

Jagdfieber



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.

Spielmaterial - Übersicht

1 x Jäger

2 x Wolf

3 x Hase

3 x Möhre

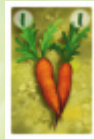
1 x Schonzeit



Ausgespielte Karte



Beutestapel



Leichte Beute

Die Jagd beginnt hier



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.

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 gelten alle in dieser Runde gespielten Jäger als Wilderer. Alle Spieler, die einen Jäger gespielt haben, legen diesen verdeckt auf ihren Beutestapel.

Dieser zählt am Ende des Jagdtages 4 Minuspunkte. Die Spieler, die die Karte „Schonzeit“ gespielt haben, haben die Wölfe während der Paarungszeit geschützt, und erhalten zur Belohnung am Ende des Jagdtages 4 Pluspunkte. Zur Erinnerung drehen sie ihre Jagdhütte auf die Seite mit der „4“. Unabhängig davon, ob Wilderer erwischt wurden oder nicht, gelten die ausgespielten Schonzeiten von nun als Möhren.

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. Da der Jäger weitere Wölfe im Wald vermutet, muss der Spieler seinen Jäger zurück auf die Hand nehmen, und kann ihn in späteren Runden erneut auf die Jagd schicken.

Gibt es jedoch keinen Wolf mehr, so geht der Jäger heim und der Spieler schiebt die Jägerkarte unter seine Jagdhütte. In diesem Fall wird der Jäger am Ende des Jagdtages nicht gewertet (er zählt 0 Punkte).

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, nimmt der Spieler seinen hungrig gebliebenen 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, nimmt der Spieler seinen hungrig gebliebenen 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.

5. Übrig gebliebene Möhren

Möhren, die jetzt noch übrig sind, müssen eine Runde lang wachsen, bevor sie auf den Beutestapel gelegt werden können. Sie bleiben vor der Hütte liegen und werden am Ende der Runde zur neuen leichten Beute.

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, um sich dort von der Jagd zu erholen oder weiter zu wachsen.
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, wie unter „Wertung am Ende eines Jagdtages“ beschrieben.
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.

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 keine 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

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, bei Mike Bialecki für seine Übersetzung der Regel ins Englische und bei François Richard für die Übersetzung ins Französische.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Freude mit Jagdfieber!

- Smiling Monster Games