

Weitere Regeln:

Figuren dürfen übersprungen werden.

Schlupflöcher dürfen von der Jagdmannschaft nicht versperrt werden und müssen im Fall der Erbeutung eines Hasen direkt auf einem Schlupfloch in der nächsten Runde geräumt werden.

Hasen müssen die Ausfelder mit der genauen Würfzahl treffen. Die Jagdmannschaft darf diese Felder nicht besetzen.

Es darf stets nur eine Figur auf einem Feld stehen (Ausnahme: SCHONFELDER – bis zu zwei Hasen).

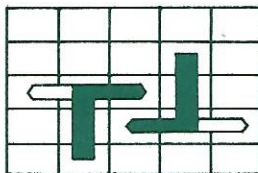
Die erwürfelte Feldzahl muß mit einer Figur vollständig gesetzt werden, ansonsten bleibt diese stehen.

Auf ihren Startfeldern sind Hasen unangreifbar.

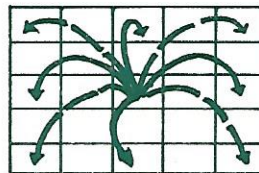
Um späteren Reklamationen vorzubeugen, bitten wir zu beachten: Die Jagdspiel-Regeln entsprechen nicht in jedem Falle den waidmännischen Vorschriften, sondern wurden, dem Unterhaltungsspiel entsprechend, abgewandelt. Waidmannsheil!



LAUF



HAKEN



SPRUNG

10 Hunde und 4 Zusatzhunde (gelb), 4 Jäger und 2 Zusatzjäger (grün), 8 Chips Munition und 4 Chips Zusatzmunition, 12 Hasen (rot), 3 Tableaus Ereignis-Bildkarten, ein Augenzwürfel, ein Farbwürfel, ein Symbolwürfel
2 – 5 Spieler ab 12 Jahre

EIN ALTES JAGDSPIEL

An dem alten Jagdspiel, dessen Gestaltung auf ein altes Würfel-Laufspiel aus dem letzten Drittel des 18. Jahrhunderts zurückgeht, können sich 2 bis 5 Spieler beteiligen. Die Spieler erhalten je eine Spielfigur einer Farbe und 12 Spielmarken, von denen sie 6 in die Kasse einzahlen.

Vor der Jagd halten sich die Jagdteilnehmer im Hause oder zur Vorbereitung der Jagd auf den Spielfeldern A bis E auf. Ihr Aufbruch ist abhängig vom jeweiligen Würfelergebnis. Jeder würfelt einmal und setzt seine Figur je nach erreichter Augenzahl (1 – 5) auf die Buchstabenfelder (1 = Feld A, Augenzahl 2 = Feld B usw.). Bei einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden bis eine niedrigere Zahl erscheint. Die Jagd beginnt derjenige Jäger, welcher zuerst eine 6 würfeln konnte. Er verwaltet auch die Kasse. Alle anderen Spieler können sich erst dann in das Spiel einschalten, wenn sie eine 4 oder 6 gewürfelt haben. Im Spielverlauf darf nur bei einer 6 der Wurf wiederholt werden.

Die Spieler, welche das geforderte Bußgeld nicht erbringen können (keine Spielmarke mehr vorhanden), setzen für jede zu zahlende Spielmarke eine Runde aus.

Zur Bedeutung ausgewählter Spielfelder:

- 6 Die Treiber eilen zu ihrem Sammelplatz. Der Spieler rückt auf 11 vor und erhält zwei Marken.
- 8 Ein Jäger hat sich verletzt und muß zurück auf 1.
- 12 Rasch kommt der Reiter mit dem Pferd voran. Er muß drei Marken in die Kasse zahlen, darf aber auf 16 vorrücken.
- 15 Der Jäger verfehlt den Hirsch und zahlt zwei Marken.
- 17 Während der Jäger in aller Ruhe seine Flinte lädt, läuft ein Fuchs vorbei. Zurück auf 11.
- 18 Beherzt tritt der Jäger dem angreifenden Keiler mit der Saufeder entgegen. Er erhält zwei Marken und darf noch einmal würfeln.
- 20 Wer sich zu lange beim Fuchsprellen aufhält, oder dabei zusieht, wird zweimal beim Würfeln übergangen.
- 25 Wer mit diesem gut abgerichteten Hund auf die Jagd geht, darf noch einmal würfeln.
- 28 Eine kurze Rast stärkt den Jäger. Er kann auf 33 vorrücken.
- 29 Doppelter Radbruch hat einen längeren Aufenthalt zur Folge. Der Spieler setzt zweimal aus und zahlt drei Marken in die Kasse.
- 31 Ein mutiger Hirsch stellt sich kampfbereit dem ihm folgenden Hund. Der Spieler rückt auf 39 vor.
- 35 Der Jäger muß sich um sein gestürztes Pferd kümmern. Er sucht auf 32 den Tierarzt auf und zahlt zwei Marken.
- 38 wie 18
- 43 Drei Hasen sind ins Netz gegangen. Der Spieler erhält drei Marken.
- 46 Der Jäger wird vom Pferd abgeworfen und zahlt zwei Marken
- 49 Die Hunde haben eine Fährte gefunden, doch der Jäger ist nicht zur Stelle. Dafür zahlt er drei Marken.
- 51 Ein kapitaler Zehrender ist zum Abschluß freigegeben. Wer hier ankommt, darf ihn schießen und rückt auf 58 vor.
- 55 Die Treiber haben sich bei hereinbrechender Dunkelheit verirrt und setzen einmal aus.
- 58 Ein Hund hat sich in den von ihm gestellten Hirsch verbissen. Sein Herr würfelt noch einmal.
- 59 wie 18
- 61 Meisterschütze trifft mit einem prächtigen Schuß prächtigen Keiler und rückt auf 63 vor.
- 69 Ein Fuchs ist im Netz. Der Spieler darf noch einmal würfeln.
- 74 Die Treiber kehren heim. Der Spieler erhält drei Marken. ACHTUNG! Geht ein Spieler ab Feld 74 mit seiner gewürfelten Augenzahl über das Ziel hinaus, so muß er warten!
- 78 Der Jäger erscheint ohne Beute beim Jagdgelage und versucht sein Glück erneut – zurück auf 45.
- 79 Wer das Jagdgelage zuerst erreicht, hat das Spiel gewonnen und erhält den Inhalt der Kasse.

