

## **Jagdfieber - Spielregel**

Autor: Stefan Zlatintsis

Entwicklung: Helge Landmesser, Jörg Weseloh und Stefan Zlatintsis

Grafik: Tu Peishu

Layout: Willi Wortmann

Ein Spiel für 3-5 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer etwa 30 Minuten

### **Ablauf**

Die Spieler versuchen durch geschicktes Ausspielen ihrer Jagdkarten die reichste Beute zu machen. Die Jäger schießen auf Wölfe, die wiederum die Hasen fangen und die Hasen fressen Möhren. Aber Vorsicht! Die schöne Beute ist vor den gierigen Mitspielern nicht sicher und die Jagd kann schneller vorbei sein als einem lieb ist. Am Ende zählen die erbeuteten Karten Pluspunkte. Jäger aber, die in der Schonzeit auf die Pirsch gehen, sowie Handkarten bringen Miese ein.

### **Spielmaterial**

- 5 Kartensätze, je einer pro Spieler (1 Jäger, 2 Wölfe, 3 Hasen, 3 Möhren, 1 Schonzeit/Möhre – *diese Karte zeigt ein Wolfs-Paar und zwei Möhren*)
- 5 Jagdhütten, je eine pro Spieler
- 1 Karte „Jagd beginnt hier“ (*sie zeigt auf beiden Seiten Jäger, Wolf und Hase mit Möhre*)
- Es werden noch ein Stift und Papier benötigt, um die erzielten Punkte zu notieren

Hinweis zur Jagdhütte: Diese dient während des Spiels zur Übersicht und Trennung von ausgespielten und erbeuteten Karten. In den Bereich oberhalb der Hütte

werden während des Spiels Karten von der Hand gespielt. Der Bereich rechts neben der Hütte ist für die „leichte Beute“ reserviert und links von der Hütte wird der Beutestapel gebildet.

### **Sinn und Ziel und Zweck**

Es gewinnt, wer bei Spielende die höchste Gesamtpunktzahl erreicht. Bei Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der die höchste Punktzahl an einem Jagdtag erzielt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

### **Spielende**

Das Spiel endet nach 4 Jagdtagen.

### **Zu Spielbeginn**

Zu Spielbeginn wird zufällig bestimmt, wer die Karte „Jagd beginnt hier“ erhält.

### **Zu Beginn eines Jagdtages**

Jeder Spieler erhält einen Satz Karten und je eine Jagdhütte. Die Jagdhütte legen die Spieler so vor sich ab, dass die Seite mit der „4“ verdeckt liegt. Die Spieler nehmen ihren Kartensatz auf die Hand. Nun werden mehrere Runden gespielt.

### **Ablauf einer Runde**

Alle Spieler wählen eine Handkarte und spielen diese verdeckt oberhalb der Jagdhütte aus. Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Die Karten werden danach ausgewertet, wie in Auswertung in einer Runde beschrieben.

## Ende eines Jagdtages

Hat ein Spieler keine Handkarten mehr, so endet der Jagdtag und die Punkte der Spieler werden notiert.

## Wertung am Ende eines Jagdtages

Für Möhren, Hasen und Wölfe im Beutestapel gibt es Pluspunkte.

Jäger im Beutestapel und verbleibende Handkarten bringen Minuspunkte.

Ein Jäger unter der Jagdhütte zählt keinerlei Punkte.

Der Jäger bringt 4 Minuspunkte ein. Wölfe zählen 4 Punkte, Hasen bringen 2 Punkte ein und Möhren jeweils 1 Punkt. Einen oder mehrere Jäger beim Jagen in der Schonzeit zu erwischen bringt 4 Punkte.

	Beutestapel	Handkarte
Jäger	- 4	- 4
Wolf	4	- 4
Hase	2	- 2
Möhre	1	- 1
Schonzeit	1	- 1

## Auswertung in einer Runde

Die ausgespielten Karten werden in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:

### 1. Schonzeit – Jagen verboten!

Wurde in dieser Runde mindestens eine Karte „Schonzeit“ und mindestens ein Jäger gespielt, so legen alle Spieler, die einen Jäger gespielt haben, diesen verdeckt auf ihren Beutestapel. Die Spieler, die die Karte „Schonzeit“ gespielt haben, drehen ihre Jagdhütte auf die Seite mit der „4“.

## **2. Jäger schießen auf Wölfe**

Wurde keine „Schonzeit“ und mindestens ein Jäger gespielt, so werden diese, beginnend beim Spieler mit der Karte „Jagd beginnt hier“ im Uhrzeigersinn, ausgewertet. Der, aus Sicht des auszuwertenden Jägers, am nächsten liegende Wolf wird verdeckt auf den Beutestapel des Spielers gelegt, der den Jäger gespielt hat. Sollten bei einer Jagdhütte zwei Wölfe ausliegen, so gilt der Wolf rechts von der Hütte (leichte Beute) als näher. Der Spieler nimmt seinen Jäger zurück auf die Hand.

