

b) Verteidigungspartei: Gewinner ist, wer zuletzt noch eigene Hütchen auf dem Spielfeld hat, wenn alle Hütchen der Gegner gefangen sind. Die Zahl der gefangenen Hütchen spielt dabei keine Rolle.

**2. Regel**

Wir spielen wie bei der Grundregel, doch mit folgender Ausnahme: Bei 4 Personen können je 2 eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich und wendet seine Würfel auch nur auf seine eigenen Hütchen an. Die Spieler aber, die sich zusammengeschlossen haben, schlagen nur die Hütchen der anderen Partei. Jeder Spieler kann nicht nur seine eigenen, sondern auch die Hütchen seines Partners befreien und diese ihm übergeben. Gewinner ist dann nicht ein einzelner Spieler, sondern die Partei.

**3. Regel**

Wir spielen wie bei Regel 2, nur mit dem Unterschied, daß jeder Wurf für irgendein beliebiges Hütchen der eigenen Partei genommen werden darf. Wenn z. B. Gelb und Blau eine Partei bilden, kann der Spieler von Blau auch mit einem gelben Hütchen ziehen.

**4. Regel**

Wir spielen 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 das Spiel gewinnt.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# FangdenHut<sup>®</sup>

Das Originalspiel in einer besonders handlichen Ausgabe.



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger<sup>®</sup>

# Fangden Hut®

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 056 1  
Würfelspiel für 2 - 4 Personen ab 6 Jahren  
Spieldauer: etwa 20 - 40 Minuten  
Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Hütchen

## Grundregel

Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler die Hütchen einer Farbe und setzt sie auf das runde Feld (Versteck) seiner Farbe. Von hier aus starten die Hütchen und dorthin werden Gefangene gebracht. Im Versteck, das nach dem Verlassen nur wieder mit gefangenen Hütchen betreten werden darf, kann man nicht gefangen werden, ebenso nicht auf den dunklen Feldern (Ruhebänken) des Spielplans.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Punktzahl können die Hütchen weiterrücken, dabei ist die Richtung nicht vorgeschrieben. Innerhalb eines Würfelwurfs kann nicht gleichzeitig vor und zurück gezogen werden. Es steht den Spielern frei, mit welchem ihrer Hütchen sie ziehen wollen, doch darf bei jedem Würfelwurf nur mit einem Hütchen gezogen werden. Den Spielern bleibt es überlassen, ob sie gleich zu Anfang alle Hütchen ins Spiel bringen wollen.

Ziel des Spieles ist es, die Hütchen der anderen Farben zu fangen und zurück in das eigene Versteck zu bringen. Gefangen ist ein Hütchen, wenn ein anderes Hütchen mit einem Würfelwurf auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt einfach sein eigenes Hütchen über das gefangene.

Auf einem Feld können mehrere Hütchen der gleichen

Farbe stehen. Trifft aber ein Hütchen einer anderen Farbe auf dieses Feld, so kann es alle dort stehenden Hütchen gefangen nehmen.

Ein Spieler, der mit einem oder mehreren gefangenen Hütchen unterwegs ist, kann noch weitere Hütchen einfangen, wenn er durch einen entsprechenden Wurf ein besetztes Feld erreicht. Gefangene Hütchen, die nicht auf einem Ruhebänken stehen oder in einem Versteck sichergestellt sind, können wieder befreit werden. Dieses Abjagen ist dann möglich, wenn der beraubte Spieler mit einem Würfelwurf auf das gleiche Feld gelangt. Er setzt dann sein Hütchen auf das des Gegners mit allen darunter befindlichen Hütchen und versucht, mit seiner Beute so schnell wie möglich in sein Versteck zu gelangen. Dort kann er sein gefangenes Hütchen befreien und wieder verwenden, während alle übrigen Gefangenen sichergestellt werden.

Das Versteck muß nicht im direkten Wurf erreicht werden. Beispiel: Man steht zwei Felder vor dem Versteck und wirft 5 Augen. Mit zwei Punkten zieht man in das Versteck, das man als Feld mitzählen muß, und setzt dort die Gefangenen ab. Mit den übrigen Punkten darf wieder ein Hütchen vom Versteck auf das Spielfeld gesetzt werden.

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:

a) **Angriffspartie:** Gewinner ist, wer am meisten der gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Plan befinden.