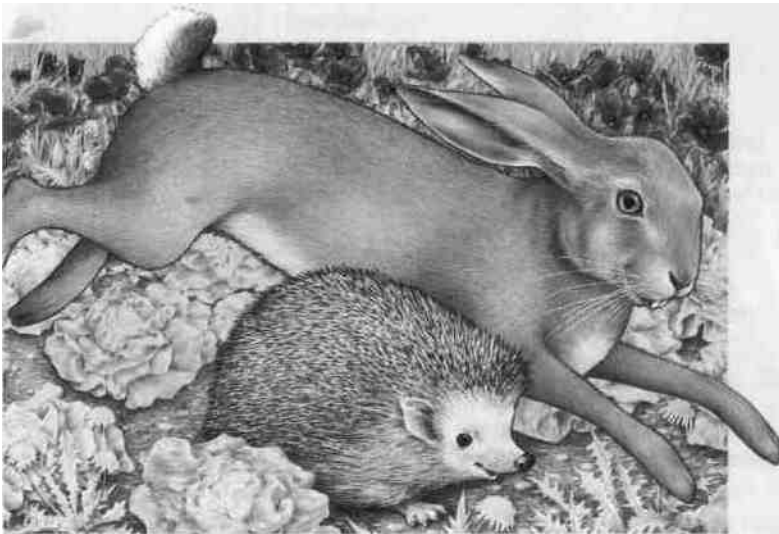


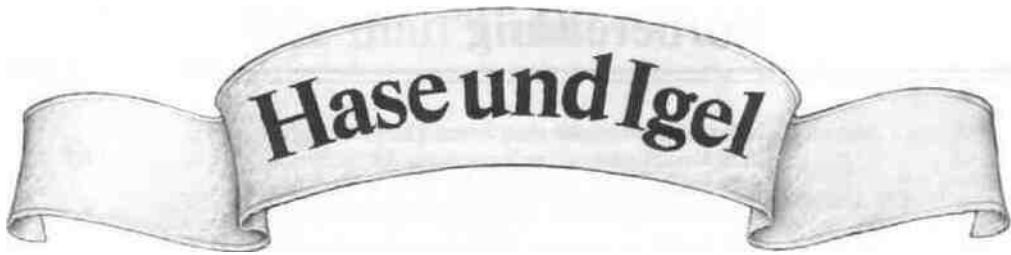
Hase und Igel

Ein
fesselndes Wettrennen
für schlaue Spieler



Spielanleitung





Ein fesselndes Wettrennen für schlaue Spieler

Ravensburger Spiele® Nr. 01 031 8
Wettlaufspiel ohne Würfel für 2 - 6 Spieler
ab 10 Jahren

Autor: David Parlett

Inhalt: 1 Spielplan
120 Spielkarten (90 Karottenkarten, 18 Salatkarten,
12 Hasenkarten)
6 Rennkarten
6 Spielfiguren

Die alte Fabel vom Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel zeigt, daß blindes Drauflosstürmen nicht unbedingt zum Sieg verhilft. Auch der Langsame kann gewinnen, wenn er es schlau anstellt.

„Hase und Igel“ ist ein Wettlaufspiel, in dem es darauf ankommt, einmal schnell wie der Hase zu sein und dann wieder langsam, aber gewitzt wie der Igel. Jeder Spieler ist also Hase und Igel zugleich.

Eine besondere Rolle spielen in diesem Spiel die Karotten, die so wichtig sind wie das Benzin in einem Autorennen: Sie geben Kraft, um voranzukommen. So braucht man für jeden Vorwärtzug eine bestimmte Anzahl von Karotten, und zwar um so mehr, je weiter man rennen will.

Zu Beginn erhalten die Spieler ihre Kraftreserve in Form von Karottenkarten. Diese reichen aber nie aus, um bis ins Ziel zu kommen. Es gibt deshalb verschiedene Möglichkeiten, sich wieder neue Karotten zu beschaffen. Dies sind dann Spielzüge, die zwar im Augenblick immer einen Aufenthalt, auf längere Sicht dann aber doch ein schnelleres Fortkommen bewirken.