Gibt es keinen Wolf mehr, so geht der Jäger Heim und der Spieler schiebt die Jägerkarte unter seine Jagdhütte.

## **3. Wölfe fressen Hasen**

Liegen jetzt noch ein oder mehrere Wölfe aus, werden, beginnend beim Spieler mit der Karte „Jagd beginnt hier“ und im Uhrzeigersinn, die Wölfe ausgewertet. Der, aus Sicht des auszuwertenden Wolfs, am nächsten liegende Hase wird erbeutet und verdeckt auf den Beutestapel des Spielers gelegt, der den Wolf gespielt hat. Sollten bei einer Jagdhütte zwei Hasen ausliegen, so gilt der Hase rechts von der Hütte (leichte Beute) als näher. Der Wolf ist nun satt und wird zur Kennzeichnung, dass er ausgewertet wurde, um 90 Grad gedreht.

Gibt es keinen Hasen mehr, so nimmt der Spieler seinen Wolf zurück auf die Hand.

Sonderfall: Alle Spieler haben einen Wolf gelegt, aber es wird kein Hase erbeutet. In diesem Fall bleiben alle Wölfe liegen.

#### 4. Hasen fressen Möhren

Liegen jetzt noch ein oder mehrere Hasen aus, werden, beginnend beim Spieler mit der Karte „Jagd beginnt hier“ und im Uhrzeigersinn, die Hasen ausgewertet. Die, aus Sicht des auszuwertenden Hasen, am nächsten liegende Möhre wird erbeutet und verdeckt auf den Beutestapel des Spielers gelegt, der den Hasen gespielt hat („Schonzeit/Möhre“-Karten werden hier wie Möhren behandelt). Sollten bei einer Jagdhütte zwei Möhren ausliegen, so gilt die Möhre rechts von der Hütte („leichte Beute“) als näher. Der Hase ist nun satt und wird zur Kennzeichnung, dass er ausgewertet wurde, um 90 Grad gedreht.

Gibt es keine Möhren mehr, so nimmt der Spieler seinen Hasen zurück auf die Hand.

Sonderfall: Alle Spieler haben einen Hasen gelegt, aber es wird keine Möhre erbeutet. In diesem Fall bleiben alle Hasen liegen.

Wichtig: Die Spieler können keine eigenen Karten erbeuten.

*Beispiel: Michael hat in der vorhergehenden Runde mit einem seiner Hasen eine Möhre erbeutet. Der Hase ist satt und liegt als leichte Beute neben seiner Jagdhütte. In dieser Runde spielt Michael einen Wolf, aber keiner seiner Mitspieler hat einen Hasen gespielt und auch keinen Hasen in seinem Feld „leichte Beute“. Michael darf nun mit seinem Wolf nicht den eigenen Hasen erbeuten - er muss den Wolf zurück auf seine Hand nehmen.*

## **Am Ende einer Runde**

1. Karten, die jetzt noch rechts von der Jagdhütte liegen („leichte Beute“), werden verdeckt auf den Beutestapel gelegt.
2. Die Karten oberhalb der Hütte werden als neue leichte Beute rechts neben die Hütte gelegt.
3. Die Karte „Jagd beginnt hier“ wird an den linken Nachbarn weitergegeben.

Aufgepasst! Sollte ein Spieler „vergessen“ die Karte weiterzugeben, so ist es an den Mitspielern, ihn daran zu erinnern. Sollte danach ein Spieler eine andere Karte legen wollen, so ist dies gestattet, solange die Karten noch nicht aufgedeckt wurden.

4. Hat nun mindestens ein Spieler keine Handkarten mehr, endet der Jagdtag und es wird gewertet.

## **Am Ende eines Jagdtages**

1. Karten, die jetzt noch rechts von der Jagdhütte liegen („leichte Beute“), werden verdeckt auf den Beutestapel gelegt.
2. Die Punkte der Spieler werden notiert.
3. Die Karte „Jagd beginnt hier“ bleibt bei dem Spieler, der sie gerade hat.
4. Jetzt beginnt ein neuer Jagdtag, wie unter „Zu Beginn eines Jagdtages“ beschrieben.
5. Nach dem vierten Jagdtag endet das Spiel.

## **Dank**

Wir bedanken uns herzlich bei allen Testspielern für die vielen gespielten Partien und Rückmeldungen. Insbesondere danken wir Jörg Schwerdtner für seine Idee, den Wölfen eine Schonzeit zu gönnen. Weiter bedanken wir uns bei Nils Ropertz für das Korrekturlesen der Regel und bei Mike Bialecki für seine Übersetzung der Regel ins Englische.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Freude mit Jagdfieber!  
- Smiling Monster Games, 2011