

#### Literaturhinweise:

Wer sich dafür interessiert, über Alaska und insbesondere über das Iditarod-Hundeschlittenrennen mehr zu erfahren, dem seien die folgenden Bücher empfohlen, die dem Autor dieses Spiels bei der Konzeption sehr geholfen haben:

- Horst Maas: Eispfad in die Freiheit – Abenteuer mit Schlittenhunden (Verlag Jugend und Volk, Wien 1987 – ISBN 3-224-1 1436-3)
- WolfUlrich Cropp: Heizjagd durch Alaska – Iditarod, das härteste Hundeschlittenrennen der Welt (Copress-Verlag, München 1981 – ISBN 3-7679-0157-9)
- WolfUlrich Cropp: Alaska-Fieber (Franz Schneider Verlag, München 1983 – ISBN 3 505 08345 3)
- Wolfgang Wegner/Evamaría Steinke: Duell am Yukon (Thienemanns Verlag, Stuttgart 1989 – ISBN 3 522 14390 6)

Helge Andersen

# HUSKY

Mit Schlittenhunden durch das wilde Alaska



## Inhalt

Spielziel

Vorbereitung

Das Rennen kann beginnen

Tips

Literaturhinweise

4

4

5

7

8

### 4-6 Spieler (beste Teilnehmerzahl):

Die Tiere werden, wie in der Anleitung beschrieben, um je 1 Feld versetzt.

### 3 Spieler:

Die Tiere werden um je 2 Felder in beliebiger Richtung versetzt; Abbiegen ist erlaubt.

### Variante:

Um das Spiel etwas berechenbarer, taktischer zu gestalten, kann ohne Ereigniskarten gespielt werden. Das "E" auf den Spielzugkarten hat dann keine Bedeutung.

### Tips:

- Was das Wetter betrifft, so gibt es eine gewisse Wahrscheinlichkeit, die man bei der Überlegung, auf welches Feld man ziehen soll, berücksichtigen kann:
  - a) Auf den (weißen) Schneefeldern herrscht laut Wetterkarte 12 x gutes und je 6 x mäßiges bzw. schlechtes Wetter.
  - b) Auf den (grünen) Strauchfeldern herrscht laut Wetterkarte 12 x mäßiges und je 6 x gutes bzw. schlechtes Wetter.
  - c) Auf den (blauen) Eisfeldern herrscht laut Wetterkarte 12 x schlechtes und je 6 x gutes bzw. mäßiges Wetter.
- In der 2. Spielhälfte wird das Spiel voraussichtlich etwas schwieriger werden. Schon ein Blick auf den Spielplan zeigt, daß sich dort die "ungünstigeren Wettergebiete" häufen und mehr Tiere aufhalten. Das Ausspielen der Spielzugkarten sollte noch gründlicher überlegt werden.
- Die Tiere sollte man in der Regel so versetzen, daß man einerseits "freie Bahn" hat und sich selbst nicht allzu sehr gefährdet, sich andererseits aber vor allem dem Spieler nähert, der im Augenblick "die Nase vorn" hat.



c) Achtung!

Vor dem Ziehen muß er eventuell – falls er sich vor der Ausführung seines Zuges in einem Gebiet mit mäßigem oder schlechtem Wetter aufhält – die laut gültiger Wetterkarte notwendige Anzahl von Feldern abziehen (-1 oder -2).

Beispiel: Bei Zugweite 6 und schlechtem Wetter in seinem Gebiet darf er nur 4 Felder weit ziehen.

Weniger als "null Felder" kann man natürlich nicht ziehen.

d) Anschließend versetzt er je ein beliebiges Tier der beiden auf der ausgespielten Karte angegebenen Tierarten 1 Feld weit in beliebiger Richtung (waagrecht, senkrecht oder schräg), aber nur innerhalb des (weiß, grün oder blau gekennzeichneten) Gebietes, in dem sich das jeweilige Tier aufhält.

e) Wenn auf der ausgespielten Spielzugkarte ein "E" enthalten ist, muß die oberste Ereigniskarte vom Stapel aufgenommen und befolgt werden.