Ziel des Spiels

Es gilt, als erster in das Ziel einzulaufen. Man darf die Zielinie aber erst dann überschreiten, wenn man unterwegs alle seine Salatkarten losgeworden ist. Außerdem darf man beim Zieleinlauf nicht zu viele Karotten übrig haben.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur,
eine Rennkarte,
drei Salatkarten (Rest beiseite legen)
und eine bestimmte Anzahl von Karottenkarten:

Bei 3 oder 4 Spielern je 68 Karotten, das sind

3 Karten mit dem Wert „1 Karotte“

2 Karten mit dem Wert „5 Karotten“

1 Karte mit dem Wert „10 Karotten“

1 Karte mit dem Wert „15 Karotten“

1 Karte mit dem Wert „30 Karotten“

Bei 5 oder 6 Spielern bekommt jeder Spieler eine weitere Karte mit dem Wert „30 Karotten“ (insgesamt also 98 Karotten).

Die übrigen Karotten werden offen und nach Werten geordnet auf die entsprechenden Kartenfelder in der Mitte des Spielplanes abgelegt. Dies ist der Karottenvorrat. Von dort werden neue Karotten entnommen und die im Rennen verbrauchten Karotten eingezahlt.

Die Spieler sollten ihre Karottenkarten in der Hand halten, damit die Mitspieler nicht sehen können, über wieviel Karotten man noch verfügt.

Die Hasenkarten sind Ereigniskarten. Sie werden gut gemischt und verdeckt (Hase nach oben) neben den Spielplan gelegt.

Die Spieler stellen ihre Figuren vor dem Startfeld auf den Spielplan und lösen aus, wer beginnt.

Die Spielvorbereitung für 2 Spieler steht auf Seite 12.

Wie man zieht



In diesem Spiel kann man vorwärts und rückwärts ziehen, (aber nicht im gleichen Zug vor- und zurück).

Für Vorwärtzüge muß man Karotten bezahlen - wieviel, das steht auf der **Rennkarte**.

Für Rückwärtzüge erhält man Karotten - stockt also seine Kraftreserve wieder auf.

Auf jedem Feld darf nur eine Spielfigur stehen. Besetzte Felder können übersprungen werden, müssen aber mitgezählt werden.

Vorwärtzüge

Vorwärtzüge sind auf alle freien Felder möglich, außer auf Igelfelder.

Die Anzahl der Felder, die man in einem Zug rennen möchte, kann man sich selber aussuchen; allerdings muß man genügend Karotten besitzen, um für die zurückgelegte Strecke bezahlen zu können. Der Karottenpreis für die jeweils zurückgelegten Felder eines Zuges ergibt sich aus der Rennkarte. Hier wird auch deutlich, daß für einen weiten Zug sehr viel mehr Karotten erforderlich sind, als wenn man die gleiche Strecke in zwei oder drei Zügen zurücklegt.

Man muß sofort nach dem Zug bezahlen, indem man die entsprechenden Karottenkarten auf den Vorratsfeldern in der Mitte des Spielplans ablegt.

Rückwärtzüge



Rückwärtzüge sind nur auf das nächste zurückliegende, freie Igelfeld möglich.

Igelfelder dürfen ausschließlich in Rückwärtzügen, also nicht durch Vorwärtsziehen erreicht werden.

Zieht man auf ein Igelfeld zurück, muß man keine Karotten bezahlen, sondern erhält welche. Man zählt die Zahl der Felder, die man bis zum nächsten Igelfeld zurückgeht, und erhält das 10fache dieser Zahl an Karotten aus dem Vorrat.

BEISPIEL:

Liegt das Igelfeld zwei Felder zurück, erhält der Spieler zwanzig Karotten; wenn es drei Felder zurückliegt, erhält er 30 Karotten. Wenn es direkt hinter der Figur des Spieles liegt, bekommt er nur 10 Karotten fürs Zurückziehen.

