

# Modifizierte Spielregeln Hase und Igel Software Challenge 2018

Sören Domrös

# Inhalt

1. Spielbeginn .....	1
2. Felder .....	2
2.1. Startfeld .....	2
2.2. Karottenfeld .....	2
2.3. Hasenfeld .....	2
2.4. Salatfeld .....	2
2.5. Igelfeld .....	2
2.6. Position-1 Feld .....	2
2.7. Position-2 Feld .....	2
2.8. Zielfeld .....	3
3. Zugmöglichkeiten .....	3
3.1. Vorwärtzug .....	3
3.2. Rückwärtzug .....	3
3.3. Karte ausspielen .....	3
3.4. Karotten tauschen .....	4
3.5. Salat fressen .....	4
3.6. Aussetzen .....	4
3.7. Zusammenfassung .....	4
4. Spielende .....	5
5. Beispiel .....	5

Ziel dieser Dokumentation ist es, die Spielregeln der Softwarechallenge festzuhalten.

Wir freuen uns über sämtliche Verbesserungsvorschläge. Die Dokumentation kann [direkt auf GitHub editiert](#) werden, einzige Voraussetzung ist eine kostenlose Registrierung bei GitHub. Ist man angemeldet, kann man ein Dokument auswählen (ein guter Startpunkt ist die Datei [index.adoc](#) welche Verweise auf alle Sektionen der Dokumentation enthält) und dann auf den Stift oben rechts klicken. Alternativ auch gern eine E-Mail an [svk@informatik.uni-kiel.de](mailto:svk@informatik.uni-kiel.de).

## 1. Spielbeginn

Jeder Spieler erhält zu Beginn 68 Karotten und 5 Salate als Wegzehrung sowie je einen Karten „Rücke eine Position vor“, „Falle eine Position zurück“, „Friss sofort einen Salat“, „Karotten nehmen oder abgeben“. Mit den Karotten bezahlt der Spieler das Vorrücken. Die Anzahl der Karotten, die benötigt werden, um eine bestimmte Anzahl von Zügen zu ziehen, ist dabei der folgenden Rennkarte zu entnehmen.

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

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Das Spielfeld besteht aus 65 Feldern. Ziel des Spiels ist es das Zielfeld (Feld 65) mit weniger als zehn Karotten und keinem Salat zu erreichen.

## 2. Felder

Es gibt acht verschiedene Spielfelder:

### 2.1. Startfeld

Das Startfeld darf nur verlassen werden. Es ist nicht erlaubt das Startfeld erneut zu betreten, sollte es einmal verlassen werden. Auf ihm starten beide Spieler

### 2.2. Karottenfeld

Ein Karottenfeld darf durch jede Bewegungsaktion (Vorwärtzug, Karten) betreten werden. Nur auf ihm dürfen ein Karotten tauschen Zug stattfinden (die Karotten tauschen Karte darf hier nicht benutzt werden).

### 2.3. Hasenfeld

Darf nur betreten werden, wenn eine Karte gespielt werden kann. Sollte sich ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Hasenfeld befinden, muss dieses im nächsten Zug (wenn möglich) verlassen werden (es ist erlaubt das Hasenfeld zu verlassen und dann durch nutzen von Karten wieder zu betreten).

### 2.4. Salatfeld

Darf nur betreten werden, der Spieler mindestens einen Salat besitzt. In dem Zug nach dem Betreten muss ein Salat gefressen werden. Nur auf einem Salatfeld darf ein Salat gefressen werden (außer natürlich durch die Karte Salat fressen). Das Salatfeld muss verlassen werden (wenn möglich) sobald ein Salat gegessen wurde (es ist innerhalb des Spiels trotzdem durch Rückzüge oder Karten möglich auf dem selben Salatfeld mehrere Salate zu essen).

### 2.5. Igelfeld

Darf nur durch einen Rückzug betreten werden. Muss (wenn möglich) im nächsten Zug wieder verlassen werden.

### 2.6. Position-1 Feld

Das Position 1 Feld darf uneingeschränkt betreten werden. Sollte sich ein Spieler am Anfang seines Zuges auf diesem Feld befinden und an erster Stelle stehen, so erhält er zehn Karotten.

### 2.7. Position-2 Feld

Das Position 2 Feld darf uneingeschränkt betreten werden. Sollte sich ein Spieler am Anfang seines Zuges auf diesem Feld befinden und an zweiter Stelle stehen, so erhält er 30 Karotten.

