

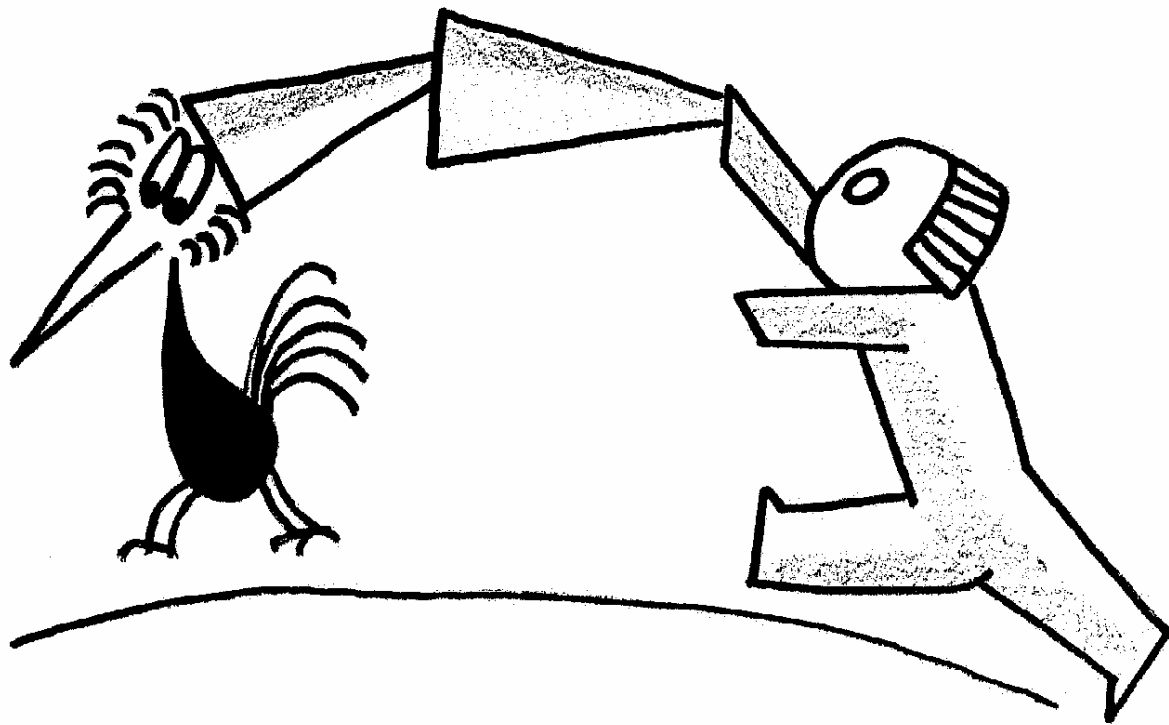
Amtsblatt E xtra 7

Amt für öffentliche U nterordnung

Nr. VII

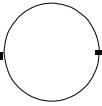
4. Ausgabe

-,50 KJ



Fang den Hut

Regeln Für Simultane Züge !



FANG DEN HUT

Mit diesen Regeln ist es möglich, das Ravensburger Spiel "Fang den Hut" mit simultanen Zügen als Postspiel durchzuführen. Natürlich ist es auch möglich, diese Variante am Tisch zu spielen.

Die Regeln für das simultane Ziehen gehen auf einen Artikel von Greg Chapman über "Diplomatic Ludo" in THE GAMER Ausgabe 2/81 vom Juli/August 1981 zurück. Von den dort angegebenen Regeln wurde die pbm-Variante geändert und dem Spiel angepaßt. Diese vierte Ausgabe basiert auf den Erfahrungen, die in den bisherigen Partien im *Amtsblatt* gewonnen wurden.