Ist das nächste zurückliegende Igelfeld besetzt, kann man kein Igelfeld aufsuchen (Ausnahme siehe „Zieleinlauf“).

Man kann von einem Igelfeld im nächsten Zug wieder vorwärts gehen oder noch weiter zurück zum nächsten Igelfeld ziehen (sofern dies frei ist).

Die Bedeutung der Felder

Die Felder des Spielplans bieten verschiedene Möglichkeiten, neue Karotten zu erhalten. Der Karottenvorrat, den die Spieler zu Beginn erhalten, reicht nicht aus, um ins Ziel zu gelangen. Deshalb muß man seine Kraftreserve unterwegs immer wieder aufstocken.



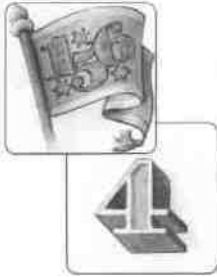
Hasenfelder

Setzt ein Spieler seine Spielfigur auf ein Hasenfeld, so nimmt er sofort die oberste Hasenkarte auf und führt die entsprechende Anweisung aus. Anschließend wird die Karte wieder unter den Stapel zurückgelegt.
(Erläuterungen zu den Hasenkarten siehe Seite 10)



Karottenfelder

Landet ein Spieler auf einem Karottenfeld und zieht im nächsten Zug normal weiter, geschieht gar nichts. Man kann aber auch freiwillig auf einem Karottenfeld aussetzen und erhält für jede Runde, die man nicht weiterzieht, **10 Karotten** aus dem Vorrat. Man kann beliebig viele Runden hintereinander aussetzen und jedesmal 10 Karotten einnehmen. Auf Karottenfeldern kann man aber auch Karotten abgeben; dies ist vor allem dann wichtig, wenn man gegen Ende des Spiels noch zu viele Karotten in der Hand hält, um ins Ziel einlaufen zu können. Statt zu ziehen bleibt man in diesem Fall ebenfalls auf dem Karottenfeld stehen, setzt also aus, und gibt dafür 10 Karotten in den Vorrat ab. Auch dies kann man wiederholen, so oft man will.



Zahlen- und Flaggenfelder

Es ist in diesem Spiel sehr wichtig, an wievielter Stelle man im Rennen liegt, in welcher Position man sich also befindet. Die Zahlen- und Flaggenfelder beziehen sich auf die Position, auf die Rangfolge der Spieler in dem Rennen.

Man versucht, Übereinstimmung zwischen seiner Position im Rennen und der Ziffer auf dem Feld zu erreichen. Felder mit der Zahl 2, 3 oder 4 haben für Spieler in der Position 2, 3 oder 4 Bedeutung. Felder mit Flaggen gelten für Spieler in der Position 1, 5 oder 6. Sind z.B. nur 3 Spieler beteiligt, so sind Felder mit höheren Positionszahlen ohne Bedeutung.

Kommt man auf ein Zahlen- oder Flaggenfeld, geschieht zunächst nichts, sondern erst, wenn man wieder an der Reihe ist. Stimmt *dann* die Zahl auf dem Feld mit der eigenen Position im Rennen überein, so erhält man das zehnfache dieser Zahl an Karotten aus dem Vorrat.

BEISPIEL:

Ein Spieler steht auf einem Feld mit der Zahl 2 und befindet sich, wenn er wieder an der Reihe ist, an zweiter Stelle im Rennen. Der Spieler erhält dann 20 Karotten, bevor er zieht. Befindet er sich in erster Position auf einem Flaggenfeld, erhält er 10 Karotten; befindet er sich in fünfter Position auf einem Flaggenfeld, erhält er 50 Karotten.

ACHTUNG!

Zwischen Ankunft und Weiterziehen kann sich die eigene Position durch die Züge der Mitspieler wesentlich verändern. Man muß also möglichst genau abschätzen, wie die anderen Spieler wohl ziehen werden, und welche Situation eingetreten sein wird, wenn man selber wieder an der Reihe ist.



