

Fang den Hut

Die Idee stammt vom Spiel "Fang den Hut". Besonderheiten des Geländespiels:

- + Durchführbar am Tag
- + Niemand braucht sich zu verstecken
- + Kein Abschlagen, Gefangennehmen oder ähnliches
- + Gefordert wird Schnelligkeit und taktisches Vorgehen
- + Ohne Zusammenarbeit in der Gruppe läuft nichts
- Benötigt werden aufwändige Spielpläne (sind aber ausleihbar)
- Etwas kompliziertes Regelwerk

Sicher kannst du das Spiel im nächsten SOLA oder an einem der kommenden Nachmittage gut gebrauchen. - Die Beschreibungen sind im Folgenden so gehalten, dass sich jeder hineindenken kann. Wenn du das Brettspiel bereits kennst, erleichtert das die Sache aber wesentlich.

1. Ausgangslage und Ziel

Jede Gruppe besitzt 10 Hüte. Ziel ist es, möglichst viele Hüte der anderen Gruppen zu erobern (Spielregeln siehe Punkt 5).

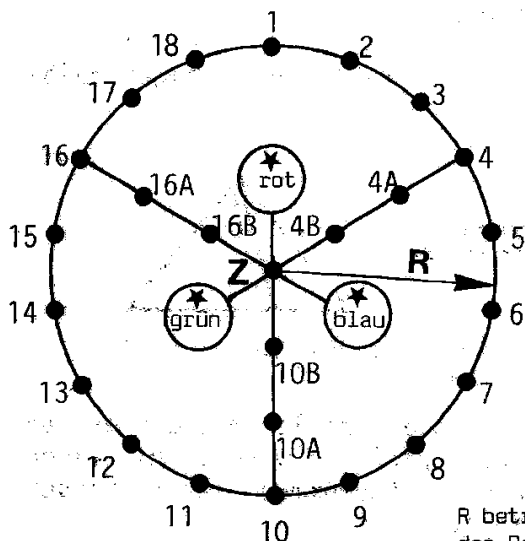
2. Gelände

Benötigt wird (wenn möglich unüberblickbaren) Wald, Mindestgröße etwa 120 x 120 m.

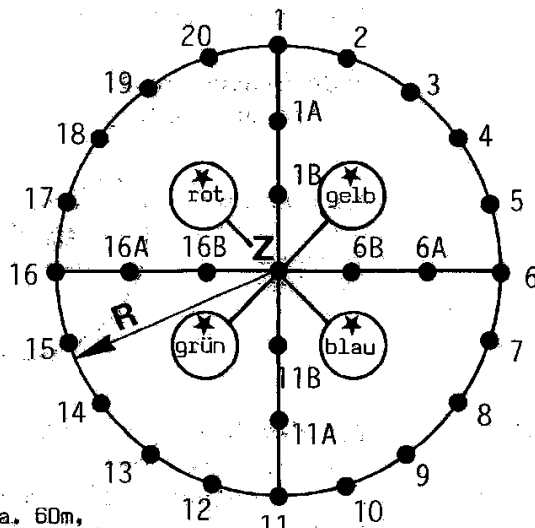
3. Spielanlage

Im Wald werden Spielfelder als Posten markiert. Empfehlenswert sind OL-Postenbänder oder mit Pin-Nadeln befestigte A4-Blätter. Zudem müssen sie nummeriert sein, damit Verwechslungen ausgeschlossen bleiben.

Vorschlag A: 3 Gruppen
(bis ca. 25 Mitspieler)

