



Ein taktisches Bluffspiel für 2-3 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Leo Colovini

**PIATNIK-Spiel Nr. 6481**

Under licence of Venice Connection S.a.s., Venice, Italy

### **Spielidee:**

Zylinderhüte werden zu Stapeln übereinander gestülpt. Der oberste Hut bestimmt den Besitzer. Wenn man einen gegnerischen Stapel überspringt, wird der oberste Hut entfernt.

### **Spielinhalt:**

- 1 Spielplan
- 46 Zylinderhüte
- 45 Klebepunkte, je 15 in rot, gelb und blau

### **Spielziel:**

Gegnerische Zylinderhüte entfernen, bis nur noch eigene Hüte auf dem Plan stehen.

## Spielvorbereitungen:

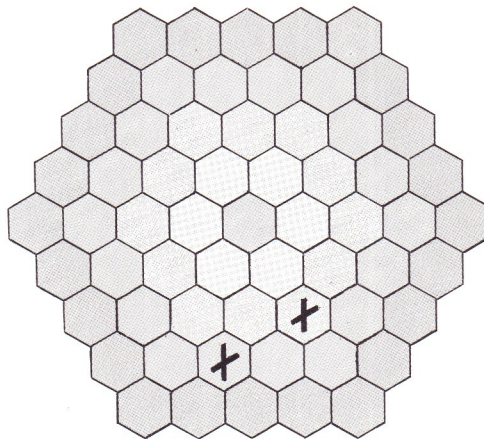
**Vor dem allerersten Spiel** werden die Farbpunkte oben auf die Hüte geklebt. Auf jeden Hut gehört ein Klebepunkt. Ein Hut bleibt ohne Klebepunkt. Dieser neutrale Hut wird auf das Mittelfeld des Spielplans gestellt.

Jeder Spieler erhält zunächst die 15 Zylinder seiner Farbe und behält davon 9. Bei zwei Spielern gibt er die restlichen 6 Zylinder an seinen Gegenspieler. Bei drei Mitspielern erhält jeder Gegenspieler 3.

Nun bildet jeder 5 Stapel mit jeweils 3 Hüten. Der oberste Hut muß die eigene Farbe zeigen. Die anderen Hüte werden geheim auf die fünf Stapel verteilt.

## Aufbauphase:

Der Startspieler wird ausgelost, danach geht es reihum weiter. Der Spieler am Zug setzt einen seiner Hutstapel auf ein freies Feld des zweiten und dritten Feldkreises (vgl. die X-Markierungen auf der Skizze).



**Tip:** Es ist sinnvoll, die eigenen Stapel möglichst dicht beieinander zu setzen.

Sobald alle Stapel gesetzt sind beginnt das Spiel.

## Spielverlauf:

Man zieht der Reihe nach. Wer am Zug ist, kann entweder einen eigenen Stapel zu einem freien Nachbarfeld ziehen oder mit ihm einen nebenstehenden Stapel überspringen und dabei gegnerische Hüte entfernen.

*(Man darf **nicht** nur den obersten Hut eines Stapels ziehen, sondern der gesamte Hutstapel zieht oder springt zusammen. Sind hingegen die oberen Hüte entfernt, kann natürlich nur der verbleibende Einzelhut ziehen oder springen, siehe unter 3.)*

### 1. Das Ziehen:

Der Spieler nimmt einen eigenen Hutstapel und zieht ihn auf ein freies Nachbarfeld, aber nicht auf ein Feld des äußeren Planrandes. Danach endet der Zug sofort.

## 2. Das Springen:

Der Spieler kann mit einem eigenen Hutstapel einen nebenstehenden Stapel überspringen, solange das Feld hinter dem Stapel frei ist. Auf diese Weise können mehrere Stapel übersprungen werden – eigene oder gegnerische oder auch der neutrale Hut in der Mitte. Bei diesen Kettensprüngen darf man ein freies Feld wiederholt betreten. Es ist aber verboten, denselben Hutstapel mehr als einmal zu überspringen.

