

BEGIN VAN HET SPEL

Elke speler werpt één van de zeszijdige dobbelstenen. De speler met de hoogste worp mag het spel beginnen. De speler met de laagste worp krijgt het hoefijzer, en mag deze in de vlieger in het midden van het speelbord op het vlak van zijn kleur plaatsen. Daarmee is hij, zolang hij dit hoefijzer in zijn bezit heeft, onkwetsbaar voor rampenkaarten. Beurten wisselen in de richting van de wijzers van de klok.

AAN DE BEURT

Een speler die aan de beurt is werpt de twee dobbelstenen, en verplaatst zijn pion op het speelbord in de richting van de wijzers van de klok. Voor het aantal vakjes dat een speler zijn pion mag verplaatsen, kan hij kiezen uit het aantal ogen van één van de twee dobbelstenen. Bij een gelijke worp mag de speler kiezen tussen het aantal ogen van één steen, of het aantal ogen van beide stenen bij elkaar opgeteld (voorbeelden: een speler gooit 3 en 5 en mag dus 3 of 5 vakjes vooruit. Gooit een speler dubbel 4, dan mag hij zijn pion 4 of 8 vakjes verplaatsen). Er kunnen in de loop van het spel vakjes zijn waar een speler niet op mag staan, bijvoorbeeld omdat hij geen kaarten bij mag pakken (zie KAARTEN). Soms komt het voor dat een speler zijn pion helemaal niet kan verplaatsen. De beurt gaat dan over naar de volgende speler. Afhankelijk van het vakje waarop de speler terecht komt, kan zich één van de volgende situaties voordoen:

EEN RAMPENVAKJE



Als een speler op een rampenvakje terecht komt, dan werpt hij de piramide-dobbelsteen. Als deze het huisnummer aanwijst van het huis dat beschermd wordt door het hoefijzer (zie EEN HOEKVAKJE), dan gaat de beurt over naar de volgende speler. In andere gevallen krijgt de speler die het door de worp aangewezen huis bewoont de bovenste zwarte rampenkaart

voor zijn kiezen. Hij verplaatst zijn huisje op het irritatiebord overeenkomstig de waarde op de rampenkaart (zie IRRITATIEBORD). Deze kaart wordt vervolgens weer onder op de betreffende stapel geplaatst. De beurt gaat over naar de volgende speler. Op een rampenkaart mag nooit een wraakkaart gegooid worden (zie WRAAKKAARTEN).

EEN DAALVAKJE



Als een speler op een daalvakje terecht komt (een vakje waarop een cijfer en een pijl te zien zijn) mag hij één van de huisjes op het irritatiebord (ook zijn eigen huisje) overeenkomstig de aangegeven waarde naar beneden verplaatsen. De beurt gaat over naar de volgende speler.

EEN WRAAKVAKJE



Als een speler op een wraakvakje komt, moet hij zijn oranje wraakkaart inleveren en onder op de stapel in de speeldoos plaatsen. Heeft hij geen wraakkaart in zijn bezit, dan mag hij er één van de stapel pakken, zolang het aantal kaarten dat hij in zijn bezit heeft daardoor niet groter wordt dan vijf. De beurt gaat over naar de volgende speler.

EEN HEIBEL-, TREITER- OF BOFVAKJE



Komt een speler op een heibel-, een treiter- of een bofvakje, en heeft hij geen overeenkomstige kaart met hetzelfde symbool in zijn bezit, dan mag hij een kaart van de desbetreffende stapel pakken. Hierbij geldt dat het aantal kaarten dat hij in zijn bezit heeft hierdoor niet groter mag worden dan vijf. De beurt gaat over naar de volgende speler. Heeft hij wel een overeenkomstige kaart met hetzelfde symbool, dan moet hij die uitspelen naar een buurman naar keuze (zie HEIBELKAARTEN, TREITERKAARTEN en BOFKAARTEN).

EEN HOEKVAKJE



Als een speler over een heibelkaart beschikt (zie HEIBELKAARTEN) mag hij zijn pion als zijn worp dit toelaat naar een hoekvakje verplaatsen. Het huis van de bewoners van dit hoekvakje wordt hiermee onkwetsbaar voor rampenkaarten. Hiertoe wordt het hoefijzer op het corresponderende vlak van de vlieger in het midden van het speelbord gelegd. Vervolgens moet de speler die aan de beurt is een heibelkaart uitspelen en wel naar de bewoners van het huis schuin tegen over het hoekvak waarop de pion terecht is gekomen.

