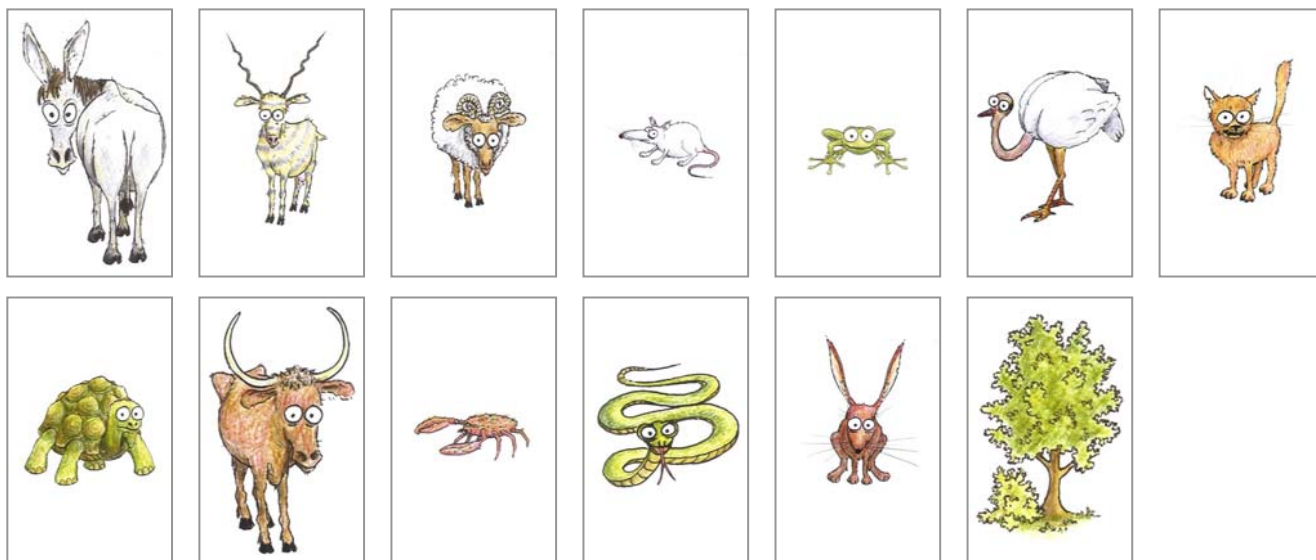


Hatz Fatz
Pfficus Spiele, 2004
Anselm & Helge OSTERTAG
3 - 7 spelers vanaf 8 jaar
± 20 minuten

Spelmateriaal

120 kaarten

Er zijn 12 verschillende dieren. Van elk dier zijn er 10 kaarten.



Doel van het spel

Hatz Fatz is een pittig en attractief kaartspel voor 3 - 7 spelers vanaf 8 jaar.

De spelers maken een sluipjacht door het oerwoud en leggen één voor één de dierkaarten bloot. Als een jacht door een speler wordt gestart, mogen alle andere spelers mee jagen. Snelheid is van het allergrootste belang als men het ene of het andere dier te pakken kan krijgen. Als het tot een strijd komt, geldt de regel om zo snel mogelijk het dier na te bootsen om de strijd te kunnen winnen.

Aan het einde van het spel wordt de jachtbuit geteld. Daarbij brengt een dier des te meer punten op des te vaker het werd bejaagd.

Spelvoorbereidingen

Alle 120 kaarten worden zeer grondig gemixt. De kaarten worden gedekt op de tafel uitgespreid en vormen een groot oerwoud. De speldoos wordt open in het midden van de tafel gelegd.

Daarna neemt iedere speler verdekt een aantal kaarten uit het oerwoud in de hand.

In een spel met 3 spelers:	6 kaarten
In een spel met 4 spelers:	5 kaarten
In een spel met 5 spelers:	5 kaarten
In een spel met 6 spelers:	4 kaarten
In een spel met 7 spelers:	4 kaarten

De speler die een dier dubbel trekt, legt het opnieuw verdekt in het oerwoud en neemt een andere dierkaart. De kaarten die de spelers nu in hun handen hebben, vormen zijn jachtkaarten.

Voor het spel kan beginnen, mag iedere speler nog 3 willekeurige kaarten uit het oerwoud omdraaien.

Spelverloop

De langzaamste speler mag beginnen.

De speler die aan de beurt is, mag ofwel **sluipen** ofwel **een jacht openen**.

Sluipen

De speler mag een willekeurige oerwoudkaart blootleggen.

Een jacht openen

De speler legt één van zijn jachtkaarten open in de speldoos. Daarmee wordt de jacht op het daar afgebeelde dier geopend.

Jacht

Alle spelers mogen deelnemen aan de jacht. Elke speler probeert nu om zoveel mogelijk dieren van de afgebeelde soort te pakken te krijgen. Er wordt alleen in het oerwoud gejaagd. Er mag maar met één hand worden gejaagd.

Als twee of meer spelers om dezelfde kaart kampen, wint niet de sterkste speler maar wel de speler die het geluid van het desbetreffende dier het best kan nabootsen.

