



HUNDE & SCHAKALE[®]
NACH 4.000 JAHREN WIEDERENTDECKT

Vorbemerkung

Das nach altägyptischem Vorbild gestaltete Brettspiel **HUNDE&Schakale** ist ein außergewöhnliches Taktikspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren. Die Hunde und die Schakale rennen im Spiel nebeneinander her und jagen das jeweils gegnerische Rudel über eine vorgegebene Wegstrecke.

Spielmaterial

Zum Brettspiel **HUNDE&SCHAKALE** gehören

- 1 Spielbrett mit
 - 1 Wegstrecke für Spieler A mit den Lochfeldern A01 bis A29*)
 - 1 Wegstrecke für Spieler B mit den Lochfeldern B01 bis B29*)
- 5 Spielfiguren für Spieler A mit einem Hundekopf (Hangeohren)
- 5 Spielfiguren für Spieler B mit einem Schakalkopf (Stehohren)

Spielziel

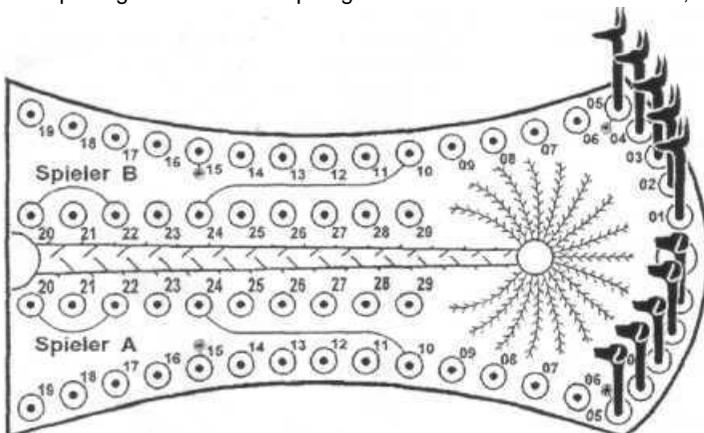
Ziel des Spiels ist es, die eigenen Spielfiguren so über die eigene Wegstrecke zu bewegen, daß die Spielfiguren des Gegenspielers über dessen Wegstrecke gejagt werden

Sieger der Spielpartie ist derjenige Spieler, dem es als erster gelingt, den Gegenspieler quasi „auf die Palme zu bringen“, d.h. alle 5 gegnerische Spielfiguren in die Zielfelder 25, 26, 27, 28 und 29 zu treiben.

*) In den Bildern wurde aus Gründen der Optik bei den Lochfeldern A01 bis A29 jeweils auf das A, wie auch bei den Lochfeldern B01 bis B29 auf das B verzichtet. Wenn im Text also beispielsweise von Lochfeld A10 die Rede ist, dann ist damit das Lochfeld 10 auf der Wegstrecke von Spieler A gemeint.

Spielbeginn

Bei Spielbeginn werden die Spielfiguren in die Startfelder 01, 02, 03, 04, und 05 gesteckt.



Grundaufstellung bei Spielbeginn

Die Spielfiguren mit den Hundeköpfen für Spieler A in die Startfelder A01, A02, A03, A04 und A05, die Spielfiguren mit den Schakalköpfen für Spieler B in die Startfelder B01, B02, B03, B04 und B05.

Die beiden Spieler einigen sich zunächst, wer mit welchen Spielfiguren spielt. Danach wird der Eröffnungsspieler ermittelt. Ein Spieler nimmt verdeckt in jede Hand eine Spielfigur, je eine mit Hundekopf und eine mit Schakalkopf. Der andere Spieler wählt eine Hand und entscheidet damit, welcher der beiden Spieler den ersten Spielzug macht.

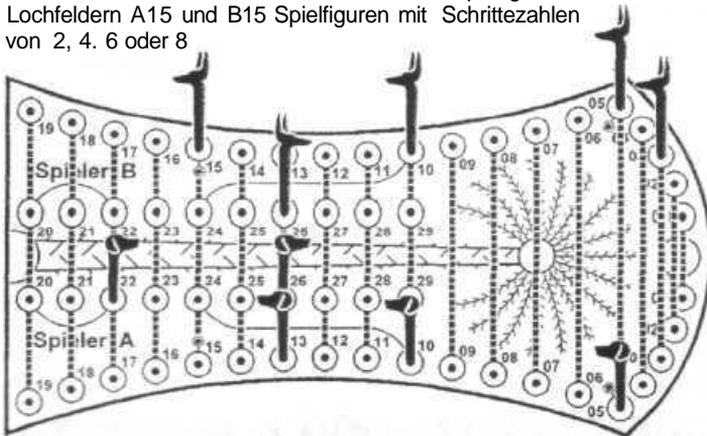
Bei mehreren Spielpartien können die Spieler ihre anfangs gewählten Spielfiguren und auch ihre anfangs gewählte Wegstrecke immer beibehalten, jedoch muß zur Wahrung der Chancengleichheit nach jeder Spielpartie der Eröffnungsspieler gewechselt werden.

Spielzüge

Die beiden Spieler bewegen abwechselnd je 1 eigene Spielfigur auf ihrer eigenen Wegstrecke und zwar in der Richtung der aufsteigenden Numerierung. Dabei dürfen auch andere Spielfiguren übersprungen werden. Beim Abzählen der Schrittezahl werden die übersprungenen Lochfelder mitgezählt. Jeder Spielzug muß logischerweise auf einem unbesetzten Lochfeld enden.

Die Schrittezahl der einzelnen Spielfiguren ergibt sich aus der Anzahl der eigenen und gegnerischen Spielfiguren die sich in einer Reihe quer zum Spielbrett befinden.

In den Reihen A01-B01 bis A09-B09 kann es somit Spielfiguren mit Schrittezahlen von 1 oder 2 geben, in den Reihen A10-A29-B29-B10 bis A19-A20-B20-B19 hingegen Spielfiguren mit Schrittezahlen von 1, 2, 3 oder 4. Außerdem gibt es noch die Sonderfelder A05, B05, A15 und B15 die mit einer kleinen Palme gekennzeichnet sind. Bei Spielfiguren die sich in diesen Lochfeldern befinden, ist die Schrittezahl jeweils zu verdoppeln, d. h. auf den Lochfeldern A05 und B05 kann es Spielfiguren mit Schrittezahlen von 2 oder 4 geben und auf den Lochfeldern A15 und B15 Spielfiguren mit Schrittezahlen von 2, 4, 6 oder 8.



Beispiele Schrittezahl der Spielfiguren

A05 = $2 \times 2 = 4$ Schritte
 B05 = 2 Schritte
 A13 = 3 Schritte
 A22 = 1 Schritt
 A26 = 3 Schritte

B03 = 1 Schritt
 B05 = $2 \times 2 = 4$ Schritte
 B10 = 2 Schritte
 B15 = $2 \times 1 = 2$ Schritte
 B26 = 3 Schritte

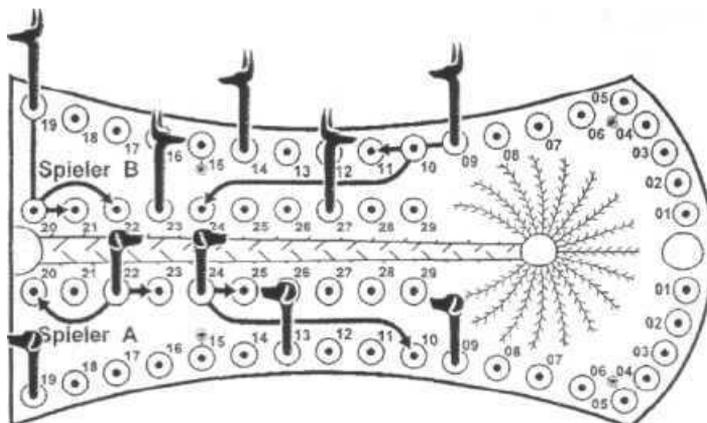
Normalwegstrecken und Abkürzungen

An den beiden Wegstrecken sind jeweils 2 Verbindungslinien zwischen den Lochfeldern 10 und 24 sowie zwischen den Lochfeldern 20 und 22 vorhanden, die von den Spielern als Abkürzungen oder auch als Rückzugswege benutzt werden können.

Soll eine Spielfigur vorwärts, also in der Richtung der aufsteigenden Numerierung, bewegt werden, so darf sie auch über eine Abkürzung geführt werden. Jedem Spieler steht es dabei frei, ob er eine solche Abkürzung nehmen will oder nicht.

Soll hingegen eine Spielfigur rückwärts, also gegen die Richtung der aufsteigenden Numerierung bewegt werden, so darf sie nur dann über diesen Rückzugsweg geführt werden, wenn für sie die Schrittezahl 1 gegeben ist.

Bei einer Spielfigur auf dem Lochfeld 24 ist diese Spielvariante darüber hinaus nur möglich, solange sich in der gegnerischen Wegstrecke im Bereich der Lochfelder 01 bis 10 mindestens noch 1 Spielfigur befindet.



Beispiele Normalweg und Abkürzungen

A22 = 1 Schritt,
 vorwärts auf A23, oder
 rückwärts auf A20

A24 = 1 Schritt,
 vorwärts auf A25, oder
 rückwärts auf A10

819-2 Schritte, vorwärts
 vorwärts über B20 auf B21, oder
 vorwärts über B20 auf B22

B09 = 2 Schritte,
 vorwärts über B10 auf B11 oder
 vorwärts über BW auf B24

Den Spielzug 609 über B10 auf B24 wird normalerweise kaum ein Spieler ausführen, wenn er aber damit eine gegnerische Spielfigur vom Lochfeld 24 in Richtung Zielfeld 29 treiben kann ist so ein Spielzug durchaus sinnvoll.

