

Igel Ärgern Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Spiele von Doris und Frank

Inhalt

Igel Ärgern Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielidee.....	2
Spielablauf.....	3
Blockierte Igel.....	4
Schritt 1: Würfeln.....	5
Schritt 2: Seitwärts bewegen.....	6
Schritt 3: Vorwärts bewegen.....	7
Die Fallgruben.....	8
Spielende und Sieger.....	9
Taktische Tipps.....	10

Igel Ärgern Spielregeln



Einleitung und Spielidee

Igel Ärgern ist ein Spiel von Doris & Frank. Igel Ärgern ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Auf Brettspielnetz.de könnt ihr zu zweit spielen.

Gespielt wird auf einem Spielplan mit **Bahnen 1 bis 6** und neun **Spalten (a-i)**. Jeder Spieler verfügt über **4 Igel** (=Spielsteine) seiner Farbe. Bei der Online-Version sind alle Igel am Anfang zufällig und fair in die Startspalte (a) eingesetzt. Es gewinnt derjenige Spieler, der als **erstes 3 seiner 4 Igel** in die Zielspalte (i) gebracht hat.



Spielablauf

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe um einen Zug zu machen. Jeder Zug besteht aus 3 Schritten:

1. Würfeln, das passiert hier online automatisch!
2. Seitwärtsschritt, du darfst einen freien deiner Igel eine Bahn seitlich versetzen
3. Vorwärtsschritt, du **musst** einen freien Igel in der gewürfelten Bahn vor setzen

Nach dem Vorwärtsschritt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Blockierte Igel

Igelsteine auf denen andere Igel stehen, sind blockiert. Sie können nicht bewegt werden, weder seitwärts, noch vorwärts. Anders gesagt, nur der oberste Igel eines Stapels ist frei, kann also bewegt werden.

Schritt 1: Würfeln

Passiert bei der online Version automatisch, die gewürfelte Zahl kannst du oben über dem Brett sehen. Der Würfel wird zunächst ignoriert, er legt aber fest, in welcher Bahn du in Schritt 3 vorwärts ziehen musst.

Schritt 2: Seitwärts bewegen

Als nächstes darfst du einen **freien, eigenen** Stein um **eine** Bahn seitwärts (in Zielrichtung seitwärts = nach oben oder unten) versetzen. Dieser Schritt ist freiwillig. Es kann jeder freie Igel verwendet werden, in jeder Spalte der Rennbahn.

Tipp: Den Seitwärtszug verwendest du oft am geschicktesten, wenn du damit eigene Vorwärtszüge vorbereitest!

Beispiel: Die Abbildung rechts zeigt einige Seitwärtszüge.



Schritt 3: Vorwärts bewegen

Zum Schluss deines Zuges musst du einen freien Igel in der gewürfelten Bahn um ein Feld (=um eine Spalte) vorwärts (in Zielrichtung = nach rechts) ziehen. Das kann auch ein Igel deines Gegenspielers sein. Sind mehrere Igel zur Auswahl, kannst du dich frei entscheiden. Dieser Schritt ist Pflicht, das heisst, wenn ein Igel da ist, muss auch einer gezogen werden. Nur wenn sich kein **freier** Igel in der Bahn befindet, verfällt dieser Zug.

Tipp: Schritt 2 und Schritt 3 sind völlig getrennt. Es kommt zwar vor, dass man denselben Igel in Schritt 3 vorwärts bewegt, den man in Schritt 2 seitwärts bewegt hat. Es können aber auch zwei verschiedene sein! Es besteht auch nicht die Pflicht, in Schritt 2 so zu ziehen, dass man in Schritt 3 vorwärts ziehen kann.

Beispiel(Abbildung): Rot hat 4 gewürfelt und muss einen gelben Igel vorziehen.



Die Fallgruben

Auf jeder Bahn ist eine Fallgrube als Hindernis. Ein Igel, der in eine solche Grube gefallen ist, kann nicht ziehen, weder vorwärts, noch seitwärts, ist also nicht frei, solange auf irgendeiner Bahn ein Igel hinter ihm ist!

Tipp: Die Fallgruben werden also zum Ziel hin immer gefährlicher.

Spielende und Sieger

Sobald der **dritte Igel** eines Spielers ins Ziel kommt, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist Sieger! Dabei ist egal auf welchem Zielfeld ein Igel ankommt, Zielfelder können beliebig bestapelt werden, und es ist egal, wer den dritten Igel letztlich ins Ziel bewegt.

Taktische Tipps

Um Igel Ärgern als Würfelspiel zu gewinnen, benötigt man Glück. Allerdings kann sorgfältiges Spiel deine Chancen verbessern:

- Schätze den Seitwärtszug. Oft trivial, manchmal wertlos, aber unter deiner Kontrolle, das entscheidende taktische Element.
- Versuche so zu stehen, dass du keine gegnerischen Igel ziehen musst.
- Versuche so zu stehen, dass dein Gegner dich ziehen muss.