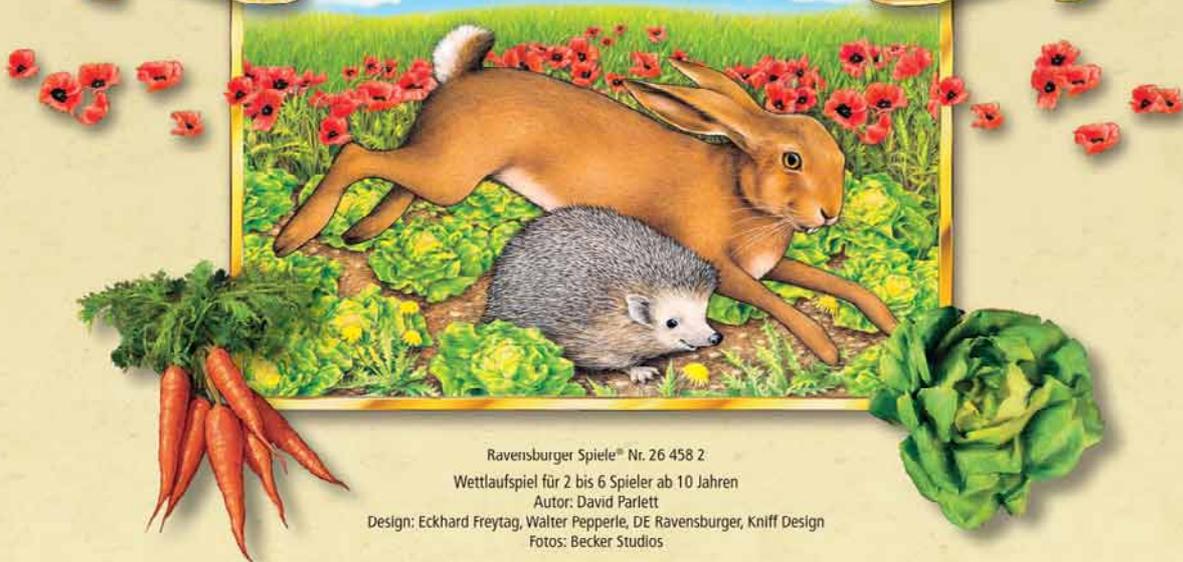


Hase und Igel

Der Klassiker unter den Rennspielen.
»Einfach gut!«



Ravensburger Spiele® Nr. 26 458 2

Wettlaufspiel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Autor: David Parlett

Design: Eckhard Freytag, Walter Pepperle, DE Ravensburger, Kniff Design

Fotos: Becker Studios

Hier können auch die Langsamen ganz schnell sein!

Das ist das treffende Motto für dieses außergewöhnliche Rennspiel, denn die alte Fabel vom Wettlauf zwischen dem Hasen und dem Igel zeigt, dass blindes Drauflosrennen nicht zwangsläufig zum Sieg führen muss.

Auch der Langsame kann gewinnen, wenn er es nur clever genug anstellt ...

Bei „Hase und Igel“ kommt es darauf an, einmal schnell wie der Hase zu sein und dann aber auch wieder langsam und schlau wie der Igel.

Eine besondere Rolle kommt in diesem Spiel den Karotten zu, denn sie liefern die Energie, um schnell vorwärtszukommen. Hier ist es wie beim Autofahren: Je schneller man vorwärtskommen will, umso höher ist der Energieverbrauch.

Zu Beginn des Spiels erhalten zwar alle einen gleich großen Vorrat an Karotten, jedoch reicht dieser nie aus, um damit bis ins Ziel zu gelangen. Deshalb müssen die Spieler Pausen einlegen, um neue Kräfte zu tanken. So verzögert sich das Fortkommen zwar in diesem Augenblick, doch langfristig kann man nur so schnell vorankommen. Übersicht und taktische Planung sind also gefragt!

Diese Elemente machen immer wieder den Reiz von „Hase und Igel“ aus.

Das Spiel wurde 1979 als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet und ist damit der erste Preisträger des bedeutendsten Spielepreises in Europa.



Ravensburger

Ziel des Spiels

Es gilt, als Erster über die Ziellinie zu laufen und das Bauernhaus (= Zielfeld) zu erreichen. Allerdings darf ein Spieler erst dann ins Ziel einlaufen, wenn er unterwegs alle seine Salatkarten losgeworden ist und nur noch über einen begrenzten Vorrat an Karotten verfügt.

Inhalt

1 Spielplan, 87 Karottenkarten, 18 Salatkarten, 15 Hasenkarten, 6 Spielfiguren, 6 Rennkarten

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Dann bekommt jeder Spieler eine Spielfigur, eine Rennkarte und drei Salatkarten. Übrige Spielfiguren und Salatkarten kommen zurück in die Schachtel.