Voorbeeld: Speler 2 komt op het hoekvak van huis nummer 3. Huis 3 krijgt nu het hoefijzer en speler 2 moet vervolgens een heibelkaart uitspelen naar de bewoner van huis nummer 1 (dat zich immer schuin tegen over huis 3 bevindt). Als speler 2 op hoekvak 4 terecht was gekomen, dan zou dit betekend hebben dat hij verplicht was een heibelkaart naar zichzelf uit te spelen.

KAARTEN

Aan het begin van het spel bezit elke speler zeven kaarten. In de loop van het spel mogen dat er niet meer dan vijf zijn. Zolang een speler dus vijf of meer kaarten in zijn bezit heeft, mag hij geen nieuwe kaarten pakken. Bovendien is het niet toegestaan om meerdere kaarten met hetzelfde symbool in bezit te hebben. Als een speler geen kaartjes meer heeft, dan kan hij door op de juiste vakjes te gaan staan weer nieuwe verzamelen. Gespeelde kaarten verdwijnen steeds onder op de desbetreffende stapel in de speeldoos.

HEIBELKAARTEN



Heibelkaarten zijn er enkel en alleen om de burens mee te pesten. Er zijn vier soorten heibelkaarten, die in kleur oplopen van roze tot rood. Afhankelijk van de waarde en de richting van de pijl op de kaart, wordt de irritatie van de speler die deze kaart toegespeeld krijgt verhoogd of

verlaagd, tenzij deze speler een oranje wraakkaart op kan gooien (zie WRAAKKAARTEN). De waarde van de heibelkaarten varieert van 1 tot 8 irritatiepunten en staat in de tekst vermeld. Irritatiepunten kunnen de positie van een huisje op het irritatiebord zowel positief als negatief beïnvloeden.

TREITERKAARTEN



Met de gele treiterkaarten lopen de irritaties in de wijk hoog op. Op de kaart staat aangegeven welke bewoners bij het op de treiterkaart omschreven conflict betrokken zijn. De irritatie van de bewoner van het huisje dat in de rechterbovenhoek van de kaart staat stijgt met vijf punten, tenzij deze speler een oranje wraakkaart op kan gooien (zie WRAAKKAARTEN).

Voorbeeld: U woont in huis nummer 4, en speelt een treiterkaart uit waaruit blijkt dat de bewoners van huis 2 hun burens van nummer 3 het leven zuur maken. De irritatiepunten zijn dan voor de bewoner van huis 3, tenzij deze over een wraakkaart beschikt. Afhankelijk van het soort wraakkaart groeit de irritatie en komen de irritatiepunten bij de bewoner van huis 2 terecht. De bewoner van huis 4 blijft in dit geval zelf buiten schot. Treft een treiterkaart uw eigen huis, dan kunt u nadat u deze heeft uitgespeeld een wraakkaart opgooien.

WRAAKKAARTEN



Met de oranje wraakkaarten kunnen alleen heibel- en de treiterkaarten ongedaan gemaakt worden. Een wraakkaart die op een heibelkaart gegooid wordt raakt de speler van deze heibelkaart. Een wraakkaart die op een treiterkaart gegooid wordt raakt de bewoner van het huis dat in

de linkerbovenhoek van de kaart staat. Op de verschillende wraakkaarten staat aangegeven wat er met de irritatiepunten gebeurt. In sommige gevallen kan wraak op wraak volgen. Wanneer dit mogelijk is, staat dit op de betreffende wraakkaarten aangegeven. Overigens is het niet verplicht om een wraakkaart uit te spelen.

Voorbeeld: U speelt een heibelkaart met 4 irritatiepunten uit. Uw tegenstander reageert met een blinde haat-wraakkaart, zodat u 12 irritatiepunten in de schoenen krijgt geschreven. Door een moei niet-wraakkaart uit te spelen geeft u deze 12 irritatiepunten weer terug aan uw tegenstander.

BOFKAARTEN



Met de groene bofkaarten kunnen de gemoederen in de wijk enigszins bedaard worden. Op de kaart staat aangeven of de kaart voor de speler zelf, of voor een andere speler (naar keuze) bestemd is.

RAMPENKAARTEN



De zwarte rampenkaarten komen alleen in het spel als een speler op een rampenvakje terecht komt. De spelers kunnen dus geen rampenkaarten in hun bezit hebben. De ramp treft het huis dat wordt aangegeven door een worp met de piramide-dobbelsteen. De waarde van de rampenkaarten varieert van 1-13 irritatiepunten.

IRRITATIEBORD

De spelers houden hun irritatiepunten bij op het irritatiebord. Aan het begin van het spel staan alle huisjes op het nulvakje boven het huisnummer in de betreffende speelkleur.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer één van de spelers over de kling is gegaan, en met zijn huisje op het irritatiebord de dertig irritatiepunten gepasseerd is, is het spel ten einde.