5 Spielfiguren, ein Augenzwürfel, ein Tableau Spielmarken

2 – 4 Spieler ab 10 Jahre

Viel Freude an unserem Jagdspiel wünscht VEB Plasticart Annaberg-Buchholz, Werk 4, 9022 Karl-Marx-Stadt, Lutherstraße 56



DIE TREIBJAGD

Es spielen zwei Parteien, die Jagdmannschaft (6 Jäger und 14 Hunde) und 12 Hasen.

Spielziel: *Die Jagdmannschaft muß versuchen, möglichst viele Hasen abzuschießen bzw. durch Hunde zu fangen. Beides geschieht im Sinne des Hinauswerfens.*



AUSFELD HASEN

Die Hasen versuchen sich in die Ausfelder zu retten. Sieger ist, wer als erster 6 Hasen gefangen bzw. gerettet hat.

Spielverlauf *Jäger und Hunde wählen ihre Startplätze.*



STARTPLATZ HUNDE



STARTPLATZ JÄGER

Jeder Jäger erhält 2 Schuß Munition (Chips), die unter der Figur (gleiches Feld) plaziert und bei jedem Zug mitgeführt werden.



STARTPLATZ HASEN

Die Hasen nehmen ihre Startplätze ein und beginnen.

Augen- und Symbolwürfel werden gleichzeitig benutzt, dabei bedeuten die Symbole:

S – Sprung *Ein Feld überspringen, die erwürfelte Augenzahl ergibt die Sprungzahl.*

L – Lauf *Die erwürfelte Augenzahl ergibt die zurückzulegenden Felder.*

H – Haken *Zwei Felder vor und eines zur Seite, die gewürfelte Augenzahl ergibt die Hakenzahl (siehe Schemata).*

Die Jagdmannschaft benutzt Augen- und Symbolwürfel gleichzeitig, wobei der Farbwürfel die zu bewegende Figur bestimmt. Die Farben des Würfels bedeuten:



JÄGER schießt oder läuft



HUND fängt oder läuft



JÄGER oder HUND nach Wahl

Bei jedem Treffer (abgeschossener Hase) gibt der jeweilige Jäger einen Schuß Munition ab. Die erwürfelten Augenzahlen bestimmen die Anzahl der zurückzulegenden Felder (siehe Schema LAUF).



SCHONFELD

Alle Figuren dürfen die jeweils gewählte Bewegungsrichtung während eines Zuges nicht ändern (Ausnahme: HAKEN). Auf Schonfeldern dürfen Hasen weder gefangen noch geschossen werden. Unbesetzte Schonfelder können von der Jagdmannschaft durchlaufen oder überschossen werden.



ZINGELFELD

Hunde dürfen die Schonfelder umzingeln, wobei dort vollständig eingekreiste Hasen als gefangen gelten.



TREIBERKETTE

Da es sich um eine Treibjagd handelt, kann die Jagdmannschaft Treiberketten bilden. Diese verringern die Bewegungsmöglichkeiten der Hasen bis auf "vergessene" Schlupflöcher.



SCHLUPFLÖCHER

Nur durch sie kann eine besetzte Treiberkette passiert werden.

ECKPUNKT

Voraussetzung für eine vollständige Treiberkette ist die Besetzung der Eckpunkte durch Hunde oder Jäger. Sind z.B. zwei Eckpunkte besetzt, ist die dazwischenliegende Gerade gesperrt.



EREIGNISKARTEN

Noch reizvoller wird das Spiel durch Ereigniskarten. Diese befinden sich auf Kartontableaus, die vor Spielbeginn nach Vorschrift getrennt werden. Jede Figurengruppe besitzt 10 Karten. Sie liegen verdeckt vor den Spielern. Erreicht z.B. ein Jäger ein



EREIGNISFELD

liest er die oberste "seiner" Karten vor, befolgt die Anweisung und legt sie unter den Stapel. Gleiches gilt für Hasen und Hunde.

Diese Karten bergen auch für den passionierten Waidmann Schmunzel- und Wissenswertes.