2. Ausgespielte Spielzug-, Wetter- und Ereigniskarten werden neben dem Spielplan getrennt abgelegt und gestapelt.

3. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Er stellt seinen Musher auf das Startfeld, spielt eine Spielzugkarte aus usw.

4. Wird ein Tier auf ein Feld gezogen, auf dem ein Musher steht, so darf der betreffende Spieler, dem dieser Musher gehört, beim nächsten Mal seinen Musher nicht ziehen!

Zunächst aber versetzt er das angreifende Tier sofort innerhalb dieses Gebietes auf ein beliebiges freies Feld, mindestens aber 3 Felder entfernt von jedem Musher (ist dies, z.B. kurz vor dem Ziel, nicht möglich, so muß der Abstand mindestens 2 Felder betragen).

Dann wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, muß er eine Spielzugkarte ausspielen, ohne jedoch zu ziehen und ohne gegebenenfalls eine Ereigniskarte aufzunehmen! Seine einzige Aktion besteht darin, die zwei auf dieser Karte bezeichneten Tiere um je 1 Feld zu versetzen (das sollte er im eigenen Interesse nicht vergessen!).

Erst beim darauf folgenden Mal kommt er wieder ohne Einschränkungen zum Zug – es sei denn, dieser Musher wird erneut von einem Tier angegriffen!

5. Auf den beiden roten Feldern der Checkpoints 1, 2 und 3 darf nicht angegriffen werden: kein Tier darf auf oder über einen Checkpoint ziehen.

6. Jeder Spieler muß der Reihe nach die Checkpoints 1, 2 und 3 erreichen, bevor er sich auf den Weg zum Ziel begeben kann. Dabei beendet man auf einem Checkpoint nicht automatisch seinen Zug, sondern darf, wenn man noch Schritte zur Verfügung hat, weiterziehen.

7. Auf jedem Feld darf nur eine Figur (egal, ob Musher oder Tier) stehen, mit einer Ausnahme: auf den Checkpoint-Feldern dürfen sich mehrere Musher aufhalten (man stellt die Musher dann nebeneinander), und Musher dürfen auch über Checkpoint-Felder hinwegziehen, wenn dort andere Musher stehen.

8. Sobald jeder Spieler seine 8 Spielzugkarten ausgespielt hat, werden alle Spielzugkarten (auch die anfänglich nicht ausgeteilten) gemischt, und jeder Spieler erhält erneut 8 Karten.

9. Wer als Erster mit seinem Musher das Ziel erreicht (das muß nicht mit genauer Schrittzahl geschehen: evtl. überzählige Schritte verfallen), gewinnt das Spiel.

## Iditarod

heißt das härteste Hundeschlittenrennen der Welt. Es findet Jahr für Jahr in Alaska statt: 1.200 Meilen warten auf die Musher, das sind die Schlittenführer, und ihre Huskies. Quer durch scheinbar endlose Eis- und Schneewüsten führen sie 2-3 Wochen lang einen einsamen und abenteuerlichen Kampf gegen die unberechenbare Natur und gegen sich selbst – immer auf der Hut davor, nicht durch lauernde Wölfe, umherstreunende Bären oder sich in ihrem Einsiedlerdasein bedrohlich fühlende Elche zusätzlich in Gefahr zu geraten. Die Checkpoints auf dem Trail bieten die einzige Möglichkeit, warme Mahlzeiten zu sich zu nehmen, erschöpfe oder verletzte Hunde zu pflegen und vielleicht, wenn die Konkurrenten einen nicht allzu großen Vorsprung haben, wenige Stunden zu schlafen.

Auf den Sieger wartet eine Belohnung, die kaum ausreicht, die hohen Eigenkosten des Mushers zu decken. Viel wichtiger ist für jeden, der das Ziel erreicht, das Gefühl, sich selbst in einer Ausnahmesituation bewährt, ja besiegt zu haben. Zu verdanken hat er dies den einzigen Freunden, die es während der langen Zeit für ihn gab: seinen Huskies.

Das Spiel "Husky" führt die Spieler nach Alaska und läßt sie teilnehmen an einem dramatischen Hundeschlittenrennen. Auf die richtige Einteilung der Kräfte, das vorausschauende Gespür für den – hoffentlich! - richtigen Streckenverlauf kommt es nicht allein an. Man muß auch mit widrigen Wetterverhältnissen fertig werden, mit der einen oder anderen bedrohlichen Situation durch Elche, Bären oder Wölfe, vielleicht auch mit unvorhersehbaren Ereignissen. Und dann sind da noch die Konkurrenten, die es einem vermutlich auch nicht allzu leicht machen werden!

# Husky

Mit Schlittenhunden durch das wilde Alaska

Autor: Helge Andersen, (c) 1990

Grafik: Rolf Vogt (c)

Zahl der Spieler: 3 – 6

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: ca. 1 – 1 1/2 Stunden

Spielmaterial: 1 Spielplan

6 Spielfiguren: Musher

8 Spielfiguren: Wölfe

6 Spielfiguren: Bären

5 Spielfiguren: Elche

6 verschiedenfarbige Sockel für die Musher

19 durchsichtige Sockel für die Tiere

60 Spielzugkarten

30 Ereigniskarten

24 Wetterkarten

1 Spielanleitung

### Spielziel

Jeder Spieler (= Musher) muß schnellstmöglich die Checkpoints 1, 2 und 3 erreichen, um nach Möglichkeit als Erster im Ziel anzukommen.

### Vorbereitung

- Die 6 Musher-Figuren werden auf die verschiedenfarbigen Sockel gesteckt. Jeder Spieler wählt sich einen Musher aus; die übrigen Musher nehmen nicht am Spiel teil.
- Die 19 Tiere werden auf die durchsichtigen Sockel gesteckt und dann auf die durch Wort + Symbol gekennzeichneten Felder des Spielplans gestellt. Jede Tierart darf sich fortan nur innerhalb bestimmter Gebiete aufhalten:
  - die Wölfe auf den Schneefeldern (weiße Punkte)
  - die Elche auf den Strauchfeldern (grüne Punkte)
  - die Bären auf den Eisfeldern (blaue Punkte).

Ein Überwecheln von einem Gebiet auf ein anderes, entfernt liegendes Gebiet derselben Farbe ist den Tieren ebenfalls nicht erlaubt.

- Die Spielzug-, Wetter- und Ereigniskarten werden getrennt gemischt und neben dem Plan verdeckt gestapelt.
- Jeder Spieler erhält 8 Spielzugkarten, die er verdeckt in der Hand hält.

### Bedeutung einer Spielzugkarte:

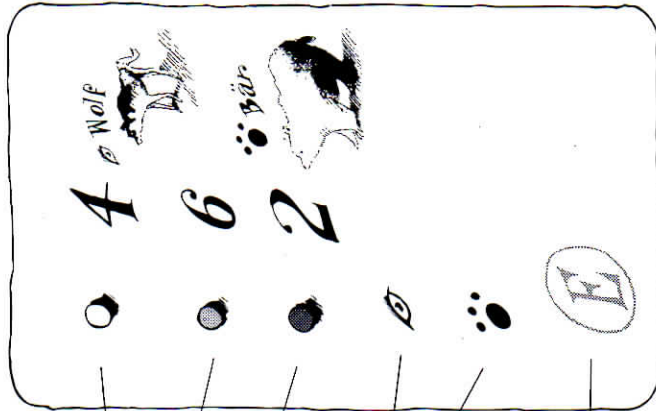
Wer auf einem (weißen) Schneefeld steht, zieht 4 Felder weit.