WINNAAR VAN HET SPEL

De winnaar van het spel is de speler die aan het einde van het spel de minste irritatiepunten heeft behaald. Eindigen er twee of meer mogelijke winnaars op dezelfde laagste waarde, dan wordt nog even doorgespeeld tot een beslissing geforceerd is. De speler die de wijk uitgepest dreigde te worden blijft hang op 30 irritatiepunten staan en speelt gewoon mee tot een beslissing geforceerd is.

SPELEN MET MINDER SPELERS

Heibelwijk kan ook met minder dan vier spelers gespeeld worden. Bij twee spelers krijgen beide spelers twee huizen toegewezen. De bewoners van deze huizen hebben dus de mogelijkheid om samen te werken. Het is ook mogelijk om elk van de spelers vooraf te laten bepalen welk van de twee eigen huizen het spel moet winnen. Gebruik daarvoor de vraagtekenkaartjes.



Bij drie spelers doet één huis niet mee. Hiertoe worden alle gele treiterkaarten waarop het huisnummer van dit huis staat uit het spel gehaald. De zwarte rampenkaarten kunnen geen onbewoonde huizen treffen. Vanuit het hoekvakje schuin tegen over het onbewoonde huis, mogen heibelkaarten naar een bewoner naar keuze gespeeld worden. Verder verandert er niets aan het spel.



©1996 CORTOYS INTERNATIONAL
Postbus 168, 4940 AD Raamdonksveer
Artikelnummer HW-97001

Concept, vormgeving en teksten:
Jan de Roos en Ronald van Teunenbroek
Illustraties: The Art Box, Amsterdam



KORTE SPELOMSCHRIJVING

In Heibelwijk lopen de gemoederen hoog op. De bewoners van vier huizen hebben het danig met elkaar aan de stok en doen er alles aan om hun buren de wijk uit te pesten. Maar welke buren worden het doelwit van uw pesterijen, en welke buurtgenoten kunt u uit tactische overwegingen maar beter te vriend houden? Hou elkaar nauwlettend in de gaten, en probeer één van de bewoners van Heibelwijk over de kling te jagen. Zaak is daarbij zelf het hoofd koel te houden, want alleen dan kunt u de winnaar worden van Heibelwijk.

SPELINHOUD

- 1 speelbord
- 1 irritatiebord
- 4 pionnen
- 4 huisjes
- 2 standaard zeszijdige dobbelstenen
- 1 piramide-dobbelsteen
- 1 hoefijzer
- 56 van roze tot rood oplopende heibelkaarten
- 15 oranje wraakkaarten
- 12 gele treiterkaarten
- 12 groene bofkaarten
- 13 zwarte rampenkaarten
- 4 vraagtekenkaarten
- 1 spelregelformulier

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is uw buren door het tactisch uitspelen van kaarten zoveel mogelijk te irriteren. De mate van irritatie van de verschillende bewoners van Heibelwijk wordt bijgehouden op het irritatiebord. Heibelwijk is een strategisch spel, dat niet alle opties bij de eerste keer spelen prijsgeeft. Naarmate het vaker gespeeld wordt, zullen de spelers steeds geraffineerder worden in het uitspelen van de juiste kaart op het juiste moment. Zo is het bijvoorbeeld belangrijk om in de gaten te houden welk soort kaarten uw buren in hun bezit hebben, en zich daarbij af te vragen welke gevolgen deze kaarten op het irritatiebord teweeg zouden kunnen brengen (het einde van het spel bijvoorbeeld, terwijl u zich niet in een winnende positie bevindt). Het is aan te bevelen aan de hand van de spelregels eerst een keer proef te spelen.

SPELERS

Heibelwijk is geschikt voor 2-4 spelers. In de spelregels is uitgegaan van vier spelers. Hoe het spel met minder spelers gespeeld kan worden staat onder het kopje SPELEN MET MINDER SPELERS.

SPELVOORBEREIDING

Plaats het speelbord en het irritatiebord uitgekapt naast elkaar op een vlakke ondergrond. Elke speler kiest een speelkleur en plaatst zijn pion op het hoekvak met het huisnummer in de betreffende kleur. Zijn huisje in dezelfde kleur plaatst hij op het irritatiebord op het nulvakje boven het huisnummer van zijn speelkleur. De speelkaarten worden gesorteerd en gesloten in de acht vakken van de doos gelegd. Elke speler pakt van elke soort één kaart, behalve van de zwarte rampenkaarten. Iedere speler heeft nu dus zeven kaarten in zijn bezit, die hij gesloten in een rij voor zich neerlegt. Een speler mag zijn eigen kaarten uiteraard bekijken, om zo zijn keuze te bepalen.