

# Fang den Hut

## Atrapa el sombrero

**Ravensburger**

**Edad:** 6 años +

**Jugadores:** 2 a 4

**Contenido:** Tablero de juego  
4 sombreros en 4 colores  
1 sombrero dorado  
1 dado.

### Objetivo del juego:

Cada uno de los jugadores deberá robarle la mayor cantidad de sombreros a sus compañeros y llevarlos a su escondite.

### Reglas del juego:

1. Cada jugador recibe 4 sombreros del mismo color y deberá ponerlos sobre el campo circular del color correspondiente, el cual consiste en el escondite. El escondite será el punto de partida y es el lugar al cual deberán llevarse los sombreros robados. Una vez que se ha abandonado el escondite, sólo se puede volver a él cuando se han atrapado sombreros de otro color.

2. Por turnos, los jugadores deberán lanzar el dado y avanzar según lo que éste indique. Los jugadores podrán avanzar con su sombrero hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no se puede cambiar de dirección ni de sombrero dentro de la misma jugada.

3. Cada jugador decidirá cuántos sombreros sacar de su escondite.

4. Un jugador podrá robar un sombrero cuando cae en un casillero en que cuál se encuentra un sombrero de otro color. El jugador pondrá el sombrero robado bajo el suyo y continuará jugando. Pueden robarse todos

los sombreros que se quiera.

5. Para asegurarte, deberás llevar los sombreros robados a tu escondite. Para esto no es necesario obtener un número exacto en el dado. Por ejemplo, si para llegar a tu escondite te hacen falta 2 casillas y obtienes el número 5 en el dado, podrás avanzar hasta el escondite, dejar en él los sombreros atrapados y avanzar nuevamente 3 espacios.

6. En caso de llevar más de un sombrero al escondite, entre los cuales se incluye algún sombrero de tu propio color, éstos podrán volver al juego, dejando de forma definitiva los sombreros de diferentes colores en el escondite.

7. Los casilleros grises son lugares de descanso. Esto significa que ahí pueden permanecer 3 sombreros sin que puedan ser robados.

8. Sobre los casilleros amarillos pueden ponerse varios sombreros del mismo color, pero si llega un sombrero de un color diferente puede robarlos todos.

### Fin del juego:

Al comenzar el juego, los jugadores deberán acordar cuál de los dos modos siguientes se utilizará para terminar el juego.

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

A. Gana el jugador que logre atrapar el mayor número de sombreros. El juego termina cuando quedan sombreros de un mismo color en el tablero.

B. Gana el jugador que al final logra mantener sólo sombreros de su color en el tablero. Aquí el número de sombreros atrapados no importa.

## Juego en equipos

### Juego N°1:

En caso de que haya 4 jugadores, podrán formarse equipos de dos personas. Se juega con las reglas del juego básico, incluidas algunas excepciones. Cada uno de los integrantes del equipo lanza un dado. Este lanzamiento cuenta para los sombreritos de cada integrante. Pero los integrantes de un mismo equipo sólo podrán atrapar los sombreros de los integrantes del equipo contrario, no los de su compañero de equipo. Cada integrante del equipo puede liberar sus sombreros y los de su compañero.

### Juego N°2:

Se juega de la misma forma que el juego anterior, con la siguiente excepción: Sólo se lanza el dado una vez y este lanzamiento vale para cualquiera de los sombreros del equipo. En este punto los integrantes del equipo deberán decidir cuál sombrero les conviene mover.

### Juego N°3 – Torre:

Se juega según las reglas del juego base. En este caso se forma una torre con todos los sombreros que han salido del escondite. Gana el jugador que puso el último sombrero sobre la torre.

### Juego N°4 – Sombrero dorado:

Los sombreros de colores deben ser ubicados en sus escondites, mientras que el sombrero dorado debe ponerse en el centro del tablero. Cada jugador deberá intentar robar

el sombrero dorado y llevarlo a su escondite. Pero el jugador que atrapó el sombrero dorado podrá atrapar otros sombreros donde quiera, ya que el sombrero dorado goza de ciertos privilegios:

- El jugador que capturó el sombrero dorado puede robar sombreros según las reglas del juego base. Adicionalmente podrá robar sombreros que se encuentran en los casilleros grises (de descanso)

- El sombrero dorado puede avanzar hacia delante y hacia atrás en una misma jugada. Esto permite que en una misma jugada puedan robarse varios sombreros.

**Fin del juego N°4:** Antes de comenzar a jugar, los jugadores deberán acordar si el ganador de juego será el jugador que atrapó el mayor número de sombreros, o si por el contrario, el ganador será quien finalmente se quede con el sombrero dorado.