Salatfelder

Jeder Spieler muß im Laufe des Rennens seine drei Salatkarten Stück für Stück loswerden, d.h. „seinen Salat fressen“. Solange man noch im Besitz einer Salatkarte ist, darf man nicht ins Ziel einlaufen.

Den Salat darf man nur auf den Salatfeldern fressen, und nur zu diesem Zweck darf man ein Salatfeld betreten.

Kommt man auf ein Salatfeld, geschieht zunächst nichts; ist man das nächste Mal an der Reihe, zieht man nicht weiter, sondern gibt eine Salatkarte ab. Dafür erhält man Karotten aus dem Vorrat und zwar die zehnfache Menge seiner Position im Rennen (das zehnfache seiner Rennposition).

BEISPIEL:

Befindet man sich an dritter Stelle in dem Rennen, erhält man 30 Karotten. Ist man an vierter Stelle, 40 Karotten etc.

Wenn man das übernächste Mal an der Reihe ist, muß man das Salatfeld verlassen und normal weiterziehen.

Wer all seinen Salat gefressen hat, darf nicht mehr auf ein Salatfeld ziehen.

Man darf nicht unmittelbar nacheinander 2 Salatkarten auf dem gleichen Salatfeld loswerden; man kann aber mehrmals auf dem gleichen Salatfeld landen, wenn man zwischendurch auf ein Igelfeld zurückgeht und dann wieder vorwärts zieht.



Igelfelder

Siehe unter „Rückwärtszüge“ Seite 5

Wenn die Karotten ausgegangen sind ...

Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Karotten besitzt, um einen weiteren Zug auszuführen und das nächste zurückliegende Igelfeld besetzt ist, kann er sich keine Karotten mehr beschaffen.

Der Spieler muß noch einmal am Start beginnen. Er ergänzt seinen Karottenvorrat auf die Menge seines ursprünglichen Startkapitals (68 bzw. 98 Karotten); er erhält jedoch keine neuen Salatkarten.

Zieleinlauf



Ende des Spiels

Um ins Ziel einzulaufen, muß man auf das Zielfeld ziehen und die dafür erforderlichen Karotten bezahlen. Das Zielfeld ist die Zielflagge. Die Zielflagge wird als letztes Feld mitgezählt. Man kann nicht ins Ziel einlaufen, solange man nicht alle Salatkarten losgeworden ist.

Man darf beim Zieleinlauf nicht zu viele Karotten übrig haben: Der erste darf nach seinem letzten Zug nicht mehr als zehn Karotten in der Hand halten, der zweite nicht mehr als zwanzig, der dritte nicht mehr als dreißig, usw.

ACHTUNG!

Spieler, die das Rennen beendet haben, behalten ihre Positionen entsprechend der Reihenfolge ihres Zieleinlaufs. Dies ist für die übrigen Spieler zum Beispiel auf den Zahlen- und Flaggenfeldern, beim Salatfressen und bei den Anweisungen einiger Hasenkarten von Wichtigkeit.

Wird ein Spieler auf der Zielgeraden (die letzten vier Felder vor dem Ziel) zugunfähig, weil er noch zu viele Karotten für den Zieleinlauf hat und das letzte Igelfeld besetzt ist, muß er so lange zurückziehen, bis er ein freies Igelfeld erreicht. Er nimmt die hierfür vorgeschriebene Anzahl von Karotten auf.

Erläuterungen zu den Hasenkartell



Die Anordnungen auf den Hasenkartell gehen den sonst für die Züge und die einzelnen Felder geltenden Regeln vor.

Es gelten folgende Auslegungen:

DUMUSSTEINMAL AUSSETZEN!

Man bleibt das nächste Mal auf dem Hasenfeld stehen statt zu ziehen.

ZIEHE SOFORT ZURÜCK/VORWÄRTS ZUM NÄCHSTEN KAROTTENFELD!