Die Karottenkarten werden wie folgt verteilt:

Bei **drei** und **vier** Spielern erhält jeder 68 Karotten in folgender Aufteilung:

- 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 **fünf** oder **sechs** Spielern erhalten alle eine zusätzliche Karte mit dem Wert „30 Karotten“.

Die Spieler nehmen ihre Karotten so auf die Hand, dass sie von ihren Mitspielern nicht eingesehen werden können.

Die übrigen Karottenkarten werden nach Werten geordnet und in Stapeln offen in die sechs Sortierfächer der Schachtel gelegt. Sie bilden den allgemeinen Karottenvorrat. Hier werden im Rennen verbrauchte Karottenkarten abgelegt und neue nachgezogen.

Die Hasenkarten sind Ereigniskarten. Sie werden gemischt und verdeckt (= Hasenseite nach oben) als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die Spieler stellen dann ihre Spielfiguren am Start auf die Wiese vor das erste Lauffeld.

Die Besonderheiten der Spielvorbereitung für zwei Spieler stehen am Ende der Anleitung.

Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, kann vorwärts oder rückwärts ziehen, aber nie im selben Zug vor und zurück.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Besetzte Felder können übersprungen werden, zählen aber mit.

Rennkarte				
Karottenverbrauch	Zugweite	Karottenverbrauch	Zugweite	
1	16	136	31	496
3	17	153	32	528
6	18	171	33	561
10	19	190	34	595
15	20	210	35	630
21	21	231	36	666
28	22	253	37	703
36	23	276	38	741
45	24	300	39	780
	25	325	40	820
			41	861

Die Vorwärtzüge

Die Spieler dürfen vorwärts auf alle freien Felder außer Igelfelder ziehen. Diese dürfen nur bei Rückwärtzügen betreten werden!

Für Vorwärtzüge muss man mit Karotten bezahlen. Wie teuer der Zug ist, steht auf der **Rennkarte**, die jeder Spieler hat.

Die Anzahl der Felder, die ein Spieler vorwärts ziehen möchte, kann er selbst festlegen. Allerdings muss er über ausreichend Karotten verfügen, mit denen er für seinen Zug bezahlt.

Die Rennkarte gibt Auskunft, wie viele Karotten für einen Zug zu bezahlen sind. So kostet ein Feld 1 Karotte, zwei Felder kosten 3 Karotten ($1+2=3$), drei Felder kosten 6 Karotten ($1+2+3=6$), vier Felder kosten bereits 10 Karotten ($1+2+3+4=10$) usw.

Eine lange Strecke kostet also viel mehr, wenn man sie auf einmal zurücklegt, als wenn man dieselbe Strecke in mehreren Zügen läuft.

Jeder Zug ist sofort zu bezahlen: Die dabei verbrauchten Karotten legt der Spieler auf die entsprechenden Stapel im allgemeinen Vorrat. Wer nicht über die passenden Werte verfügt, kann jederzeit Karottenkarten im Vorrat tauschen.

Die Rückwärtzüge

Rückwärtzüge sind immer nur auf das nächstgelegene freie Igelfeld möglich!

Zieht ein Spieler rückwärts auf ein Igelfeld, so zahlt er für diesen Zug keine Karotten, sondern erhält Karotten und kann so seinen Vorrat auffüllen. Pro rückwärts gezogenes Feld gibt es immerhin 10 Karotten aus dem Vorrat.



Beispiel: Das nächste Igelfeld liegt vier Felder zurück. Zieht der rote Spieler auf dieses Feld zurück, bekommt er für diesen Zug 40 Karotten.

Ist das nächste zurückliegende Igelfeld allerdings besetzt, so kann es nicht angelaufen werden! Ein Rückwärtzug ist in diesem Fall nicht erlaubt.

Von einem Igelfeld kann ein Spieler im nächsten Zug ganz normal vorwärts ziehen oder noch weiter zurück zum nächsten Igelfeld ziehen, sofern dieses frei ist.

Nach einem Zug (vorwärts oder rückwärts) ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Bedeutung der Felder

Die Lauffelder des Spielplans bieten mehrere Möglichkeiten, während des Rennens neue Kraftreserven zu erhalten. Da die Karottenkarten, die jeder zu Spielbeginn erhält, nicht ausreichen, um ins Ziel zu gelangen, muss der Weg gut geplant werden. Außerdem gibt es unterwegs noch ein paar kleine Überraschungen ...

Hasenfelder

Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Hasenfeld, so zieht er die oberste Hasenkarte vom Stapel und führt die jeweilige Anweisung sofort aus. Die Karte wird danach unter den Stapel zurückgeschoben. Erläuterungen zu den Hasenkarten befinden sich am Ende der Spielanleitung.



