

Hoedje jagen!

Gezelschapsspel voor 2-6 personen, vanaf 6 jaar
Ravensburger Spelen Nr. 11.409

Inhoud: Speelbord, 24 hoedjes in 6 kleuren, 1 gouden hoed, 2 dobbelstenen en spelregels in 5 talen.

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. Ook op de donkergekleurde velden op het speelbord zijn de hoedjes veilig en mogen ze niet 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 één hoedje in één richting verplaatsen. De spelers zullen natuurlijk steeds het hoedje verplaatsen, dat daarvoor het gunstigste staat. De spelers mogen zo vlug als mogelijk al hun hoedjes op het speelveld brengen of daarmee wachten tot het hen later in het spel gunstig lijkt.

Het doel van het spel is om hoedjes van tegenspelers te vangen en 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 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 een 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 een 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. Nu rukt hij eerst op naar zijn honk (dat als veld meetelt) 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.

Winnaar is degene die er in slaagt met een of meer hoedjes op het speelveld over te blijven, als alle hoedjes van de tegenspelers gevangen zijn. Het aantal hoedjes dat men heeft gevangen speelt dus geen rol.

De spelers kunnen echter ook afspreken dat degene die de meeste hoedjes gevangen heeft, de winnaar is. Dat moet men dus goed met elkaar afspreken, anders ontstaat er aan het eind van het spel verschil van mening.

2e SPELREGEL

Er wordt gespeeld als bij de algemene spelregel, echter met de volgende uitzondering: als men met 4 of 6 personen speelt kunnen twee spelers samen spelen. Iedere speler gooit wel zelf met een dobbelsteen en verzet zijn eigen hoedjes. De spelers die samendoen 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 een winnaar maar twee.

3e SPELREGEL

Dezelfde speelwijze 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 samenspelen 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.

5e SPELREGEL

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 hoedjes 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.