

Hase und Igel

Ein fesselndes Wettrennen
für schlaue Spieler

Spielanleitung



Hase und Igel

Ein fesselndes Wettrennen für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
von David Parlett

Ravensburger Spiele Nr. 604 5 116 8

Inhalt: 1 Spielplan, 120 Spielkarten (90 Karotten-Karten, 18 Salat-Karten,
12 Hasen-Karten), 6 Rennkarten, 6 Spielfiguren.

Die alte Fabel vom Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel zeigt, daß
blindes Drauflosstürmen nicht unbedingt zum Sieg verhilft. Auch der Lang-
same kann gewinnen, wenn er es schlaue anstellt.

Das Spiel „Hase und Igel“ ist ein Wettlauf, bei dem die Spieler einmal schnell
sein müssen wie der Hase und dann wieder langsam und bedächtig wie der
Igel, wenn sie gewinnen wollen. Jeder ist also Hase und Igel zugleich.

In diesem Spiel sind Karotten genauso wichtig wie bei einem Autorennen das
Benzin – sie geben die Kraft, um voranzukommen. Für jeden Zug braucht
man eine bestimmte Anzahl Karotten, und zwar umso mehr, je schneller man
rennt. Die Spieler erhalten zu Beginn ihre Kraftreserve in Form von Karotten-
Karten. Diese reichen aber nie aus, um bis zum Ziel zu kommen. Es gibt

deshalb verschiedene Möglichkeiten, sich wieder neue Karotten zu beschaffen. In jedem Fall sind das dann Spielzüge, die im Augenblick einen Aufenthalt bewirken, aber auf längere Sicht eben doch ein schnelleres Fortkommen.

Spielvorbereitung

Für 3 bis 6 Personen: Jeder Spieler erhält eine Rennkarte und eine Spielfigur. Man stellt die Figur vor dem Startfeld auf dem Spielplan auf. Jeder Spieler erhält Karotten-Karten und zwar

- bei 3 oder 4 Spielern 68 Karotten (3 Karten mit dem Wert „1 Karotte“, 2 x „5 Karotten“, 1 x 10, 1 x 15, 1 x 30)
- bei 5 oder 6 Spielern 98 Karotten (Werte wie oben, aber 2 x 30).

Die übrigen Karotten-Karten werden, nach Werten geordnet, auf den entsprechenden Plätzen im Spielplan offen abgelegt. Dies ist der Karotten-Vorrat, von dort werden neue Karotten entnommen und die im Rennen verbrauchten Karotten werden dort eingezahlt.

Man sollte die Karotten-Karten in der Hand halten, damit die Mitspieler im Verlauf des Spieles nicht genau wissen, über wieviel Karotten man verfügt.

Jeder Spieler erhält außerdem 3 Salat-Karten. Die nicht benötigten Salat-Karten werden beiseite gelegt.

Die Hasen-Karten werden gut gemischt und verdeckt (Hase nach oben) neben den Spielplan gelegt. Man erhält sie, wenn man auf Hasen-Feldern landet; sie können Glück oder Pech bringen. Die Spieler losen aus, wer beginnt.

Für 2 Personen: Jeder erhält 2 Spielfiguren, die man vor dem Startfeld auf dem Spielplan aufstellt. Beide Spieler erhalten je 5 Salat-Karten und je 98 Karotten. Die abweichenden Regeln für 2 Personen sind am Ende der Spielregel zusammenfassend dargestellt (S. 14).

Ziel des Spiels

Es geht darum, als erster ins Ziel einzulaufen. Das ist erst möglich, nachdem man unterwegs seine Salat-Karten losgeworden ist (siehe „Salat-Felder“). Außerdem darf man, wenn man die Ziellinie überschreitet, nicht zu viele Karotten übrig haben (siehe „Ende des Spiels“).

Wie man zieht

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen; man zieht also immer nur auf freie Felder. Man darf besetzte Felder überspringen und zählt sie mit. Man kann in diesem Spiel vorwärts und rückwärts ziehen. Für das Vorwärtsziehen muß man Karotten bezahlen, für das Rückwärtsziehen erhält man Karotten.

Vorwärts darf man auf **jedes** freie Feld ziehen, außer auf Igel-Felder. Rückwärts darf man **nur** auf Igel-Felder ziehen – wie, das wird unter der Überschrift „Igel-Felder“ genau beschrieben.

