

# 26736 Fang den Hut – Atrapa el Sombrero.

Jugadores: 2 a 4, Edad: a partir de los 6 años. Contenido: 1 Tablero, 4 sombreros de cada uno de los 4 colores, 1 sombrero dorado, 1 dado.

## **Idea del juego:**

Cada uno de los jugadores debe, con su sombrero, robarse la mayor cantidad de sombreros de sus compañeros de juego y llevarlos hasta su escondite.

## **Reglas del juego:**

Para comenzar cada jugador recibe 4 sombreros del mismo color y los debe colocar sobre el campo del color correspondiente (su escondite). Este es el punto de partida de los sombreritos y aquí deben ser llevados los demás sombreros atrapados. Una vez que se abandonó el escondite, solamente se podrá regresar a él si se atraparon sombreros de otro color.

Uno tras otro deberá lanzar el dado y avanzar el número que indique el dado. Cada jugador puede avanzar con su sombrero hacia la izquierda, derecha, hacia delante o hacia atrás. Dentro de una jugada no se debe cambiar la dirección, ni tampoco el sombrero. El jugador podrá decidir cuantos sombreros saca de su escondite. Los sombreritos son atrapados cuando un sombrero cae sobre un casillero, sobre el cual hay uno de otro color. El jugador coloca el sombrerito distinto abajo y sigue jugando. Podrá robar un número indeterminado de sombreritos.

Para asegurar su captura, deberá volver a su escondite y dejar en él, los sombreros robados. No es necesario lanzar el número exacto. Por ejemplo, si para llegar el escondite le faltan 2 casilleros y lanza un 5, podrá avanzar hasta el escondite, lo cual serán 3 puntos, dejar los sombreros atrapados y volver a salir, avanzando 2 casilleros. Si les resulta alcanzar el escondite con varios sombreros, incluyendo dentro de éstos algunos propios entonces podrán volver a colocarlo en el juego y mantener definitivamente asegurados a los de distinto color.

Los Casilleros grises son campos de descanso, aquí pueden permanecer hasta 3 sombreritos o mejor dicho tres torres de sombreros, sin poder ser robados. Sobre los casilleros amarillos pueden colocarse varios sombreritos del mismo color, pero si llega uno de distinto color, podrá atrapar a todos los que estaban sobre el casillero.

## **Fin del juego:**

Existen 2 posibilidades de terminar el juego. Deben acordar antes de comenzar a jugar como terminará el juego.

1. Juego de ataque: El ganador es aquel jugador que logre atrapar la mayor cantidad de sombreritos. El juego termina cuando quedan sombreritos de un mismo color sobre el tablero.
2. Juego de defensa: El ganador es aquel jugador que logre al final mantener solo sombreritos de su color sobre el tablero. El número de sombreritos capturados no tiene relevancia en este juego.

## **El juego en equipos.**

Se juega según las reglas del juego base, con algunas excepciones. Si son 4 jugadores, 2 podrán formar un equipo. Cada uno lanza el dado para el mismo. Los lanzamientos cuentan para sus propios sombreritos. Eso si los jugadores que forman un equipo, solo deberán atrapar los sombreros de sus compañeros y no los de

su equipo. Cada jugador puede liberar los sombreros suyos y los de su compañero. Ganador no es un jugador, sino el equipo.

#### **El juego en equipos total.**

Se juega igual que el juego anterior, solo que el lanzamiento del dado cuenta para cualquier sombrerito del equipo. Por ejemplo, si un equipo son los amarillos y los azules, entonces el jugador de los azules podrá avanzar con uno amarillo si es favorable para su equipo.

#### **La carrera de la torre.**

Se juega según las reglas del juego base. En este juego todos los sombreritos que salen de su escondite formándose al final una torre gigante con todos los sombreros, siendo el ganador el último que coloco el sombrero sobre la torre.

#### **El juego por el sombrero dorado.**

Para comenzar los sombreritos deben ser colocados en sus escondites como en el juego base. El sombrero dorado se coloca en el centro cuadrado del tablero. Cada jugador debe tratar de robar el sombrero dorado llevarlo a su escondite y salvar sombreros. El jugador que se robó al sombrero dorado podrá atrapar donde quiere a cualquier sombrero, debido a que el sombrero dorado tiene muchos privilegios frente a los demás sombreros.

1. El que lo capturó no solo podrá robar según las reglas del juego base, sino que también podrá robar a los sombreritos que estén en los casilleros de descanso (grises)
2. El sombrero dorado puede avanzar en una jugada hacia delante o atrás, logrando de esta manera, robarse en una jugada más de un sombrero. Por ejemplo lanzaron un 5 puede avanzar 2 casilleros, robándose un sombrero y luego devolverse 3 y capturar otro. Por esto todos los sombreros que están en un radio de 6 casilleros peligran de ser capturados pero asimismo cualquier sombrero puede robarse el sombrero que tiene el sombrero dorado.

Antes de empezar a jugar, los jugadores deberán ponerse de acuerdo si el ganador es aquel que al final se quede con el sombrero dorado o aquel que tiene la mayor cantidad de sombreros.