

Chapeau ... Chapeau!

Jeu de Ravensburger Nr. 601 5 432 5

Jeu de dés pour 2 à 6 personnes.

Contenu: un plan, 24 chapeaux en 6 couleurs, 1 chapeau doré, 2 dés.

Durée du jeu: env. 20-40 minutes.

1ère règle du jeu ou règle principale

Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs chapeaux sur les points ronds de départ de la même couleur appelés « cachettes ». Les figurines ne peuvent être « prises » ni sur les cachettes ni, d'ailleurs, sur les cases foncées (cases de repos). Les petits chapeaux peuvent avancer sur le plan dans toutes les directions. Le joueur est libre de jouer dès le début avec tous ses chapeaux ou de les faire entrer l'un après l'autre. Il fait avancer le chapeau qui lui semble avoir les plus grandes chances, du nombre indiqué par le dé. Bien entendu, chaque coup de dé n'est valable que pour un chapeau.

Le principe du jeu est, pour chaque joueur d'essayer, de conquérir les chapeaux des autres joueurs. En arrivant sur une case sur laquelle se trouve un chapeau d'une autre couleur, le joueur met son chapeau sur celui-ci et essaie de le ramener dans sa cachette, où les chapeaux attrapés restent prisonniers jusqu'à la fin du jeu.

Si le joueur rencontre sur le plan plusieurs chapeaux adverses, il peut tous les mettre sous son chapeau. Aussi, lorsqu'il est en route avec un ou plusieurs chapeaux attrapés, il peut prendre encore d'autres chapeaux à condition d'atteindre la case qu'ils occupent d'un coup de dé direct.

Le joueur qui a perdu un chapeau peut poursuivre l'adversaire et essayer de le rattraper. S'il réussit à arriver sur la même case, il libère le chapeau capturé et met l'adversaire, ainsi que les autres chapeaux qui peuvent se trouver dessous, sous son chapeau.

Celui qui ramène un prisonnier n'a pas besoin de jeter exactement le nombre de points nécessaire pour atteindre sa cachette; si, par exemple, il est placé à 2 cases de sa cachette et qu'il fait un 5, il entre dans la cachette, dépose les chapeaux pris et fait une nouvelle sortie avec le surplus de points (3) lui restant, la cachette comptant un point.

Fin du jeu

Il existe deux possibilités pour découvrir le gagnant. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'une d'elles avant le commencement du jeu:

a) Partie offensive: Le gagnant est celui qui a réussi à prendre le plus grand nombre de petits chapeaux adverses. La partie est terminée, dès qu'il ne se trouve plus que des chapeaux d'une même couleur sur le plan de jeu.

b) Partie défensive: Le gagnant est celui qui a encore quelques-uns de ses propres chapeaux sur le plan de jeu, pendant que les chapeaux adverses sont tous « emprisonnés ». Le nombre des chapeaux « emprisonnés » ne joue aucun rôle.

a) Aanvalspartij: winnaar is de speler, die de meeste hoedjes van tegenstanders gevangen heeft. De partij is uit als er zich alleen nog maar hoedjes van één kleur op het bord bevinden.

b) Verdedigingspartij: winnaar is de speler die als laatste nog eigen hoedjes op het speelveld heeft, terwijl alle hoedjes van de andere spelers zijn gevangen. Het aantal gevangen hoedjes speelt daarbij dan geen rol.

2e spelregel

Er wordt gespeeld als bij de algemene spelregel, echter met de volgende uitzondering: als men met vier of zes personen speelt kunnen twee spelers samen spelen.

Iedere speler gooit wel zelf met een dobbelsteen en verzet zijn eigen hoedjes. De spelers die samen doen vangen echter alleen de hoedjes van de tegenpartij. Iedere speler kan niet alleen zijn eigen hoedjes bevrijden maar ook die van zijn partner en aan zijn medespeler geven. Bij deze speelwijze is er niet één winnaar maar twee.