Karottenfelder

Landet ein Spieler auf einem Karottenfeld und zieht von dort im nächsten Zug weiter, so geschieht gar nichts.

Bleibt der Spieler aber in der nächsten Runde auf dem Feld stehen und setzt aus, so erhält er dafür 10 Karotten. Man darf beliebig viele Runden hintereinander aussetzen und jedes Mal 10 Karotten aufnehmen.

Auf den Karottenfeldern darf man aber auch Karotten abgeben. Dies ist vor allem wichtig, wenn man gegen Ende des Spiels noch zu viele Karotten auf der Hand hat, um ins Ziel zu laufen. In diesem Fall bleibt man stehen und gibt 10 Karotten in den Vorrat zurück. Auch dies kann man beliebig viele Runden wiederholen.



Positionsfelder

Es lohnt sich, eine Übereinstimmung zwischen der eigenen Position im Rennen und der Ziffer bzw. den Ziffern auf dem Positionsfeld zu erreichen. So haben die Felder mit der Ziffer „2“, „3“ oder „4“ lediglich für einen Spieler Bedeutung, der an Position 2, 3 oder 4 liegt.

Entsprechend gelten die Positionsfelder „1/5/6“ nur für Spieler an Position 1, 5 oder 6. Sind nur drei Spieler beteiligt, so sind die Felder mit den höheren Positionszahlen ohne Bedeutung.



Kommt ein Spieler am Ende seines Zuges auf eines der Positionsfelder, so geschieht zunächst nichts, sondern erst, wenn er wieder an der Reihe ist: Stimmt dann die Ziffer auf dem Feld mit seiner aktuellen Position im Rennen überein, so erhält er das Zehnfache dieser Zahl an Karotten aus dem Vorrat.

Beispiele:

Ein Spieler beendet seinen Zug auf einem Positionsfeld mit der Ziffer „2“. Zu Beginn seines nächsten Zuges befindet er sich auf der zweiten Position im Rennen. Deshalb erhält der Spieler 20 Karotten (2x10), bevor er seinen Zug ausführt. Befindet er sich in fünfter Position auf einem Positionsfeld „1/5/6“ bekommt er 50 Karotten.

Achtung: Zwischen Ankunft und Weiterziehen kann sich die Position eines Spielers im Rennen durch die Züge der Mitspieler stark verändern! Daher ist es ratsam, möglichst genau abzuschätzen, an welcher Position man voraussichtlich liegt, wenn man das nächste Mal an der Reihe ist.

Salatfelder

Jeder Spieler muss im Laufe des Spiels „seinen Salat fressen“, denn solange ein Spieler noch eine oder mehrere Salatkarten hat, darf er nicht ins Ziel einlaufen.



Salatköpfe darf man nur auf Salatfeldern „fressen“ – und diese dürfen nur zu diesem Zweck betreten werden.

Kommt ein Spieler auf ein Salatfeld, geschieht zunächst nichts. Ist er das nächste Mal an der Reihe, so zieht er nicht weiter, sondern gibt einen Salatkopf ab. Dafür bekommt er dann Karotten und zwar die zehnfache Menge, die seiner aktuellen Position im Rennen entspricht: z.B. vierte Position = 40 Karotten. In der nächsten Runde verlässt der Spieler dann das Salatfeld und zieht normal weiter.

Wer keine Salatkarten mehr besitzt, darf auch kein Salatfeld betreten.

Es ist auch nicht erlaubt, unmittelbar nacheinander zwei Salatkarten auf demselben Salatfeld abzubauen. Allerdings darf man mehrfach auf demselben Salatfeld landen, wenn man sich zwischendurch auf ein Igelfeld zurückfallen lässt und dann wieder vorwärts zieht.

Igelfelder

Vergleiche auch den Abschnitt über Rückwärtszüge!

Wenn die Karotten ausgegangen sind, hilft nur noch der Rückwärtsgang! Sind einem Spieler alle Karotten ausgegangen und ist er nicht mehr in der Lage, einen weiteren Zug auszuführen, dann kann er sich nur noch auf das nächste Igelfeld zurückfallen lassen, um frische Energie in Form von Karotten zu tanken. Ist das nächste Igelfeld zu diesem Zeitpunkt allerdings besetzt, so kann er sich keine Karotten mehr beschaffen! In diesem Fall muss er noch einmal zum Start zurück und das Rennen von vorn beginnen!



Er bekommt den ursprünglichen Karottenvorrat – also 68 Karotten bei drei bzw. vier Spielern oder 98 Karotten bei fünf bzw. sechs Spielern. Er erhält jedoch keine neuen Salatkarten!

