

ZOCKER

Sie wollen gegen die Hütchenspieler am Straßenrand antreten? Dann üben Sie mal kräftig mit ZOCKER!
Ob das aber ausreicht, bezweifeln wir - denn die am Straßenrand betrügen.

Immer wieder tauschen die Hütchen ihre Plätze. Und je geschickter Ihre Mitspieler dabei vorgehen, um so schwieriger wird es für Sie, den richtigen Hütchenstapel im Auge zu behalten. Da kann einem doch wirklich der Hut hochgehen! Nicht wahr?

Spieler: 3 - 4

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: 15 - 20 Minuten

Ausstattung: 36 Hütchen in 3 verschiedenen Größen und 4 Farben

Vorbereitung

Alle Hütchen werden auf dem Tisch ausgebreitet und wahllos ineinander gesteckt, sodaß eine bunte Farbmischung unter jedem der großen Hüte entsteht.

Jetzt wählt jeder Spieler einen Satz einer Farbe und stellt diesen vor sich auf. Nun darf jeder heimlich nachsehen, welche Farben unter den eigenen großen Hüten versteckt sind. Und schon geht es los.

4 Spieler benutzen alle 4 Farben, 3 Spieler benutzen nur 3 Farben.

Spielziel

Es gilt als erster drei Hütchenstapel zusammen zu bekommen, die nur die eigene Farbe tragen.

Spielablauf

Der Startspieler spricht einen beliebigen Spieler an und behauptet z.B.: "Das kleinste Hütchen in Deinem rechten Stapel hat meine Farbe."

Der angesprochene Spieler muß den benannten Hütchenstapel aufdecken. Stimmt die Behauptung so erhält der Spieler das entsprechende Hütchen seiner Farbe und gibt dem Mitspieler ein gleichgroßes einer anderen Farbe aus einem seiner Hütchenstapel.

Dazu muß er diesen Hütchenstapel auch für alle Mitspieler sichtbar aufdecken, um die Hütchen auszutauschen.

Danach verändern beide Spieler die Stellung ihrer Hütchenstapel so, daß die Mitspieler nicht mehr genau wissen, welches der aufgedeckte Stapel war.

Der Spieler, der eine richtige Behauptung aufgestellt hat, ist weiterhin am Zug. Er kann den gleichen Mitspieler nochmals oder irgend einen der anderen Mitspieler ansprechen.

Ein Spieler kann also mehrfach am Zug sein, sofern seine Behauptungen richtig sind.

Stimmt die Behauptung des Spielers jedoch nicht, dann ist der Spieler der angesprochen wurde am Zug. Er verfährt genauso, wie sein Vorgänger.

Plätze der Hütchenstapel verändern:

Jeder Spieler, der einen seiner Hütchenstapel aufdecken mußte, darf anschließend die Stellung seiner Stapel verändern. Für die anderen Spieler ist das untersagt.

Farbe nachsehen:

Um den Überblick zu behalten, darf jeder Spieler jederzeit unter seinen eigenen Stapeln nachsehen.

Spielende

Es gewinnt derjenige, der als erster alle Hüte seiner Farbe besitzt und das ansagt.



Autor: Werner Falkhof
© THETA-promotion, Kleinmachnow, 1999