3e spelregel

Dezelfde wijze als bij de 2e spelregel, alleen met dit verschil dat iedere worp naar keuze gespeeld mag worden door een van de beide partners. Als b.v. geel en blauw samen spelen kan de speler met de blauwe hoedjes ook gele hoedjes verplaatsen en omgekeerd.

4e spelregel

Dezelfde speelwijze als bij de algemene spelregel. Alle hoedjes echter die van het honk op het speelveld gebracht zijn mogen niet meer op het honk terugkeren. Daardoor is het ook niet mogelijk gevangen hoedjes in veiligheid te brengen. Het spel eindigt dan met een grote toren hoedjes. Wie al die hoedjes bezit is winnaar.

Speciale spelregel met de gouden hoed

Bij het begin van het spel zetten de spelers de hoedjes zoals bij de algemene spelregel op de honken. De gouden hoed wordt echter op het middenveld gezet, waar de wegen zich kruisen. Nu proberen de spelers eerst de gouden hoed te vangen, naar hun honk te brengen en te bevrijden. Wie namelijk de gouden hoed bezit kan naar hartelust op roof uitgaan omdat dit hoedje belangrijke voorrechten heeft, die andere hoedjes niet hebben.

De bezitter van de gouden hoed kan namelijk niet alleen op de normale manier hoedjes jagen; het is hem zelfs toegestaan te vangen op de donkergekleurde velden, die bij de algemene spelregel als veilig gelden. Dat is echter nog niet alles: de gouden hoed mag in een worp zowel vooruit als achteruit gezet worden. Als men b.v. 5 gooit, kan men 2 velden vooruit gaan, daar een hoedje vangen en dan weer 3 velden teruggaan om daar weer een ander hoedje te vangen. Op die manier zijn praktisch alle hoedjes binnen een afstand van zes velden van de gouden hoed steeds in het grootste gevaar.

Onoverwinnelijk is de gouden hoed echter niet. Hij kan namelijk door elke speler veroverd worden en dus met alle voordelen van bezitter verwisselen.

2ème règle du jeu

Les règles sont les mêmes que celles de la 1ère règle du jeu, toutefois maintenant les joueurs forment des équipes. S'il y a 4 ou 6 joueurs, 2 ou 3 joueurs se mettent ensemble. Chacun lance le dé pour son compte et fait avancer ses chapeaux. Les joueurs qui forment une équipe prennent seulement les chapeaux de l'équipe adverse. Mais ils peuvent libérer et rendre les chapeaux aux joueurs de la même équipe. Le gagnant n'est pas un seul joueur mais l'équipe.

3ème règle du jeu

Comme la 2ème règle du jeu avec la seule différence que chaque coup de dé peut être utilisé pour n'importe quel chapeau de la même équipe. Si les chapeaux jaunes et bleus forment une équipe, le joueur bleu peut également avancer un chapeau jaune.

4ème règle du jeu

Règle de base comme pour la 1ère règle du jeu. Tous les chapeaux sortis de la cachette ne peuvent plus y retourner. Aussi, il n'est pas possible de ramener dans la cachette les chapeaux pris. A la fin du jeu il reste une grande tour et le propriétaire de la tour est le gagnant.

Règle spéciale avec le chapeau doré

Comme pour la 1ère règle du jeu les chapeaux en couleur sont placés au début du jeu sur les points de départ; le chapeau doré, par contre, est placé au milieu du plan. Le jeu commence selon les règles normales, mais chaque joueur essaie de prendre le chapeau doré et de le ramener dans sa cachette ou de le libérer. Quand il lui appartient il peut aller pillar avec lui. Le chapeau doré a des privilèges importants que les autres chapeaux n'ont pas: son propriétaire peut non seulement faire la chasse aux chapeaux selon les règles du jeu connues, mais il lui est permis de prendre les chapeaux aussi sur les cases foncées (cases de repos). Le chapeau d'or peut également, à son gré, avancer et reculer avec un seul coup de dé, c.-à-d. s'il fait un 5, il peut avancer de 2 cases et reculer de 3, ou avancer de 1 case et reculer de 4 etc., comme il le désire. Il peut, par conséquent, prendre avec un seul coup de dé des chapeaux se trouvant sur des cases en différentes directions de la case de départ, si le nombre indiqué par le dé suffit. Bien-entendu, le chapeau doré peut être pris par un autre joueur et changer ainsi de propriétaire.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort



258 984

Hoedje jagen

Ravensburger Spelen nr. 601 5 432 5

Gezelschapspel voor 2-6 personen vanaf 6 jaar.