Ende des Spiels

Um erfolgreich die Ziellinie zu überqueren, muss ein Spieler den Bauernhof erreichen, der das Zielfeld darstellt und als Feld mitzählt. Für diesen Zug muss er mit der entsprechenden Anzahl an Karotten bezahlen.



Das Ziel darf ein Spieler erst anlaufen, wenn er **keine** Salatkarte mehr besitzt. Außerdem dürfen die Spieler beim Zieleinlauf nur noch eine begrenzte Menge an Karotten haben. Hier sind folgende Regeln zu beachten:

- Der erste Spieler, der ins Ziel einläuft, darf nicht mehr als 10 Karotten übrig haben.
- Der zweite Spieler, der ins Ziel einläuft, darf nicht mehr als 20 Karotten übrig haben.
- Der dritte Spieler, der ins Ziel einläuft, darf nicht mehr als 30 Karotten übrig haben usw. Der sechste Spieler bleibt auf der Strecke.

Achtung: Spielfiguren, die das Rennen beendet haben, bleiben in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufs auf dem Bauernhof stehen. Sie werden mitgezählt, wenn die Positionen für Spielfiguren ermittelt werden, die noch nicht im Ziel sind.

Zur Erinnerung: Die Positionen spielen beim Salatfressen, bei manchen Hasenkarten, bei den Positionsfeldern und beim Zieleinlauf eine Rolle.



Version für zwei Spieler

Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren, 5 Salatkarten, 1 Rennkarte und Karten im Wert von 98 Karotten.

Wer an der Reihe ist, zieht eine seiner beiden Figuren. Dabei kann der Spieler frei wählen, welche Figur er bewegt. Wenn eine Figur des Spielers allerdings auf einem Salatfeld steht und der Salat bereits gefressen wurde, muss das Salatfeld geräumt werden. Welche Figur die Salatköpfe frisst, spielt keine Rolle.

Sieger im Spiel zu zweit ist, wer als Erster seine beiden Figuren ins Ziel bringt. Das ist erst möglich, wenn alle fünf Salatköpfe gefressen sind.

Wenn ein Spieler die erste Figur ins Ziel zieht, darf er noch beliebig viele Karotten auf der Hand haben. Wer die zweite Figur ins Ziel zieht, darf allerdings nicht mehr als 20 Karotten haben. Wer eine Figur in dritter Position ins Ziel zieht, darf noch 30 Karotten übrig haben.

Ansonsten gelten alle Regeln des Spiels für drei bis sechs Personen.



Die Hasenkarten

Text auf der Karte	Ergänzende Information
Gib jedem Spieler, der hinter dir liegt, 10 Karotten!	<ul style="list-style-type: none"> · Hast du nicht genügend Karotten, musst du keine abgeben. · Falls ein Spieler keine zusätzlichen Karotten möchte, kann er diese zurück auf den Stapel für Karotten legen.
Wenn mehr Spieler hinter dir als vor dir sind, musst du eine Runde aussetzen. Wenn nicht, hast du einen weiteren Zug.	—
Bring deinen Karottenvorrat auf exakt 65 Karotten!	Hast du mehr als 65 Karotten, musst du den Überschuss abbauen und die Karten in den Vorrat legen. Hast du weniger als 65 Karotten, darfst du so viele nachziehen, bis du genau 65 Karotten hast.
Zieh 10 Karotten für jeden Salatkopf, den du noch hast! Hast du keinen Salatkopf, musst du eine Runde aussetzen.	—
Du verlierst die Hälfte deiner Karotten!	Bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet.
Dein letzter Zug kostet dich nichts: Nimm die Karotten, die du für das Erreichen dieses Feldes bezahlt hast, in deinen Vorrat zurück.	—
Zeig deinen gesamten Karottenvorrat den Mitspielern!	Zeig alle Karottenkarten, so dass deine Mitspieler wissen, wie groß dein Vorrat ist.
Misch alle Hasenkarten! Für deine Arbeit erhältst du von jedem Mitspieler eine Karotte.	Misch diese Karte nach dem Vorlesen mit den anderen Hasenkarten.

Renntafel

Zugweite	Karottenverbrauch	Zugweite	Karottenverbrauch
1	1	23	276
2	3	24	300
3	6	25	325
4	10	26	351
5	15	27	378
6	21	28	406
7	28	29	435
8	36	30	465
9	45	31	496
10	55	32	528
11	66	33	561
12	78	34	595
13	91	35	630
14	105	36	666
15	120	37	703
16	136	38	741
17	153	39	780
18	171	40	820
19	190	41	861
20	210	42	903
21	231	43	946
22	253	44	990



© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH, Ravensburg

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

220047

Ravensburger