

MOORHUHN™

»JAGDFIEBER & KART«

DOPPELPACK

Hier gibt es zweimal Huhn! In dem Spiel Jagdfieber sind die Jäger gefordert. Doch nur wer clever ist und nicht gleich drauf losballert hat die Möglichkeit zu gewinnen. Natürlich wollen dies auch die lieben Mitspieler. Also aufgepaßt, denn wer zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist wird Schützenkönig! Auch bei dem Kart-Rennen ist nicht nur Bleifuß gefragt. Es gilt sich den Streckenverlauf genau einzuprägen. Denn wer zu schnell in eine Kurve fährt, fällt zurück. Viele weitere Streckenhindernisse gilt es zu meistern. Zu guter Letzt werden gegen Ende des Rennens deine Mitstreiter nicht Müde dich zu behindern. Doch was solls, schließlich bist Du ein Gewinnertyp - oder?

Doch zuerst zum Kleingedruckten:

Spieler: 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielbrett mit 2 Spielplänen,

20 Renn- + 80 Moorhuhnkärtchen,

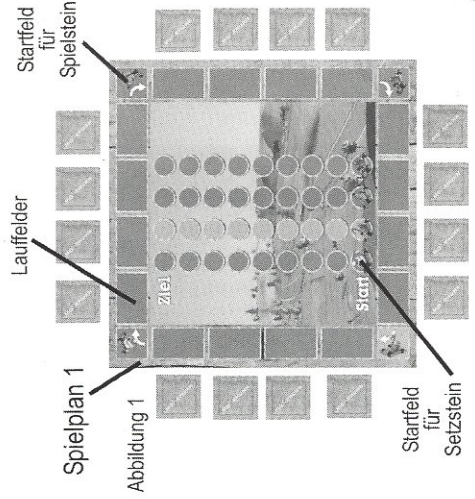
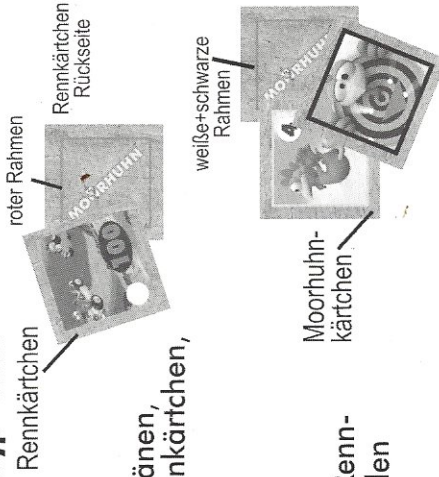
4 Spielsteine,

4 Setzsteine,

1 Augenwürfel,

1 Spielanleitung.

Vor dem ersten Spiel werden die 20 Renn- und die 80 Moorhuhn-Kärtchen aus den Stanztableaus herausgebrochen.



»KART« Für 3+4 Spieler

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Spielplan 1 sichtbar ist. Für dieses Spiel werden die 20 Rennkärtchen mit dem roten Rahmen auf der Rückseite benötigt.

Die 20 Kärtchen werden verdeckt gemischt und 16 der Kärtchen (4x4) verdeckt rund um den Spielplan gelegt (siehe Abbildung 1).

Die restlichen 4 Kärtchen kommen unbesehen in die Schachtel zurück, sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt. Jeder Spieler wählt einen Fahrer. Es gibt das Moorhuhn, den Schneemann, den Pumpkin (Kürbis) und zu guter Letzt den Moorfrosch.

Den Spielstein stellt er auf das farbgleiche Feld am Spielfeldrand. Den Setzstein platziert er auf dem farbgleichen Startfeld in der Spielplanmitte. Der Augwürfel wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Vor dem ersten Zug wird ein beliebiges Kärtchen aufgedeckt. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Würfel. Danach zieht er seinen Spielstein um so viele Lauffelder im Uhrzeigersinn nach vorne, wie der Würfel zeigt. Die Startfelder werden nicht mitgezählt. Nachdem der Spielstein zum stehen kommt gilt es abzuschätzen, ob die Geschwindigkeit die auf dem angrenzenden Kärtchen steht kleiner, gleich oder größer ist. Der Spieler gibt seine Vermutung ab. Danach wird das Kärtchen aufgedeckt.

War seine Vermutung richtig: würfelt er nochmals setzt seinen Spielstein um die gewürfelten Augen weiter und schätzt nochmals. War auch die zweite Einschätzung richtig, darf er seinen Setzstein um ein Feld in Richtung Ziel nach vorne ziehen. Zum Schluß werden alle offenliegenden Kärtchen, bis auf das Kärtchen das an dem Lauffeld anliegt auf dem die Spielfigur steht, wieder herumgedreht. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

War die erste oder die zweite Vermutung falsch: werden alle Kärtchen bis auf das Kärtchen das an dem Lauffeld anliegt auf dem die Spielfigur steht herumgedreht. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Noch einige wichtige Regeln:

Auf einem Lauffeld darf nur eine Figur stehen, diese "besetzten" Lauffelder werden nicht mitgezählt.

