

Jeu des chapeaux

Jeu Ravensburger® No. 601 5 449 X

Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs

Contenu: 1 plan de jeu 36 x 36 cm
16 chapeaux (4 séries de 4 par couleur)
1 dé

Chaque joueur choisit sa couleur et prend les 4 chapeaux correspondants. Il les place sur le cône de même couleur situé au coin du plan de jeu.

La case de départ est celle dans laquelle se trouve la pointe du cône.

Mouvement des «chapeaux». Les «chapeaux» peuvent avancer ou reculer, partir à droite ou à gauche, selon la volonté du joueur.

Les grands cônes sont appelés «cachettes».

Le principe du jeu consiste à essayer de conquérir les chapeaux des autres joueurs. Cette manoeuvre se fait lorsque vous arrivez sur une case, où il y a déjà un chapeau. A ce moment là, vous le coiffez. De ce fait, vous devenez maître de ce pion. Il est maintenant important de rentrer, le plus vite possible, dans sa propre cachette, et d'y déposer le chapeau prisonnier.

Si le joueur rencontre sur le parcours plusieurs chapeaux adverses, de n'importe quelle couleur, il peut les mettre sur son chapeau.

Il prend donc sur son parcours autant de chapeaux qu'il rencontre, à condition que le nombre de points amené par le dé, corresponde exactement à la case où se trouve le chapeau convoité.

On ne peut prendre un «chapeau» s'il se trouve sur les cases blanches du parcours, appelées «banquettes de repos».

Si un joueur a perdu un de ses chapeaux, coiffé par l'adversaire, il peut essayer de le rattraper avec un autre chapeau de sa couleur.

S'il réussit à le rattraper, il libère son «chapeau» et coiffe le ou les autres «chapeaux». Il devient maître de la pile.

Celui qui ramène un prisonnier dans sa cachette n'a pas besoin pour arriver à celle-ci, d'avoir le nombre de points exact. Par exemple, s'il est placé à

deux cases de l'entrée de sa cachette, et qu'il fait un 5, il y entre, dépose le prisonnier, et ressort de sa cachette avec le surplus de point (3), qui lui reste de son jet de dé, considérant que la cachette compte un point.

Fin de la partie

Il existe deux possibilités de déterminer les gagnants.

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'une d'entre elles, avant de commencer le jeu.

La première, 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.

La deuxième, partie défensive.

Le gagnant sera celui qui aura encore quelques-uns de ses propres chapeaux sur le plan de jeu, pendant que les chapeaux adverses sont tous emprisonnés.

Dans ce cas, le nombre des chapeaux emprisonnés ne joue aucun rôle.

2. Règle du jeu

Les règles sont les mêmes que celles de la première règle du jeu. Toutefois, maintenant, les joueurs forment des équipes. S'il y a 4 ou 6 joueurs, 2 à 3 joueurs se mettent ensemble. Chacun lance le dé pour son compte, et fait avancer ses propres 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. Cette équipe peut, par exemple, avoir les couleurs jaunes et bleues, et l'autre, rouges et vertes. Le gagnant n'est pas un seul joueur, mais une équipe entière.

3. Règle du jeu

Comme la deuxième 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 bleus et jaunes forment une équipe, le joueur bleu peut également avancer, si la stratégie le lui demande, le chapeau jaune.

4. Règle du jeu

La règle de base est comme la première règle du jeu. Tous les chapeaux sortis de la cachette ne peuvent plus y retourner. Ainsi, il n'est pas possible aux joueurs de ramener dans la cachette, les chapeaux pris. A la fin du jeu, il reste une grande tour faite de chapeaux, et le propriétaire de celle-ci est le gagnant.