

HATARI

Spel voor twee intelligente jagers in de Afrikaanse jungle.

Inleiding

In dit spel heeft iedere jagers de beschikking over 8 'drijvers' (rode of gele). Hiermee drijft hij de dieren op. Als 4 van zijn drijvers een dier hebben ingesloten, mag de speler dat dier vangen (in de kooi zetten onderaan het speelbord). De leeuw, in zijn hol op het gele middenveld, kan alleen worden gevangen, nadat een speler de complete serie van 6 andere dieren heeft gevangen: Hyena, Aap, Tijger, Alligator, Rhinoceros en Impala. Als die speler daarna nog aan een andere voorwaarde voldoet, mag hij „HATARI” roepen, vangt de leeuw en is winnaar.

Het speelbord

De delen van dit bord zijn:

De grens van de jungle: de op het bord aangegeven rode en gele cirkels aan de buitenkant; **de jungle:** de lichtgroene vakken; **de jungle-paden:** de lijnen tussen de cirkels; **de savannes:** de 8 gele vakken aan de grens van de jungle; en **het ondoordringbare oerwoud:** de donkergroene vakken.

Opstelling

De spelers kiezen 'rood' of 'geel' en gaan tegenover elkaar voor het speelbord zitten, zodanig, dat zij 4 cirkels van hun kleur horizontaal voor zich hebben en 4 cirkels verticaal rechts.

Rood begint, daarna geel enz.

Drijvers. Alle 8 drijvers worden op de cirkels van hun eigen kleur geplaatst

Leeuw. Deze ligt in het gele middenvak.

Overige dieren. De 2 x 6 diersoorten zet men op de beginletter van hun naam.

Spelregels

Het verplaatsen van de drijvers. (Diagram I)

De drijvers mogen zich in horizontale of verticale richting bewegen, maar moeten de **jungle-paden** gebruiken, voorzover deze vrij zijn.

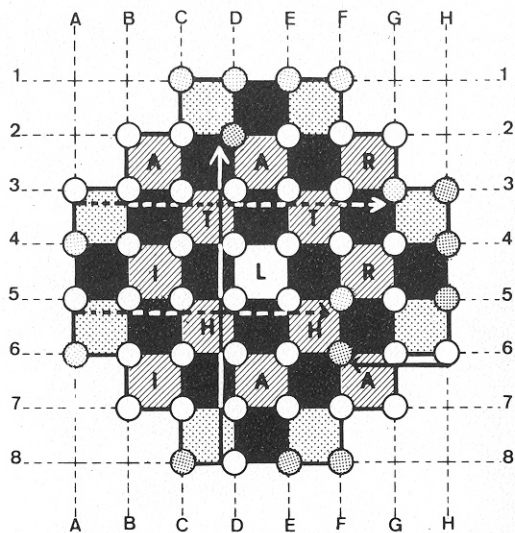


DIAGRAM 1

Voor dit verplaatsen gelden de volgende regels:

1. **Rechtuit:** zoveel vrije cirkels als men wil.

Voorbeeld:

D-8 naar D-2; H-6 naar F-6; A-3 naar G-3; A-5 naar F-5 of G-5; enz.

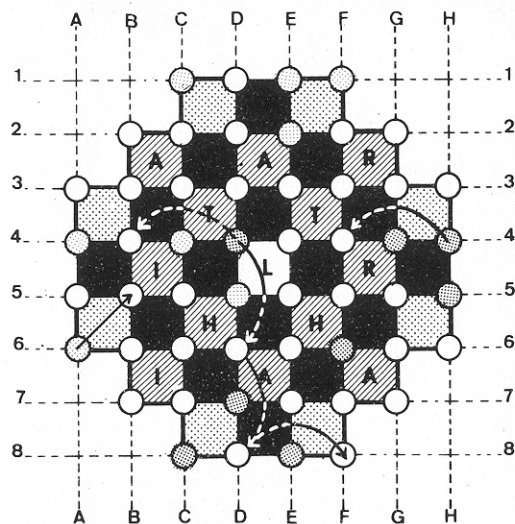


DIAGRAM 2

2. **Andere drijvers passeren.** (Diagram II)

Als een drijver vóór een andere staat (mag rood of geel zijn!) en achter die andere is

een plaats vrij, dan mag de speler de andere drijver **passeren** door op die vrije plaats te gaan staan. Hij mag zich daarbij in horizontale of verticale richting verplaatsen, maar **ook in beide richtingen na elkaar**.

Voorbeeld:

D-4 naar B-4; H-4 naar F-4; maar ook: D-4 over D-6 en D-8 naar F-8 in één zet.

3. **Oversteken van een savanne.** (Diagram III)

Een drijver mag een savanne diagonaal oversteken als er geen 'vijandelijke' drijver bij dat veld staat.

Voorbeeld:

A-6 naar B-5.

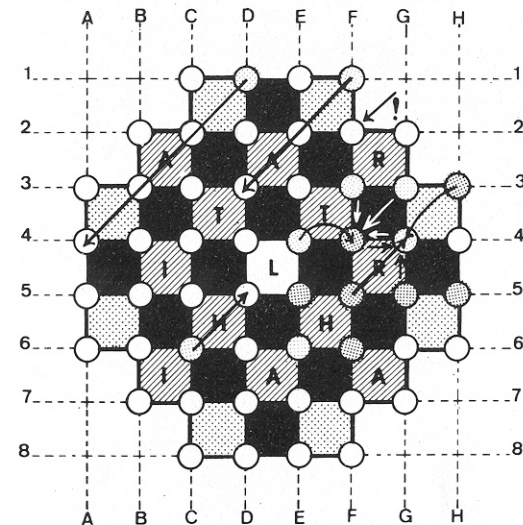


DIAGRAM 3

4. **Oversteken van de jungle.** (Diagram III)

Een drijver mag een jungle-veld oversteken als daarop geen dier staat.