Speelbord, 24 hoedjes in 6 kleuren, 1 gouden hoed, 2 dobbelstenen.

Speelduur: ca. 20-40 minuten.

Algemene spelregel

Als het spel begint kiest iedere speler een bepaalde kleur hoedjes en zet deze op het ronde vlak (honk), dat dezelfde kleur heeft. Van dit honk uit vertrekken de hoedjes en keren ze ook weer terug, nadat hoedjes van tegenspelers gevangen zijn. Op het honk, waarop de hoedjes na het verlaten te hebben, pas weer mogen terugkeren met een of meer gevangen hoedjes, zijn de spelers veilig want op de honken mogen geen hoedjes gevangen worden.

De spelers gooien om beurten met één dobbelsteen. Met één hoedje mag een speler zoveel plaatsen vooruit als hij ogen gooit. De richting die hij met een hoedje inslaat is vrij; iedere speler mag zijn hoedje vooruit en achteruit verplaatsen; vanzelfsprekend mag hij in één beurt slechts met één hoedje zetten. De spelers zullen natuurlijk steeds het hoedje verplaatsen, dat daarvoor het gunstigste staat. De spelers mogen zo vlug mogelijk al hun hoedjes op het speelveld brengen of daarmee wachten tot het later in het spel gunstig lijkt. Het doel van het spel is om hoedjes van tegenspelers te vangen en deze terug te brengen in zijn eigen honk. Een hoedje is gevangen als een ander hoedje op hetzelfde veld uitkomt. Men zet dan gewoon zijn eigen hoedje over dat van een andere speler. In het voorbijgaan mag men natuurlijk geen hoedjes vangen. Op een veld kunnen verschillende hoedjes van een kleur staan. Komt echter een hoedje van een andere kleur op dit veld, dan mag dit hoedje alle andere hoedjes gevangen nemen.

Een speler die met een of meer gevangen hoedjes onderweg naar zijn honk is kan op de terugweg nog meer hoedjes vangen, als hij met een worp op een reeds bezet veld komt.

Gevangen hoedjes, die niet op een donkergekleurd veld veilig staan of in een honk gebracht zijn, kunnen weer bevrijd worden. Dit terugveroveren is mogelijk als een speler, die één of meer hoedjes verloren heeft, zijn tegenstander achterna jaagt en probeert in te halen. Als hem dat lukt, vangt hij niet alleen het hoedje van zijn tegenstander, maar ook alle hoedjes die zich daaronder bevinden. Vervolgens moet hij proberen met zijn bezit zo spoedig mogelijk in zijn honk te komen. Daar kan hij dan de hoedjes van zijn eigen kleur uit het stapeltje bevrijden, opnieuw in het spel brengen en alle hoedjes van andere kleuren in „verzekerde bewaring“ zetten. Om één of meer gevangen hoedjes in zijn honk te krijgen hoeft men niet precies het aantal ogen te gooien, waarmee het honk bereikt wordt. Voorbeeld: een speler staat 2 velden van het honk verwijderd en gooit 5 ogen, waarmee het honk bereikt wordt (dat als een veld meegeteld wordt) en zet daar de gevangen hoedjes af. Met de 2 punten die hij nog over heeft mag hij met een hoedje het speelveld weer op.

Einde van het spel: er zijn twee manieren om te bepalen wie de winnaar is. Aan het begin van de partij moeten de spelers met elkaar overeenkomen, welke manier ze kiezen.