Man darf beliebig weit vorwärts ziehen, solange man genügend Karotten besitzt, um für die zurückgelegte Strecke zu bezahlen. Der Preis für die Zugstrecke ist aus der **Rennkarte** ersichtlich. Man muß sofort bezahlen, indem man die entsprechenden Karotten-Karten zum Vorrat auf dem Spielplan zurücklegt.

Die Preise steigen viel schneller als die Zahl der dafür zurückgelegten Felder. Ein weiterer Zug ist deshalb im Verhältnis viel teurer, als wenn man dieselbe Strecke in zwei oder drei Zügen zurücklegt. Die Preise steigen nach folgender Berechnung:

- 1 Feld kostet 1 Karotte
- 2 Felder kosten $1 + 2 = 3$ Karotten
- 3 Felder kosten $1 + 2 + 3 = 6$ Karotten
- 4 Felder kosten $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ Karotten, usw.

Die Bedeutung der Felder

Die verschiedenen Felder auf der Spielbahn bieten verschiedene Möglichkeiten, wieder Karotten zurückzugewinnen, so daß man das Rennen fortsetzen kann. Die einzelnen Felder haben folgende Bedeutungen:

Zahlen- und Flaggen-Felder: Es ist bei diesem Spiel sehr wichtig, an wievielter Stelle man im Rennen liegt, in welcher Position man sich also befindet. Die Zahlen- und Flaggen-Felder beziehen sich auf die Position. Man versucht, Übereinstimmung zwischen seiner Position im Rennen und der Zahl auf dem Feld zu erreichen. Felder mit der Zahl 2, 3 oder 4 haben für Spieler in der Position 2, 3 oder 4 Bedeutung, Felder mit Flaggen gelten für Spieler in der Position 1, 5 oder 6. Sind z. B. nur 3 Spieler beteiligt, so sind Felder mit der Zahl 4 völlig belanglos.

Wenn man auf einem Zahlen- oder Flaggen-Feld landet, geschieht zunächst gar nichts, sondern erst, wenn man wieder an der Reihe ist. Wenn dann die Zahl auf dem Feld mit der eigenen Position im Rennen übereinstimmt, erhält man aus dem Karottenvorrat das 10fache dieser Zahl an Karotten. Beispiel: Ein Spieler steht auf einem Feld mit der Zahl 2 und befindet sich, als er an die Reihe kommt, an zweiter Stelle im Rennen. Der Spieler erhält dann 20 Karotten, bevor er zieht. Befindet er sich in erster Position auf einem Flaggenfeld, erhält er 10 Karotten. Befindet er sich in fünfter Position auf einem Flaggen-Feld, erhält er 50 Karotten.

Zwischen Ankunft und Weiterziehen kann sich die eigene Position durch die Züge der Mitspieler sehr verändern. Man muß also möglichst genau ab-

schätzen, wie die anderen Spieler wohl ziehen werden, und welche Situation eingetreten sein wird, wenn man selber wieder an der Reihe ist.

Igel-Felder: Beim Vorwärtsziehen darf man nicht auf Igel-Feldern landen. Diese Felder werden nur durch Rückwärtsziehen erreicht. Dabei zahlt man nichts, sondern erhält im Gegenteil viele Karotten. Man darf nur zum nächsten Igel-Feld zurückziehen und auch das nur, wenn es unbesetzt ist. Man zählt die Zahl der Felder, die man bis zum Igel-Feld zurückgeht, und erhält das 10fache dieser Zahl an Karotten aus dem Vorrat.

Beispiel: Wenn das Igel-Feld direkt hinter der Figur des betreffenden Spielers ist, erhält er 10 Karotten; wenn es zwei Felder zurückliegt, erhält er 20 Karotten, usw.

Man kann von einem Igel-Feld im nächsten Zug wieder vorwärts gehen oder auch weiter zurück zum nächsten Igel-Feld ziehen.

Salat-Felder: Jeder Spieler muß Stück für Stück seine drei Salatkarten loswerden, weil er sonst nicht ins Ziel einlaufen darf; man nennt das „seinen Salat fressen“.

Den Salat darf man nur auf den Salat-Feldern fressen und nur zu diesem Zweck darf man Salat-Felder betreten. Wer all seinen Salat gefressen hat, darf nicht mehr auf ein Salat-Feld.

Wenn man auf dem Salat-Feld landet, geschieht zunächst nichts. Wenn man das nächste Mal an der Reihe ist, zieht man nicht, sondern gibt eine seiner Salat-Karten ab. Für die abgegebene Salat-Karte erhält man Karotten und zwar entsprechend der Position, in der man sich in diesem Augenblick befindet (z. B. in dritter Position 30 Karotten).