Man zieht hier je nach Anordnung zum nächsten, freien Karottenfeld zurück bzw. vorwärts. Dort darf man alle Vorteile des Karottenfeldes in Anspruch nehmen. Für die gezogene Strecke braucht man weder Karotten zu bezahlen, noch bekommt man welche.

Ist das nächste Karottenfeld besetzt, so ist die Karte wirkungslos.

ZIEHE GLEICH NOCH EINMAL!

Man darf, wenn man will und kann, sofort noch einen normalen, weiteren Zug ausführen.

Zieht man vorwärts, muß man bezahlen. Zieht man rückwärts auf ein Igelveld, erhält man die entsprechende Menge Karotten.

DEIN LETZTER ZUG KOSTET NICHTS!

Man erhält die Karotten aus dem Vorrat zurück, die man bezahlt hat, um auf das Hasenfeld zu kommen.

DU DARFST 10 KAROTTEN NEHMEN ODER ABGEBEN!

Eines von beiden darf man sofort tun - muß aber nicht. Wenn man das nächste Mal an der Reihe ist, zieht man normal weiter.

FRISS SOFORT EINEN SALAT!

Man verhält sich so, als ob man gerade auf einem Salatfeld angekommen wäre - also beim nächsten Mal eine Salatkarte gegen Karotten eintauschen und beim übernächsten Mal weiterziehen. Wenn man keine Salatkarte mehr hat, setzt man einmal aus, erhält aber keine Karotten.

**DU MUSST SOFORT UM EINE POSITION
ZURÜCKFALLEN!**

Man zieht sofort auf das nächstmögliche *freie Feld hinter dem Spieler, der im Rennen hinter einem liegt (Rangfolge im Rennen!)* Für das Rückwärtsziehen gibt es keine Karotten, auch dann nicht, wenn man auf einem Igelfeld landet.

Ein freies Salatfeld ist nur dann geeignet, wenn man noch Salat hat; sonst darf man es nicht betreten und muß noch weiter zurückziehen.

Wenn es kein geeignetes freies Feld gibt, kann es erforderlich sein, zwei oder mehrere Positionen zurückzufallen, bei Spielbeginn gelegentlich auch hinter das Startfeld zurückzugehen.

Steht der Spieler bereits an letzter Stelle im Rennen, ist die Karte wirkungslos.

RÜCKE SOFORT UM EINE POSITION VOR!

Man zieht sofort auf das nächstmögliche, freie Feld vor dem Spieler, der im Rennen vor einem liegt - ohne Karotten zu bezahlen.

Wenn es kein geeignetes freies Feld gibt, darf man auch eine weitere Position vorrücken.

Sollte sich ergeben, daß man auf Grund dieser Anweisung bis ins Ziel vorrücken müßte, ist dies nur möglich, wenn man die Bedingungen des Zieleinlaufs erfüllen kann. Andernfalls ist diese Anweisung bedeutungslos. Für den Spieler an erster Position hat diese Karte keine Bedeutung.

Für zwei Spieler

Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren, 5 Salatkarten und Karten im Wert von 98 Karotten. Die Spieler ziehen abwechselnd; sie ziehen jeweils nur eine ihrer beiden Figuren. Dabei kann man frei wählen, mit welcher Figur man zieht, außer wenn eine Figur auf einem Salatfeld steht: Diese muß gezogen werden, wenn der Salat gefressen worden ist. Es spielt keine Rolle, welche seiner Figuren man den Salat fressen läßt.

Sieger ist, wer als erster beide Figuren ins Ziel bringt. Das ist erst möglich, wenn alle 5 Salate gefressen worden sind. Wenn man seine erste Figur ins Ziel bringt, darf man noch beliebig viele Karotten auf der Hand haben. Wenn man die zweite Figur in zweiter Position ins Ziel bringt, darf man nicht mehr als 20 Karotten übrig haben. Wenn man seine zweite Figur in dritter Position ins Ziel bringt, darf man nicht mehr als 30 Karotten übrig haben. Im übrigen gelten alle Regeln des Spiels für 3 bis 6 Personen.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg