

Spielende und Wertung

Ein Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Nun nimmt noch jeder Spieler die Karte(n) aus der Tischmitte an sich, die mit der Hütchen-Spitze auf ihn zeigen.

Die Karten werden gezählt. Der Spieler mit den **meisten** Karten erhält 3 Hütchen, der mit den zweitmeisten Karten erhält 2 Hütchen, der mit den drittmeisten Karten erhält 1 Hütchen.

Gibt es bei einer der drei Platzierungen einen Gleichstand mehrerer Spieler, erhält jeder dieser Spieler die nächst niedrigere Zahl an Hütchen. Darauf folgende Platzierungen bekommen dann ebenfalls jeweils ein Hütchen weniger.

Es werden so viele Spiele gespielt, wie Spieler teilnehmen. Jeder Spieler ist einmal Startspieler. Wer am Ende die meisten Hütchen besitzt, gewinnt.

Das Spiel zu zweit

Sobald eine Karte ausgespielt wurde, wird eine Karte nachgezogen.

Sind die Karten des Nachziehstapels aufgebraucht, wird so lange mit den Handkarten weiter gespielt, bis alle Karten ausgespielt wurden.

Bei der Wertung erhält jeder Spieler 1 Hütchen für jeweils 5 Karten.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag
 Ravensburger Spieleverlag GmbH
 Postfach 2460
 88194 Ravensburg
 Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
 Grundstr. 9
 CH-5436 Würenlos
 www.ravensburger.com

224596

Ravensburger



Fang den Hut®
 Spielplan für 2–4 Spieler

Inhalt

- 1 Spielplan
- 36 Fang den Hut!®-Hütchen
- 1 goldenes Fang den Hut!®-Hütchen
- 1 Würfel
- 33 Fang den Hut!®-Karten
 (je 10 Karten mit den Werten 0–9
 und eine Blankokarte in drei Farben)



Fang den Hut!®
 Der Klassiker für die ganze Familie
 Ravensburger® Spiele Nr. 26 360 8
 Mit Brett- und Kartenspiel für 2 bis 6
 bzw. 2 bis 5 Spieler ab 6 Jahren

*Fang den Hut!®
 erschien zum ersten Mal 1927
 im Otto Maier Verlag, Ravensburg.
 Dank seiner ungewöhnlichen
 und originellen Kombination
 von Einfachheit, Spannung und Glück
 gehört es heute noch
 zu den bekanntesten
 und beliebtesten Würfelspielen.*



Fang den Hut®
 Spielplan für 5–6 Spieler

Das Brettspiel

Ziel des Spiels

Mit den eigenen Hütchen werden möglichst viele Hütchen der Mitspieler gefangen genommen und nach Hause gebracht, ohne dabei eigene Hütchen an die Mitspieler zu verlieren.

Ravensburger

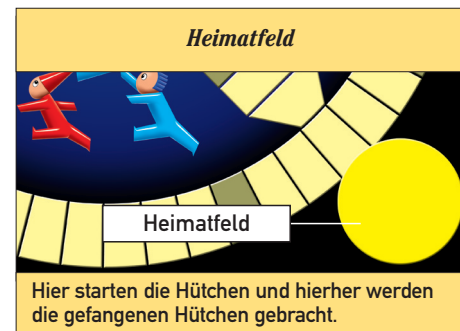
Vorbereitung

2 bis 4 Spieler

Jeder Spieler erhält 6 Hütchen einer Farbe und setzt sie auf sein Heimatfeld.

5 und 6 Spieler

Jeder Spieler erhält 4 Hütchen einer Farbe und setzt sie auf seine vier Heimatfelder.



Der Würfel wird bereit gelegt. Die Karten und das goldene Hütchen werden für Spiele benötigt, die weiter unten erklärt werden.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht eines seiner Hütchen entsprechend der gewürfelten Zahl in eine beliebige



Auf einem gelben Feld dürfen nur Hütchen einer Farbe stehen. Achtung: Bei einem Turm zählt immer nur das oberste Hütchen! Erreicht ein andersfarbiges Hütchen dieses Feld, nimmt es alle dort stehenden Hütchen gefangen.

Richtung auf eines der grauen oder gelben Felder. Trifft dabei ein Spieler mit seinem Hütchen mit genauer Würfelzahl auf ein fremdes Hütchen, das sich auf einem gelben Feld befindet (s.u.), nimmt er es gefangen. Dazu setzt er sein eigenes Hütchen auf das fremde und bildet einen Turm.



Die beiden grünen Hütchen können von Blau nicht gefangen genommen werden, da sie mit der Würfelzahl 3 nicht direkt erreicht werden. Blau nimmt stattdessen den Turm Rot-Gelb gefangen.

