

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg  
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg



90 Jahre „Fang den Hut!“

## Hütchen über Hütchen – die Erfolgsstory geht weiter

**Manche Spiele treffen den Nerv ihrer Zeit. Dann sind sie in aller Munde, werden oft gespielt, sind beliebt, um später von einem anderen Spielehit abgelöst zu werden. „Fang den Hut!“ gehört zu einer anderen Kategorie. Das Brettspiel war bei Erscheinen ein Hit und ist auch 90 Jahre danach noch eines der populärsten Spiele. Die Jagd der Hütchen kennt jeder und kann ad hoc mitspielen: Jung und Alt gemeinsam, denn „Fang den Hut!“ verbindet Generationen.**

„Wer ans Zimmer mal gebannt, nehme ‚Fang den Hut!‘ zur Hand.“ So einfach und klar wie der Reklame-Vers aus der ersten Epoche des Klassikers, so einfach ist auch dessen Spielprinzip. Mit seinem Hütchen zieht der Spieler so viele Felder, wie er gewürfelt hat. Die Laufrichtung bestimmt er mit jedem Zug selbst. Anstatt jedoch das Hütchen eines anderen Mitspielers beim Aufeinandertreffen auf demselben Feld raus zu kicken, stülpt er seine Figur darüber, nimmt sie damit gefangen. Das ist ganz schön gemein, macht aber Spaß. Lust auf eine Partie? Wer „Fang den Hut!“ einmal gespielt hat, vergisst die Regeln nie wieder. Selbst einem Anfänger ist der Spielablauf in Windeseile erklärt. Diese Einfachheit ist sicherlich ein Grund, warum das Spiel über so viele Jahre hinweg so beliebt geblieben ist. Seit 1927 ist die Hütchenjagd ununterbrochen im Verlagsprogramm.

### Nicht ärgern, fangen

Ein weiterer Grund für den Erfolg ist die hohe emotionale Komponente. Bei „Fang den Hut!“ kann jeder Zug den Spielverlauf komplett verändern. Dann ärgert man sich, wenn man gefangen wird. Oder stülpt schadenfroh sein Hütchen über das des Mitspielers, um vielleicht sogar ein eigenes, zuvor verloren gegangenes Hütchen damit zu befreien. Thomas Zumbühl, Internationaler Produktmanager bei Ravensburger, erklärt den Erfolg des Spiels: „Die Emotionen, die ‚Fang den Hut!‘ auf den Tisch bringt – von der Freude bis zur Schadenfreude – sind ebenso zeitlos wie die Grafik, die seit den 20er Jahren nur in kleinen Details verändert wurde.“



**Fang den Hut!®**

für 2 bis 6 Spieler  
ab 6 Jahren  
ca. 20 Euro

Bilddaten und Presstext  
zum Herunterladen unter  
[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu  
Ravensburger Spielen unter  
[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)



[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg  
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg



## Das Design läutet ein neues Spielezeitalter ein

Bis in die 20er Jahre sind verschnörkelte Schriftzüge en vogue, beeinflusst von Jugendstil und Biedermeier. „Auch Spiele hatten ein überladenes Cover, mit pausbäckigen Kindern drauf, alles verschnörkelt und verziert“, beobachtet Ravensburger-Archivar Tristan Schwensen die Entwicklung. Nach dem Ersten Weltkrieg setzt sich dagegen mit dem Bauhaus-Stil eine klare Formensprache durch. So wird für das Design von „Fang den Hut!“ ein Vertreter der Neuen Sachlichkeit beauftragt, der Architekt und Grafiker Dr. Fritz Ehlotzky. Das bedeutet für den Otto Maier Verlag im Jahre 1927 eine klare Zäsur in der grafischen Aufmachung von Spielen. „Fang den Hut!“ ist das erste Spiel, das so nüchtern gestaltet erscheint. Mit dieser Initialzündung beginnt eine Zusammenarbeit zwischen Fritz Ehlotzky und dem Verlag. Ehlotzky erfindet zehn Spiele und gestaltet 20 weitere, die in den 30er Jahren unter der Rubrik Elo-Spiele auf den Markt kommen. Allerdings bleibt diesen Neuentwicklungen der kommerzielle Erfolg verwehrt. Im Gegensatz zu „Fang den Hut!“, welches alle Mode-Strömungen der letzten 90 Jahre überdauert hat.

## Das hat es zuvor noch nie gegeben

Über die Ursprünge des Spiels gibt es bis heute keine verlässlichen Informationen oder Dokumente. Am wahrscheinlichsten ist, dass C. A. Nitsche-Neves aus Mecklenburg die Spielidee an den Otto Maier Verlag in Ravensburg verkauft hat und dann nach Südamerika gezogen ist. Jedenfalls sind Honorarzahungen auch an dessen Nachfahren in Argentinien nachweisbar. Aber damit verliert sich die Spur zum möglichen Erfinder. Dessen Idee des Überstülpens von Spielfiguren war völlig neu.

Seitdem hat „Fang den Hut!“ nur minimale Veränderungen erfahren. Inzwischen gibt es eine Variante für sechs statt der ursprünglichen vier Spieler. Mit dem goldenen Hut, einer weiteren Spielvariante, darf man innerhalb eines Spielzuges die Richtung wechseln und auch Figuren auf den Ruhebänken gefangen nehmen. Und die Hütchen sind heute aus Kunststoff und nicht mehr handgefertigt aus Karton.

Geblichen sind die klaren Spielregeln und die geometrische Schlichtheit der drei Männchen auf dem Cover, die einander eiligen Schrittes verfolgen. Die hintere Figur setzt ihrem roten Vordermann gerade den spitzen Hut auf, während das grüne Männchen an vorderer Stelle eilig das Weite sucht. Drei Figuren, die sich gegenseitig jagen -

Ravensburger Spielverlag GmbH

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Janina Bücheler  
Telefon +49(0)751.86 16 36  
Telefax +49(0)751.86 16 57  
[janina.buecheler@ravensburger.de](mailto:janina.buecheler@ravensburger.de)

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg  
Robert-Bosch-Straße 1  
D-88214 Ravensburg



wie im Spiel, wenn Kinder und Erwachsene einander verfolgen und sich gegenseitig die Hütchen abluchsen. Ein Spaß, der nun seit 90 Jahren Generationen von Spielern begeistert.

Happy Birthday, „Fang den Hut!“

*(4.611 Zeichen mit Leerzeichen)*



Ravensburger ist ein führender Anbieter von Puzzles, Spielen und Beschäftigungsprodukten in Europa und von Kinder- und Jugendbüchern im deutschsprachigen Raum. Das blaue Dreieck zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland. Das Programm umfasst rund 8.000 verschiedene Produkte (inkl. aller landesspezifischer Ausgaben), die weltweit verkauft werden. 85% seiner Spielwaren fertigt Ravensburger in eigenen Werken. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 474,5 Millionen Euro.\*

*\* Bitte beachten: Alle Zahlenangaben im Text sind auf vorläufiger Basis. Endgültige Umsatz- und Ertragszahlen veröffentlicht Ravensburger zur Bilanzpressekonferenz im Juni 2017.*



**Ravensburger Spielverlag GmbH**

**Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**  
**Janina Bücheler**  
Telefon +49(0)751.86 16 36  
Telefax +49(0)751.86 16 57  
[janina.buecheler@ravensburger.de](mailto:janina.buecheler@ravensburger.de)

Wir freuen uns über Ihren Beleg!

3/3