

### Das Spielende

ist dann erreicht, wenn auch der zweite Hase eines der Zielfelder erreicht und den 2. Platz auf dem Siegerpodest eingenommen hat. Der dritte Hase kommt dann automatisch auf den 3. Platz.

### Gewonnen

ist das Spiel, wer die Wettkarte vorzeigen kann, die mit dem tatsächlichen Spielende genau übereinstimmt. Hat kein Spieler eine solche Karte, endet das Spiel unentschieden.

Werden mehrere Runden gespielt, kann eine Punkteverteilung aufgeschrieben werden:

- Übereinstimmung im 1. Platz: 2 Punkte
- Übereinstimmung im 2. Platz: 1 Punkt
- 1. und 2. Platz vertauscht: 1 Punkt

haben die Spieler zwei Wettkarten, so wird nur die bessere Karte gewertet.

### Die Taktik

Bei diesem Spiel liegt im schnellen Vorauskombinieren der Züge und Folgebewegungen. Dies kommt bei 2 und 3 Spielern besonders gut zur Geltung; bei 4–6 Spielern nimmt der Glücksfaktor zu.

Doris Matthäus/Frank Nestel



**Ein schnelles Taktikspiel  
für 2–6 Spieler ab 8 Jahren.**

### Spielmaterial:

1 Spielplan, 3 Spielfiguren (Hasen) mit den farbigen Köpfen, Rot, Blau und Gelb, 6 Wettkarten.

Das ganze Hasendorf ist aus dem Häuschen. Das fröhliche Hasenrennen ist eröffnet. Schon wird eifrig gewettet, wer wohl auf Platz 1, 2 und 3 des Siegerpodestes stehen wird. Wer kann am besten Haken schlagen, Konkurrenten abblocken, sich elegant nach vorne drängeln? Auf »los« geht's los!

### Ziel des Spiels

ist es, die Hasen so zu ziehen, daß der Einlauf der Hasen im Ziel der eigenen Wettkarte entspricht.

### Zu Beginn

werden die Wettkarten gezogen und hübsch geheimgehalten. Bei 2–3 Spielern erhält jeder zwei Wettkarten; bei 4–6 Spielern erhält jeder eine Wettkarte. Übrige Karten werden weggelegt.

© 1991 F. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in Germany



Mat. Nr. 7257

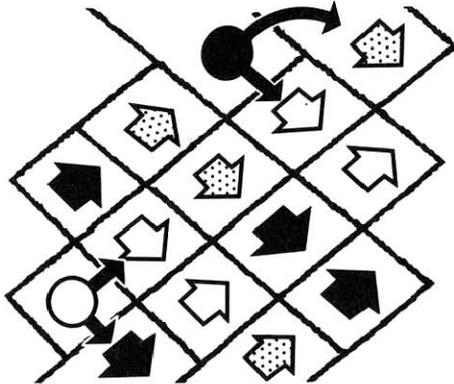
No. 70428.8

Der älteste Spieler beginnt und stellt die drei Hasen beliebig auf je eines der Startfelder mit den dreifarbigigen Punkten. Beginnend mit dem nächsten Spieler wird nun reihum gezogen.

### Ein Zug

besteht aus der ersten Bewegung (1.) und aus den eventuell ausgelösten Folgebewegungen (2.). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**1. Bei der ersten Bewegung** versetzt man einen beliebigen Hasen in Richtung Ziel auf ein benachbartes, freies Feld. Die farbigen Pfeile haben für die Richtung und Hasenfarbe dieser ersten Bewegung keine Bedeutung. Rückwärts und diagonal ziehen ist nicht erlaubt.



**2. Die Folgebewegung** wird durch den farbigen Pfeil bestimmt, auf dem der Hase zuvor gelandet ist. Der gleiche Spieler muß nun den Hasen in dieser Pfeilfarbe in Richtung dieses Pfeiles auf das Nachbarfeld versetzen. Dabei landet dieser Hase wieder auf einem Pfeil usw.

### Das Zugende

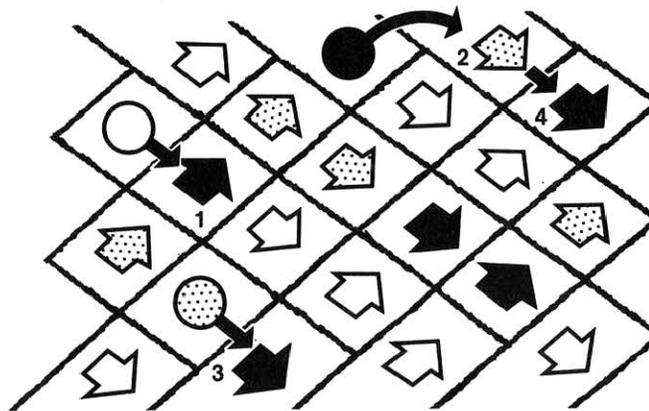
des Spielers wird durch zwei Situationen herbeigeführt:

- Der Hase landet auf einem Pfeil in der eigenen Farbe. Dies kann schon nach der ersten Bewegung der Fall sein.
- Der Hase müßte in einer Folgebewegung auf ein besetztes Feld ziehen. Dies darf er aber nicht und bleibt stehen.

### Beispiel:

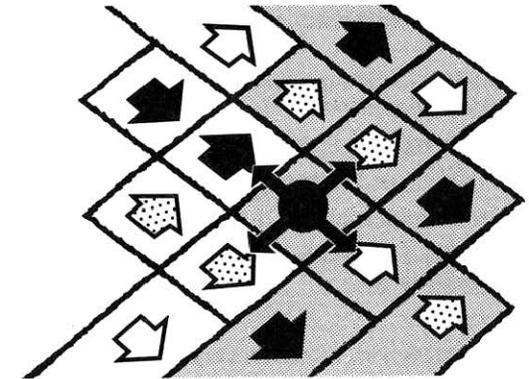
Bei der ersten Bewegung wird  $\circ$  nach »unten« auf Feld 1 versetzt. Der Pfeil dort schreibt vor, daß  $\bullet$  nach »oben« auf Feld 2 bewegt werden muß. Dadurch muß  $\odot$  nach »unten« auf Feld 3 und zuletzt  $\bullet$  nach »unten« auf Feld 4. Hier endet der Zug, da  $\bullet$  auf einem Feld eigener Farbe gelandet ist.

Hätte man  $\circ$  bei der ersten Bewegung nach »oben« versetzt, wäre der Zug sofort beendet, da dort ein Pfeil der gleichen Farbe ist.



### Die Sumpfwiese

kurz vor dem Ziel erlaubt einen Rückwärtszug, solange noch kein Hase im Ziel ist. Steht ein Hase auf einem Feld der Sumpfwiese, darf er in der ersten Bewegung auch einen Zug rückwärts machen. Allerdings nicht mit dem Hasen, den der Vorgänger zuletzt gezogen hat. Die Folgebewegungen gehen dann wieder normal vorwärts laut farbigem Pfeil.



### Der Zieleinlauf

beginnt, wenn ein Hase eines der letzten vier weißen Felder vor dem Siegerpodest erreicht. Der Pfeil auf diesem Feld löst wieder die Folgebewegung aus, sofern es nicht die eigene Farbe ist. Zuvor wird aber dieser erste Hase ganz oben auf das Siegerpodest gestellt. So steht er Folgebewegungen nicht mehr im Weg.

Sind nur noch zwei Hasen im Rennen, so endet der Zug auch auf einem Pfeil in der Farbe des Siegerhasen.