

**Fang den Hut!**  
**Chapeau...**  
**Couvre!**  
**Come on!**  
**Caccia al**  
**Cappello!**

Ravensburger Spiele Nr. 11.408/9

Lieferbar sind 3 verschieden große Ausgaben:

Große Ausgabe für 2 - 6 Personen Nr. 11.408

Mittlere Ausgabe für 2 - 6 Personen Nr. 11.409

Kleine Ausgabe für 2 - 4 Personen Nr. 11.410

3 éditions de différentes grandeurs sont livrables:

grande édition pour 2 à 6 personnes No. 11.408

moyenne édition pour 2 à 6 personnes No. 11.409

petite édition pour 2 à 4 personnes No. 11.410

The game is available in 3 different sizes:

Large for 2 - 6 persons No. 11.408

Middle for 2 - 6 persons No. 11.409

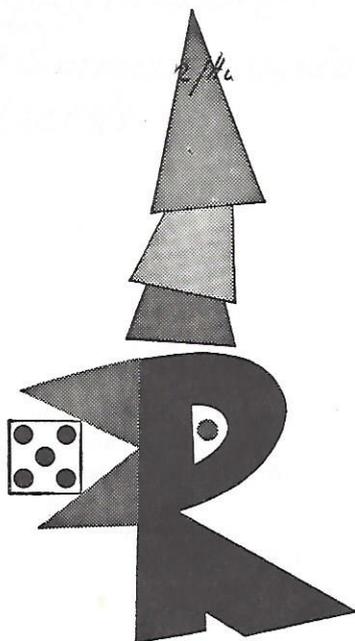
Small for 2 - 4 persons No. 11.410

Fornibile in 3 diverse grandezze:

edizione grande per 2 - 6 giocatori No. 11.408

edizione media per 2 - 6 giocatori No. 11.409

edizione piccola per 2 - 4 giocatori No. 11.410



**Otto Maier Verlag Ravensburg**



# Fang den Hut!

*Würfelspiel für 2 bis 6 Personen ab 6 Jahren.*

*Mittlere Ausgabe: Spielplan, 24 Hütchen in 6 Farben, 1 goldener Hut, 2 Würfel.*

*Große Ausgabe: Spielplan, 36 Hütchen in 6 Farben, 1 goldener Hut, 2 Würfel.*

## GRUNDREGEL

Zu Beginn nimmt sich jeder Spieler die Hütchen einer Farbe und setzt sie auf das runde Feld (das „Versteck“) derselben Farbe. Von hier aus starten wir unsere Hütchen, und nach hier bringen wir unsere Gefangenen wieder zurück. Im Versteck, das wir nach dem Verlassen nur wieder mit Gefangenen betreten dürfen, sind wir unangreifbar und können nicht gefangen werden. Ebenso geschützt sind wir auf den dunklen Feldern (Ruhebänkchen) des Spielplanes. Wir würfeln nacheinander reihum. Die Hütchen werden immer so viele Felder weitergerückt, wie Augen auf dem Würfel sind. Die Richtung ist nicht vorgeschrieben; jeder Spieler kann seine Hütchen nach allen Seiten (vor- und rückwärts) bewegen. Es steht den Spielern frei, welche Hütchen sie bewegen wollen; doch dürfen wir selbstverständlich bei jedem Wurf nur mit einem Hütchen ziehen. Wir werden dafür natürlich immer das Hütchen wählen, das gerade günstig steht. Den Spielern bleibt es überlassen, gleich anfangs mit allen, oder nach und nach mit je einem Hütchen in das Spielfeld einzurücken.

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 direkt auf dasselbe Feld kommt. Man stülpt dann einfach sein eigenes Hütchen über das gefangene.

Auf einem Feld können ohne weiteres 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 bereits besetztes Feld erreicht.

Gefangene Hütchen, die nicht auf einem Ruhebänkchen stehen oder in einem Versteck sichergestellt sind, können wieder befreit werden. Dieses Abjagen ist dann möglich, wenn der beraubte Spieler seinem Gegner naheilt und diesen einzuholen versucht. Gelingt ihm dies, indem er auf das gleiche Feld gelangt, so setzt er sein Hütchen auf das des Gegners samt allen darunter befindlichen Hütchen. Dann muß er versuchen, mit seiner Beute schleunigst in sein Versteck zu gelangen. Dort kann er sein bisher gefangenes Hütchen befreien und wieder verwenden, während alle übrigen Gefangenen sichergestellt werden.

Um gefangene Hütchen in sein Versteck zu schaffen, ist es nicht erforderlich, genau die Zahl zu würfeln, mit der das Versteck erreicht werden kann. Beispiel: Man steht 2 Felder vor dem Versteck und wirft 5 Augen. Nun marschieren wir zunächst in das Versteck (das wir als ein Feld mitzählen müssen) und setzen dort unsere Gefangenen ab. Mit den noch übrigen Punkten dürfen wir nun wieder ein Hütchen vom Versteck auf das Spielfeld setzen.

### *Spielende*

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

#### *Offensiv-Partie*

Sieger ist, wer am meisten der gegnerischen Hütchen gefangen hat. Die Partie ist beendet, wenn sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Plan befinden.

#### *Defensiv-Partie*

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 oder 6 Personen können je 2 eine gemeinsame Partei bilden. Dabei würfelt jeder Spieler für sich, und er wendet seine Würfe 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.

#### *Sonderregel mit dem goldenen Hut*

Zu Beginn setzen wir unsere Hütchen wie bei der Grundregel auf die Verstecke. Den goldenen Hut aber setzen wir auf das quadratische Mittelfeld des Spielplanes. Nun versuchen wir, zuerst den goldenen Hut zu fangen, ihn in unser Versteck zu bringen und zu befreien. Wer nämlich den goldenen Hut besitzt, der kann nach Herzenslust räubern, weil dieser Hut gegenüber den anderen Hütchen wesentliche Vorrechte hat: Sein Besitzer kann mit ihm nicht nur die fremden Hütchen nach der Grundregel jagen; es ist ihm sogar erlaubt, auch auf den dunklen Feldern (Ruhebänkchen) zu räubern. Das ist aber noch nicht alles: Der goldene Hut kann bei einem Wurf gleichzeitig vor und zurück gehen. Wenn er z. B. eine 5 würfelt, so kann er 2 Felder vorgehen, dort ein Hütchen fangen, und dann wieder 3 Felder zurückmarschieren, um dort nochmal ein anderes Hütchen zu fangen. So sind praktisch alle Hütchen im Umkreis von 6 Feldern um den goldenen Hut immer in größter Gefahr. Doch auch der goldene Hut ist nicht unschlagbar: Er kann nämlich von jedem anderen Spieler wieder erobert werden und so seinen Besitzer wechseln.