

Hans Dampf

gewitzt GEWINNT!

Ein Spiel von Reinhold Wittig

HANS DAMPF

Ein gewitztes Spiel für 4 bis 8 Spieler ab 10 Jahren.

Spiele erleben



BLATZ

Nur wer clever ist, macht Kohle.

SRIEIDE UND SRIEZIE

Der Wettlauf um die meiste Kohle. Die Konkurrenz ist groß. Noch ist das Ziel weit weg. Schon in der ersten Kurve die Weichen stellen. Deshalb schnell hinein und mit Volldampf wieder heraus. Doch plötzlich knabbert ein Hase mitten auf der Strecke an einem Löwenzahn. *Bremsen.* Wertvolle Zeit geht verloren, während die anderen nach vorn ziehen. *Doch Glück im Unglück:* Ein Konkurrent muß Kohlen verschenken. Die müssen Sie haben. Jetzt nur keine falsche Scheu. Mit Cleverneß, Ellenbogen und allen Tricks arbeiten. Tun Sie so, als wären Sie pleite.

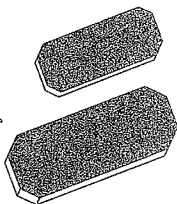
Schmeicheln Sie sich ganz raffiniert und mit viel Witz so richtig ein. Alles, was Ihnen einfällt, ist erlaubt. Denn wenn Sie trickreich die meisten Kohlen gescheffelt haben, ist das Ziel nicht mehr weit. Schnell mit der Kohle Hindernisse kaufen, anderen damit geschickt den Weg verstellen und souverän an ihnen vorbeiziehen. Denn: *Gewitzt gewinnt!* Aber *aufpassen*: Bei diesem Spiel werden Sie Ihren besten Freund nicht wiedererkennen. Denn auch er arbeitet mit allen Tricks.

Was gehört zu Hans Dampf?

SPIELZUBEHÖR

Außer 4 bis 8 Spielern, die sich die Wurst auf dem Brot und die Kohle auf der Lok nicht gönnen, braucht man für HANS DAMPF:

- 1 Spielplan,
- 8 farbige Dampflokomotiven,
- 1 Sonderwürfel (er zeigt nur die Zahlen 3, 4, zweimal die 5 und zweimal die 6),
- 5 Holztiere (die Hindernisse),
- 8 Kohlenverstecke und viele große und kleine Kohlenstücke.



Übrigens, das große Kohlenstück ist so viel wert wie fünf kleine Kohlen.

Unter Dampf.

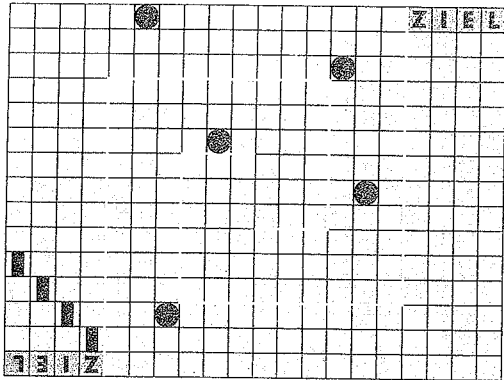
SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Spieler sucht sich eine Lokomotive und ein Startfeld aus.



- Vier Spieler starten von einem Bahnhof aus.
- Fünf oder mehr Spieler starten von den Bahnhöfen auf beiden Seiten. (Das Ziel ist dann jeweils der Bahnhof am anderen Ende des Spielbretts.)
- Gemeinsam die Holztiere beliebig auf dem Spielbrett aufstellen. Bei vier Spielern insgesamt fünf, bei mehr Spielern vier Holztierchen.
- Jeder Spieler baut sein Kohlenversteck vor sich auf.
- Die Kohlenstücke aus der Stanztafel herausdrücken.
- Ein Spieler übernimmt die Verantwortung und gleichzeitig die Kasse mit den Kohlen.
- Alle Spieler würfeln: Wer eine 3 geworfen hat, startet.
- Vor dem Spielen wird vereinbart, daß man sich nach dem Spielen wieder verträgt.





So kann es aussehen,
wenn vier Spieler
„Hans Dampf“ spielen.

- ▮ = Lokomotive
- = Hindernis

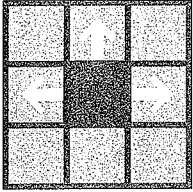
Mit Volldampf voraus.

SPIELVERLAUF

Und los geht's: Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Wer an der Reihe ist, fährt mit seiner Lokomotive die von ihm gewürfelte Zahl vorwärts. Das ist ganz einfach. Denn jedes Feld zählt einen Würfelpunkt. Aber man darf beim Ziehen nur in eine Richtung fahren und die Fahrbahn nicht verlassen.

Achtung: Die roten Linien, die als Fahrbahnbegrenzung dienen, dürfen nicht überfahren werden.



So sehen die möglichen Fahrtrichtungen aus.

Vor oder nach jedem Zug kann die Lokomotive auf dem Feld gedreht und ihr so eine neue Fahrtrichtung gegeben werden. Das kostet nichts, und man braucht dafür keinen Würfelpunkt.