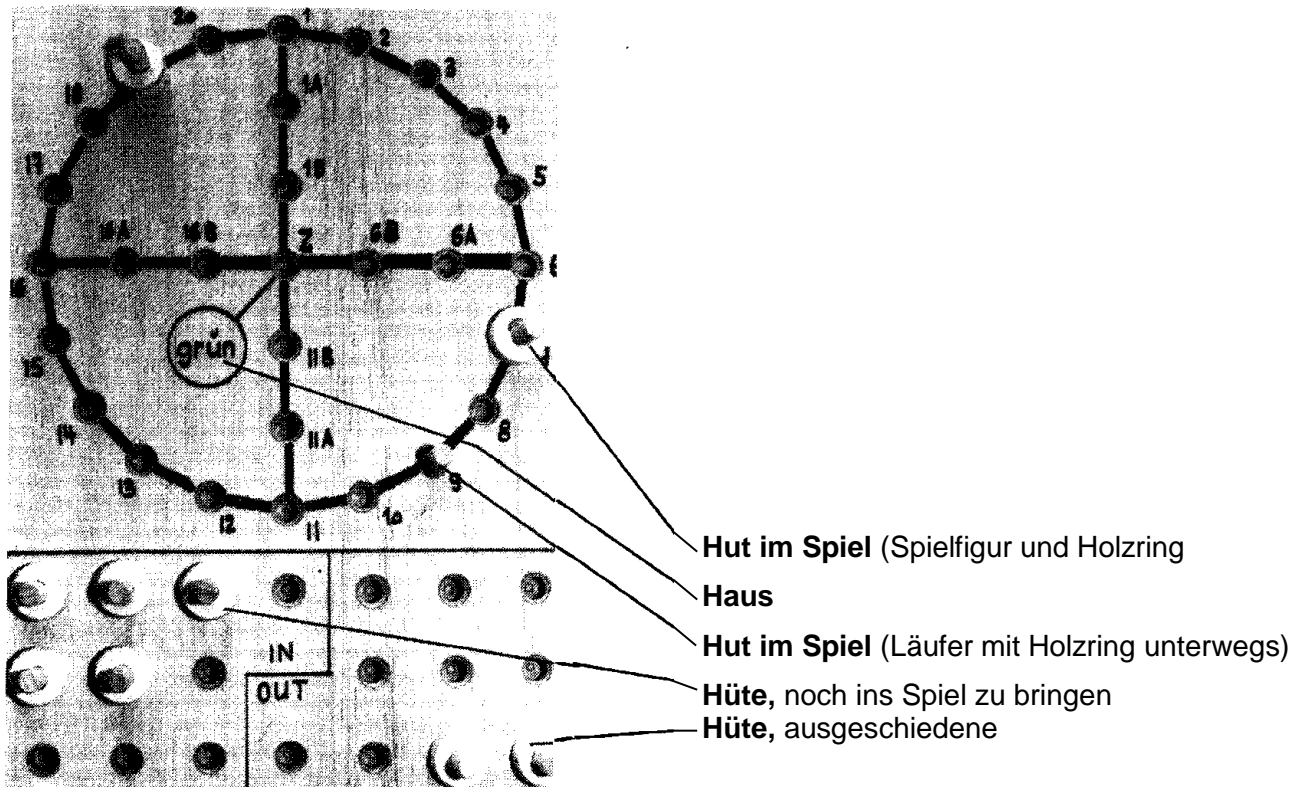


Vorschlag B: 4 Gruppen
(ab ca. 26 Mitspieler)



R beträgt im Gelände ca. 60m,
der Postenabstand ca. 20m.

Die Häuser befinden sich in der Nähe des Postens Z=Zentrum. Die Gruppen setzen sich so weit auseinander, dass sie ungestört spielen können.



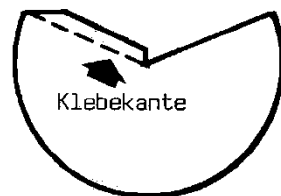
5. Spielregeln / Ablauf

Ausgangsstellung:

Vor Spielbeginn stellen sich alle Spieler bei ihrem Haus auf. Sie organisieren sich in ihren Aufgaben selber. Pro Haus benötigt man einen Schiedsrichter, z.B. einen Leiter.

Jede Gruppe erhält 10 Hüte ihrer Farbe. Sie werden aus farbigem Halskarton angefertigt.

Aus farbigem
(Halb-)Karton
A4 heraus
schneiden



zusammenkleben



Je nach Spiel braucht's 30 oder 40 Hüte,
immer 10 pro Farbe.

Start:

Vor dem Start schickt jede Gruppe einen ersten Spieler mit dem ersten Hut zu einem beliebigen Posten. Auf dem Spielplan wird er mit einer Figur entsprechend markiert. Beim Posten angekommen, setzt dieser Spieler den Hut gut sichtbar auf den Kopf.

Nach dem Start wird deutlich, z.B. mit Bechern gewürfelt und auf dem Spielplan gezogen. Solange Hüte im Haus vorhanden sind, steht es der Gruppe frei, nach jedem Würfeln einen neuen Hut ins Feld zu schicken oder einen Hut im Feld zu verschieben. Für jedes Würfeln muss aber ein Hut um die gewürfelte Zahl verschoben werden. Vom Haus zum Zentrum oder zurück zählt es ein gewürfeltes Auge. Es muss mindestens immer 1 Hut (anspruchsvoller ist 2 oder 3 Hüte) im Feld sein. Nachdem der letzte zurückkommt, muss sofort der nächste ins Feld.