## 2.8. Zielfeld

Das Zielfeld darf nur betreten werden, wenn der Spieler höchstens zehn Karotten und keine Salate besitzt.

## 3. Zugmöglichkeiten

Ein Spieler kann folgende Züge machen:

### 3.1. Vorwärtzug

Durch einen Vorwärtzug bewegt sich der Spieler um die entsprechende Zahl von Feldern nach vorne (mindestens 1). Dabei werden Karotten entsprechend der Rennkarte verbraucht. Wenn ein Spieler sich auf dem Startfeld befindet muss ein Vorwärtzug gemacht werden. Wenn ein Spieler sich auf einem Startfeld befindet oder die letzte Aktion, die keine Aussetzaktion war, Salat fressen war, muss ein Bewegungszug gemacht werden (Vorwärtzug oder Rückwärtzug). Ein Spieler darf nicht auf ein Feld ziehen, dass bereits durch den Gegner besetzt ist, außer es handelt sich um das Zielfeld. Durch eine Vorwärtzug dürfen alle Felder außer das Igelfeld direkt betreten werden. Es ist nicht erlaubt das Zielfeld zu betreten, wenn die Siegbedingungen (höchstens 10 Karotten und 0 Salate) nicht erfüllt sind. Wenn durch einen Vorwärtzug ein Salatfeld betreten wird, muss im nächsten Zug eine Salat gefressen werden (sollte kein Salat vorhanden sein ist das Betreten nicht erlaubt). Wenn durch einen Vorwärtzug ein Hasenfeld betreten wird, muss danach eine Karte ausgespielt werden (wenn keine spielbare Karte vorhanden ist das Betreten nicht erlaubt). Sollte durch einen Vorwärtzug kein Hasenfeld betreten werden endet der Zug.

### 3.2. Rückwärtzug

Durch einen Rückwärtzug zieht der Spieler zu dem nächsten Igelfeld mit kleinerem Index, sollte dies nicht besetzt sein. Ist das vorherige Igelfeld besetzt, darf kein Rückzug gemacht werden. Durch einen Rückzug werden 10 mal zurückgezogene Felder viele Karotten aufgenommen. Nach einem Rückwärtzug endet der Zug.

### 3.3. Karte ausspielen

Eine Karte muss ausgespielt werden, wenn ein Hasenfeld neu betreten wird und darf auch nur auf einem Hasenfeld ausgespielt werden. Das betreten eines Hasenfeldes ist entweder durch eine Vorwärtzug oder das Ausspielen einer Karte möglich. Sollte es nicht möglich sein eine Karte auszuspielen ist das Betreten eines Hasenfeldes nicht erlaubt. Sollte durch das Ausspielen einer Karte kein Hasenfeld neu betreten werden Ende der Zug. Ein Spieler hat zu Beginn folgende Karten:

#### 3.3.1. Friss sofort einen Salat

Es wird ein Salat vom Spieler entfernt, je nach Position des Spielers (Erster/Zweiter) erhält der Spieler Karotten (10/30). Diese Karte darf nur eingesetzt werden, wenn der Spieler mehr als einen Salat hat. Im dem nächsten Zug muss das betretene Hasenfeld verlassen werden.

### **3.3.2. Karotten nehmen oder abgeben**

Der Spieler darf 20 Karotten abgeben oder aufnehmen oder nichts tun. Es darf der Spieler nicht mehr Karotten abgeben als er besitzt. Im dem nächsten Zug muss das betretene Hasenfeld verlassen werden.

### **3.3.3. Rücke eine Position vor**

Kann nur ausgespielt werden, wenn der Spieler sich an zweiter Position befindet. Der Spieler rückt auf das Feld vor dem gegnerischen Spieler vor. Dies ist nicht erlaubt, sollte es sich bei dem so betretenen Feld um ein Igelfeld handeln oder sollte der gegnerische Spieler sich im Ziel befinden. Es ist außerdem nicht erlaubt, so ein Salatfeld zu betreten ohne mindestens einen Salat zu besitzen. Es kann so das Ziel erreicht werden, wenn die Siegbedingungen erfüllt sind.

