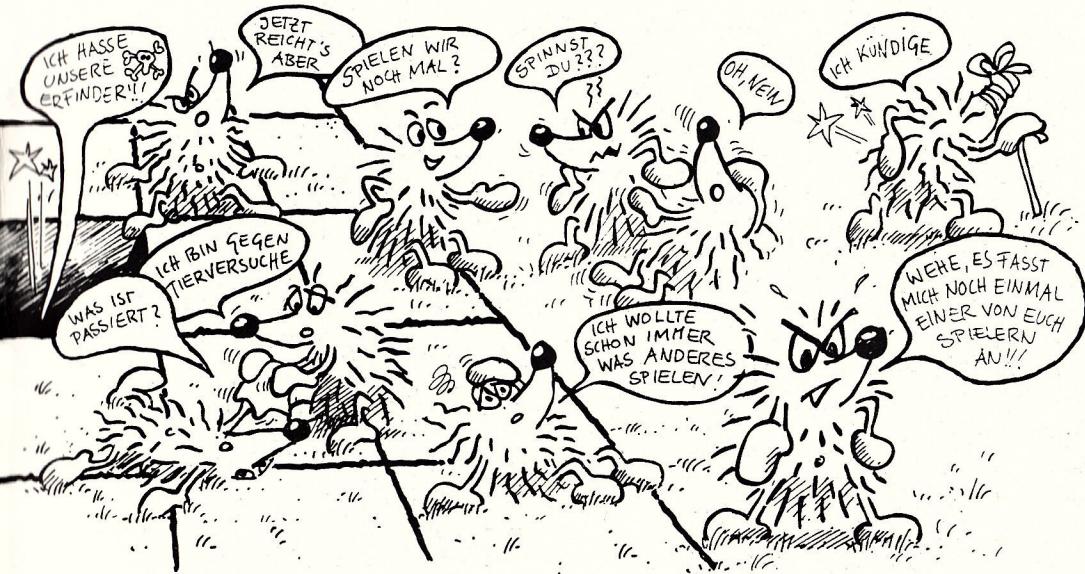
40. Igel schubsen von Michaela Bauer und Christof Tisch



Last, but not least! Eigentlich keine Variante, aber immerhin das erste was an Regel schriftlich bei uns eintrudelte. Böse Leute behaupten, daß die Krümmung der Spielpläne der ersten Auflage dabei noch als zusätzliches Spannungselement wirkt.

Gespielt wird auf der Seite des Spielplanes ohne Falz. Die Spieler setzen reihum ihre Steine irgendwo aufs Spielbrett, die Felder spielen dabei keine Rolle. Dabei dürfen keine Steine aufeinander gesetzt werden. Reihum schnippen die Spieler nach Carrommanier mit einem ihrer Igel und versuchen damit andere Igel vom Brett zu schubsen. Diese sind dann aus dem Spiel. Igel die nur halb draußen liegen und den Spieltisch noch nicht berühren sind noch drinnen. Wer zuletzt noch Igel auf dem Brett hat, gewinnt.





Zusammenfassung & Kombinationen

Es sei noch vermerkt, daß viele der Varianten auch noch kombinierbar wären:

Sehr gerne spielen wir zum Beispiel die Kombination von der geheimen Mission [2] und dem Doping [3].

Schon vorsichtige Vermutungen lassen über 100 Kombinationen zu! Uwe L. Heilmann schlägt ein längeres Würfelritual, bei dem der Würfel dann entscheidet, welche Variantenkombination man spielt. So in der Art: 1. Wurf bei \square, \square spielen wir Regel 1, zweiter Wurf, bei $\square - \square$ spielen wir Variante zwei, usw. Man muß aber beachten, daß sich manche Variationen auch gegenseitig ausschließen... Vielleicht sollte man doch systematischer vorgehen?!

Als kleine Experimentierhilfe diene die folgende Tabelle, bei der die Varianten danach sortiert sind, was sie am Spiel verändern. In der Spalte Dauer ist angedeutet, ob das Spiel dadurch länger (+) oder kürzer (-) wird. So hat „Aufschreiben I“ ein ++, da man ja mindestens zweimal spielen muß um die Tabellenwertung zu nutzen. In der Spalte Taktik ist markiert, ob die Spieler durch eine Variante mehr (+) oder weniger (-) taktische Möglichkeiten bekommen. Eingeklammerte Angaben bedeuten, daß es sich nur ein wenig verändert.

Variante	Nr.	Spieler	Dauer	Taktik	Bemerkung
Punktwertungen					
Geheime Mission	2	(□)□□□□	0	+	Etwas Bluff dazu
Aufschreiben I	18	□□□□□□	++	+	
Aufschreiben II	19	□□□(□□□)	++	+	Abendfüllend
Turnierwertung	20	□□□(□)	++	+	
Doppler für zwei	22	□	+	++	Franks Liebling
Doppler für mehr	25	□(□)	+	+	
Der weiße Igel	24	□	+	+	
Anderes Würfeln					
Speicherwürfel	6	□□□□□□	-	+	Ausprobieren!
Kartenwürfel	7	□□□□□□	-	+	Memory!
Würfel aussuchen	16	□□□□□□	0	+	
Veränderte Zugregeln					
Zusätzliche Zugmöglichkeit	4	□□□□□□	0	+	Empfohlen!
Turboigel I	5	(□□)□□□□	-	+	Empfohlen!
Klammerung	8	(□)□□□□	(-)	(+)	
Anarchoigel	11	□□□□□□	+	0	Skrupellos!
Drängeln	13	(□)□□□	-	+	
Fliegender Start	12	(□)□□□□□	-	+	
Turboigel II	30	(□□)□□□□	-	+	
Würfeln, vorwärts, seitwärts	31	(□□□□□□)	+	--	
Puschen	27	(□)□□□□□	-	-	
Einwürfeln	23	□□(□□□□)	0	0	
Andere Funktionen der schwarzen Felder					
Urigel	10	(□□□□□□)	-	-	
Superturbo	35	□□□□□□	-	-	
Fallgrubenvariante	36	□□□□□□	-	0	
Betonblockvariante	37	□□□□□□	-	-	
Rutschbahn	38	□□□□□□	+	-	
Schwarzes Loch	39	□□(□□□□)	+	-	
Andere Rennbahnen					
5-Bahn-Igel	1	(□)□□□□(□)	-	0	
Spiel auf der Röhre	9	□□□□□□	0	(+)	
Neue schwarze Felder	17	□□□□□	(+)	0	
Rückwärts	32	□□□□□	0	0	
Marathonlauf	33	□□□□□□	++	0	
Halmavariante	34	□□□□	0	0	
Andere Figurensätze					
Großfamilie	21	□	+	+	Gut für 2
Schneller I	26	(□□□□)□□	-	-	
Schneller II	28	(□□□□)□□	-	-	
Ganz anderes					
Dopingvariante	3	(□)□□□□□	(+)	(+)	Lustig!
Apfelrennen	14	□□□□(□)	0	+	
Verkehrt	15	(□)□□□□□	-	0	
Sehr viele Spieler	29	□□□□	+	-	Chaos
Igel schubsen	40	□□□□□□	--	-	Sehr lustig!