Hut verschieben

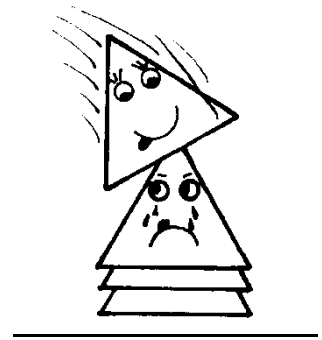
Entscheidet sich eine Gruppe, für eine gewürfelte Zahl den Hut vom Spieler A im Feld zu verschieben, so wird der Zug auf dem Spielplan vorgenommen. Es sind nie zwei Spieler auf dem gleichen Feld. Dann springt ein Mitspieler B mit dem Holzring vom Haus weg zum Spieler A und beide rennen zum neuen Posten (Kontrollfunktion). Dort übergibt der Spieler A dem Spieler B den Hut und A kommt mit

dem Holzring zurück zum Haus. So kommen alle wieder einmal zurück. Vom Start des Spielers B bis zum Zurückkommen von A, d.h. solange der Holzring unterwegs ist, kann dieser Hut auf dem Spielplan nicht mehr bewegt werden. Bis A bei B ist (berühren), kann A geschnappt werden.

Fang den Hut

Kommt der Spieler der Gruppe I auf ein Feld, das schon von einem der Gruppe II besetzt ist, so gewinnt der Spieler I alle Hüte, die sein Gegenspieler auf dem Kopf trägt. Er steckt die gewonnenen Hüte unter den seinigen. - Ruhebänke gibt es nicht.

Der verlierende Spieler rennt sodann zurück zu seinem Haus, informiert seine Mitspieler und entfernt die Spielfigur vom Spielplan. War es der einzige Hut, der von Gruppe II unterwegs war, so ist sofort weiter zu würfeln.



Hüte ins Haus

Ziel ist, möglichst viele gegnerische Hüte ins eigene Haus zu bringen. Ein Zurückkommen ist nur möglich, wenn es mit der gewürfelten Zahl aufgeht. Überzählige Augen verfallen also nicht. Einmal im Haus eingetroffen, werden fremde Hüte deponiert und eigene können wieder ins Spiel gebracht werden. - Ein Spieler darf nur ins Haus zurückkommen, wenn er fremde Hüte besitzt.

Würfeln

Die einzelnen Gruppen würfeln unabhängig voneinander, d.h. beliebig oft und nicht in einer bestimmten Reihenfolge. Der Schiedsrichter überwacht, dass pro Wurf ein Hut verschoben wird. - Das Spiel gewinnt mit der Zeit automatisch an Schnelligkeit. Bleibt ein Spieler über längere Zeit an demselben Posten, wird er eher von anderen entdeckt und geschnappt.

Sieger

Sobald eine Gruppe keine Hüte mehr hat, wird das Spiel abgebrochen. Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt im Haus am meisten fremde Hüte besitzt.

Spione

Spieler ohne Aufgabe dürfen im Wald herumspionieren und den Standort anderer Spieler im Haus melden. Lautes Herumrufen ist jedoch verboten.

6. Material

- Postenmarkierungen (z.B. OL-Postenbänder), nummeriert wie die Felder, Anzahl: 25 Stck. mit 3 Gruppen, 29 Stck mit 4 Gruppen
- Pin-Nadeln zum Befestigen der Postenbänder
- pro Spielplan je 10 Hüte für Läufer
- pro Spielplan 1 Würfel und Schüttelbecher
- 3 oder 4 Spielpläne, die Felder wie Posten nummeriert: Zubehör pro Plan:
 - 10 Spielfiguren
 - 10 Holzringe, die über die Figuren gelegt werden können
- Spielpläne sind ausleihbar bei: Walter Müller, Brittnauerstrasse 21, 4802 Stregelbach

7. Raffinessen / Bemerkungen

- Das Spiel kann interessanter gemacht werden, wenn gleichzeitig mehrere Spieler unterwegs sein müssen.
- Bei übersichtlichem Gelände muss der Postenabstand vergrößert, bei schwierigem Gelände verkleinert werden.
- Es braucht gesamthaft mindestens 15 Spieler, sonst ist das Spiel langweilig.
- Bei Probe des Spieles wurde es sehr lebhaft und ehrgeizig gespielt. Wichtig mit Jungschärlern ist, dass der Schiedsrichter die Regeln sehr gut kennt und das Spiel überwacht.

Da es sich um ein STRATEGIESPIEL handelt, sind die Spielregeln ausführlich, für Jungschärlern fast entmutigend. Tip: Auf einer Wiese kann mit einigen Fähnchen das Prinzip erklärt werden.