Wer auf einem (grünen) Strauchfeld steht, zieht 6 Felder weit.

Wer auf einem (blauen) Eisfeld steht, zieht 2 Felder weit.

2 Tiere müssen bewegt werden, und zwar ein beliebiger Wolf und ein beliebiger Bär je 1 Feld weit.

Eine Ereigniskarte muß aufgenommen werden.



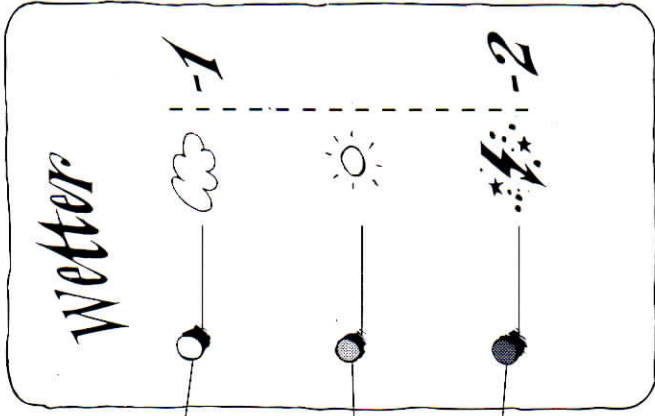
- Ein Startspieler wird ermittelt. Er ist im gesamten Spiel für das Aufdecken der Wetterkarten zuständig; immer dann, wenn jeder Spieler einmal am Zug war, deckt er (vor Beginn seines Zuges) die nächste Wetterkarte auf.

### Bedeutung einer Wetterkarte:

Auf allen (weißen) Schneefeldern herrscht mäßiges Wetter. Wer auf einem Schneefeld steht, muß 1 Feld weniger ziehen, als auf seiner ausgespielten Zugkarte angegeben ist.

Auf allen (grünen) Strauchfeldern herrscht gutes Wetter. Wer auf einem Strauchfeld steht, nutzt die volle Zugweite.

Auf allen (blauen) Eisfeldern herrscht schlechtes Wetter. Wer auf einem Eisfeld steht, muß 2 Felder weniger ziehen, als auf seiner ausgespielten Zugkarte angegeben ist.

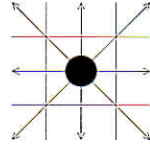


### Das Rennen kann beginnen!

- Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der Startspieler deckt zunächst die oberste Wetterkarte auf. Sie gilt für die gesamte erste Runde, also solange, bis der Startspieler wieder an die Reihe kommt.

Dann stellt der Startspieler seinen Musher auf das Startfeld. Er muß sich an folgende Reihenfolge halten (die auch für alle folgenden Spieler gilt):

- Er spielt eine seiner Spielzugkarten aus.
- Er zieht seinen Musher waagrecht, senkrecht oder schräg in beliebiger Richtung. Diese braucht nicht geradlinig zu sein, sondern er darf auch kreuz und quer abbiegen, nie jedoch in einem Zug auf denselben Feldern hin und her und nie über andere Musher oder Tiere hinwegziehen.



Mögliche Richtungen zu Beginn eines Zuges:

Dabei zieht er die für das Gebiet (weiß, grün oder blau), auf dem sich sein Musher vor Beginn des Zuges gerade befindet, auf der ausgespielten Spielzugkarte angegebene Zahl von Feldern. Die Zugweite muß vollständig gezogen werden.

Das Startfeld und die jeweils 2 Felder der Checkpoints 1, 2 und 3 gelten gebietsmäßig wie das sie umgebende Gebiet, also:

Startfeld	=	(weißes)	Schneefeld
Checkpoint 1	=	(weißes)	Schneefeld
Checkpoint 2	=	(blaues)	Eisfeld
Checkpoint 3	=	(grünes)	Strauchfeld