I. Grundregeln PBM

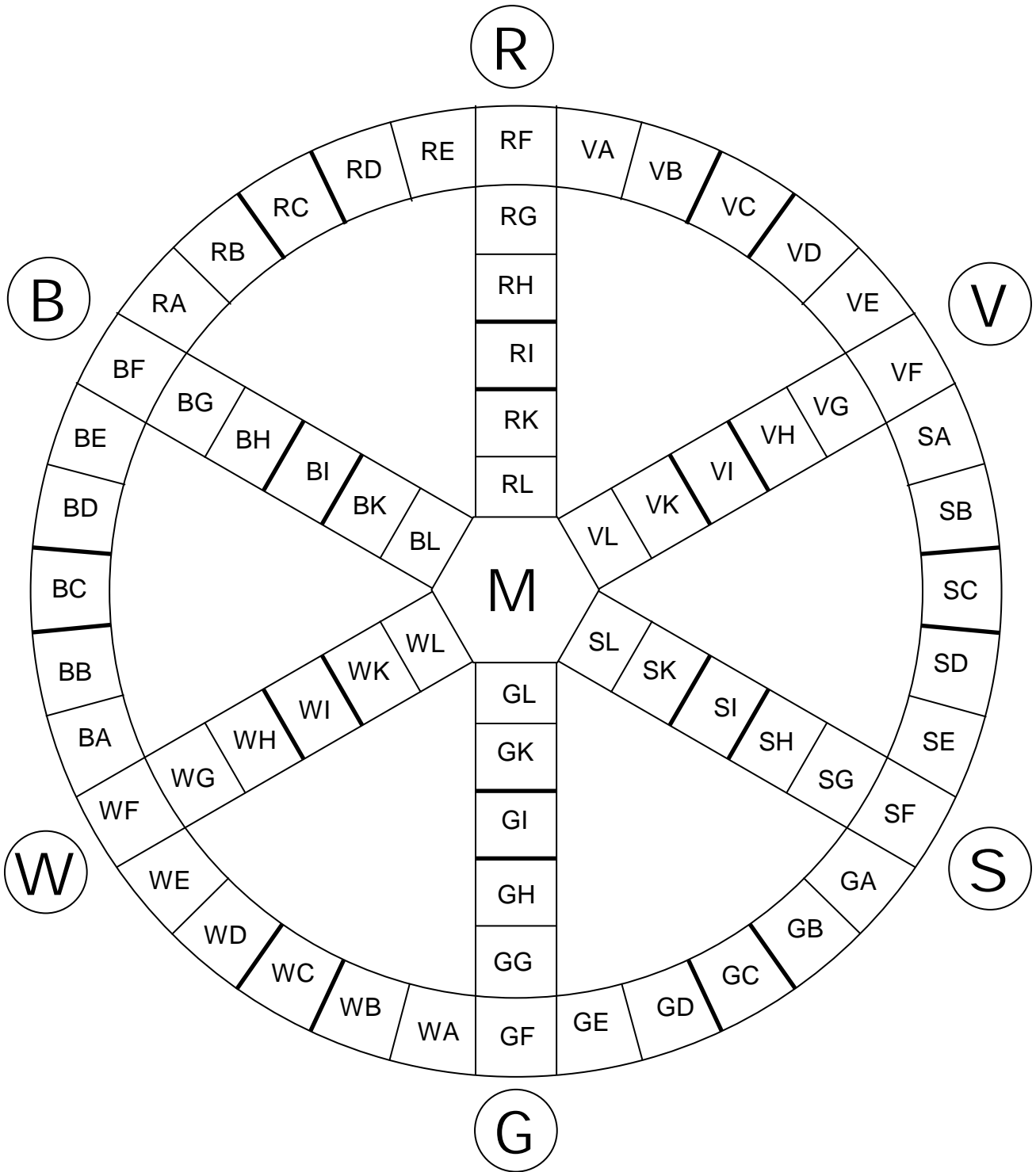
Es gelten die Regeln des Originalspieles, soweit sie nicht nachfolgend geändert werden.

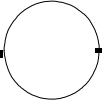
Vor Spielbeginn ermitteln die Spieler eine Anzahl Runden, die gespielt werden soll. Dazu gibt jeder Spieler mit den ersten Befehlen eine Zahl zwischen 5 und 15 (inklusive) an, der gerundete Mittelwert aller Zahlen gibt die Anzahl der Runden an, die gespielt wird. Die so ermittelte Rundenzahl gibt der Spielleiter nicht bekannt, so daß die Spieler nicht wissen, wann die Partie beendet ist. Nach jeder Runde erhält jeder Spieler Siegpunkte: jeder Turm zählt für den kontrollierenden Spieler so viele Siegpunkte, wie er Hüte hoch ist, (ein einzelner Hut also 1 Punkt, mit einem Gefangenen 2 Punkte, etc.). Hüte/Türme auf Ruhefeldern oder in Verstecken zählen keine Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Siegpunkte. Jeder Spieler hat zu Beginn der Partie vier Hüte, denen er jedem einen Namen gibt, der mit dem Kennbuchstaben seiner Farbe beginnt, sich im zweiten Buchstaben unterscheiden und nicht länger als 10 Buchstaben sein sollte. Die Zuordnung der Spieler zu den Farben ermittelt der GM durch losen.