Alle kaarten die men heeft gejaagd zijn buitdieren en worden op een aparte stapel verzameld ver weg van het oerwoud en de jachtkaarten.

Daarna gaat het verder (met de wijzers van de klok mee) met sluipen of jagen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle spelers hun jachtkaarten hebben uitgespeeld of als alle oerwoudkaarten zijn omgedraaid.

Als een speler nog jachtkaarten in zijn hand heeft, worden deze, zonder een jacht uit te lokken, in de speldoos gelegd.

De oerwoudkaarten worden opzij gelegd.

Waardering

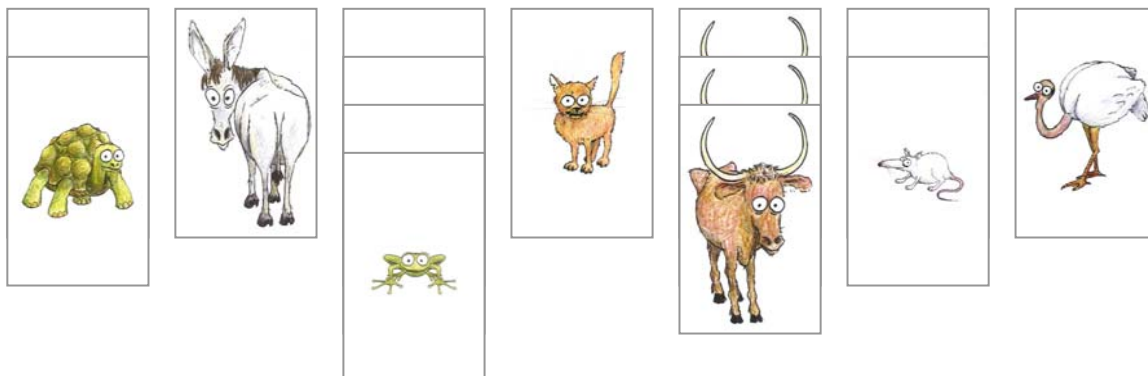
Alle jachtkaarten uit de speldoos worden nu gesorteerd per diersoort en worden, goed zichtbaar voor alle spelers, op de tafel gelegd.

Iedere speler telt nu de punten van zijn buitdieren samen. Per jachtkaart van zijn soort is een buitdier één punt waard.

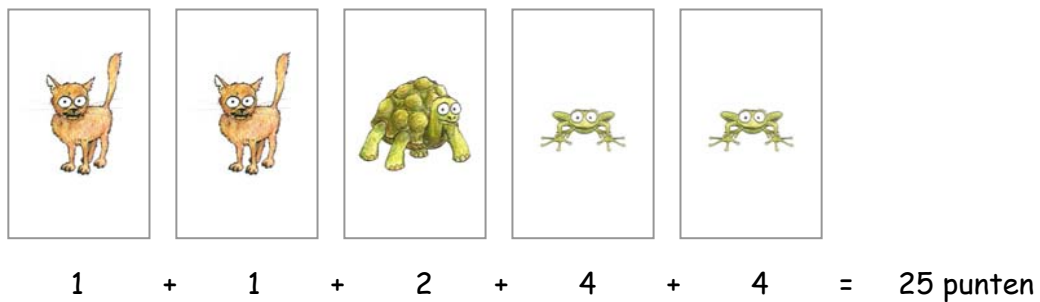
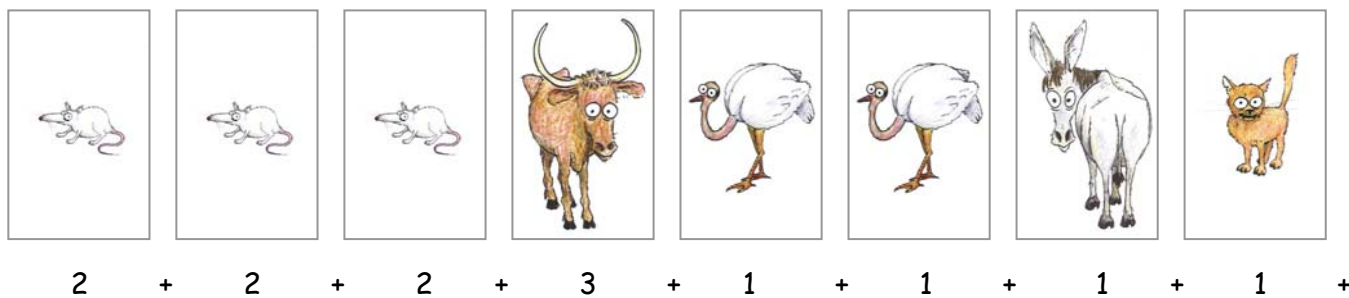
De speler die de meeste punten heeft, wordt de meest succesvolle jager en wint het spel.

Waarderingsvoorbeeld

Onder de jachtkaarten in de speldoos waren twee schildpadden, één ezel, vier kikkers, één kat, drie waterbuffels, twee muizen en één struisvogel.



Een speler heeft de volgende buitdieren verzameld: drie muizen, één waterbuffel, twee struisvogels, één ezel, drie katten, één schildpad en twee kikkers. Met deze dieren bereikt hij een totaal van 25 punten.



7 december 2005