



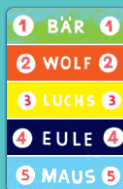
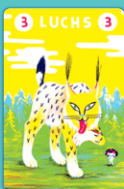
SCHNITZELJAGD

Ein ungezähmtes Kartenspiel für 2 – 5 Personen ab 8 Jahren von Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

Spielzeit: 20 Minuten

Das leise Knacken eines Astes weckt dich jäh aus deinem Schlaraffenland. Ein kalter Wind zieht durch die Baumkronen und lässt die Blätter rascheln. Die anderen Tiere des Waldes sind wieder auf der Jagd. Du siehst, wie sie an deinem Versteck vorbeihuschen. Auch dein Hunger wird immer größer. Wähle den richtigen Moment, um selbst auf die Jagd zu gehen. Wenn dein Instinkt dich im Stich lässt, wirst du schnell zur Beute bei dieser Schnitzeljagd.

SPIELMATERIAL



25 Tierkarten – Aufgeteilt in 5 Sets mit je 1 Bär, 1 Wolf, 1 Luchs, 1 Eule, 1 Maus.

5 Übersichtskarten



25 Futtermarker



1 Anleitung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

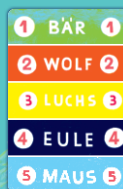
ZIEL DES SPIELS

Du gewinnst Schnitzeljagd, wenn du zuerst 5 Futtermarker sammeln kannst.

Futtermarker erhältst du am Ende einer Jagd, wenn du überlebst.

SPIELAUFBAU

- Jede Person legt 1 Übersichtskarte vor sich ab und nimmt ein Kartenset bestehend aus den 5 Tierkarten (Bär, Wolf, Luchs, Eule, Maus) auf die Hand.
- Legt alle Futtermarker als Vorrat in die Mitte des Tisches.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Zu Beginn jeder neuen Runde habt ihr alle 5 Tierkarten auf der Hand.

In einer Runde wird maximal 3-mal gejagt.

Jede Jagd besteht aus 3 Phasen:

1. TIER AUSSPIEL
2. TIERE AUFRUFEN
3. ENDE DER JAGD



1. TIER AUSSPIELEN

Wählt 1 Tier aus euren Handkarten aus und legt es verdeckt vor euch.

Wirst du im Laufe einer Runde gefressen (siehe „2. Tiere aufrufen“), scheidest du für den Rest der Runde aus. Du spielst in dieser Runde keine weiteren Tiere mehr aus.

2. TIERE AUFRUFEN

Die jüngste Person am Tisch nimmt sich nun die Übersichtskarte. ft das Tier mit der niedrigsten Zahl, den Bären, auf.

Alle, die die aufgerufene Tierkarte gespielt haben, müssen  jetzt aufdecken.

Kein aufgedecktes Tier:

Nichts passiert.

Es wird genau 1 Tier aufgedeckt:

Die Person, die das Tier aufgedeckt hat, darf jetzt genau 1 anderes Tier jagen. Du jagst, indem du ein Tier mit einer höheren Zahl nennst. Der Bär kann also Wolf, Luchs, Eule oder Maus jagen. Der Luchs kann nur zwischen Eule und Maus entscheiden.

Alle, die das von dir gewählte Tier ausgespielt haben, **müssen** dieses nun aufdecken. Sie sind gefressen worden und scheiden für den Rest der Runde aus. Als Zeichen für die anderen, dass **ih** aus der aktuellen Runde ausgeschieden **seid**, legt ihr eure restlichen Handkarten verdeckt vor euch auf eure ausgespielten Karten.

Das von dir ausgespielte Tier bleibt offen vor dir liegen.

Beispiel: Alia hat als Einzige am Tisch einen Bären ausgespielt. Sie entscheidet sich dafür, die Eule zu jagen, und ruft diese auf. Ben und Carmen haben Eulen ausgespielt und müssen sie nun aufdecken. Sie wurden gefressen und jagen für den Rest der Runde nicht mehr mit. Alia lässt die Bärenkarte offen vor sich liegen.



