

# Modifizierte Spielregeln Hase und Igel Software Challenge 2018

Sören Domrös

# Inhalt

Spielbeginn	1
Zugmöglichkeiten	2
Vorwärtzug	2
Rückwärtzug	3
Karte ausspielen	3
Karotten tauschen (Aktion)	3
Salat fressen (Aktion)	4
Aussetzen	4
Zusammenfassung	4
Felder	4
Startfeld	4
Karottenfeld	4
Hasenfeld	4
Salatfeld	4
Igelld	5
Position-1 Feld	5
Position-2 Feld	5
Zielfeld	5
Spielende	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).

Die Nutzung des Spielkonzeptes "Hase und Igel" (Name, Spielregeln und Grafik) erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Ravensburger Spieleverlag GmbH. Das Spielfeld der Version 2008 vom Ravensburger Spieleverlag wird folgendermaßen modifiziert: 1. Die Igel- und Salatfelder werden so angeordnet wie im Original. Die Felder zwischen 2 Igelfeldern mit Ausnahme der Salatfelder werden zufällig permutiert. 2. Die Zahlenfelder 3 und 4 werden durch Möhrenfelder ersetzt. 3. Das Zahlenfeld 1/5/6 wird durch das Zahlenfeld 1 ersetzt.

## 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“, „Salat fressen“, „Karotten tauschen“. 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	Karotten- verbrauch	Zugweite	Karotten- verbrauch	Zugweite	Karotten- verbrauch
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.

## Zugmöglichkeiten

Ein Spieler kann folgende Züge machen:

### 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 und den letzten Zug einen Salat gefressen hat, 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 Hasenfeld betreten wird, muss danach eine Karte ausgespielt werden.

## **Rückwärtszug**

Durch einen Rückwärtszug zieht der Spieler zu dem vorherigen Igelfeld, 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.

## **Karte ausspielen**

Eine Karte muss ausgespielt werden, wenn ein Hasenfeld neu betreten wird. Dies ist entweder durch einen Vorwärtzug oder das Ausspielen einer Karte möglich. Sollte es nicht möglich sein eine Karte auszuspielen ist das Betreten eines Hasenfeldes nicht erlaubt. Ein Spieler hat zu Beginn folgende Karten:

### **Salat fressen (Karte)**

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.

### **Karotten tauschen (Karte)**

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.

### **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.

### **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.

## **Karotten tauschen (Aktion)**

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.

## Salat fressen (Aktion)

Wenn sich der Spieler auf einem Salatfeld befindet und er in seiner letzten Aktion, die kein Aussetzzug war, keinen Salat gefressen hat, darf 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).

## Aussetzen

Es Spieler darf nur Aussetzen, sollte sonst keine anderer Zug möglich sein.

## Zusammenfassung

Ein Zug kann als entweder nur aus einem Rückzug, Salat fressen, Karotten tauschen, Aussetzen oder einem Vorwärtzug und 0 bis 3 Karten (sollte ein Hasenfeld oder durch Karten Hasenfelder betreten werden).

## Felder

Es gibt acht verschiedene Spielfelder:

### 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

### Karottenfeld

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

### Hasenfeld

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

### Salatfeld

Darf nur betreten werden, der Spieler mindestens einen Salat besitzt. Nur auf einem Salatfeld darf ein Salat gefressen werden (außer natürlich die Karte Salat fressen). 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).

# Igelfeld

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

## 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.

## 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.

## Zielfeld

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

# 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.

# 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.



Jasper

Runde: 10

An der Reihe:



Johannes



23



6



2

+20



151



16



3