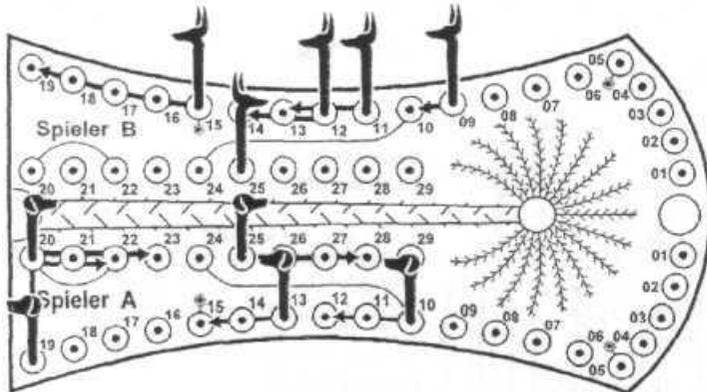
Spielfiguren angreifen und jagen

Der eigentliche Sinn von HUNDE&SCHAKALE besteht darin, daß die „Hunde“ und die „Schakale“ nebeneinander herjagen und sich dabei gegenseitig über die jeweilige Wegstrecke treiben.

Wird eine Spielfigur in eine Reihe gezogen, auf der sich bereits eine gegnerische Spielfigur befindet, so muß der Gegenspieler in seinem nächsten Spielzug diese „angegriffene“ Spielfigur bewegen.

Werden in einer Reihe gleichzeitig zwei Spielfiguren angegriffen so kann der Gegenspieler wählen, welche der beiden Spielfiguren er bewegen will.

Da der Gegenspieler mit seinem Spielzug ebenfalls eine Spielfigur angreifen kann, ergibt es sich nicht selten, daß aus einem Spielzug eine regelrechte Kettenreaktion entsteht.



Beispiele

Spielfiguren angreifen und jagen

B09 auf B10 = Angriff auf A10

A10 mit 2 Schritten über A11 auf A12
= Angriff auf B12

B12 mit 2 Schritten über B13 auf B14
= Angriff auf A25

A25 mit 3 Schritten über A26, A27 auf
A28 = Angriff auf B11

B11 mit 2 Schritten über B12 auf B13
= Angriff auf A13

A13 mit 2 Schritten über A14 auf A15
= Angriff auf B15

B15 mit 2x2 - 4 Schritten über B16, B17,
B18 auf B19 = Angriff auf A19 und A20

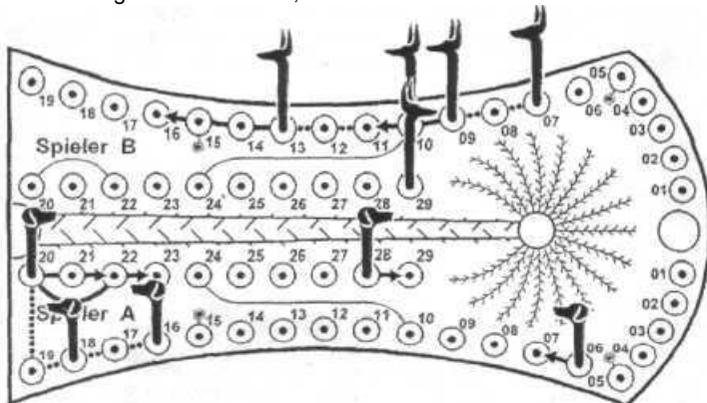
A19 über A20, A21 auf A22 oder A20 über A21, A22 auf A23 oder bei Verwendung der Abkürzung (hier nicht dargestellt) A19 über A20, A22 auf A23 oder A20 über A22, A23 auf A24.

PHARAO-Brettspiele • Postfach 500 501 • D-60975 München

Blockierte Spielfiguren

Hin und wieder kann es vorkommen, daß „angegriffenen“¹ Spielfiguren so blockiert sind, daß sie die geforderte Schrittzahl nicht ausführen können. In diesem Fall muß die direkt davor oder noch weiter davor befindliche Spielfigur bewegt werden und zwar soviel Schritte wie die angegriffene Spielfigur hatte bewegt werden müssen. Das gilt insbesondere auch für davor befindliche Spielfiguren, die sich auf den Sonderfeldern 05 bzw. 15 befinden. d.h. die sonst hier geforderte Verdopplung der Schrittzahl entfällt in diesem Falle.

Bei Spielfiguren die im Bereich der Zielfelder 25 bis 29 angegriffen werden und die geforderte Schrittzahl nicht mehr bewegt werden können, müssen Schritte entfallen lassen und die höchst mögliche Schrittzahl ausführen.



Beispiele

blockierte Spielfiguren

A06 auf A07 = Angriff auf B07

B07 mit 2 Schritten über B08 auf B09
ist blockiert, folglich

B09 über BW auf B11 = Angriff auf A28
A28 mit 2 Schritten auf A29 ist nicht
möglich, folglich

A28 mit nur 1 Schritt auf A29 = Angriff
auf B10

B10 mit 3 Schritten über B11, B12,
auf B13 ist blockiert, folglich

B13 mit 3 Schritten über B14, B15 auf
B16 - Angriff auf A16

A16 mit 2 Schritten über A17 auf A18 ist blockiert, A18 mit 2 Schritten über A19 auf A20 ist blockiert, folglich A20 mit 2 Schritten über A21 auf A22 oder A20 mit 2 Schritten über A22 auf A23.