

Поймай колпачок (Fang den Hut)

Настольная игра для 2-4 игроков
Возраст: от 5 лет.

Игровой материал:

- Игровое поле,
- 16 колпачков (по 4 каждого цвета),
- 1 золотой колпачок,
- 1 кубик.

Эта игра была впервые выпущена издательством Отто Майера в 1927 году. Для того чтобы победить в этой игре, необходимо не только выбрать правильную стратегию, но и нужно чтобы Вам повезло - это делает игру необыкновенно захватывающей и интригующей. Это и сегодня самая любимая из настольных игр.

Цель игры

Каждый игрок старается своим колпачком поймать как можно больше колпачков противника и доставить их в домик-укрытие, при этом сам он не должен быть пойман.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В начале игры каждый участник получает четыре колпачка одного цвета и ставит их в “домик-укрытие” того же цвета. Отсюда колпачки стартуют, и туда же нужно отводить пойманные. Участники по очереди бросают кубик. В соответствии с количеством выпавших на кубике очков следует делать ходы. Направление движения не ограничено. Каждый игрок может передвигать свой колпачок вправо, влево, вперед и назад. В течение одного хода нельзя менять направление движения, а также колпачки. Игрок сам выбирает, каким из колпачков он будет делать ход, и сколько колпачков будет находиться у него одновременно на игровом поле.

Пленение

Колпачок считается пойманным, если колпачок противника оказывается в конце хода с ним на одной клетке. Игрок надевает свой колпачок на колпачок противника, стоящий на той же клетке. На обратном пути в домик-укрытие игрок может поймать колпачки оказавшиеся на его пути, то есть те колпачки, которые окажутся в клетках, где он заканчивает свой очередной ход.

Освобождение колпачков

Если игроку удастся добраться до своего домика-укрытия, и среди множества колпачков он обнаруживает колпачки своего цвета, они освобождаются и могут снова вернуться в игру. Остальные остаются в плену.

Домик-укрытие

Домик-укрытие является также стартовой точкой игрока. После выхода из домика-укрытия в него можно зайти снова лишь с пойманным колпачком. Еще раз войти в домик-укрытие можно только прямым попаданием.

Например:

Если игрок находится за две клетки от домика-укрытия, а на кубике выпадает 5 пунктов, он проходит через домик-укрытие, который тоже считается одной клеткой и оставляет в нем пойманные колпачки, а его колпачок проходит дальше на две оставшиеся клетки.

Серые клетки

Серые клетки на игровом поле – скамеечки для отдыха. Там они не могут быть пойманы. Там могут стоять до трех колпачков или башенок из колпачков.

Поймай колпачок (Fang den Hut)

Желтые клетки

На желтой клетке могут стоять несколько колпачков одного цвета. Если колпачок другого цвета попал на эту клетку, он может взять в плен все стоящие там колпачки.

Шесть

Если у игрока на кубике выпало 6 очков, он имеет право сделать еще один ход.

Конец

Существует две возможности определить победителя. Перед началом игры участники должны выбрать один из двух вариантов. Наступление: Партия окончена, если на игровом поле находятся колпачки только одного цвета. Победителем является тот, кто поймал наибольшее количество колпачков противника. Защита: Победителем является игрок в том случае, если на игровом поле находятся колпачки только его цвета. Количество пойманных колпачков не имеет значения.

Игра в команде

Игра ведется по основным правилам, лишь с одним исключением – четыре человека могут разбиться на 2 команды. В этом случае каждый игрок бросает кубик самостоятельно. Он может передвигать только свои колпачки. Но игроки одной команды забирают только колпачки другой команды. Каждый игрок может освобождать не только собственные колпачки, но и колпачки своего партнера и возвращать их ему. Побеждает не каждый в отдельности, а команда.

Суперигра в командах

Играют также, с той лишь разницей, что игрок может передвигать любой колпачок своей команды. К примеру, если команду образуют желтый и синий игроки, то синий игрок может делать ход также и желтым колпачком, если это более выгодно для команды.

Соревнование башенок

Игра ведется по основным правилам. Но все колпачки, которые покидают домик-укрытие, больше не могут возвращаться в него. Поэтому пойманные колпачки не содержатся в плену в домиках-укрытиях. К концу игры по полю движется одна большая башня, владелец которой становится победителем.

Игра с золотым колпачком

В начале игры колпачки распределяются по домикам-укрытиям. Золотой колпачок ставится на середину игрового поля.

Каждый игрок стремится поймать золотой колпачок, доставить его в свой домик-укрытие и там освободить. Владелец золотого колпачка может “разбойничать” сколько его душе угодно, потому что золотой колпачок дает ему значительные преимущества перед другими:

- Он может ловить чужие колпачки не только в соответствии с основными правилами, ему разрешено охотиться даже на лавочках для отдыха.
- Делая ход, золотой колпачок может двигаться назад и вперед и при этом в пределах одного хода ловить несколько чужих колпачков.

Например, если игроку выпадает пять очков, он может продвинуться на две клетки вперед, поймать там колпачок, затем отодвинуться на две клетки назад и поймать там еще один колпачок. Поэтому все колпачки, отстоящие от золотого колпачка на 6 клеток, находятся в большой опасности. Но золотой колпачок может быть пойман любым игроком обычным способом. Перед началом партии игроки договариваются о том, кто будет считаться победителем: игрок, являющийся в конце игры обладателем золотого колпачка или большего количества “пленников”.