



Fang den Hut®  
Spielplan für 2 – 4 Spieler\*

## Inhalt

.....

- 1 Spielplan
- 36 Fang den Hut!®-Hütchen
- 1 goldenes Fang den Hut!®-Hütchen
- 1 Würfel



Fang den Hut!®  
Der Klassiker für die ganze Familie  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 360 8  
Brettspiel für 2 bis 6 ab 6 Jahren

*Fang den Hut!®* erschien zum ersten Mal 1927 im Otto Maier Verlag, Ravensburg. Dank seiner ungewöhnlichen und originellen Kombination von Einfachheit, Spannung und Glück gehört es heute noch zu den bekanntesten und beliebtesten Würfelspielen.



Fang den Hut®  
Spielplan für 5 – 6 Spieler

## Ziel des Spiels

.....

Mit den eigenen Hütchen werden möglichst viele Hütchen der Mitspieler gefangen genommen und nach Hause gebracht, ohne dabei eigene Hütchen an die Mitspieler zu verlieren.

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

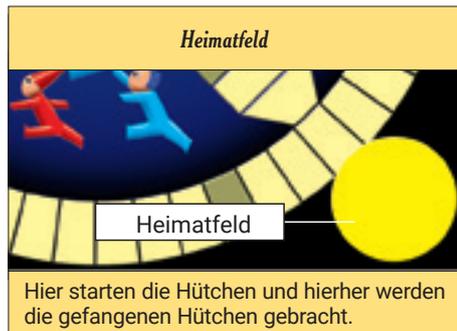
## Vorbereitung

### 2 bis 4 Spieler

Jeder Spieler erhält 6 Hütchen einer Farbe und setzt sie auf sein Heimatfeld.

### 5 und 6 Spieler

Jeder Spieler erhält 4 Hütchen einer Farbe und setzt sie auf seine vier Heimatfelder.



Der Würfel wird bereit gelegt.  
Das goldene Hütchen wird nur für eine Variante benötigt, die am Ende der Anleitung erklärt wird.

## Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht eines seiner Hütchen entsprechend der gewürfelten Zahl in eine beliebige

Richtung auf eines der grauen oder gelben Felder. Trifft dabei ein Spieler mit seinem Hütchen mit genauer Würfelzahl auf ein fremdes Hütchen, das sich auf einem gelben Feld befindet (s.u.), nimmt er es gefangen. Dazu setzt er sein eigenes Hütchen auf das fremde und bildet einen Turm.



Auf einem gelben Feld dürfen nur Hütchen einer Farbe stehen. Achtung: Bei einem Turm zählt immer nur das oberste Hütchen! Erreicht ein andersfarbiges Hütchen dieses Feld, nimmt es alle dort stehenden Hütchen gefangen.



Die beiden grünen Hütchen können von Blau nicht gefangen genommen werden, da sie mit der Würfelzahl 3 nicht direkt erreicht werden. Blau nimmt stattdessen den Turm Rot-Gelb gefangen.

Ein Spieler, der mit einem gefangenen Hütchen unterwegs ist, darf weitere Hütchen fangen, wenn er wieder mit genauem Wurf auf ein fremdes Hütchen trifft.

Befindet sich ein Hütchen auf einem grauen Feld, darf es nicht gefangen genommen werden.



*Die grauen Spielplanfelder*

Die grauen Felder sind Ruhfelder. Hier dürfen bis zu drei Hütchen oder Türme stehen, die nicht gefangen genommen werden dürfen.

Aber Achtung: auf einem grauen Feld dürfen max. 3 Hütchen bzw. Türme stehen.

Ein Spieler muss aussetzen, wenn seine einzige Zugmöglichkeit darin bestehen würde, auf einem mit bereits 3 Hütchen besetzten grauen Feld zu landen.

Eigene und fremde Hütchen dürfen übersprungen werden. Das Feld wird mitgezählt. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er noch einmal würfeln.

Gefangene Hütchen können sofort oder später nach Hause gebracht werden. Hier gehen sie später in die Wertung ein. Dazu muss ein Heimatfeld nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden.

Mit evtl. überzähligen Würfelpunkten zieht der Spieler das Hütchen wieder aus dem Heimatfeld heraus. Das Heimatfeld zählt ebenfalls einen Würfelpunkt.

Erreicht ein Spieler mit gefangenen Hütchen sein Heimatfeld und befinden sich in dem Turm auch Hütchen der eigenen Farbe, werden sie befreit und dürfen wieder ins Spiel gebracht werden.



Spieler Grün möchte den Turm mit drei gefangenen Hütchen auf sein Heimatfeld bringen ...

... bevor Grün sein Heimatfeld erreicht, wird der Turm von Spieler Rot gefangen genommen. Dieser bringt ihn anschließend nach Hause: er gewinnt 1 blaues, 1 gelbes und 1 grünes Hütchen. Sein ebenfalls in dem Turm steckendes rotes Hütchen kommt wieder frei.

Hat ein Hütchen sein Heimatfeld einmal verlassen, darf es nur noch mit gefangenen Hütchen dorthin zurückkehren. Ein Heimatfeld darf nur von Hütchen der jeweiligen Farbe betreten werden.

Innerhalb eines Zuges darf weder die Richtung noch das Hütchen gewechselt werden. Ausnahme: ein Spieler betritt und verlässt sein Heimatfeld. Würfelt ein Spieler eine 6 darf er für seinen zweiten Wurf ein anderes Hütchen nehmen, oder mit demselben Hütchen in die Gegenrichtung ziehen.

Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welches Hütchen ins Spiel bringt bzw. mit welchem Hütchen er zieht.



## Spielende und Sieger

.....

Das Spiel endet, sobald sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielfeld befinden. Achtung: Bei einem Turm gilt natürlich nur das oberste Hütchen!

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Hütchen gefangen genommen hat. Als gefangene Hütchen gelten auch diejenigen, die sich noch auf dem Spielplan in einem Turm befinden.

## Spielvarianten

.....

### *Wer übrig bleibt, gewinnt*

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:

Das Spiel endet, sobald sich nur noch Hütchen einer Farbe auf dem Spielfeld befinden. Der Spieler dieser Farbe hat gewonnen, unabhängig davon, wie viele Gefangene er oder seine Mitspieler gemacht haben.

### *Das Team-Spiel für 4 oder 6 Spieler*

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:

Es werden zwei Teams gebildet, die sich so um den Tisch setzen, dass immer abwechselnd ein Teamspieler an die Reihe kommt.

Jeder Spieler würfelt für sich und zieht mit den eigenen Hütchen. Gefangen genommen werden aber nur Hütchen des gegnerischen Teams.

Erreicht ein Spieler mit Gefangenen sein Heimatfeld, befreit er nicht nur die eigenen, sondern auch die Hütchen seiner Team-Mitspieler. Diese können wieder von ihrem Heimatfeld aus ins Spiel gebracht werden.

#### *Das totale Team-Spiel für 4 oder 6 Spieler*

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:

Es werden zwei Teams gebildet, die sich so um den Tisch setzen, dass immer abwechselnd ein Teamspieler an die Reihe kommt. Jeder Spieler würfelt für sich, darf aber mit den eigenen Hütchen oder denen des Teampartners ziehen. Gefangen genommen werden nur Hütchen des gegnerischen Teams. Erreicht ein Spieler mit gefangenen Hütchen sein Heimatfeld, befreit er nicht nur die eigenen, sondern auch die seiner Team-Mitspieler. Diese können wieder von ihrem jeweiligen Heimatfeld aus ins Spiel gebracht werden.

#### *Der Turm*

Gespielt wird nach der Grundregel mit folgender Ausnahme:  
Ein Hütchen darf nicht mehr zurück auf das Heimatfeld gezogen werden. Es können also auch keine gefangenen Hütchen nach Hause gebracht werden, so dass zum Schluss nur ein einziger großer Turm übrig bleibt. Der Spieler, dessen Hütchen sich am Schluss oben befindet, gewinnt.

#### *Das Goldene-Hütchen-Spiel*

Neben den Hütchen für die Spieler und dem Würfel wird noch das goldene Hütchen benötigt. Es wird auf das Feld in der Mitte des Spielplans gestellt.

Wer das goldene Hütchen gefangen nimmt, muss damit zunächst sein Heimatfeld aufsuchen. Erst dann darf er mit dem goldenen Hütchen ziehen: Dazu setzt er das goldene Hütchen über ein Hütchen seiner Farbe, damit immer zu erkennen ist, wer das goldene Hütchen gerade besitzt. Der Besitzer des goldenen Hütchens hat

folgende Vorteile:

1. Er darf mit dem goldenen Hütchen auch auf den grauen Feldern fremde Hütchen gefangen nehmen.
2. Er darf innerhalb eines Zuges mit dem goldenen Hütchen hin und her ziehen und dabei versuchen, möglichst viele Hütchen zu fangen. Deshalb sind alle Hütchen im Umkreis von sechs Feldern um das goldene Hütchen in großer Gefahr.

Das goldene Hütchen kann wie alle anderen Hütchen gefangen werden.

Das Spiel endet wie in der Grundregel beschrieben.





© 2005/2013

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com