



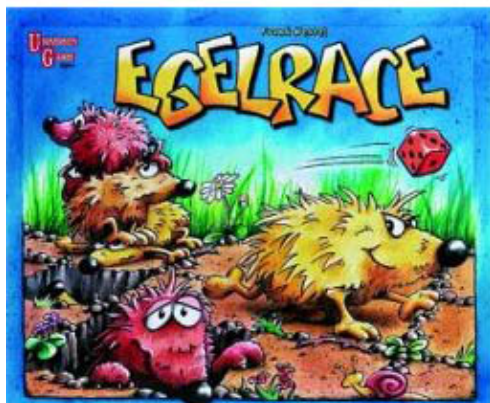
Jijbent.nl: spelregels Egelrace

Frank Nestel
Copyright 2020 University Games

Inhoud

Spelregels Egelrace.....	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Het spelverloop.....	2
Geblokkeerde Egels.....	2
Stap 1: Dobbelen.....	2
Stap 2: Één vakje zijwaarts.....	2
Stap 3: Één vakje vooruit bewegen.....	3
De valkuilen.....	3
De winnaar.....	3

Spelregels Egelrace



Inleiding en doel van het spel

Egelrace is een spel van University Games en de auteur is Frank Nestel. Doel van het spel is om als eerste 3 van de 4 eigen egels (stenen) van de "Start-" (links) naar de "Finishkant" (rechts) van het spelbord te krijgen. Hierbij maakt het niet uit in welke baan ze de finish bereiken.

Het spel wordt gespeeld op de banen 1 tot en met 6. Beide spelers hebben 4 egels in een eigen kleur (rood of geel). Voor de start van het spel worden deze (willekeurig) om de beurt in de startkolom geplaatst, waarbij de hoogte van de stapel met egels minimaal 1 en maximaal 2 is en er geen egels van dezelfde kleur op elkaar staan.



Het spelverloop

Het spel wordt om de beurten gespeeld. Iedere speelbeurt bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1: Dobbelen

Stap 2: Één eigen egelsteen één vak zijwaarts bewegen

Stap 3: Één willekeurige egelsteen één vak vooruit (richting Finish) bewegen in de door de dobbelsteen aangegeven baan.

Na het uitvoeren van deze 3 stappen (zie verdere uitleg) is de tegenstander aan de beurt.

Geblokkeerde Egels

Tijdens het spel kunnen op ieder vak van het speelbord stapeltjes worden gebouwd, door een egel boven een (stapel) egel(s) die dat vakje al bezet houdt(en), te plaatsen. Alleen de bovenste egel van een stapel kan worden verplaatst, alle onderliggende egels worden als het ware geblokkeerd tot ze de bovenste steen zijn.

Stap 1: Dobbelen

Het aantal ogen dat is gegooid door een speler staat boven het bord aangegeven. Dit zegt alleen iets over de baan waarin in stap 3 één stap vooruit gezet gaat worden.

Stap 2: Één vakje zijwaarts

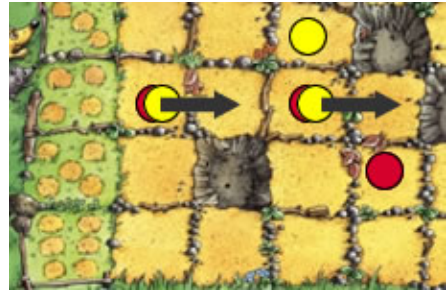
Nadat een speler heeft gegooid, mag hij eerst één vakje zijwaarts lopen (dit is niet verplicht!). Dit mag alleen met een egel van zijn eigen kleur en het mag in iedere baan, zolang deze steen maar bovenop ligt (dus niet geblokkeerd is door een andere kleur).

In het plaatje hiernaast is de rode speler aan de beurt, hij mag alleen de aangegeven eigen stenen zijwaarts verplaatsen. De rode steen onder de gele mag niet worden verplaatst.



Stap 3: Één vakje vooruit bewegen

Tot slot **moet** de speler één egel (d.w.z. een egel die bovenop een stapel ligt) één vakje vooruit bewegen in de baan die het aantal ogen van de dobbelsteen aangeeft. Hierbij mag je niet van baan veranderen. De speler kan kiezen: of hij plaatst een egel van zijn eigen kleur één stap vooruit, of hij verplaatst de egel van de andere speler die bovenop ligt. In een baan kunnen er meerdere stapeltjes of individuele stenen zijn. Staat er in de betreffende baan geen egel, dan komt stap 3 te vervallen. Let op: egels mogen nooit achteruit geplaatst worden.



De rode speler heeft 4 gegooid, hij moet kiezen welke gele steen hij vooruit plaatst.

De valkuilen

Op iedere baan is een hindernis: de valkuil. Egels die in een valkuil zijn gevallen, moeten wachten tot er geen egels meer achter hen zijn op één van de banen.

Opmerking: de invloed van de valkuil wordt steeds belangrijker naarmate de valkuil dichterbij de finish ligt. Aangezien je tegenstander jouw egels vooruit kan zetten (indien de tegenstander het juiste aantal ogen gooit), is het gevaarlijk om je egels net voor een valkuil te plaatsen. Zodra alle egels op dezelfde hoogte zijn of de valkuilen hebben gepasseerd, wordt de valkuil behandeld als een gewoon vakje.

De winnaar

De speler die het eerst met 3 egels de finish bereikt, ongeacht op welke baan, is de winnaar. Het spel is dan ook ten einde.