Wenn man das übernächste Mal an der Reihe ist, **muß** man vom Salat-Feld weiterziehen. Man kann also nicht unmittelbar nacheinander zwei Salat-Karten auf dem gleichen Salat-Feld loswerden. Man darf aber mehrmals auf dem gleichen Salat-Feld landen, wenn man dazwischen auf ein Igel-Feld zurückgeht und dann wieder vorwärts zieht.

Karotten-Felder: Wenn man auf einem Karotten-Feld landet und beim nächsten Mal normal weiterzieht, geschieht gar nichts. Man darf aber auf diesen Feldern aussetzen und erhält dafür 10 Karotten vom Vorrat, ohne Rücksicht auf die Position, in der man sich befindet. Man kann dies so oft man will wiederholen, also immer wieder aussetzen und dafür 10 Karotten einnehmen.

Man darf auf den Karotten-Feldern auch Karotten loswerden. Dies ist besonders gegen Ende des Rennens wichtig, wenn man noch zu viele Karotten in der Hand hat. In diesem Fall bleibt man ebenfalls anstatt zu

ziehen auf dem Karotten-Feld stehen und gibt dafür 10 Karotten in den Vorrat ab. Auch dies kann man so oft man will wiederholen.

Hasen-Felder: Wenn man auf einem Hasen-Feld landet, nimmt man sofort die oberste Hasen-Karte und führt die dort gegebenen Anordnungen aus. Die Hasen-Karte wird wieder unter den Stapel zurückgesteckt.

Die Anordnungen auf den Hasen-Karten gehen den sonst für die Züge und für die einzelnen Felder geltenden Regeln vor. In Zweifelsfällen gelten folgende Auslegungen:

Du mußt einmal aussetzen! Man bleibt anstatt zu ziehen das nächste Mal auf dem Hasenfeld stehen.

Ziehe sofort zurück/vorwärts zum nächsten Karotten-Feld! Man zieht zum nächsten unbesetzten Karotten-Feld zurück/vorwärts. Dort darf man alle Vorteile in Anspruch nehmen, die das Karotten-Feld bietet. Wenn es kein entsprechendes Karotten-Feld gibt, sind diese Karten wirkungslos.

Ziehe gleich noch einmal! Man darf, wenn man kann und will, sofort noch einmal ziehen, auch auf ein weiteres Hasen-Feld. Wenn man vorwärts zieht, muß man bezahlen.

Dein letzter Zug kostet nichts! Man erhält die Karotten aus dem Vorrat zurück, die man bezahlt hat, um auf das Hasen-Feld zu kommen.

Du darfst 10 Karotten nehmen oder 10 Karotten abgeben! Eines von beiden darf man sofort tun – man muß nicht. Wenn man das nächste Mal an der Reihe ist, zieht man weiter.

Friß sofort einen Salat! Man verhält sich so, als ob man gerade auf einem Salat-Feld angekommen wäre – also beim nächsten Mal eine Salat-Karte gegen Karotten eintauschen und beim übernächsten Mal weiterziehen. Wenn man keine Salat-Karte mehr hat, setzt man einmal aus, erhält aber keine Karotten.

Du mußt sofort um eine Position zurückfallen! Man zieht auf das nächstmögliche freie Feld hinter den Spieler, der im Rennen hinter einem liegt. Für das Rückwärtsziehen erhält man in diesem Fall keine Karotten, auch nicht, wenn

man auf einem Igel-Feld landet. Wenn es kein geeignetes freies Feld gibt, muß man notfalls um zwei Positionen zurückfallen. Ein freies Salat-Feld ist nur geeignet, wenn man noch Salat hat; sonst darf man auch dieses Feld nicht betreten und muß noch weiter zurück. Zu Spielbeginn kann es erforderlich sein, hinter das Startfeld zurückzugehen.

Rücke sofort um eine Position vor! Man zieht auf das nächstmögliche freie Feld vor den Spieler der im Rennen vor einem liegt – ohne Karotten zu bezahlen. Igel-Felder können nicht benützt werden, Salat-Felder nur, wenn man noch Salat hat. Wenn es kein geeignetes freies Feld gibt, darf man auch um eine weitere Position vorrücken. Es kann sich sogar ergeben, daß man bis ins Ziel vorrückt.

Wenn die Karotten ausgegangen sind

Wenn ein Spieler alle Karotten ausgegeben hat und dann nicht zum nächsten Igel-Feld zurückziehen kann, weil es inzwischen besetzt worden ist, kann er sich keine Karotten mehr beschaffen.