## 3. Hüte entfernen:

Wird ein gegnerischer Hutstapel übersprungen, wird der oberste Hut des übersprungenen Stapels weggenommen und neben den Spielplan gestellt. Die Farbe des Hutes, der jetzt zu sehen ist, bezeichnet den neuen Besitzer des Stapels. Ein gegnerischer Einzelhut wird nach dem Überspringen aus dem Spiel genommen. Damit ist ein Stapel weniger auf dem Plan.

**Wichtig:** Wenn es möglich ist, einen gegnerischen Stapel zu überspringen, **muß** man es tun. Gibt es mehr als eine Möglichkeit, darf man frei entscheiden, welche Möglichkeit man nutzt. (Man ist aber nicht gezwungen per Zug mehr als einen gegnerischen Stapel zu überspringen.)

## 4. Die Randzone:

Stapel dürfen nicht auf die Felder des äußeren Planrandes ziehen, ausgenommen wenn ein Stapel dort landet, nachdem er einen gegnerischen Stapel übersprungen hat. Beim nächsten Zug muß dieser Stapel aber sofort wieder wegziehen. Aber auch hierzu gibt es eine Ausnahme: Gibt es für den Spieler die Möglichkeit einen gegnerischen Stapel zu überspringen, hat diese Pflicht Vorrang.

Wenn nur noch 5 Stapel oder Einzelhüte (inklusive dem neutralen Hut in der Planmitte), auf dem Spielplan stehen, darf der Spieler, der am Zug ist, auch die zweite Felderreihe bis zum Spielende zur Randzone erklären. Das bedeutet, daß dort stehende Stapel sobald als möglich ins Planinnere gezogen werden müssen.

## Spielende:

Solange nur noch Hüte eines Spielers auf dem Spielplan sichtbar sind, hat dieser Spieler gewonnen.

Wenn zu dritt gespielt wird, kann es vorkommen, daß eine Farbe verschwindet. Das bedeutet aber nicht, daß dieser Spieler ausgeschieden ist. Beim Entfernen von obersten Hüten durch Überspringen kann seine Farbe wieder auftauchen. Er kann sogar noch das Spiel gewinnen.

# TOP HAT – Kurzspielregel

## Spielziel

Gegnerische Hüte entfernen bis nur noch eigene Hüte auf dem Spielplan sichtbar sind.

## Vorbereitungen

1. Den neutralen Hut auf das Mittelfeld stellen.
2. Jeder Spieler bekommt die 15 Hüte einer Farbe. Bei zwei Spielern gibt er seinem Gegenspieler 6 davon; bei drei Spielern jedem 3.
3. Fünf Stapel mit jeweils drei Hüten bilden. Der oberste Hut muß die eigene Farbe zeigen: Er bezeichnet den Besitz des Stapels.
4. Reihum die Stapel auf freie Felder des zweiten oder dritten Feldkreises setzen.

***Anmerkung:** Im weiteren Text wird die Bezeichnung „Stapel“ auch für Einzelhüte verwendet!*

## Spielablauf

1. Ein Startspieler wird ausgelost.
2. Wer am Zug ist, kann **entweder** einen eigenen Stapel zu einem freien Nachbarfeld ziehen (aber **nicht** zu einem dunklen Feld der Randzone) **oder** einen nebenstehenden Stapel überspringen, solange das Feld hinter dem Stapel frei ist. Kettensprünge sind erlaubt.
3. Nach dem Überspringen eines **gegnerischen** Stapels wird der oberste Hut weggenommen. (Der Hut darunter wird der neue oberste Hut und bezeichnet den neuen Besitzer des Stapels.) **ZWANG:** Wenn man einen gegnerischen Stapel überspringen kann, muß man es tun. Bei mehreren Möglichkeiten darf man frei wählen.
4. Die Randzone
  - Man darf nicht einen Zug auf einem Feld der äußeren Randzone beenden – ausgenommen, wenn man dort landet, nachdem man einen gegnerischen Stapel übersprungen hat. Beim nächsten Zug muß man dann aber sofort wieder wegziehen.
  - Sind nur noch fünf Stapel im Spiel, darf, wer am Zug ist, auch den zweiten Feldkreis bis zu Spielende, als Randzone erklären.

## Spielende

Sind nur noch Hüte einer Farbe auf dem Spielplan zu sehen, hat dieser Spieler gewonnen.

Wenn Sie zu „TOP HATS“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne  
Postfach 79  
A-1141 Wien