Es wurden 2 oder mehr Tiere aufgedeckt:

Ihr könnt euch leider nicht einigen, wer von euch als Erstes jagen darf. In der Zwischenzeit haben **alle** eure Beutetiere ein sicheres Versteck gefunden. Es gibt zwar nichts mehr für euch zu jagen, aber immerhin überlebt ihr die Jagd.

 lässt die ausgespielte Karte offen vor euch liegen.

n Anschluss das Tier mit der nächsthöheren Zahl auf: nach dem Bären also den Wolf. Ruft so lange Tiere der Reihe nach auf, bis ihr alle in dieser Runde gespielten Tierkarten aufgedeckt habt. Während der nächsten Jagd ruft die nächste Person im Uhrzeigersinn die Tiere auf.

3. ENDE DER JAGD

Zum Ende jeder Jagd prüft ihr:

Ende der Runde

- Gibt es genau 1 Person, die die Jagd überlebt hat? Dann **endet die Runde** sofort und ihr verteilt die Futtermarker.
- War dies die dritte Jagd der laufenden Runde? Dann **endet die Runde** ebenfalls sofort und ihr verteilt die Futtermarker.

Eine weitere Jagd

- Haben mehrere Personen überlebt **und** dies war nicht die dritte Jagd? Dann beginnen die überlebenden Personen **eine weitere Jagd**.

Wichtig: Alle ausgespielten Tierkarten bleiben vor euch liegen. Euch stehen nur noch die übrigen Handkarten zur Verfügung.

VERTEILUNG DER FUTTERMARKER

1 Person hat überlebt:

Hat nur 1 Person überlebt (da alle anderen gefressen wurden), erhält sie **2 Futtermarker**. Alle anderen gehen in dieser Runde leer aus.

2 oder mehr Personen haben überlebt:

Alle Überlebenden addieren nun die Zahlenwerte ihrer 3 ausgespielten Tiere. Dies sind die Punkte für die Verteilung der Futtermarker.

- Wer die meisten Punkte erreicht, erhält **2 Futtermarker**. Im Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten **2 Futtermarker**.
- Die anderen Überlebenden erhalten **1 Futtermarker**.
- Alle, die gefressen wurden, erhalten **keine Futtermarker**.

Beispiel:

Alia hat Wolf (2), Eule (4) und Maus (5) ausgespielt.
Das ergibt $2 + 4 + 5 = 11$ Punkte.



Ben hat Bär (1), Wolf (2) und Luchs (3) ausgespielt. Das macht für ihn $1 + 2 + 3 = 6$ Punkte.



Carmen hat sich für Bär (1), Eule (4) und Maus (5) entschieden; somit hat sie $1 + 4 + 5 = 10$ Punkte.



Dori hat die Maus (5) ausgespielt, wurde aber gefressen.

Damit bekommt Alia 2 Futtermarker.



Ben und Carmen erhalten jeweils 1 Futtermarker.



Dori wurde gefressen und erhält keinen Futtermarker.

Hat jemand von euch 5 oder mehr Futtermarker erbeutet, endet das Spiel (~~siehe folgenden Abschnitt~~).

Spielt andernfalls eine weitere Runde. Nehmt wieder alle 5 Tierkarten auf die Hand. Auch wer zuvor gefressen wurde, ist wieder mit dabei.



ENDE DES SPIELS

Wer als Erstes 5 oder mehr Futtermarker erbeutet, gewinnt das Spiel.

Gelingt das mehreren Personen gleichzeitig, spielt weiter, bis jemand eindeutig gewonnen hat.



IMPRESSUM

Autoren: Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

Illustration: Nele Brönnner

Layout: atelier198

Realisation: Michael Schmitt

Redaktion: Lars Frauenrath, Andreas Langkamp

Lektorat: Kerstin Fricke

Support: Cyrill Callenius

© 2023 **Edition Spielwiese**

Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Germany

www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Germany

www.pegasus.de



EDITION SPIELWIESE



Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)