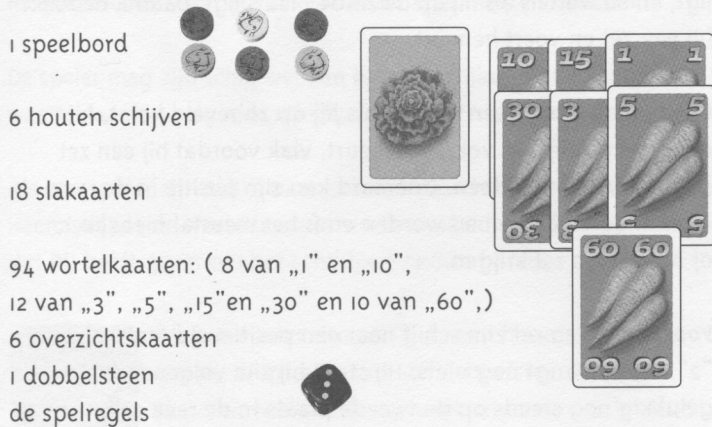


# HAAS EN SCHILDPAD

Door David Parlett

2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar nemen deel aan een van 's-werelds beroemdste races

## De inhoud



## De voorbereiding

Plaats het speelbord op tafel. Sorteert de wortelkaarten en leg de stapeltjes op de aangegeven plaatsen op het speelbord.

Dit is de wortelbank.

Elke speler neemt een overzichtskaart, een houten schijf, 3 slakkaarten en kaarten met 65 wortels (2 van „5“ en 1 van „10“, „15“ en „30“).

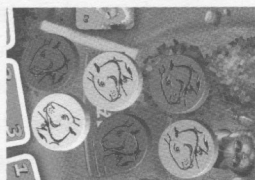


Met 4 of meer spelers krijgt iedere speler nog een kaart van „30“.

Leg de ongebruikte slakkaarten in de doos.

Het raceparcours bestaat uit het startveld, 63 actievelen en het finishveld. De actievelen zijn van 63 (bij de start) tot 1 (bij de finish) genummerd. Het kleine getal in de linker bovenhoek van elk actieveld geeft aan, hoeveel velden er nog tot de finish zijn.

De spelers leggen hun houten schijven op het startveld.



De jongste speler begint. Hij zet zijn schijf als eerste vooruit. De andere spelers volgen in de richting van de klok, dus linksom. De spelregels voor 2 spelers staan aan het einde van de gewone spelregels.

## Het doel van het spel

Zoals in de meeste races wint de speler, wiens houten schijf als eerste de finishlijn passeert. Elke speler moet echter precies op het finishveld terechtkomen en voor die tijd 3 kroppen sla hebben opgegeten. Ook mogen de spelers aan de finish niet teveel wortels

bij zich hebben: de eerste, die finisht, mag er niet meer dan 10 over hebben, de tweede 20, de derde 30, enzovoort.

## Het spel

De dobbelsteen wordt niet gebruikt om te zetten, maar om te bepalen, wat er met een speler gebeurt als hij op een hazenveld terechtkomt.

Spelers beslissen iedere beurt zelf, hoe ver ze hun houten schijven zetten. Een speler is **verplicht** om zijn schijf voorwaarts danwel achterwaarts te zetten, tenzij hij op een actieveld staat, waar hij iets anders moet of mag doen. Als een speler zijn houten schijf zet, mag dat alleen naar een onbezet veld.

Als een speler zijn schijf voorwaarts zet, moet hij daarvoor aan de wortelbank met wortels uit zijn voorraad betalen. De kosten van een zet zijn gebaseerd op het aantal velden, dat een schijf vooruit wordt gezet, en zijn op de overzichtskaarten weergegeven. Als een speler zijn schijf achterwaarts zet, moet hij deze op het dichtstbijzijnde schildpadveld zetten. Dat mag uitsluitend, als dit veld vrij is. De speler hoeft voor deze zet niet te betalen. Hij ontvangt wortels van de wortelbank, afhankelijk van hoeveel velden hij zijn schijf achteruit heeft gezet.

