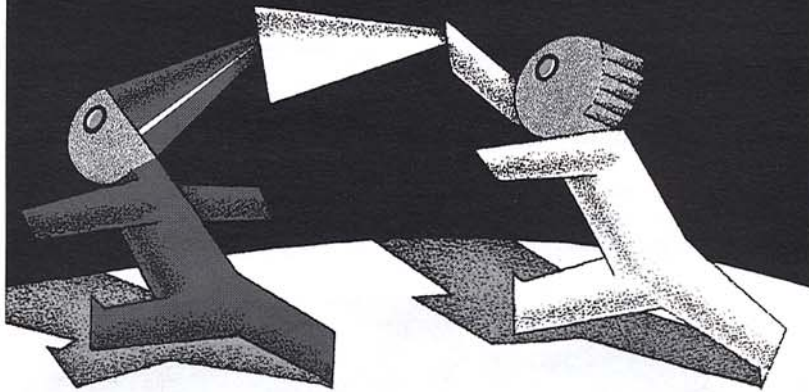


Fang den Hut!®



Ein Klassiker für jede
Familie

®
Ravensburger

Fang den Hut

Ravensburger Spiele® Nr. 01025 7
Würfelspiel für 2-6 Spieler
ab 6 Jahren

Spielmaterial

Fang den Hut®-Spielplan
je 6 Hütchen in 6 Farben
1 goldener Hut
1 Würfel

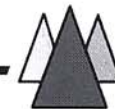
Im Jahre 1927 wurde dieses Spiel zum erstenmal im Otto Maier Verlag herausgebracht. Dank der ungewöhnlich originellen und reizvollen Mischung von Strategie und Würfelglück gehört es heute zu den beliebtesten und spannendsten Würfelspielen.

Ziel des Spiels

Jeder versucht, mit seinen Hütchen möglichst viele fremde Hütchen zu fangen und in sein Versteck zu bringen, ohne selbst dabei gefangen zu werden.

Grundregel

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler sechs Hütchen einer Farbe und setzt diese auf das farbgleiche Versteck.



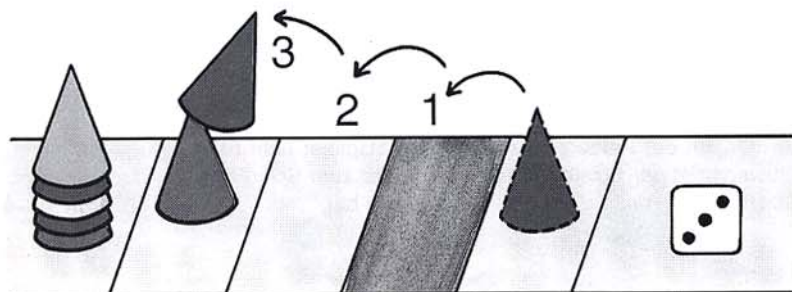
Bei fünf und sechs Spielern erhält jeder Spieler nur vier Hütchen (siehe Spielplanrückseite).

Von hier aus starten die Hütchen und dorthin werden Gefangene gebracht. Nach dem Verlassen darf das Versteck nur wieder mit Gefangenen betreten werden. Im Versteck kann man nicht gefangen werden.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl muß mit einem Hütchen gezogen werden. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben. Jeder Spieler kann mit seinen Hütchen nach rechts, links, vor- oder rückwärts ziehen.

Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Es steht dem Spieler frei, mit welchem seiner Hütchen er zieht und wie viele Hütchen er gleichzeitig auf dem Spielfeld hat.

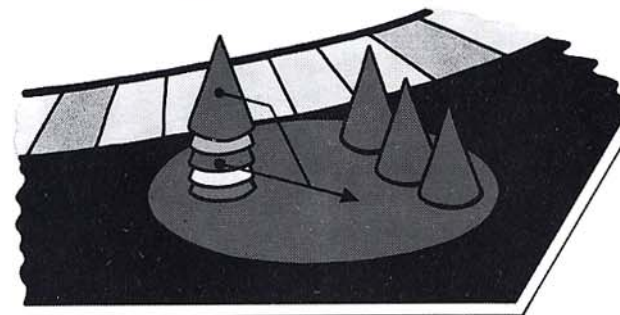
Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes direkt auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt das eigene Hütchen über das fremde. Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch entsprechenden Wurf auf ein bereits besetztes Feld gelangt.



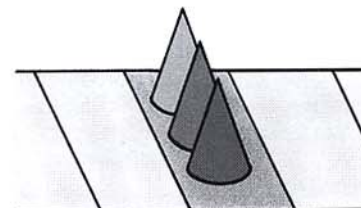
Um gefangene Hütchen in das Versteck zu bringen, braucht man nicht die genaue Zahl zu würfeln. Steht ein Spieler beispielsweise zwei Felder vor dem Versteck und würfelt eine 5, geht er in das Versteck, das als Feld mitgezählt wird und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übriggebliebenen zwei Punkten setzt er ein Hütchen wieder hinaus.



Gelingt es einem Spieler, mit mehreren Gefangenen sein Versteck zu erreichen, und sind darunter ein oder mehrere Hütchen seiner eigenen Farbe, werden sie frei und können wieder ins Spiel gebracht werden. Die übrigen Gefangenen werden "sichergestellt".



Auf einem gelben Feld dürfen mehrere Hütchen der gleichen Farbe stehen. Kommt jedoch ein Hütchen anderer Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.



Die grauen Felder des Spielplans sind die Ruhebänke. Dort dürfen bis zu drei Hütchen beziehungsweise drei Stapel von Hütchen stehen. Sie können dort nicht gefangen werden.

Bei einer 6 darf der Spieler nochmals würfeln.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu ermitteln. Die Spieler müssen sich vor Beginn der Partie auf eine der beiden Möglichkeiten einigen:

Angriffspartie:

Gewinner ist, wer die meisten gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielplan befinden.

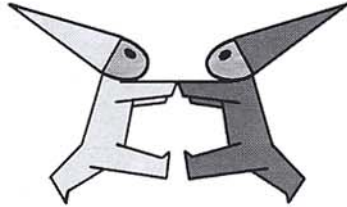
Verteidigungspartie:

Gewinner ist, wer zum Schluß nur noch Hütchen seiner eigenen Farbe auf dem Spielfeld hat. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.



Das Parteienspiel

Gespielt wird nach der Grundregel, nur mit folgender Ausnahme: Bei vier oder sechs Personen können je zwei eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich. Seine Würfe gelten nur für seine eigenen Hütchen. Die Spieler, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen aber nur die Hütchen einer anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und diese ihm zurückgeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.



Das totale Parteienspiel

Gespielt wird wie beim Parteienspiel, nur mit dem Unterschied, daß jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf. Wenn zum Beispiel Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen, wenn das für seine Partei günstig ist.



Das Turmrennen

Gespielt wird wie bei der Grundregel. Alle Hütchen aber, die aus dem Versteck auf den Spielplan gebracht werden, dürfen nicht mehr in das Versteck zurück. Dadurch ist es auch nicht möglich, gefangene Hütchen sicherzustellen. So bleibt zum Schluß nur **ein** großer Turm übrig, dessen Besitzer am Ende das Spiel gewinnt.



Das Spiel um den goldenen Hut

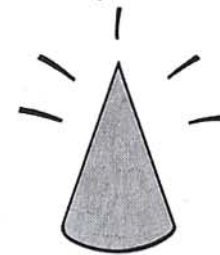
Zu Beginn werden die Hütchen wie bei der Grundregel auf die Verstecke gesetzt. Der goldene Hut wird auf das Mittelfeld des Spielplans gesetzt.

Jeder Spieler muß nun versuchen, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in sein Versteck zu bringen und dort zu befreien. Wer den goldenen Hut besitzt, kann nach Herzenslust räubern, weil der goldene Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte besitzt:

- Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen, es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den Ruhebänkchen zu räubern.
- Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor- und zurückgehen und dabei möglicherweise innerhalb eines Zuges mehrere Hütchen fangen. Wenn der Spieler zum Beispiel eine 5 würfelt, so kann er zwei Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, dann wieder drei Felder zurücklaufen, um dort nochmals ein anderes Hütchen zu fangen.

Daher sind alle Hütchen im Umkreis von sechs Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr. Doch auch der goldene Hut kann von jedem anderen Spieler auf die übliche Art gefangen werden.

Vor Beginn der Partie einigen sich die Mitspieler über die Art des Gewinnens. Entweder ist der Spieler der Gewinner, der zum Schluß den goldenen Hut besitzt, oder der, der die meisten Gefangenen hat.



© 1992 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