Voorbeeld:

Hyena links is gevangen, dus dat veld is vrij. Dan mag: C-6 naar D-5.

5. **Oversteken savanne én jungle.** (Diagram III)

Wanneer deze velden vrij zijn, mag de speler in één zet zijn drijver over **beide** vakken verplaatsen.

Voorbeeld:

D-1 over C-2 en B-3 naar A-4.

NIET is toegestaan:

a. F-1 over E-2 naar D-3, omdat de tegen-

partij (rood) F-2 heeft bezet.

- b. De combinatie: oversteken en tegelijk jagen op een der dieren.
- c. Het oversteken van de **oerwoud-vakken**.

6. Vangen van een dier. (Diagram III)

De volgorde van de jacht op de dieren speelt geen rol, maar een speler mag maar **één dier van dezelfde soort** vangen.

Als een speler met 4 van zijn drijvers een dier heeft omsingeld, mag hij dit dier vangen.

Voorbeeld:

Wanneer 'rood' bij de volgende beurten "geel E-6" kan bezetten, heeft hij Hyena rechts gevangen.

7. Het weggagen van drijvers. (Diagram III)

Een belangrijk element in dit spel! Iedere drijver kan van zijn plaats worden verjaagd door een drijver van de tegenspeler. Dit mag echter uitsluitend wanneer aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- a. Als **3 drijvers van zijn kleur** rondom een veld staan en de speler in staat is om een **vierde drijver** te zetten op de plaats van de te verjagen drijver.

Voorbeeld:

Geel is aan zet:

E-4 mag F-4 verjagen, want F-4 staat alléén tegenover F-3, G-3 en G-4.

Rood aan zet:

H-3 mag G-4 verjagen, want G-4 staat alléén tegenover F-4, F-5 en G-5.

N.B. Rood (E-5 of F-6) kan E-6 niet verjagen, omdat hij daarna geen vierde jager in positie heeft.

- c. Als een speler een drijver van de tegenspeler kan verjagen, moet hij "VERDWIJN" roepen. Alleen dán is de opponent **verplicht** zijn drijver te verplaatsen. N.B. De speler die een andere drijver verjaagt, mag **met de vrijgekomen plaats doen wat hij wil**: Hij mag de plaats bezetten of niet en kan ook gaan waarheen hij wil.

8. Het middenveld. (Diagram IV)

Voor dit 'hol van de leeuw' (D-4, E-4, D-5, E-5) gelden speciale regels:

- a. Gedurende het spel **moet één van de hokken vrijblijven**. Dit vrije punt zal tijdens het spel doorgaans wisselen.
- b. Het vrije punt mag dienen als **passeerpunt**: F-4 mag over D-4 naar B-4.
- c. Als een speler drie punten om het middenveld heeft bezet, maar zijn tegenspeler

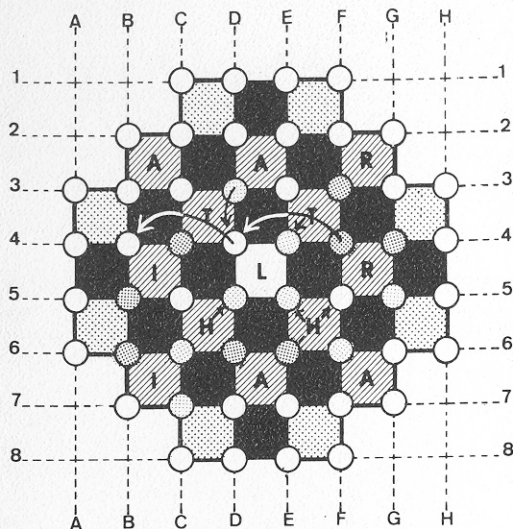


DIAGRAM 4

heeft als eerste de serie van 6 dieren gevangen, dan mag die tegenspeler bij zijn volgende zet(ten) één van zijn drijvers **tóch op het vierde punt plaatsen**.

- d. De speler die nog één of meer dieren moet vangen, **moet na "c" één van zijn drijvers om het middenveld verplaatsen**, om het voorgeschreven vierde punt vrij te maken voor verder spel.
- e. De speler die een **complete serie dieren** in zijn bezit heeft en bij zijn volgende zet **het vierde punt van het middenveld kan bezetten**, moet "HATARI" roepen. Kan hij daarna inderdaad het vierde punt bezetten, dan heeft hij de leeuw gevangen en is **winnaar**.

Voorbeelden:

Geel is volgens diagram IV aan de winnende hand. Aannemende, dat hij alle zes dieren heeft, kan hij door D-3 de vierde plaats D-4 bezetten en de leeuw vangen. *Rood* moet nog de Rhinoceros vangen en kan zijn E-6 naar F-5 verplaatsen. Dit heeft echter weinig zin, want F-5 kan bij de volgende zet G-5 niet verjagen, omdat rood dan nog **geen vierde drijver** in positie heeft. Voor rood is dus geen ontsnapping mogelijk en hij is hier de verliezende partij.

Wij wensen U veel prettige uren
met

HATARI!