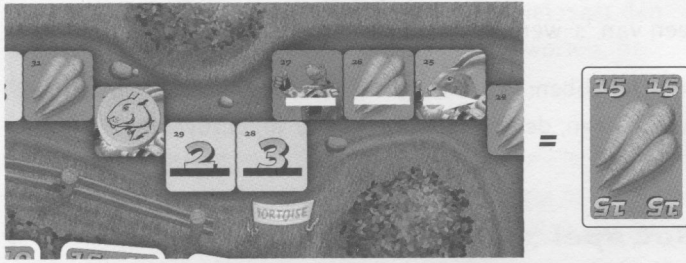
De spelers zullen tot de ontdekking komen, dat vooruit zetten hun wortelvoorraad snel uitput. Ze zullen manieren moeten vinden, om hun wortelvoorraad tijdig aan te vullen. Om het spel te winnen, zullen de spelers een evenwicht moeten vinden tussen de snelle, voorwaartse bewegingen die een haas eigen zijn, en de langzame soms achterwaartse bewegingen van een schildpad.

## Het zetten

Als een speler voorwaarts beweegt, mag hij zijn schijf op elk vrij veld behalve een schildpadveld zetten. Hij mag dit door de wortelbank het aantal wortels te betalen, dat voor de zet vereist is. Één veld vooruit zetten kost 1 wortel, twee velden vooruit kost 3 wortels ( $1 + 2 = 3$ ), drie velden vooruit kost 6 wortels ( $1 + 2 + 3 = 6$ ), enzovoort.

De **overzichtskaart** laat zien, wat men aan wortels moet betalen, als men een bepaald aantal velden vooruit wil. De speler kiest het veld waar hij heen wil, telt het aantal velden, dat hij moet afleggen om daar vanaf zijn huidige positie te komen, kijkt op de kaart wat het kost om de zet te doen, en betaalt het vereiste aantal wortels aan de bank. De speler telt alle velden, ook die bezet zijn door andere spelers. Omdat alle velden genummerd zijn, is het makkelijk om het aantal velden van de zet uit te rekenen. Je trekt gewoon het getal van het veld, waar je naartoe wilt, af van het getal van het veld, waar je staat.

**Voorbeeld:** Bartje staat op veld 52 en wil naar veld 47. Omdat het verschil 5 is, moet ze volgens de overzichtskaart voor een zet van 5 velden 15 wortels aan de bank betalen.



De speler moet het vereiste aantal wortels betalen voordat hij de zet doet. Wortelkaarten mogen bij de bank gewisseld worden, zoals dat in normaal betalingsverkeer gebruikelijk is. Als een speler de gewenste zet niet kan betalen, moet hij een andere zet kiezen.

Als een speler **achterwaarts** zet, mag hij alleen naar het dichtstbijzijnde schildpadveld achter zich gaan. Als dat veld bezet is, mag hij deze beurt **niet** achteruitgaan.

Als een speler achteruit zet, neemt hij per gezet veld 10 wortels van de bank.

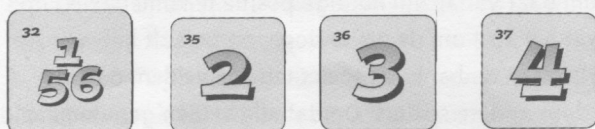
In het zeldzame geval, dat een speler te weinig wortels heeft om vooruit naar een vrij veld te gaan, en bovendien het dichtstbijzijnde schildpadveld achter zich door een andere speler bezet is, moet hij de race van voren af aan beginnen. Hij zet zijn schijf terug op het startveld, geeft al zijn wortels aan de bank, en krijgt daarna van de bank de oorspronkelijke beginvoorraad wortels. Hij ontvangt echter **geen** nieuwe slakaarten.



Na het zetten voert de speler de actie uit, die als gevolg van de zet vereist is. De verschillende actievelen worden hierna beschreven.

### De speelvelen en de bijbehorende acties

Op sommige velden moeten de spelers direct een actie uitvoeren. Op andere velden moeten de spelers pas in hun volgende beurt vóór het zetten een actie uitvoeren. De verschillende acties zijn aan het einde van de spelregels samengevat.



Als een speler zijn schijf op een van de vier verschillende positievelen plaatst, doet hij nog niets. Pas in zijn volgende beurt

vergelijkt hij vóórdat hij gaat zetten zijn positie in de race met het getal of de getallen op het door hem bezette veld. Als zijn positie in de race overeenkomt met één van die getallen, krijgt hij direct het overeenkomende getal x 10 wortels van de bank. Op het veld met 1/5/6 neemt de speler 10 wortels als hij in de race op de eerste plaats ligt, 50 wortels als hij op de vijfde plaats ligt, en 60 wortels als hij op de zesde plaats ligt. Daarna bedenkt hij een zet en voert hem uit.