Bei Zugbeginn eines Spielers liegt nur ein Kärtchen offen.

Spielende:

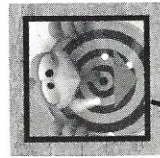
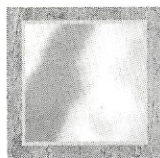
Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

»KART« Für 2 Spieler

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, allerdings ziehen die Spieler ihren Setzstein zuerst in Richtung Ziel. Ist das Ziel erreicht, ziehen Sie Ihren Setzstein wieder in Richtung Start. Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler seinen Startplatz wieder erreicht. Dieser Spieler hat gewonnen.

Seiten angelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler der am Zug ist zieht zunächst ein Jagdkärtchen aus dem Vorrat. Danach legt er eines seiner Jagdkärtchen farblich passend an ein Bewegungskärtchen an. Das Kärtchen legt er so an, dass der rote Pfeil auf ihn zeigt. Nun ist der nächste Spieler am Zug. Sobald an einem Bewegungskärtchen 4 Jagdkärtchen anliegen kommt es zur Wertung. Die Spieler die an diesem Bewegungskärtchen eigene Jagdkärtchen (siehe roter Pfeil) anliegen haben bekommen Punkte. Für jedes Jagdkärtchen darf der Spieler jeweils einmal den Wert der Bewegungskarte mit seinem Spielstein in Richtung Ziel ziehen. Nach einer Wertung wird das Bewegungskärtchen nebst der 4 Jagdkärtchen aus dem Spiel genommen. Dafür wird ein neues Bewegungskärtchen aus dem Vorrat aufgedeckt.

Nun zu den Sonderkärtchen, unter den Jagdkärtchen findet man zwei verschiedene:



Schwarzer Rahmen

Noch einige wichtige Regeln:

Kann ein Spieler kein Kärtchen legen, muß er aussetzen und der nächste Spieler ist am Zug. Mehr als 6 Kärtchen darf kein Spieler auf der Hand haben.

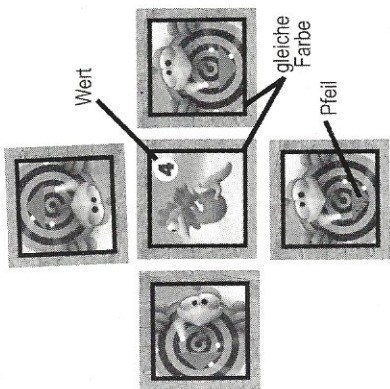


Abbildung 2

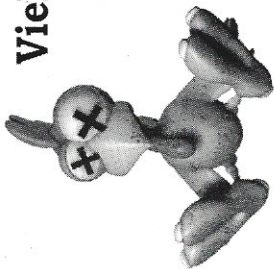
Sobald dieses Kärtchen an ein Bewegungskärtchen angelegt wird, konnte das Moorhuhn entkommen. Das Bewegungskärtchen mit samt den anliegenden Jagdkärtchen kommt aus dem Spiel. Es werden keine Punkte verteilt. Dafür wird ein neues Bewegungskärtchen aufgedeckt und der nächste Spieler ist am Zug.

Dieses Kärtchen ist der Joker, er kann an ein beliebiges Bewegungskärtchen angelegt werden. Das Jokerkärtchen wird ebenfalls so angelegt, das der Pfeil in die Richtung des Spielers zeigt, der es angelegt hat. Bei der Abrechnung zählt das Jokerkärtchen wie ein normales Jagdkärtchen.

Spielende:

Das Spiel ist beendet sobald keiner der Spieler ein Jagdkärtchen mehr legen kann, ein Spieler das Ziel erreicht hat oder alle Bewegungskärtchen aus dem Spiel sind. Es gewinnt der Spieler dessen Spielstein am weitesten in Richtung Ziel nach vorne gerückt ist.

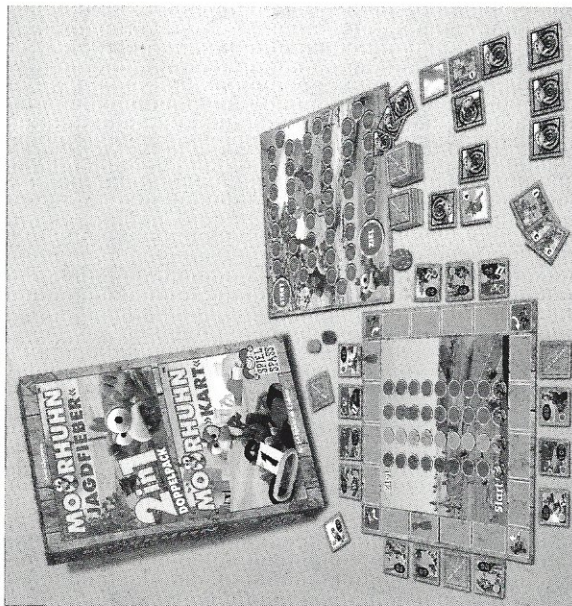
Viel Spass



© 2003 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Nußbaumweg 4
D-71720 Oberstenfeld