Auf einem Feld darf immer nur eine Lokomotive stehen. Kann oder will ein Spieler seinen Wurf nicht ganz ausnutzen, bekommt er für jeden nicht benutzten Würfelpunkt eine Kohle aus der Kasse gezahlt. Die Freude darüber ist aber nur kurz: Dieser Gewinn muß sofort an den sympathischsten Lokomotivführer verschenkt oder unter den Mitspielern aufgeteilt werden.



Ein Beispiel: Man würfelt eine 6, setzt aber nur vier Felder nach vorn (etwa um eine Kurve enger zu nehmen oder um einen Zug später nicht auf ein Hindernis zu treffen).

In diesem Fall bekommt man zwei Kohlenstücke aus der Kasse, die anschließend sofort verschenkt werden müssen. Dabei macht man sich übrigens so ganz nebenbei bei seinen Mitspielern beliebt (oder auch nicht).

Bluffen, bitten, betteln.

Wie sagt der Volksmund? Im Spiel zeigt sich der wahre Charakter! Und recht hat der Volksmund. Denn jetzt zeigt sich, wer Charakter hat.

Je mehr Kohlen ein Spieler besitzt, um so schneller kommt er dem Ziel näher. Die Mitspieler werden sich also lieb Kind machen und sich von ihrer besten Seite zeigen, sie werden honigsüß schmeicheln und sich anpreisen, Dro-

hungen und Flüche ausstoßen, bitten und betteln, damit sie Kohlen geschenkt bekommen. Und um die Bedürftigkeit in Sachen Kohle so richtig glaubhaft zu machen, hält natürlich jeder seinen Kohlenvorrat bis zum Schluß geheim.

Das geht ganz einfach, weil man seine Kohlen hinter dem Kohlenversteck nicht nur horten, sondern den Vorrat auch gut verbergen kann.

Aus dem Weg, jetzt kommt Hans Dampf.

DIE HINDERNISSE

Alles könnte so einfach sein, wenn nicht gerade dann, wenn man mit Volldampf nach vorn zieht, mitten im Weg ein Igel sitzt oder gar ein Wildschwein den Weg kreuzt. Diesen Hindernissen muß man ausweichen, was viel Zeit kostet. Aber für einen echten *Hans Dampf* ist das kein Problem.

Hat man keine Zeit, aber genug Kohlen, kann man sich den Weg auch freikaufen.

Und das geht so: Noch bevor der Spieler würfelt, zahlt er vier Kohlenstücke an die Kasse. Er hat dann nicht nur freie Fahrt, sondern bekommt dafür auch das Hindernis. Das setzt er, noch bevor er gewürfelt hat, an eine beliebige Stelle auf dem Spielbrett (zum Beispiel ganz listig vor eine andere Lokomotive).

Ein Hindernis kann aber auch gekauft werden, wenn es einem nicht im Weg steht. Wofür man nicht nur vier Kohlenstücke zahlen, sondern auch an der Reihe sein muß.

DAS ÜBERHOLEN

Will man eine Lokomotive überholen, die auf der gleichen Spur fährt, so wird an deren Zugführer eine Kohle aus dem eigenen Kohlenvorrat gezahlt.

DASPASSIEREN

Will man eine entgegenkommende Lokomotive auf ihrem Feld passieren (bei Spielen mit mehr als vier Spielern), so ärgert man sich und zahlt an deren Besitzer gleich zwei Kohlen.

Mit Volldampf ins Ziel.

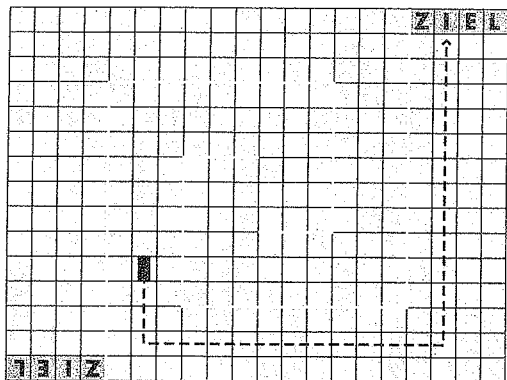
SPIELLENDE

Es gewinnt der Hans Dampf, dessen Lokomotive als erste im Zielbahnhof einläuft. Hat man nach Erreichen des Zielfeldes noch Würfelpunkte übrig, verfallen diese.

Und so geht's noch schneller:

Beim letzten Zug zum Zieleinlauf dürfen alle Kohlen, die man ergattert hat, eingesetzt werden. Für jedes kleine Kohlenstück wird ein Feld, für jedes große Kohlenstück werden gleich fünf Felder zusätzlich zu der gewürfelten Zahl gerechnet.