2. Karte legen

a) eine Karte einzeln auf den Tisch legen:

Der Spieler am Zug legt eine seiner Handkarten offen so in die Tischmitte, dass die Spitze des Hütchens auf ihn zeigt. Im Laufe des Spiels können mehrere Karten oder Kartenstapel nebeneinander auf dem Tisch liegen.

oder

b) mit einer Karte eine andere Karte oder einen Kartenstapel fangen: Der Spieler am Zug darf eine Karte **auf** eine bereits in der Tischmitte liegende Karte bzw. einen Kartenstapel spielen, um die Karte(n) zu fangen. Dann wird der Stapel so gedreht, dass die Spitze des Hütchens auf den Spieler zeigt, der die oberste Karte gespielt hat. Eine Karte oder ein Stapel kann nur gefangen werden, wenn eine der folgenden Regeln zutrifft:

Farbe der ausgespielten Karte und Farbe der Karte auf dem Tisch sind identisch:

- Die ausgespielte Karte hat einen *höheren Wert* und wird auf eine Karte mit *niedrigerem Wert* gespielt.



- Ausnahme:** Die Karte mit dem Wert 0 kann die Karte mit dem Wert 9 fangen:



- Die ausgespielte Karte ist *ohne Wert* und wird auf eine Karte mit *beliebigem Wert* gespielt.



- Die ausgespielte Karte hat einen *beliebigen Wert* und wird auf eine Karte *ohne Wert* gespielt.



Farbe der ausgespielten Karte und Farbe der Karte auf dem Tisch sind verschieden:

- Die ausgespielte Karte wird auf eine Karte mit *gleichem Wert* gespielt.



- Die ausgespielte Karte ist *ohne Wert* und wird auf eine andere Karte *ohne Wert* gespielt.



Das Kartenspiel

Autor: Reiner Knizia
Für 2 – 5 Spieler ab 6 Jahren

Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels die meisten Hütchen besitzt, gewinnt.



Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und wie folgt verteilt:

bei 2 Spielern:

jeder Spieler erhält 6 Karten, die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel

bei 3 Spielern:

jeder Spieler erhält 10 Karten

bei 4 Spielern:

jeder Spieler erhält 8 Karten

bei 5 Spielern:

jeder Spieler erhält 6 Karten

Bei mehr als zwei Spielern werden die übrig bleibenden Karten verdeckt zur Seite gelegt. Sie werden nicht mehr benötigt.

Die Hütchen werden für die Wertung der einzelnen Spiele bereitgelegt. Spielplan, Würfel und goldenes Hütchen werden nicht benötigt.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum. Ist ein Spieler an der Reihe, führt er folgende Züge aus:

1. Karte(n) an sich nehmen

2. Karte legen

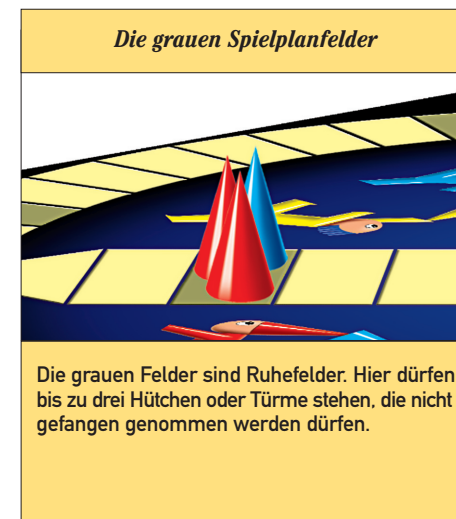
- a) eine Karte einzeln auf den Tisch legen *oder*
- b) mit einer Karte eine andere Karte oder einen Kartenstapel fangen

1. Karte(n) an sich nehmen

Sobald ein Spieler an die Reihe kommt, prüft er als Erstes, ob sich auf dem Tisch eine Karte oder ein Kartenstapel befindet, dessen Hütchen-Spitze auf ihn zeigt. Ist dies der Fall, nimmt er die Karte(n) an sich und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Karten dürfen nicht wieder angeschaut werden! Erst danach legt er eine Karte aus.

(Diese Aktion spielt erst eine Rolle, wenn Karten auf dem Tisch ausliegen.)

Ein Spieler, der mit einem gefangenen Hütchen unterwegs ist, darf weitere Hütchen fangen, wenn er wieder mit genauem Wurf auf ein fremdes Hütchen trifft. Befindet sich ein Hütchen auf einem grauen Feld, darf es nicht gefangen genommen werden.



Die grauen Spielplanfelder

Die grauen Felder sind Ruhfelder. Hier dürfen bis zu drei Hütchen oder Türme stehen, die nicht gefangen genommen werden dürfen.

Aber Achtung: auf einem grauen Feld dürfen max. 3 Hütchen bzw. Türme stehen.

Ein Spieler muss aussetzen, wenn seine einzige Zugmöglichkeit darin bestehen würde, auf einem mit bereits 3 Hütchen besetzten grauen Feld zu landen.

Eigene und fremde Hütchen dürfen übersprungen werden. Das Feld wird mitgezählt. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er noch einmal würfeln.

Gefangene Hütchen können sofort oder später nach Hause gebracht werden. Hier gehen sie später in die Wertung ein. Dazu muss ein Heimatfeld nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden.

