

Das Jagdspiel ^{2 große Ravensburger* Familienspiele} WILD LIFE

Das Jagdspiel

Ein Würfelspiel für 2 - 8 Personen ab 8 Jahren

Entwurf und Tierdarstellungen des Spielplans und der Wildkärtchen von Fritz Gartz, 8135 Söcking

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 8 Jägerfiguren, 2 Würfel, 200 Tierkärtchen.

„Auf, auf zum fröhlichen Jagen!“ Die Jäger versammeln sich auf dem Dorfplatz links unten auf dem Plan, von wo aus die Jagd beginnt. Man macht einen Pirschgang durch das ganze Revier. Wer mit der reichsten Beute zurückkehrt, wird Jagdkönig,

Jeder Spieler wählt sich eine Jägerfigur. Diese wird zunächst auf den Dorfplatz gestellt. Der älteste Spieler, der zugleich Jagdleiter ist, beginnt mit dem Spiel. Es wird reihum gewürfelt. Jeder rückt mit seinem Jäger um so viele Felder vor, wie er jeweils Augen gewürfelt hat.

Erreicht ein Jäger ein Feld mit Buchstaben und einer Schußlinie so kommt er auf das betreffende Wild zu Schuß, d. h. er muß noch einmal würfeln. Würfelt er jetzt 1, 2 oder 3, so hat er nicht getroffen. Würfelt er 5 oder 6 Augen, so hat er das Wild erlegt und er erhält vom Jagdleiter das entsprechende Tierkärtchen. Würfelt er aber 4 Augen, so hat er das Wild krankgeschossen und muß noch einmal schießen, d. h. er muß zum 3. Mal würfeln. Schießt er auf das krank geschossene Wild wiederum fehl (1 -4), so werden ihm zur Strafe schon erworbene Tierkärtchen, deren Wertzahlen mindestens die Wertzahl des angeschossenen Wildes haben müssen, abgenommen. Besitzt er noch keine Tierkärtchen, so muß vorgemerkt werden, daß er die erste Beute die er schießt, wieder abgeben muß. Nur wenn er 5 oder 6 Augen würfelt, hat er das Wild erlegt und erhält in diesem Fall das entsprechende Tierkärtchen.

Wird ein Wild, welches dem Menschen gefährlich werden kann (Bär, Wolf, Wildschwein), zum 2. Mal angeschossen (also wenn der Spieler wieder 4 gewürfelt hat), so greift es den Jäger an. Der Spieler scheidet in diesem Falle aus.

Es gibt aber noch einen anderen Fall, bei dem der Spieler ausscheiden muß. Im Hochgebirgstiel (auf dem rechten Spielplandrittel) haben Felder mit der Bezeichnung „Ab“ eine rote Umrandung. Das bedeutet: hier ist Absturzgefahr, also eine besonders gefährliche Stelle des Pirschweges. Es muß also vorsichtig und nicht zu rasch gegangen werden. Kommt ein Jäger auf eines dieser Felder zu stehen, so darf er beim nächsten Wurf nicht 6 Augen würfeln, sonst scheidet er aus, weil er durch zu hastiges Gehen abstürzt.

Kommt ein Jäger auf ein Feld mit Buchstaben in blauer Umrandung, so bedeutet das, daß er ein Wild erspäht, welches nicht geschossen werden darf, sondern geschont werden muß. Um dieses Wild nicht zu vergrämen (stören), müssen sämtliche Mitspieler 5 Sekunden lang mucksmäuschenstill sein und dürfen nicht einmal einen Schnaufer tun.

Kommt ein Jäger auf ein Feld, von dem aus ein Adler zu schießen wäre (mit A bezeichnet und gelb umrandet), so muß der Jäger erst den Nachwels erbringen, daß er eine Abschuß-Erlaubnis hat, weil Adler geschützt sind. Zu diesem Zweck macht er einen Vor-Wurf; würfelt er hierbei 1 oder 2, so hat er die Abschuß-Erlaubnis für einen Adler und darf nun nochmals würfeln, denn beim nächsten Wurf wird sich wie üblich zeigen, ob er getroffen oder fehlgeschossen hat.

Im allgemeinen wird der breite Pirschweg links herum begangen; nur wenn ein Jäger auf das 3. oder 4. Feld zu stehen kommt, pirscht er rechts herum. Die schmalen Pirschwege können nur dann begangen werden, wenn der Jäger auf einem Feld ankommt, von dem ein schmaler Weg in Vorwärtsrichtung abzweigt. Das Spiel ist aus, wenn alle Jäger (mit Ausnahme der Ausgeschiedenen zum Dorfplatz zurückgekehrt sind. Jeder zählt die auf seinen Tierkärtchen abgedruckten Punkte zusammen. Wer mit seiner Jagdbeute die meisten Punkte erzielt hat, ist Jagdkönig.