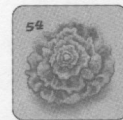
Een speler neemt geen wortels als hij op zo'n veld komt; hij doet dat pas in zijn volgende beurt, vlak voordat hij een zet gaat bedenken en doen. Uiteraard kan zijn positie in de race door anderen beïnvloed worden en is het meestal niet zeker, of hij wortels zal krijgen.

**Voorbeeld:** Leo zet zijn schijf naar een positieveld met het getal "2". Hij ontvangt nog niets. Hij staat bij zijn volgende beurt gelukkig nog steeds op de tweede plaats in de race en ontvangt daarom voordat hij gaat zetten  $10 \times 2 = 20$  wortels van de bank.



Als een speler zijn schijf op een wortelveld zet, doet hij aanvankelijk niets. In zijn volgende beurt mag hij kiezen: een normale zet doen of blijven staan. Als hij blijft staan, **moet** hij direct 10 wortels uit de bank nemen **of** 10 wortels uit zijn voorraad aan de bank geven.

Een speler mag **meerdere** achtereenvolgende beurten op een wortelveld blijven staan om steeds 10 wortels te nemen of te geven. Zo kan een speler zijn voorraad wortels aanvullen of juist inkrimpen. Dit kan nodig zijn in het geval, dat een speler wil finishen maar daarvoor teveel wortels heeft. Zie blz. 1: Het doel van het spel.



Een speler mag uitsluitend naar een slaveld gaan, als hij één of meer kroppen sla heeft. Als een speler zijn schijf naar een slaveld zet, legt hij die daar omgedraaid neer. In zijn volgende beurt draait hij zijn schijf weer terug en "eet" een krop sla door een slakaart af te leggen. Deze verdwijnt uit het spel en wordt in de doos gelegd. Door het eten van een krop sla wordt de speler beloond met 10 wortels maal zijn huidige positie in de race.

Als een speler een krop sla eet en vooraan ligt, krijgt hij dus 10 wortels; als hij op de tweede plaats ligt, krijgt hij er 20, als hij op de derde plaats ligt, krijgt hij er 30, enzovoort.

**Let op:** een speler gebruikt **één** beurt op een slaveld om een krop sla op te eten en het betreffende aantal wortels te ontvangen. In de beurt nadat hij de sla heeft opgegeten en de wortels heeft ontvangen **moet** hij een normale zet doen. Hij mag niet blijven om nog een krop sla op te eten.



Een speler mag nooit voorwaarts naar een schildpadveld gaan. Hij mag alleen door middel van een achterwaartse zet naar een schildpadveld gaan, en wel uitsluitend naar het dichtsbijzijnde.

Als dit veld door de schijf van een andere speler bezet is, mag de speler de achterwaartse zet niet doen, en zal hij binnen de mogelijkheden van het spel een alternatief moeten bedenken.

De speler mag zijn schijf wél van het ene schildpadveld achterwaarts naar het volgende schildpadveld zetten, mits dit vrij is.

Als een speler zijn schijf naar een schildpadveld heeft gezet, neemt hij uit de wortelbank 10 wortels maal het aantal velden, dat hij heeft gezet om het schildpadveld te bereiken.



Als een speler zijn schijf op een hazenveld heeft gezet, werpt hij direct de dobbelsteen om te bepalen, welk actie hij moet uitvoeren. Er is altijd een zeker risico dat een zet naar een hazenveld verkeerd uitpakt, omdat de uit te voeren actie voor de speler ongunstig is. De actie is afhankelijk van de positie van de speler in de race. Een speler, die in de race vooraan ligt neemt een groter risico dan een speler die zich achterin het veld bevindt.

Nadat de speler de dobbelsteen heeft geworpen, kijkt hij op het speelbord welke positie hij in de race inneemt. Dan kijkt hij op de overzichtskaart naar het resultaat van de dobbelsteenworp en zijn positie in de race, en ziet welke actie hij moet uitvoeren.

**Voorbeeld:** Bartje gaat naar een hazenveld, terwijl ze in vierde positie ligt. Ze werpt een 3 en zet haar schijf één veld vooruit.