II. Beschreibung des Spielplans:

Der Spielplan wird in sechs Sektoren eingeteilt, die mit einer Farbkennung versehen werden: (R) rot, (B) blau, (W) weiß, (G) gelb, (S) schwarz, (V) Violett (im Original grün, muß aber wegen der Abkürzung verändert werden).

Jedes Feld wird mit zwei Buchstaben bezeichnet. Der erste Buchstabe ist die Farbkennung des Sektors, der Zweite die Feldnummer innerhalb des Sektors. Ausnahmen: das Mittelfeld gehört zu keinem Sektor es wird mit "M" angegeben. Das Heimatfeld wird mit der Farbe und einem "O" gekennzeichnet. Die Ruhfelder haben die Feldnamen "C" und "I".





III. Zugbefehle

Jeder Spieler hat pro Runde zwölf (12) Bewegungspunkte (BP) zur Verfügung. Diese Bewegungspunkte kann er auf mehrere Hüte aufteilen. Dabei ist zu beachten, daß er keinem Hut die gleiche Anzahl BP gibt, wie einem anderen Hut. Einem Hut können maximal sieben (7) BP zugeordnet werden. Der Spieler muß nicht alle 12 BP aufteilen, allerdings kann man auch keine BP für die nächste Runde aufsparen.

Eine Runde ist in vier Phasen unterteilt. In jeder Phase kann ein Hut befehligt werden. In jeder Runde muß mindestens ein Hut gezogen werden. Der Spieler kann auch Phasen ohne Zug oder eine Bewegung um 0 Felder angeben. Kein Hut darf in einer Runde zweimal gezogen werden.

Mit eigenen Türmen kann man zurück in sein Versteck ziehen. Der gezogene und eventuell befreite Hüte können in der folgenden Runde wieder das Spielfeld betreten.

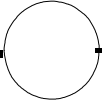
IV. Auswertung der Zugbefehle

Die einzelnen Phasen werden simultan gezogen, d.h. zuerst der erste Zug aller Spieler, anschließend der zweite, usw. Dabei ist es möglich, daß sich Hüte überholen, ihre Wege kreuzen oder daß ein Hut auf einem Feld anlangt, das in derselben Phase von einem anderen Hut verlassen wurde.

Auf jedem Feld (auch auf Ruhefeldern) darf höchstens ein Hut stehen. Eine Ausnahme bilden die Heimatfelder. Werden zwei oder mehrere Hüte auf ein und dasselbe Feld befohlen - auch durch 0 BP, so können die Züge nicht ausgeführt werden, die Hüte bleiben auf ihrem Platz stehen. In einer späteren Phase kann ein Pattfeld besetzt werden, natürlich nur von einem anderen Hut.

Fangen von gegnerischen Hüten: fremde Hüte können gefangen werden, wenn ein Hut auf ein Feld springt, auf dem ein gegnerischer Hut steht, der in dieser Phase nicht bewegt wurde oder sich auf Grund eines Patts nicht bewegt hat. Auf Ruhefeldern kann man keine Gefangenen machen. Ist ein Zielruhefeld besetzt, so bleibt ein dorthin befehligter Hut stehen.

Befehligt ein Spieler einen Hut, der in einer vorangegangenen Phase bereits gefangen wurde, so wird dieser Befehl ignoriert, der jetzt auf diesem Feld stehende Turm wird davon nicht betroffen.



V. Fehler

Begeht ein Spieler einen leichten Fehler, also z.B. ein unvollständiger Zugbefehl, bei dem das Start- oder Zielfeld fehlt, so werden die Züge ausgewertet, die eindeutig korrigierbar sind. Wenn klar feststellbar ist, in welcher Phase der Fehler liegt, aber eine Korrektur nicht möglich ist wird der Befehl ignoriert.

Ist der Fehler nicht genau einer Phase zuzuordnen z.B. die Verwendung von mehr als 12 BP oder zwei Zugbefehle für einen Hut, so sind alle Befehle dieser Runde ungültig und zu ignorieren.

VI. Befehlsformat

Anzugeben ist immer:

Phasennummer - Hutname - Startfeld - BP - Zielfeld

In der Auswertung sind nicht ausführbare Befehle unterstrichen. Wird ein Hut gefangen, so wird dies mit (g) gekennzeichnet, ein fangender Hut wird mit einem (!) versehen. Fehlerhafte Befehle werden mit einem (?) markiert.

Züge sind möglichst im nachfolgenden Format anzugeben:

Phase	Hut	Start	BP	Ziel
1				
2				
3				
4				
Summe BP				