### **3.3.4. Falle eine Position zurück**

Kann nur ausgespielt werden, wenn der Spieler sich an erster Position befindet. Der Spieler fällt auf das Feld hinter dem gegnerischen Spieler zurück. Dies ist nicht erlaubt, sollte es sich bei dem so betretenen Feld um ein Igelfeld handeln oder sollte der gegnerische Spieler sich auf dem Startfeld befinden. Es ist außerdem nicht erlaubt, so ein Salatfeld zu betreten ohne mindestens einen Salat zu besitzen.

## **3.4. Karotten tauschen**

Kann nur ausgeführt werden, wenn sich der Spieler auf einem Karottenfeld befindet. Es können entweder zehn Karotten abgegeben werden (dabei muss der Spieler mindestens zehn Karotten besitzen) oder 10 Karotten aufgenommen werden. Nach dieser Aktion endet der Zug.

## **3.5. Salat fressen**

Wenn sich der Spieler auf einem Salatfeld befindet und er in seiner letzten Aktion, die kein Aussetzzug war, keinen Salat gefressen hat, muss er einen Salat fressen. Der Spieler verliert einen Salat (dies ist immer möglich, da ein Spieler nur mit mindestens einem Salat ein Salatfeld betreten kann) und erhält je nach Position (Erster/Zweiter) Karotten (10/30). Nach dieser Aktion endet der Zug.

## **3.6. Aussetzen**

Es Spieler darf nur Aussetzen, sollte sonst keine anderer Zug möglich sein. Nach dieser Aktion endet der Zug.

## **3.7. Zusammenfassung**

Enthält ein Zug einen der folgenden Aktionen kann er nur aus einer Aktion bestehen: Rückwärtszug, Karotten tauschen, Salat fressen oder Aussetzen. Eine Karte kann nur nach einem Vorwärtzug oder einer anderen Karte gespielt werden (wenn durch die vorherige Aktion ein Hasenfeld betreten wird). Ein Vorwärtzug der auf kein Hasenfeld führt kann ebenfalls nur die

einzigste Aktion eines Zuges sein. Die einzige Möglichkeit mehr als eine Aktion pro Zug zu machen ist durch Karten möglich. Dies kann folgendermaßen passieren:

Der Gegner befindet sich zwischen zwei Hasenfeldern. Der Spieler selbst befindet sich hinter ihm. Der Spieler zieht mit einem Vorwärtzug auf das Hasenfeld hinter dem Gegner. Daraufhin muss er eine Karte spielen. Er spielt die Karte "Rücke eine Position vor". Dadurch steht er auf dem Hasenfeld direkt vor dem Gegner und muss erneut eine Karte spielen. Er spielt die Karte "Falle eine Position zurück". Dadurch steht er auf dem Hasenfeld direkt hinter dem Gegner und muss erneut eine Karte spielen. Er spielt "Friss sofort einen Salat". Es wird kein Hasenfeld neu betreten, also endet der Zug. So ist es möglich maximal vier Aktionen in einem Zug zu machen.

## 4. Spielende

Das Spiel endet, sobald das Rundenlimit von 30 Runden erreicht ist oder sich mindestens einer Spieler am Ende einer Runde im Ziel befindet. Sollte der erste Spieler im Ziel sein, hat der zweite Spieler einen Nachzug. Der erste Spieler bekommt keinen Nachzug. Es gewinnt der Spieler, der am nächsten am Ziel befindet. Sollte beide Spieler sich im Ziel befinden, gewinnt der Spieler mit weniger Karotten. Sollten beide Spieler gleich viele Karotten besitzen, gewinnt der Startspieler, da er zuerst das Ziel erreicht hat.

## 5. Beispiel

Jasper steht unmittelbar vor einem Hasenfeld (Feld 34). Johannes steht weit hinter Jasper (Feld 22) und hat nur noch den Hasenjoker „Rücke eine Position vor“. Dann darf Johannes weder auf ein Hasenfeld vor Jasper setzen (z.B. Feld 35), denn dort darf er seinen einzigen Hasenjoker nicht einsetzen, noch darf er auf ein Hasenfeld hinter Jasper setzen (z.B. Feld 25), denn wenn er dort seinen Hasenjoker „Rücke eine Position vor“ einsetzen würde, käme er wieder auf ein Hasenfeld, was aber nicht erlaubt ist, weil er dafür dann keinen Hasenjoker mehr hat.



## Johannes