### De acties op een hazenveld

**Sla een beurt over:** de speler draait zijn houten schijf om. In zijn volgende beurt draait hij hem weer terug, en doet verder niets. In de daaropvolgende beurt doet hij een normale zet.

**Neem of geef 10 wortels:** de speler neemt 10 wortels van de wortelbank of geeft er 10 aan de wortelbank. In zijn volgende beurt doet de speler een normale zet.

**Ga één wortelveld vooruit:** de speler zet zijn houten schijf gratis vooruit naar het eerstvolgende vrije wortelveld. De speler kan zo één of meerdere schijven inhalen. Hij kan ook één of meerdere bezette wortelvelden overslaan.

**Ga één wortelveld achteruit:** de speler zet zijn houten schijf achteruit naar het eerstvolgende vrije wortelveld. De speler kan zo één of meerdere posities verliezen. Hij kan meerdere wortelvelden moeten overslaan, als deze door schijven van andere spelers bezet zijn.

**Ga één positie vooruit:** de speler zet zijn schijf op het eerste vrije veld vóór de speler, die in de race één positie voor hem staat. Als het veld (of meerdere velden) vóór de speler, die in de

race één positie voor hem staat, bezet is door één of meer andere spelers, dan zet hij zijn schijf op het eerste vrije veld voor die andere speler(s). Dan voert de speler de bij het nieuwe veld behorende actie uit.

**Let op:** de speler mag niet naar een schildpadveld gaan en als hij geen slakaarten meer heeft mag hij ook niet naar een slaveld gaan. In beide gevallen moet de speler zijn schijf nog een veld verder zetten.

**Ga één positie achteruit:** De speler zet zijn schijf op het eerste vrije veld achter de speler, die in de race één positie achter hem staat. Als het veld (of meerdere velden) achter de speler, die in de race één positie achter hem staat, bezet is door één of meerdere andere spelers, dan zet hij zijn schijf op het eerste vrije veld achter die andere speler(s). Dan voert de speler de bij het nieuwe veld behorende actie uit.

**Let op:** de speler mag niet naar een schildpadveld gaan en als hij geen slakaarten meer heeft mag hij ook niet naar een slaveld gaan. In beide gevallen moet de speler zijn schijf nog een veld verder zetten.

**Eet een krop sla op:** de speler handelt alsof hij op een slaveld staat: hij draait zijn schijf om, draait hem in zijn volgende beurt weer terug, legt een slakaart af, en neemt zijn positie in de race maal 10 wortels van de bank. Als hij bij het afleggen van een slakaart 3e in de race ligt, krijgt hij dus 30 wortels.

**Let op:** als een speler géén slakaarten meer heeft, draait hij toch zijn schijf om. Hij draait hem in zijn volgende beurt weer terug, en doet dan een normale zet. Hij verliest zo een beurt.

**Eet een wortel op:** de speler legt één wortel in de bank. In zijn volgende beurt doet hij een normale zet.

**Deze zet kost geen wortels:** de speler moet de voor deze zet betaalde wortels van de bank terugnemen.

**Ga nog een keer:** de speler moet nog een zet doen. Het is een normale zet, en deze moet ook normaal betaald worden. Na de zet voert de speler de bij het nieuwe veld behorende actie(s) uit.

### De finishlijn

Het kleine getal linksboven in elk veld geeft aan, hoeveel velden men nog van de finish verwijderd is. Om de finish te



bereiken, kijkt de speler op de tabel op zijn overzichtskaart en betaalt dat aantal wortels aan de bank. Hij zet daarna zijn houten schijf voorbij de finishlijn op de eerste vrije finishpositie.

Deze zijn van 1 tot 5 genummerd. De spelers mogen alléén finishen als ze **géén slakaarten** meer hebben en **niet méér dan het toegestane aantal wortels** bezitten. Aan beide eisen moet zijn voldaan. De eerste speler die finisht, mag niet meer dan 10 wortels bezitten, de tweede niet meer dan 20 wortels, de derde niet meer dan 30, enzovoort.

De speler, die als eerste aan beide eisen voldoet en finisht, is de **winnaar**. Hij plaatst zijn houten fiche op finishveld nr.1. Het spel gaat door. De tweede, die finisht, zet zijn schijf op finishveld nr. 2, enzovoort. Voor de zesde speler is geen finishveld, omdat hij niet hoeft te finishen.

