

Hase & Igel

PBM-Regeln

1. HASE & IGEL als Postspiel basiert auf den Originalregeln des gleichnamigen Spiels, wie es im Otto Maier Verlag Ravensburg erschienen ist, sofern im folgenden nichts anderes bestimmt wird. Den Postregeln liegen Ideen aus den englischen Zines "Chimaera" und "A Voice In The Wilderness" zugrunde.

2. An der postalischen Version des Spiels nehmen 6 Spieler teil. Fällt ein Spieler auf Dauer aus, kann sein Platz von einem Ersatzspieler eingenommen werden. Findet sich kein Ersatzspieler, wird der Spielstein des ausgefallenen Spielers nach den NMR-Regeln (Nr.3) bewegt.

3. Treffen von einem Spieler keine Züge ein (NMR) oder können die abgegebenen Orders aus welchen Gründen auch immer nicht durchgeführt werden, wird sein Spielstein die kleinstmögliche Anzahl an Feldern vorwärts bewegt. Hat er für diesen Zug nicht genügend Karotten, zieht er auf das nächste Igelfeld zurück.

4. Alle Züge einer Runde werden gleichzeitig ausgeführt. Ziehen mehrere Spieler in derselben Runde auf das selbe Feld, wird die Bedeutung dieses Feldes für diese Runde aufgehoben; kein Spieler kann dann das Symbol dieses Feldes für sich ausnutzen. Eine besondere Situation kann sich auf Salatfeldern ergeben: ein Spieler, der in einer Runde darauf zieht, kann in der nächsten Runde dort seinen Salat fressen, auch wenn in jener Runde ein weiterer Spieler auf dieses Feld zieht; der kann dann in der übernächsten Runde seinen Salat vernaschen, weil der erste Spieler das Feld dann wieder verlassen muss.

5. Zu jedem Zugabgabetermin (ZAT) sind die Züge für zwei Runden abzugeben. Die Züge für die zweite Runde können jeweils bedingt auf das Ergebnis der vorhergehenden Runde abgegeben werden.

6. In jeder Runde muss ein Spieler ziehen, es sei denn, er steht auf einem Karottenfeld oder er frisst einen Salat.

7. Alle Felder des Spielbretts sind durchzunummerieren. Insgesamt gibt es 63 Felder; das Ziel ist das (imaginäre) Feld 64. Zur Kontrolle: die Salatfelder tragen die Nummern 7, 22, 42, 57, 62, die Flaggen stehen auf den Feldern 16, 32 und 48. In jeder Runde ist anzugeben, auf welches Feld (Nr.) ein Spieler zieht.

8. Abweichend von den deutschen Regeln wird auf den Hasenfeldern verfahren. In diesem Punkt wird die Regelung aus der englischen Originalversion übernommen: für einen Spieler, der auf dem Hasenfeld steht, würfelt der Spielleiter (GM). Anschließend wird je nach Würfelzahl und Position im Rennen das entsprechende Feld der Hasentafel (Pkt. 13) angewandt.

8.1 Alle Positionsveränderungen in derselben Runde werden gleichzeitig ausgeführt.

8.2 Wenn auf einem Hasenfeld 10 Karotten gefressen werden addiert oder subtrahiert der GM die Karotten zum Kontostand. Wenn der Spieler keine Angaben gemacht hat, führt der GM einen Zufallsentscheid herbei.

8.3 Wenn auf einem Hasenfeld eine 6 gewürfelt wird und der Spieler für diesen Fall keine Orders eingesandt hat, wird Regel 3 angewandt.

9. Wenn ein Spieler auf einem Karottenfeld stehen bleibt und aussetzt, ohne anzugeben, ob er 10 Karotten nehmen oder abgeben will, wird Regel 8.2 angewandt.

10. Anders als in den deutschen Regeln darf im Postspiel kein Spieler mehr als 20 Karotten mit ins Ziel bringen, egal an welcher Stelle er liegt. Salatköpfe dürfen natürlich auch nicht mitgebracht werden. Treffen in derselben Runde mehrere Spieler im Ziel ein, liegt der Spieler vorn, der die wenigsten Karotten hat. Das Rennen läuft so lange, bis alle 6 Spieler im Ziel sind.

11. Die verschiedenen Ereignisse einer Runde werden wie folgt abgewickelt:

1. Bewegung
2. Hasenfelder
3. Igelfelder
4. Karottenfelder
5. Salatfelder
6. Zahlen- und Flaggenfelder (diese Felder wirken sich im Postspiel also nicht erst in der folgenden Runde aus, da simultan gezogen wird).

12. Um ein bisschen mehr Spaß ins Spiel zu bringen, sollte jeder Spieler seinem Hasen einen Namen geben. Auch "Pressemitteilungen" sind willkommen.

13. Die Hasentafel:

Würfel	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster
1	1x aussetzen	1x aussetzen	1x aussetzen	1x aussetzen	10 Karotten fressen	1x aussetzen
2	Zurück z.nchst. Karotte	Zurück z.nchst. Karotte	Zurück z.nchst. Karotte	Vorwärts z.nchst. Karotte	Vorwärts z.nchst. Karotte	Vorwärts z.nchst. Karotte
3	Eine Position zurück	Eine Position zurück	Eine Position zurück	Eine Position vor	Eine Position vor	Eine Position vor
4	10 Karotten fress.	1 Salat fressen	1 Salat fressen	1 Salat ressen	1 Salat fressen	1 Salat fressen
5	Letzter Zug gratis	Letzter Zug gratis	Letzter Zug gratis	Letzter Zug gratis	Letzter Zug gratis	Letzter Zug gratis
6	Noch mal ziehen	Noch mal ziehen	Noch mal ziehen	Noch mal ziehen	Noch mal ziehen	Noch mal ziehen

Erstmals veröffentlicht im April 1980 in der Pöppel-Revue