

Chapeau ... Chapeau!

A407-23

Jeu de Ravensburger Nr. 601 5 432 5

Jeu de dés pour 2 à 6 personnes.

Contenu: un plan, 24 chapeaux en 6 couleurs, 1 chapeau doré, 2 dés.

Durée du jeu: env. 20-40 minutes.

1ère règle du jeu ou règle principale

Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs chapeaux sur les points ronds de départ de la même couleur appelés « cachettes ». Les figurines ne peuvent être « prises » ni sur les cachettes ni, d'ailleurs, sur les cases foncées (cases de repos). Les petits chapeaux peuvent avancer sur le plan dans toutes les directions. Le joueur est libre de jouer dès le début avec tous ses chapeaux ou de les faire entrer l'un après l'autre. Il fait avancer le chapeau qui lui semble avoir les plus grandes chances, du nombre indiqué par le dé. Bien entendu, chaque coup de dé n'est valable que pour un chapeau.

Le principe du jeu est, pour chaque joueur d'essayer, de conquérir les chapeaux des autres joueurs. En arrivant sur une case sur laquelle se trouve un chapeau d'une autre couleur, le joueur met son chapeau sur celui-ci et essaie de le ramener dans sa cachette, où les chapeaux attrapés restent prisonniers jusqu'à la fin du jeu.

Si le joueur rencontre sur le plan plusieurs chapeaux adverses, il peut tous les mettre sous son chapeau. Aussi, lorsqu'il est en route avec un ou plusieurs chapeaux attrapés, il peut prendre encore d'autres chapeaux à condition d'atteindre la case qu'ils occupent d'un coup de dé direct.

Le joueur qui a perdu un chapeau peut poursuivre l'adversaire et essayer de le rattraper. S'il réussit à arriver sur la même case, il libère le chapeau capturé et met l'adversaire, ainsi que les autres chapeaux qui peuvent se trouver dessous, sous son chapeau.

Celui qui ramène un prisonnier n'a pas besoin de jeter exactement le nombre de points nécessaire pour atteindre sa cachette; si, par exemple, il est placé à 2 cases de sa cachette et qu'il fait un 5, il entre dans la cachette, dépose les chapeaux pris et fait une nouvelle sortie avec le surplus de points (3) lui restant, la cachette comptant un point.

Fin du jeu

Il existe deux possibilités pour découvrir le gagnant. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'une d'elles avant le commencement du jeu:

a) Partie offensive: Le gagnant est celui qui a réussi à prendre le plus grand nombre de petits chapeaux adverses. La partie est terminée, dès qu'il ne se trouve plus que des chapeaux d'une même couleur sur le plan de jeu.

b) Partie défensive: Le gagnant est celui qui a encore quelques-uns de ses propres chapeaux sur le plan de jeu, pendant que les chapeaux adverses sont tous « emprisonnés ». Le nombre des chapeaux « emprisonnés » ne joue aucun rôle.

2ème règle du jeu

Les règles sont les mêmes que celles de la 1ère règle du jeu, toutefois maintenant les joueurs forment des équipes. S'il y a 4 ou 6 joueurs, 2 ou 3 joueurs se mettent ensemble. Chacun lance le dé pour son compte et fait avancer ses chapeaux. Les joueurs qui forment une équipe prennent seulement les chapeaux de l'équipe adverse. Mais ils peuvent libérer et rendre les chapeaux aux joueurs de la même équipe. Le gagnant n'est pas un seul joueur mais l'équipe.

3ème règle du jeu

Comme la 2ème règle du jeu avec la seule différence que chaque coup de dé peut être utilisé pour n'importe quel chapeau de la même équipe. Si les chapeaux jaunes et bleus forment une équipe, le joueur bleu peut également avancer un chapeau jaune.

4ème règle du jeu

Règle de base comme pour la 1ère règle du jeu. Tous les chapeaux sortis de la cachette ne peuvent plus y retourner. Aussi, il n'est pas possible de ramener dans la cachette les chapeaux pris. A la fin du jeu il reste une grande tour et le propriétaire de la tour est le gagnant.

Règle spéciale avec le chapeau doré

Comme pour la 1ère règle du jeu les chapeaux en couleur sont placés au début du jeu sur les points de départ; le chapeau doré, par contre, est placé au milieu du plan. Le jeu commence selon les règles normales, mais chaque joueur essaie de prendre le chapeau doré et de le ramener dans sa cachette ou de le libérer. Quand il lui appartient il peut aller piller avec lui. Le chapeau doré a des privilèges importants que les autres chapeaux n'ont pas: son propriétaire peut non seulement faire la chasse aux chapeaux selon les règles du jeu connues, mais il lui est permis de prendre les chapeaux aussi sur les cases foncées (cases de repos). Le chapeau d'or peut également, à son gré, avancer et reculer avec un seul coup de dé, c.-à.-d. s'il fait un 5, il peut avancer de 2 cases et reculer de 3, ou avancer de 1 case et reculer de 4 etc., comme il le désire. Il peut, par conséquent, prendre avec un seul coup de dé des chapeaux se trouvant sur des cases en différentes directions de la case de départ, si le nombre indiqué par le dé suffit. Bien-entendu, le chapeau doré peut être pris par un autre joueur et changer ainsi de propriétaire.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Benelux B.V. Amersfoort