Besonders gewitzte Spieler haben sich auf diesen Endspurt gut vorbereitet und viele Kohlen gehortet. Denn vorausgesetzt, man besitzt genügend Kohlenstücke, dürfen beim letzten Zug zum Ziel (und nur bei diesem) die beiden letzten Bahnkurven mit einem Spielzug genommen werden. Entsprechend darf bei diesem Spielzug die Fahrtrichtung der Lokomotive zweimal geändert werden. Diese Regel gilt natürlich auch für die letzte Bahnkurve. Hier darf die Fahrtrichtung natürlich nur einmal geändert werden, um die Bahnkurve zu nehmen. *Aufgepaßt:* Die Fahrtrichtung darf nicht geändert werden, um etwa einem Hindernis oder einem Mitspieler auszuweichen. Aber Überholen und Passie-



*So kommt man
beim letzten Spielzug
schnell ins Ziel.*

ren darf man auch beim letzten Zug. Raffinierte Spieler haben das berücksichtigt und die entsprechende Kohle reserviert, die man dafür zusätzlich braucht.

Aber nur nicht zu früh freuen: Kommen mehrere Mitspieler in der gleichen Runde am Zielbahnhof an, so gewinnt derjenige, der die meiste Kohle übrigbehalten hat. Das Betteln hat sich also gelohnt.

Geheimhaltungstip: Um zu gewinnen, ist es wichtig, einen großen Vorrat von Kohlen zu horten, ohne daß die Mitspieler allzuviel davon wissen. Strengste Geheimhaltung ist also absolut notwendig!

*Und nun viel Spaß beim
Kennenlernen Ihres Charakters!*



Hans Dampf auf einen Blick.

DIE KURZBESCHREIBUNG DER SPIELREGELN

SPIELZIEL

- Kohlen sammeln und damit schnell als erster im Ziel einlaufen.

SPIELVORBEREITUNG

- Lokomotiven aussuchen und auf Startfeld setzen.
- Gemeinsam die Hindernisse aufstellen: fünf Hindernisse bei vier Spielern und vier Hindernisse ab fünf Spielern.

SPIELVERLAUF

So wird gezogen:

- Jeder Würfelpunkt zählt ein Feld.
- Nur geradlinige Züge sind erlaubt.
- Auf jedem Feld darf nur eine Lokomotive stehen.

SO KOMMT MAN AN DIE KOHLEN

- Für jeden nicht genutzten Würfelpunkt bekommt der Spieler eine Kohle, die er nach Lust und Laune verteilen muß.
- Bluffen, bitten und betteln Sie um Kohle.

Und je netter und raffinierter Sie dabei sind, um so mehr Kohle bekommen Sie geschenkt.

SO WIRD MAN DIE KOHLE WIEDER LOS?

- Hindernis ausweichen oder für vier Kohlenstücke kaufen und andere damit behindern.
- Überholen kostet eine Kohle, die der Überholte bekommt.
- Passieren aus der Gegenrichtung kostet zwei Kohlenstücke.
- Durch Verschenken (s. o.).

SO GEWINNT MAN?

- Der Spieler, der als erster im Ziel einläuft, ist Sieger.
- Alle Kohlen dürfen beim Zieleinlauf mitbenutzt werden. Dabei kostet jedes Feld ein Kohlenstück.
- Mit genügend Kohlen kann man bereits ab der vorletzten Kurve mit einem Zug ins Ziel ziehen. Um dafür die Bahnkurven zu nehmen, darf die Fahrtrichtung geändert werden.
- Kommen in einer Runde mehrere Spieler am Zielbahnhof an, gewinnt der, der die meiste Kohle übrigbehält.

*Das Märchen von Hans Dampf
ist kein Märchen.*

*Den Hans Dampf in allen Gassen gab es
wirklich. Er hieß mit bürgerlichem Namen Hans
George und lebte im 19. Jahrhundert in Gotha
(Thüringen), wo sogar eine urige Kneipe nach
ihm benannt wurde.*

*Hans George, einer der angesehensten
Bürger der Stadt, arbeitete bei der Thüringer
Eisenbahn. Man fand ihn überall, wo es etwas
zu tun gab. Es wird vermutet, daß diese Betrieb-*

samkeit und Unternehmungslust auch der Grund für die Redewendung „Hans Dampf in allen Gassen“ ist. Manche Gotbaer behaupten sogar, daß Hans George an zwei Orten gleichzeitig gesehen wurde.

Als Hans Dampf bezeichnet man heute alle diejenigen, die sich mit Energie und Cleverneß durchsetzen, die ganz raffiniert und mit viel Witz siegen und so die meiste Kohle machen.



Wir geben Ihnen eine Antwort!

DIE SERVICEKARTE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen

Sie uns. Einfach mit der beiliegenden Service-Karte. Wir antworten Ihnen dann schriftlich oder rufen Sie an.

Und wenn Sie außerdem wissen wollen, wie man an der Börse eine Million Dollar gewinnen kann, wo Sie das Geheimnis der Salomonen entdecken oder wie man bei der Regatta der Weltbesten zum Sieger wird, dann kreuzen Sie einfach auf der Service-Karte an, über welches andere Blatz-Spiel wir Sie informieren sollen.



Die Service-Karte fehlt?

Eine normale Postkarte geht auch. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an **Blatz Spiele, Postfach 470437, 1000 Berlin 47** schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.



Spiele erleben



BLATZ