Mit evtl. überzähligen Würfelpunkten zieht der Spieler das Hütchen wieder aus dem Heimatfeld heraus. Das Heimatfeld zählt ebenfalls einen Würfelpunkt.

Erreicht ein Spieler mit gefangenen Hütchen sein Heimatfeld und befinden sich in dem Turm auch Hütchen der eigenen Farbe, werden sie befreit und dürfen wieder ins Spiel gebracht werden.



Spieler Grün möchte den Turm mit drei gefangenen Hütchen auf sein Heimatfeld bringen ...

... bevor Grün sein Heimatfeld erreicht, wird der Turm von Spieler Rot gefangen genommen. Dieser bringt ihn anschließend nach Hause: er gewinnt 1 blaues, 1 gelbes und 1 grünes Hütchen. Sein ebenfalls in dem Turm steckendes rotes Hütchen kommt wieder frei.

Hat ein Hütchen sein Heimatfeld einmal verlassen, darf es nur noch mit gefangenen Hütchen dorthin zurückkehren. Ein Heimatfeld darf nur von Hütchen der jeweiligen Farbe betreten werden.

Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Ausnahme: ein Spieler betritt und verlässt sein Heimatfeld. Würfelt ein Spieler eine 6 darf er für seinen zweiten Wurf ein anderes Hütchen nehmen, oder mit demselben Hütchen in die Gegenrichtung ziehen.

Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welches Hütchen ins Spiel bringt bzw. mit welchem Hütchen er zieht.



Spielende und Sieger

Das Spiel endet, sobald sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielfeld befinden. Achtung: Bei einem Turm gilt natürlich nur das oberste Hütchen!

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Hütchen gefangen genommen hat. Als gefangene Hütchen gelten auch diejenigen, die sich noch auf dem Spielplan in einem Turm befinden.

Spielvarianten

Wer übrig bleibt, gewinnt

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:
Das Spiel endet, sobald sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielfeld befinden. Der Spieler dieser Farbe hat gewonnen, unabhängig davon, wie viele Gefangene er oder seine Mitspieler gemacht haben.

Das Team-Spiel für 4 oder 6 Spieler

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:
Es werden zwei Teams gebildet, die sich so um den Tisch setzen, dass immer abwechselnd ein Teamspieler an die Reihe kommt. Jeder Spieler würfelt für sich und zieht mit den eigenen Hütchen. Gefangen genommen werden aber nur Hütchen des gegnerischen Teams.

Erreicht ein Spieler mit Gefangenen sein Heimatfeld, befreit er nicht nur die eigenen, sondern auch die Hütchen seiner Team-Mitspieler. Diese können wieder von ihrem Heimatfeld aus ins Spiel gebracht werden.

Das totale Team-Spiel für 4 oder 6 Spieler

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:
Es werden zwei Teams gebildet, die sich so um den Tisch setzen, dass immer abwechselnd ein Teamspieler an die Reihe kommt. Jeder Spieler würfelt für sich, darf aber mit den eigenen Hütchen oder denen des Teampartners ziehen. Gefangen genommen werden nur Hütchen des gegnerischen Teams. Erreicht ein Spieler mit gefangenen Hütchen sein Heimatfeld, befreit er nicht nur die eigenen, sondern auch die seiner Team-Mitspieler. Diese können wieder von ihrem jeweiligen Heimatfeld aus ins Spiel gebracht werden.

Der Turm

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:
Ein Hütchen darf nicht mehr zurück auf das Heimatfeld gezogen werden. Es können also auch keine gefangenen Hütchen nach Hause gebracht werden, so dass zum Schluss nur ein einziger großer Turm übrig bleibt. Der Spieler, dessen Hütchen sich am Schluss oben befindet, gewinnt.

Das Goldene-Hütchen-Spiel

Neben den Hütchen für die Spieler und dem Würfel wird noch das goldene Hütchen benötigt. Es wird auf das Feld in der Mitte des Spielplans gestellt.
Wer das goldene Hütchen gefangen nimmt, muss damit zunächst sein Heimatfeld aufsuchen. Erst dann darf er mit dem goldenen Hütchen ziehen: Dazu setzt er das goldene Hütchen über ein Hütchen seiner Farbe, damit immer zu erkennen ist, wer das goldene Hütchen gerade besitzt.

Der Besitzer des goldenen Hütchens hat folgende Vorteile:

1. Er darf mit dem goldenen Hütchen auch auf den grauen Feldern fremde Hütchen gefangen nehmen.
2. Er darf innerhalb eines Zuges mit dem goldenen Hütchen hin und her ziehen und dabei versuchen, möglichst viele Hütchen zu fangen. Deshalb sind alle Hütchen im Umkreis von sechs Feldern um das goldene Hütchen in großer Gefahr.

Das goldene Hütchen kann wie alle anderen Hütchen gefangen werden.

Das Spiel endet wie in der Grundregel beschrieben.