© 2003 Phenomedia AG
Lizenz: RTV Family Entertainment AG

Bitte aufbewahren



»KART« Spielvariante

Spielaufbau:

Der Spielaufbau ist der gleiche wie oben beschrieben. In dieser Variante kommen allerdings die "Hilfsmittel" die klein auf jeder Karte abgedruckt sind zum tragen.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Vor dem ersten Zug wird ein beliebiges Kärtchen aufgedeckt. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit dem Würfel. Danach zieht er seinen Spielstein um so viele Lauffelder im Uhrzeigersinn nach vorne, wie der Würfel zeigt. Die Startfelder werden nicht mitgezählt. Nachdem der Spielstein zum Stehen kommt gilt es abzuschätzen, ob die Geschwindigkeit die auf dem anliegenden Kärtchen steht kleiner, gleich oder größer ist. Der Spieler gibt seine Vermutung ab.

Danach wird das Kärtchen aufgedeckt.

War seine Vermutung richtig: darf er seinen Setzstein um ein Feld in Richtung Ziel nach vorne ziehen. Danach kommt das "Hilfsmittel", das auf der Karte zusehen ist in Anwendung:



Das Gewicht: Du darfst einen beliebigen Setzstein um ein Feld zurück setzen.



Das Blaulicht: Du darfst deinen eigenen Setzstein in die führende Position bringen (d.H. ein Feld vor den bis dahin Führenden).



Die Feuerkugel: Der erstplatzierte Fahrer wird an das Ende gesetzt (Gibt es keinen Ersten entfällt das Hilfsmittel).



Der Holzhammer: Der Fahrer (Setzstein) der Dir folgt wird zwei Felder zurückgesetzt (dies kann mehrere Fahrer (Setzsteine) betreffen).



Der Kaugummi: Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn setzt einmal aus.



Das Nagelbrett: Der Setzstein des nächsten Mitspielers wird ein Feld zurückgesetzt.



Die Rakete: Den Setzstein des nächsten Spielers im Uhrzeigersinn, bringst Du in die führende Position (Ein Feld vor den bis dahin Ersten).



Das Schwarze Loch: Du darfst den Setzstein eines Mitspielers auf das Startfeld zurücksetzen.

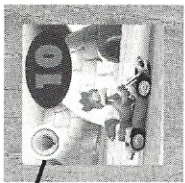


Die Turbodose: Du darfst einen beliebigen Setzstein nur nicht deinen eigenen in die führende Position bringen.



Die Wasserbombe: Die Setzsteine die vor Dir stehen darfst Du um ein Feld nach hinten in Richtung Start schieben.

Zum Schluß werden alle offenliegenden Kärtchen, bis auf das Kärtchen das



Hilfsmittel

an dem Lauffeld anliegt auf dem die Spielfigur steht, wieder herumgedreht. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

War die Vermutung falsch: werden alle Kärtchen bis auf das Kärtchen das an dem Lauffeld anliegt auf dem die Spielfigur steht herumgedreht. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Das "Hilfsmittel" auf dem Kärtchen findet also keine Anwendung.

Noch einige wichtige Regeln:

Auf einem Lauffeld darf nur eine Figur stehen, diese "besetzten" Lauffelder werden nicht mitgezählt.

Bei Zugbeginn eines Spielers liegt nur ein Kärtchen offen.

Spielende:

Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Viel Spaß

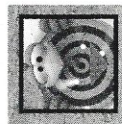
»JAGDFIEBER«

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt, so dass der Spielplan 2 sichtbar ist. Für dieses Spiel werden die 80 Moorhuhnkärtchen mit den weißen und schwarzen Rahmen auf der Rückseite benötigt. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Den entsprechenden Spielstein stellt jeder Spieler auf das Startfeld. Die Kärtchen werden verdeckt gemischt. Danach werden die Bewegungskärtchen (mit dem weißen Rahmen auf der Rückseite) von den Jagdkärtchen (mit dem schwarzen Rahmen auf der Rückseite) getrennt. Die Bewegungskärtchen liegen nun verdeckt von einander getrennt als Stapel oder Haufen auf dem Tisch.



Bewegungskärtchen



Jagdkärtchen

Spielablauf:

Jeder Spieler zieht sich verdeckt 5 Jagdkärtchen und nimmt diese auf die Hand. Er selbst darf sich seine Jagdkärtchen ansehen. Von den Bewegungskärtchen werden ebenfalls 5 offen auf den Tisch gelegt. An diese Bewegungskärtchen werden wie in Abbildung 2 zu sehen die Jagdkärtchen farblich passend an den

Spielplan 2

