

**Jagd durch Entenhausen**  
Ein pffiffiges Spiel mit Disney-Figuren



Ein Spiel von

Die knitze Micky Maus, Pluto, Minni, Donald Duck, Daisy und auch der tapsige Goofy sind bei der lustigen Hatz für zwei bis sechs Mitspieler dabei. Quer durch Entenhausen geht die Jagd. Keiner will der Letzte sein. Denn: der Letzte verliert! Deshalb: gut aufgepaßt und zum richtigen Zeitpunkt die Figuren getauscht.

**Zum Spiel gehören:**

1 Spielplan, 6 Figurenkarten, 60 Zugkarten (die Karten mit den Zahlen in der linken oberen Ecke), 6 Disney-Spielfiguren, 1 Spielanleitung.

**Spielziel:**

Ziel des Spieles ist es, bei Spielende nicht die Figur zu besitzen, die letzte geworden ist.

**Spielvorbereitung:**

Ein Spieler mischt die 6 Figurenkarten und läßt die anderen Mitspieler 1, 2 oder 3 Karten ziehen (je nach Anzahl der Mitspieler). Die Spieler erhalten die dazugehörenden Spielfiguren und 10 Zugkarten von dem gut gemischten Stapel.

**Bei 2 Spielern**

Alle 6 Spielfiguren werden auf die großen Startplätze gestellt. Jeder Mitspieler zieht 3 Figurenkarten und ist damit erster »Besitzer« der entsprechenden Spielfiguren.

**Bei 3 Spielern**

Es werden ebenfalls alle 6 Spielfiguren auf die Startplätze gestellt. Jeder Mitspieler zieht aber nur 2 Figurenkarten.

#### **Bei 4 Spielern**

Es werden nur 4 Spielfiguren auf ihre Startplätze gestellt. Jeder Mitspieler zieht 1 Figurenkarte. Die beiden anderen Figuren sowie die dazugehörenden Figuren- und Zugkarten werden aussortiert; diese werden zum Spiel nicht benötigt.

#### **Bei 5 Spielern**

Es werden nur 5 Spielfiguren auf ihre Startplätze gestellt. Jeder Mitspieler zieht 1 Figurenkarte. Die restliche Figur und die dazugehörenden Figuren- und Zugkarten werden zum Spiel nicht benötigt.

#### **Bei 6 Spielern**

Alle 6 Spielfiguren werden auf ihre Startplätze gestellt. Jeder Mitspieler zieht 1 Figurenkarte. Bei 2 oder 3 Mitspielern nimmt jeder nach dem Ausspielen seiner Zugkarte wieder 1 Karte vom Stapel auf. Dies geschieht solange, bis der Stapel aufgebraucht ist.

#### **Spielablauf:**

Jeder Spieler merkt sich seine Figurenkarte(n) und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Seine Zugkarten ordnet er nach den Figuren.

Der erste Spieler spielt eine Karte aus, indem er sie offen auf den Tisch legt. Dann zieht er mit der Spielfigur, die auf der Zugkarte abgebildet ist, um die Anzahl Felder voran, die die Zugkarte anzeigt. Er muß nicht unbedingt eine Zugkarte mit der Spielfigur ausspielen, von der er auch die Figurenkarte besitzt.

Der Spieler hat aber eine zweite Möglichkeit, wenn er eine Zugkarte ausgespielt hat. Er kann einfach »Tausch« sagen. Der Mitspieler, der die Figurenkarte besitzt, auf der dieselbe Figur abgebildet ist wie auf der Zugkarte, **muß** ihm diese überlassen und erhält dafür eine andere Figurenkarte.

#### **Beispiel:**

Spieler A besitzt die Figurenkarte »Pluto«, die er nicht behalten will. Er hätte aber gern die Figurenkarte »Donald Duck«. Deshalb spielt er eine Zugkarte mit dem Kopf von »Donald Duck« aus (die Zahl auf der Zugkarte hat beim Tausch keine Bedeutung) und sagt »Tausch«. Spieler B besitzt die »Donald-Duck«-Figurenkarte; er muß sie an seinen Mitspieler abgeben und erhält dafür verdeckt die »Pluto«-Figurenkarte.

Grundsätzlich gilt: Entweder voranziehen um die entsprechende Augenzahl oder Tausch!

Merke: Beim Tauschen kommt die Taktik zum Zug, weil man Figuren eintauschen kann, die dem Ziel schon näher sind als die eigenen Figuren oder man tauscht eine Figur, von der man z.B. mehrere hohe Zugkarten besitzt. Ausgespielte Zugkarten werden abgelegt.

Erreicht eine Figur das Ziel oder kommt darüber hinaus, so nimmt sie am weiteren Spiel nicht mehr teil. Dasselbe gilt auch für die entsprechende Figurenkarte und die dazugehörenden Zugkarten.

#### **Spielende:**

Eine Figur ist noch übrig - die Letzte! Der »Besitzer« dieser Figur hat verloren!  
Gelingen bei häufigem Tauschen nach dem Ausspielen aller Zugkarten mehrere Figuren nicht ins Ziel, so »verliert« die Figur, die nach dem Ausspielen der letzten Karte am weitesten vom Ziel entfernt ist. Sind zwei »Letzte« gleichauf, gibt es gleich zwei Verlierer.



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG  
7022 Leinfelden-Echterdingen 1