**Let op!** Voor het vaststellen van de positie van de spelers op slavelden, hazenvelden en positievelden worden ook de al gefinishte spelers meegerekend.

### De race voor 2 spelers

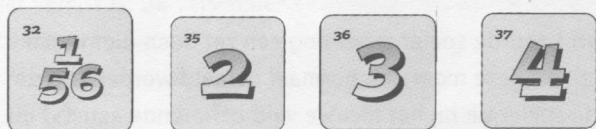
Beide spelers nemen twee houten schijven, 5 slakaarten en 95 wortels. De speler, die als eerste **beide** schijven heeft laten finishen, wint het spel. Als hij aan de beurt is, besluit hij welke schijf hij gaat zetten. Hij mag per beurt maar één schijf zetten.

Als een speler een schijf op een slaveld zet, **moet** hij in zijn volgende beurt een krop sla eten en in de daaropvolgende beurt die schijf verplaatsen.

Een speler mag zijn eerste schijf laten finishen zonder zich aan de normale limiet voor wortels te houden, maar hij moet zijn slakaarten opgebruikt hebben. Als een speler zijn tweede schijf laat finishen, moet hij zich aan de normale wortellimiet houden: als deze tweede wordt dan mag hij niet meer dan 20 wortels bezitten, en als hij derde wordt, niet meer dan 30.

### Samenvatting van de acties per veld

#### Positievelden



Als een speler zijn beurt op een positieveld begint, vergelijkt hij de getallen op het veld met zijn positie in de race. Als zijn positie in de race overeenkomt met een getal op het positieveld, moet hij dat getal maal 10 wortels van de bank nemen.



#### Wortelveld

Als een speler zijn beurt op een wortelveld begint, mag hij normaal zetten **of** blijven staan. Als hij blijft staan, **moet** hij 10 wortels uit de bank nemen **of** 10 wortels aan de bank geven. Hij mag zo vaak blijven staan als hij wil, en deze actie beurt na beurt herhalen.



#### Slaveld

Als een speler zijn schijf op een slaveld zet, draait hij deze direct om. In zijn volgende beurt mag de speler een slakaart afleggen, en het getal van zijn positie in de race maal 10 wortels van de bank nemen. Hij draait zijn schijf weer terug. In zijn volgende beurt **moet** hij zijn schijf verplaatsen. Een speler in eerste positie neemt 10 wortels, een speler in tweede positie 20, een speler in derde 30, enzovoort.



#### Schildpadveld

Een speler mag zijn houten schijf alleen achterwaarts naar een schildpadveld zetten. Bovendien mag hij uitsluitend naar het dichtstbijzijnde schildpadveld gaan, en mag deze niet door een andere speler bezet zijn. Als het dichtstbijzijnde schildpadveld door een andere speler bezet is, mag de speler **niet** naar een schildpadveld gaan. Als de speler zijn schijf naar een schildpadveld zet, ontvangt hij van de bank voor elk veld van de zet 10 wortels van de bank.



#### Hazenveld

Als een speler zijn schijf naar een hazenveld zet, werpt hij direct de dobbelsteen. Hij kijkt dan op de overzichtskaart naar de actietabel en bepaalt de actie aan de hand van zijn positie in de race en zijn dobbelsteenworp. Hij voert de actie direct uit.

#### Bijzondere situaties

Als een speler door een actie zijn schijf op een hazenveld moet zetten, en de zet is niet mogelijk, gaat deze niet door. Als een speler door een actie op een hazenveld een wortel moet eten, en hij heeft er geen, moet hij de race opnieuw beginnen, zoals op bladzijde 2, linker kolom midden, beschreven.

Auteur: Davis Parlett

Grafische vormgeving: Franz Vohwinkel

Vertaling: Michael Bruinsma

© 2000 ABACUSSPIELE

Alle rechten voorbehouden

Uitgever en distributie:

999 Games B.V.

Flevolaan 70

NL - 1382 JZ Weesp

Klantenservice: tel. 0900-9990000

Bezoek onze website:

www.999games.nl



Dit spel bevat kleine onderdelen. Laat ze niet slingeren in de buurt van kleine kinderen.

Bezoek jaarlijks in november Het Spellenspektakel: 10.000 m2 spellenplezier voor jong en oud, waar je kunt kijken, spelen en kopen. Beursgebouw Eindhoven, naast het Centraal Station. Informatie: tel. 0900 - 9990000 of [www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl).