

Hase und Igel



Ravensburger Spiele® Nr. 26 028 7
Wettlaufspiel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren
Autor: David Parlett
Design: Eckhard Freytag, Walter Pepperle,
DE Ravensburger
Foto: Becker Studios

Hier können auch die Langsamen ganz schnell sein!

Das ist das treffende Motto für dieses außergewöhnliche Rennspiel, denn die alte Fabel vom Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel zeigt, dass blindes Drauflosrennen nicht zwangsläufig zum Sieg führen muss.

Auch der Langsame kann gewinnen, wenn er es nur clever genug anstellt ...

Bei „Hase und Igel“ kommt es darauf an, einmal schnell wie der Hase zu sein und dann aber auch wieder langsam und schlau wie der Igel.

Eine besondere Rolle kommt in diesem Spiel den Karotten zu, denn sie liefern die Energie, um schnell vorwärtszukommen. Hier ist es wie beim Autofahren: Je schneller man vorwärtskommen will, umso höher ist der Energieverbrauch.

Zu Beginn des Spiels erhalten zwar alle einen gleich großen Vorrat an Karotten, jedoch reicht dieser nie aus, um damit ans Ziel zu gelangen. Deshalb müssen die Spieler Pausen einlegen, um neue Kräfte zu tanken. So verzögert sich das Fortkommen zwar in diesem Augenblick, doch langfristig kann man nur auf diese Weise schnell vorankommen. Übersicht und taktische Planung sind also gefragt!

Diese Elemente machen immer wieder den Reiz von „Hase und Igel“ aus.

Das Spiel wurde 1979 als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet und ist damit der erste Preisträger des bedeutendsten Spielepreises Europas.

Spielziel

Es gilt, als Erster das Bauernhaus (= Zielfeld) zu erreichen. Allerdings darf ein Spieler erst dann ins Ziel einlaufen, wenn er unterwegs alle seine Salatkarten losgeworden ist und nur noch über einen begrenzten Vorrat an Karotten verfügt.

Bei 5-6 Spielern erhalten alle eine zusätzliche Karte mit dem Wert „30 Karotten“.

Die Spieler nehmen ihre Karotten für den Rest des Spiels so auf die Hand, dass sie von ihren Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Die übrigen Karottenkarten werden nach den Werten geordnet in die sieben Sortierfächer der Schachtel gesteckt. Sie bilden den allgemeinen Karottenvorrat. Hier werden verbrauchte Karottenkarten platziert bzw. neue nachgezogen.

Die Hasenkarten sind Ereigniskarten. Sie werden gemischt und verdeckt (= Hasenseite nach oben) als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



Spielmaterial

1 Spielplan, 87 Karottenkarten, 18 Salatkarten, 15 Hasenkarten, 6 Spielfiguren, 6 Rennkarten

Jeder Spieler stellt seine Spielfigur neben der Startfahne auf die Wiese.



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Bei 4-6 Spielern wird mit der Vorderseite gespielt, bei 2-3 Spielern mit der Rückseite, erkennbar an den unterschiedlichen Farben der Start- und Zielfahnen:



„blaue“ Vorderseite (4-6 Spieler)



„gelbe“ Rückseite (2-3 Spieler)

Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur, eine Rennkarte und drei Salatkarten. Übrige Spielfiguren, Rennkarten und Salatkarten kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, kann vorwärts oder rückwärts ziehen, aber nie im selben Zug vor und zurück.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Besetzte Felder können übersprungen werden, zählen aber mit.

Die Karottenkarten werden wie folgt verteilt:

Die Vorwärtzüge

Bei 2-4 Spielern erhält jeder 68 Karotten in folgender Aufteilung:

- 3 Karten mit dem Wert „1 Karotte“
- 2 Karten mit dem Wert „5 Karotten“
- 1 Karte mit dem Wert „10 Karotten“
- 1 Karte mit dem Wert „15 Karotten“
- 1 Karte mit dem Wert „30 Karotten“

Die Spieler dürfen vorwärts auf alle freien Felder außer Igelfeldern ziehen, denn diese dürfen nur bei Rückwärtzügen betreten werden!

Für Vorwärtzüge muss man mit Karotten bezahlen. Wie teuer der Zug ist, steht auf der Rennkarte, die jeder Spieler besitzt.

Rennkarte			
Seite	Karottenverbrauch	Zugweite	Karottenverbrauch
1	1	16	136
2	3	17	153
3	6	18	171
4	10	19	190
5	15	20	210
6	21	21	231
7	28	22	253
8	36	23	276
9	45	24	300
10	55	25	325
11	66	26	351
12	78	27	378
13	91	28	406
		29	435
		31	496
		32	528
		33	561
		34	595
		35	630
		36	666
		37	703
		38	741
		39	780
		40	820
		41	861
		42	903
		43	946
		44	990



Die Bedeutung der Felder

Die Anzahl der Felder, die ein Spieler vorwärts ziehen möchte, kann er selbst festlegen. Allerdings muss er über ausreichend Karotten verfügen, mit denen er für seinen Zug bezahlt.

Die Rennkarte gibt Auskunft, wie viele Karotten für einen Zug zu bezahlen sind. So kostet ein Feld 1 Karotte, zwei Felder kosten 3 Karotten ($1+2=3$), drei Felder kosten 6 Karotten ($1+2+3=6$), vier Felder kosten bereits 10 Karotten ($1+2+3+4=10$) usw.

Eine lange Strecke kostet also viel mehr, wenn man sie auf einmal zurücklegt. In mehreren Zügen wird es günstiger.

Jeder Zug ist sofort zu bezahlen: Die dabei verbrauchten Karotten platziert der Spieler im allgemeinen Vorrat. Wer nicht über die passenden Werte verfügt, kann jederzeit Karottenkarten mit dem Vorrat tauschen.

Die Rückwärtszüge



Rückwärtszüge sind immer nur auf das *nächstgelegene* freie Igelfeld möglich!

Zieht ein Spieler rückwärts auf ein Igelfeld, zahlt er für diesen Zug keine Karotten, sondern erhält welche und kann so seinen Vorrat auffüllen. Pro rückwärts gezogenem Feld erhält man 10 Karotten aus dem Vorrat.

Beispiel: Das nächste Igelfeld liegt 4 Felder zurück. Zieht der Spieler auf dieses Feld zurück, erhält er hierfür 40 Karotten.

Ist das nächste zurückliegende Igelfeld besetzt, so kann es nicht angelaufen werden. Ein Rückwärtszug ist in diesem Fall nicht möglich!

Von einem Igelfeld kann ein Spieler im nächsten Zug ganz normal vorwärts oder erneut weiter zurück zum nächsten Igelfeld ziehen, sofern dieses frei ist.

Nach einem Zug (vorwärts oder rückwärts) ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Lauffelder des Spielplans bieten mehrere Möglichkeiten, während des Rennens neue Kraftreserven zu erhalten. Da die Karottenkarten, die jeder zu Spielbeginn erhält, nicht ausreichen, um ins Ziel zu gelangen, muss der Weg gut geplant werden. Außerdem gibt es unterwegs noch ein paar kleine Überraschungen.

Hasenfelder



Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Hasenfeld, zieht er die oberste Hasenkarte vom Stapel und führt die jeweilige Anweisung sofort aus. Die Karte wird danach unter den Stapel

zurückgeschoben.

Erläuterungen zu den Hasenkarten und die Regel für eine alternative Spielform der Hasenfelder befinden sich auf Seite 5.

Karottenfelder



Landet ein Spieler auf einem Karottenfeld, und zieht von dort im nächsten Zug weiter, geschieht nichts.

Bleibt der Spieler aber in der nächsten Runde auf dem Feld stehen und setzt

somit aus, erhält er dafür 10 Karotten. Man darf beliebig viele Runden aussetzen und dafür jedes Mal 10 Karotten aufnehmen.

Auf den Karottenfeldern darf man aber auch Karotten abgeben. Dies ist vor allem wichtig, wenn man gegen Ende des Spiels zu viele Karotten auf der Hand hat, um ins Ziel zu laufen. In diesem Fall bleibt man stehen und gibt 10 Karotten in den Vorrat zurück. Auch dies kann man beliebig viele Runden wiederholen.

Positionsfelder



Es lohnt sich, eine Übereinstimmung zwischen der eigenen Position im Rennen und der Ziffer bzw. den Ziffern auf einem Positionsfeld zu erreichen. So haben beispielsweise die Felder mit den Ziffern „2“, „3“ oder „4“ lediglich für den Spieler Bedeutung, der auch an Position 2, 3 oder 4 liegt.



Entsprechend gelten die Positionsfelder „1/5/6“ nur für Spieler an Position 1, 5 oder 6. Bei 4 oder weniger Spielteilnehmern haben die 5 und 6 auf diesen Feldern keine Funktion.

Landet ein Spieler auf einem dieser Positionsfelder, geschieht zunächst nichts. Erst, wenn er wieder an der Reihe ist, wird überprüft, ob *jetzt* seine Position mit der Ziffer des Feldes übereinstimmt. Ist dies der Fall, erhält er das Zehnfache seiner Position an Karotten aus dem Vorrat.

Beispiele: Ein Spieler beendet seinen Zug auf einem Positionsfeld mit der „2“. Zu Beginn seines nächsten Zuges befindet er sich auf der zweiten Position im Rennen. Deshalb erhält der Spieler 20 Karotten (2 x 10), bevor er seinen Zug ausführt. Verlässt er beispielsweise in fünfter Position das Positionsfeld „1/5/6“, erhält er 50 Karotten.

Achtung: Zwischen Ankunft und Weiterziehen kann sich die Position eines Spielers im Rennen durch die Züge der Mitspieler verändern! Daher ist es ratsam, möglichst genau abzuschätzen, an welcher Position man voraussichtlich liegt, wenn man das nächste Mal an die Reihe kommt.

Salatfelder



Jeder Spieler muss im Laufe des Spiels „seinen Salat fressen“, denn solange ein Spieler noch eine oder mehrere Salatkarten hat, darf er nicht ins Ziel einlaufen.

Salatköpfe darf man nur auf Salatfeldern „fressen“ – und diese dürfen nur zu diesem Zweck betreten werden.

Kommt ein Spieler auf ein Salatfeld, geschieht zunächst nichts. Ist er das nächste Mal an der Reihe, zieht er nicht weiter, sondern gibt stattdessen einen Salatkopf ab. Dafür bekommt er nun Karotten, und zwar die zehnfache Menge, die seiner aktuellen Position im Rennen entspricht: z.B. *vierte Position = 40 Karotten*. In der nächsten Runde muss der Spieler dann das Salatfeld verlassen (vorwärts oder rückwärts erlaubt).

Es ist, wie bereits beschrieben, nicht erlaubt, unmittelbar nacheinander mehrere Salatkarten auf demselben Salatfeld zu „fressen“. Allerdings darf man im Laufe des Spiels durchaus mehrfach auf demselben Salatfeld landen, wenn man sich zwischendurch auf ein Igelfeld zurückfallen lässt und dann wieder vorwärts zieht.

Igelfelder



Vergleiche auch den Abschnitt über Rückwärtszüge!

Wenn die Karotten ausgegangen sind, hilft nur noch der Rückwärtsgang!

Ist es einem Spieler nicht mehr möglich, vorwärts zu ziehen, kann er sich nur noch auf das nächste Igelfeld zurückfallen lassen, um frische Energie in Form von Karotten zu erhalten.

Ist das nächste Igelfeld zu diesem Zeitpunkt allerdings besetzt, so kann er sich keine Karotten mehr beschaffen! In diesem Fall muss er noch einmal zum Start zurück und das Rennen von vorn beginnen!

Er bekommt den ursprünglichen Karottenvorrat – also 68 Karotten bei 2-4 Spielern bzw. 98 Karotten bei 5-6 Spielern. Er erhält jedoch keine neuen Salatkarten!

Ende des Spiels



Um zu gewinnen, muss ein Spieler den Bauernhof erreichen (= 64. Feld). Selbstverständlich muss er auch diesen Zug mit der entsprechenden Anzahl an Karotten bezahlen.

Das Ziel darf ein Spieler erst anlaufen, wenn er *keine* Salatkarte mehr besitzt. Außerdem darf man beim Zieleinlauf nur noch eine begrenzte Menge an Karotten haben:

- Der erste Spieler, der den Bauernhof erreicht, darf nicht mehr als 10 Karotten übrig haben.
- Der zweite Spieler darf nicht mehr als 20 Karotten übrig haben usw.

Achtung: Spielfiguren, die das Rennen beendet haben, bleiben in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufs auf dem Bauernhof stehen. Sie werden auch weiterhin mitgezählt, wenn die Positionen der Spielfiguren ermittelt werden, die noch nicht im Ziel sind.

Zur Erinnerung: Die Positionen spielen also beim Salatfressen, bei manchen Hasenkarten, bei den Positionsfeldern und beim Zieleinlauf eine Rolle.

Variante für die „Hasenfelder“

Die Hasenkarten werden nicht mehr benötigt, sondern es gelten folgende neue Regeln:
Zieht ein Spieler auf ein Hasenfeld, passiert zunächst nichts. Kommt er das nächste Mal an die Reihe, nimmt er sich zu Beginn seines Zugs 10 Karotten aus dem Vorrat und zieht anschließend, wie gehabt, vor oder zurück weiter.

Allerdings muss er für jeden Mitspieler, der ihn währenddessen passiert, 10 Karotten zurück in den Vorrat bezahlen. Das gilt auch, wenn Mitspieler ihn durch einen Rückwärtszug passieren! Hat der Spieler keine 10 Karotten mehr zum Bezahlen, zahlt er eben noch soviel, wie er hat.

Die Hasenkarten

<i>Text auf der Karte</i>	<i>Ergänzende Informationen</i>
Gib jedem Spieler, der hinter dir liegt, 10 Karotten!	Verteile die je 10 Karotten reihum. Gehen sie währenddessen aus, verteilst du danach eben keine mehr. Falls ein Spieler die zusätzlichen Karotten nicht möchte, platziert er sie im Vorrat.
Wenn mehr Spieler hinter dir als vor dir sind, musst du eine Runde aussetzen. Wenn nicht, hast du einen weiteren Zug.	Liegen vor und hinter dir gleich viele, erhältst du also einen weiteren Zug.
Bring deinen Karottenvorrat auf exakt 65 Karotten!	Hast du mehr als 65 Karotten, musst du den Überschuss abbauen und die Karten im Vorrat platzieren. Hast du weniger als 65 Karotten, darfst du so viele nachziehen, bis du genau 65 Karotten hast.
Zieh 10 Karten für jeden Salatkopf, den du noch hast! Hast du keinen Salatkopf, musst du eine Runde aussetzen.	–
Du verlierst die Hälfte deiner Karotten!	Bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet.
Dein letzter Zug kostet dich nichts: Nimm die Karotten, die du für das Erreichen dieses Feldes bezahlt hast, in deinen Vorrat zurück.	–
Zeig deinen gesamten Karottenvorrat den Mitspielern!	Zeig alle deine Karottenkarten, so dass deine Mitspieler wissen, welche du besitzt.
Misch alle Hasenkarten! Für deine Arbeit erhältst von jedem Mitspieler eine Karotte.	Misch diese Karte nach dem Vorlesen mit allen anderen Hasenkarten und lege sie anschließend wieder als Nachziehstapel bereit.

Renntafel

<i>Zugweite</i>	<i>Karottenverbrauch</i>
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120
16	136
17	153
18	171
19	190
20	210
21	231
22	253

<i>Zugweite</i>	<i>Karottenverbrauch</i>
23	276
24	300
25	325
26	351
27	378
28	406
29	435
30	465
31	496
32	528
33	561
34	595
35	630
36	666
37	703
38	741
39	780
40	820
41	861
42	903
43	946
44	990

© 2008/2019 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Cartlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com