In diesem Fall muß der Spieler vom Start neu beginnen. Er erhält die beim ersten Start ausgegebene Anzahl Karotten, aber keinen neuen Salat. Hat er z. B. bereits zwei Salate gefressen, so beginnt er mit einem Salat.

Ende des Spiels

Um ins Ziel zu kommen, muß man ein Feld über das letzte Feld hinausziehen und bezahlen! Der Sieger hat zwar das Rennen beendet, aber er gilt weiterhin als der Spieler in der ersten Position. Das ist für die übrigen Spieler z. B. auf den Zahlen-Feldern und beim Salatfressen wichtig.

Man darf nicht ins Ziel einlaufen, solange man nicht alle seine Salat-Karten losgeworden ist. Außerdem darf man nicht zu viele Karotten übrig haben. Wer als erster durchs Ziel gehen will, darf **nach** dem Zug nicht mehr als 10 Karotten übrig haben. Der zweite darf nicht mehr als 20, der dritte nicht mehr als 30 Karotten übrig haben, usw.

Es gibt zwei Möglichkeiten, überschüssige Karotten loszuwerden. Man kann auf ein Karotten-Feld ziehen und dort Zug um Zug 10 Karotten abgeben. Man kann auch von Igel-Feld zu Igel-Feld sehr weit zurückziehen. Dabei erhält man zwar sehr viele Karotten, aber doch weniger, als man braucht, um anschließend in einem einzigen, langen Zug wieder vorwärts zu gehen.

Spiel für zwei Personen

Beide Spieler erhalten je zwei Spielfiguren, je 5 Salat-Karten und je 98 Karotten-Karten. Die Spieler ziehen abwechselnd; sie ziehen jeweils nur **eine** ihrer beiden Figuren. Dabei kann man frei wählen, mit welcher Figur man zieht, außer wenn eine Figur auf einem Salat-Feld steht: Diese **muß** gezogen werden, wenn der Salat gefressen worden ist. Es spielt keine Rolle, welche seiner Figuren man den Salat fressen läßt.

Sieger ist, wer als erster **beide** Figuren ins Ziel bringt. Das ist erst möglich, wenn alle 5 Salate gefressen worden sind. Wenn man seine erste Figur ins Ziel bringt, darf man noch beliebig viele Karotten auf der Hand haben. Wenn man die zweite Figur in zweiter Position ins Ziel bringt, darf man nicht mehr als 20 Karotten übrig haben. Wenn man seine zweite Figur in dritter Position ins Ziel bringt, darf man nicht mehr als 30 Karotten übrig haben. Im übrigen gelten alle Regeln des Spiels für 3 bis 6 Personen.

Zur Taktik des Spiels

Wenn man „Hase und Igel“ ein- oder zweimal gespielt hat, entdeckt man bald die vielfältigen taktischen Möglichkeiten und lernt, sie geschickt anzuwenden. Ein wenig Überlegung lohnt sich vor allem beim ständigen Wechsel der Positionen. Bei jedem Zug gilt es zu berücksichtigen, wie er sich auf die

Positionen der Mitspieler auswirkt. Hierzu ein Beispiel: Bei einem Spiel zu viert entschließen Sie sich, zum nächsten Igel-Feld zurückzuziehen, damit Sie hinter den Spieler in vierter Position kommen, weil er auf einem Feld mit der Zahl 4 steht. Die Folge ist, daß dieser Spieler nicht mehr an vierter Stelle im Rennen ist und damit auch nicht, wie geplant, 40 Karotten erhält. Vielleicht werden auch die Pläne der übrigen Spieler gestört. Außerdem können Sie selbst danach auf das Feld mit der Zahl 4 ziehen.

Es ist wichtig, den auf längere Sicht geplanten Spielaufbau der Mitspieler zu beobachten. Manche bleiben absichtlich zurück und sammeln durch ständiges Vor- und Zurückziehen einen großen Karottenvorrat. Damit machen sie dann plötzlich einen großen Sprung vorwärts. Andere halten sich möglichst vorne und versuchen vielleicht, zusätzlich auf den Hasen-Feldern Glück zu haben.

Es ist wichtig, die Karten verdeckt zu halten, so daß die Mitspieler nicht genau wissen, wie viele Karotten man besitzt. So kann man unter Umständen unbemerkt so viele Karotten ansammeln, daß man von weit hinten in einem einzigen Zug durchs Ziel geht. Man muß aber auch beachten, nicht zu viele Karotten zu sammeln, die man dann plötzlich nicht mehr schnell genug los wird.