

RUFUS

Mit Reinecke Fuchs auf Schnitzeljagd

Ein taktisches Verfolgungsspiel von Reinhold Wittig
für 2–5 Spieler ab 8 Jahren



Zubehör

Spielplan und Regel, 10 Spielsteine in 5 Farben, ein Fuchs-Stein, 10 Gewinnkarten sowie 5 Sätze Fährtenkarten (genauer: für Hirsch und Keiler „Fährten“-Karten, für Dachs und Fuchs „Spuren“-Karten und für den Fasan „Geläuf“-Karte).

Vorwort

Schnitzeljagden gehören zu den herrlichen alten Gesellschaftsspielen im Freien, die alle Modeströmungen überdauert haben. So verschiedenartig die Schnitzeljagden auch ablaufen mögen, voraus geht meist der Disput darüber, wer zur Gruppe des „Fuchses“ gehören soll und phantasievoll den Weg markieren und kleine Geschenke verstecken darf, und wer in die Verfolgergruppe geht, um die Rätsel zu lösen und kleine Gewinne einzuheimsen.

In diesem Spiel darf jeder beide Rollen gleichzeitig spielen, und wem das Zurückschicken eines Mitspielers und die damit verbundene Verzögerung zu hart vorkommt, soll sich einfach vorstellen, er hätte bei einer richtigen Schnitzeljagd eine Tafel Schokolade ausgelegt. Wer sie findet, der macht erstmal eine ordentliche Pause, um sie zu vernaschen.

Dieses Spiel widme ich Matthias, Tina, Kati und Nico zur Erinnerung an unsere abenteuerlichen Schnitzeljagden.

Spielziel

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Zahl der Punkte ergibt sich aus den erbeuteten Gewinnkarten und den nicht ausgelegten Fährtenkarten.

Vorbereitung

Jeder Spieler bekommt zwei Spielsteine seiner Farbe, von denen er je einen auf die mit einem Punkt gekennzeichneten Startfelder stellt. Weiterhin erhält jeder einen Satz Fährtenkarten. Der Fuchs wird auf dasjenige der beiden Fuchsfelder gestellt, das sich auf der gleichen Seite der Spielfeldbahn befindet wie die Startfelder.

(In den Fuchs-Stein kann noch ein kleiner Trostpreis für den Verlierer versteckt werden.)

Der Stoß der Gewinnkarten wird geordnet und verdeckt herum zum Abnehmen bereitgelegt. Durch das Ordnen kann man die Spannung während des Spiels deutlich beeinflussen:

Die Grundregel sieht dabei vor, daß die „1“ oben liegt, dann geht es in gleichmäßiger Folge bis zur „19“, die ganz unten liegt.

Die Reihenfolge kann man aber beliebig variieren, z.B. von oben abwärts 1 - 19 - 3 - 17 - 5 - 15 - 7 - 13 - 9 - 11. Spielen Kinder mit, so kann man den Kartenstoß auch bunt mischen und so das Glücks-Element betonen.

Nun wird vereinbart, wer beginnt.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jedesmal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er *sieben* Punkte zur Verfügung:

Er kann damit eine seiner beiden Figuren im Uhrzeigersinn weitersetzen. Jedes erreichte Feld kostet einen Punkt.

Er kann einen Teil der Punkte oder auch alle für das Setzen des Fuchses verwenden, ebenfalls nur im Uhrzeigersinn.

Einen Punkt pro Zug kann er für das Auslegen einer Fährtenkarte benutzen. Er legt sie verdeckt herum neben ein beliebiges Feld der Spielfeldbahn in den Bereich *vor* der hintersten fremden Spielfigur und *hinter* dem jeweiligen Standort des Fuchses. Es darf dort allerdings noch keine Karte liegen.



Beispiel: Eine Fährtenkarte legen, den Fuchs zwei Felder und eine der beiden Spielfiguren vier Felder setzen. Von den drei möglichen Aktionen soll das Setzen der Spielfigur immer als letzte erfolgen.

Erreicht man im Spielverlauf eine eigene Fährtenkarte, so bewirkt dies nichts. Ebenso hat es keine Auswirkung, wenn eine fremde Fährtenkarte neben das Feld gelegt wird, auf dem gerade eine Figur steht.

Kommt man aber zu einer fremden Fährtenkarte, so ist der reguläre Zug beendet. Auf diese Weise (und nur so!) können auch Punkte verfallen. Die Fährtenkarte wird aufgenommen und, nachdem ihrer Spur nachgegangen wurde, beiseite gelegt. Zeigt die Karte eine *gerade* Ziffer, zieht man entsprechend viele Felder vorwärts, mit *ungerader* Ziffer dagegen rückwärts. Dabei geht man jetzt an fremden Fährtenkarten vorbei. Es gibt also *keine* Kettenreaktion. Auch wenn man am Ende des Zuges auf einem Feld zu Stehen kommt, neben dem eine Fährtenkarte liegt, ereignet sich nichts. Die Karte bleibt unberührt liegen.

Gewinnkarten

Erreicht man *unter Ausnutzung seiner sieben Punkte* mit einer Spielfigur den Fuchs, so darf man sich eine Gewinnkarte nehmen. Die eigene Figur wird zur zweiten der gleichen Farbe zurückgesetzt. Das Rücksetzen entfällt aber, wenn man aufgrund einer Fährtenkarte den Fuchs eingeholt hat. In diesem Fall wird die Anweisung der Karte zu Ende ausgeführt. Auf diese Weise kann der Fuchs also überholt werden.

Es gibt aber *keine* Gewinnkarte, wenn man eine Figur aufgrund einer Fährtenkarte *im Rückwärtsgang* am Fuchs vorbeiführt.

Holt man mit dem Fuchs eine beliebige Spielfigur ein (Überholen ist nicht erlaubt), so darf man sich ebenfalls eine Gewinnkarte nehmen. Jede auf diese Weise vom Fuchs erreichte Figur wird zur zweiten Spielfigur der gleichen Farbe gesetzt. Stehen mehrere auf dem Feld, das der Fuchs erreicht, gibt es trotzdem nur eine Karte. Ertappt der Fuchs aber zwei Figuren einer Farbe auf einem Feld, so ist für ihren Spieler die Schnitzeljagd beendet. Er muß sich mit den bis dahin erbeuteten Gewinnkarten zufrieden geben.

Es gibt aber noch eine dritte Möglichkeit, um an Gewinnkarten zu kommen. Kann man nämlich mit dem Fuchs ein Fuchsfeld erreichen oder darüber hinwegziehen, also für ihn entweder eine halbe oder eine ganze Runde beenden, darf man sich ebenfalls eine Gewinnkarte nehmen. Im günstigen Fall erreicht man mit dem gleichen Zug auch die hinterste Spielfigur und kann so zwei Gewinnkarten auf einmal erbeuten.

Spiel-Ende

Sind die Gewinnkarten aufgebraucht, addiert jeder Spieler seine Punkte. Zu der Summe werden noch die Werte der nicht ausgelegten Fährtenkarten gerechnet, und zwar die Ziffern 3, 5, 7, 9 *positiv* und die Ziffern 2, 4, 6, 8 *negativ*. Wer danach die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Variante: Eine härtere Zählart sieht vor, daß auch noch die Werte der ausgelegten, aber *nicht aufgenommenen* Karten mitgerechnet werden.

