



SCHNITZELJAGD

Ein ungezähmtes Kartenspiel für 2 - 5 Personen ab 8 Jahren

Von Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

Das leise Knacken eines Astes weckt dich jäh aus deinem Schlummer. 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. Doch wenn dein Instinkt dich im Stich lässt, wirst du schnell selbst zur Beute bei dieser Schnitzeljagd.

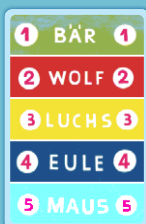
SPIELMATERIAL



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



25 Futtermarker



5 Übersichtskarten

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



1 Anleitung



ZIEL DES SPIELS

Du gewinnst die Schnitzeljagd, wenn du zuerst mindestens 5 Futtermarker sammeln konntest.

Futtermarker erhältst du am Ende eines Durchgangs, 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 Durchgänge. Zu Beginn jedes neuen Durchgangs habt ihr alle 5 Tierkarten auf der Hand.

Ein Durchgang besteht aus mindestens 1 Jagd und maximal 3 Jagden.

Jede Jagd besteht aus diesen 3 Schritten, die nacheinander abgehandelt werden.

Ob ihr nach einer Jagd eine weitere Jagd spielt oder einen komplett neuen Durchgang beginnt, entscheidet sich in Schritt 3. Ende der Jagd.

1. TIER AUSSPIELEN

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 eines Durchgangs gefressen (siehe 2. Tiere aufrufen), scheidest du für den Rest des Durchgangs aus. Du spielst in diesem Durchgang keine weiteren Tiere mehr aus.

***Beispiel:** Alia, Ben, Carmen und Dori spielen gerade die 2. Jagd eines Durchgangs. Im Laufe dieser Jagd wird Ben gefressen. Er ist für diesen Durchgang ausgeschieden. Alia, Carmen und Dori überleben. In der folgenden 3. Jagd spielt Ben also nicht mit. Nach der 3. Jagd endet dieser Durchgang und ein neuer beginnt. Ab jetzt ist auch Ben wieder mit dabei.*

2. TIERE AUFRUFEN

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

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

Wichtig: Ihre eigene Karte deckt sie erst in dem Moment auf, in dem sie das entsprechende Tier aufruft.

Kein aufgedecktes Tier:

Nichts passiert.

Es wird genau 1 Tier aufgedeckt:

Hast du das Tier aufgedeckt, **musst** du 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 des Durchgangs aus. Als Zeichen für die anderen, dass sie aus dem aktuellen Durchgang ausgeschieden sind, legen sie ihre restlichen Handkarten **verdeckt** vor sich auf ihre ausgespielten Karten.

Hast du ein Tier gejagt, das niemand ausgespielt hat, passiert nichts.

In jedem Fall bleibt das von dir ausgespielte Tier **offen** vor dir liegen. Anschließend wird das nächste Tier aufgerufen.

Beispiel: Dori ruft den Bären auf. Alia hat als Einzige am Tisch einen Bären ausgespielt und deckt ihn nun auf. Sie erklärt, dass sie die Eule jagt. Ben und Carmen haben Eulen ausgespielt und müssen sie nun aufdecken. Sie wurden gefressen und jagen für den Rest des Durchgangs 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.

Lasst die ausgespielte Karte offen vor euch liegen.



Ruft im 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 diesem Durchgang 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, ob ihr eine weitere Jagd spielt oder der Durchgang endet:

Eine weitere Jagd

- Haben **mehrere Personen** überlebt **und** dies war die **1. oder 2. Jagd** des Durchgangs? Dann beginnen die Überlebenden eine weitere Jagd. Beginnt wieder bei Schritt 1. *Tier ausspielen.*

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

Ende des Durchgangs

- Gibt es **genau 1 Person**, die die Jagd überlebt hat? Dann endet der Durchgang sofort. Verteilt nun die Futtermarker (siehe folgender Abschnitt).

ODER

- War dies die **3. Jagd** des laufenden Durchgangs? Dann endet er ebenfalls sofort und ihr verteilt die Futtermarker (siehe folgender Abschnitt).

ENDE EINES DURCHGANGS

Nur am Ende eines vollständigen Durchgangs (bis zu 3 Jagden) werden Futtermarker verteilt.

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 diesem Durchgang 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**. Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten **2 Futtermarker**.
- Die anderen Überlebenden erhalten **1 Futtermarker**.
- Alle, die gefressen wurden, erhalten **keine Futtermarker**.



Beispiel Verteilung Futtermarker:

Alia hat Wolf (2), Eule (4) und Maus (5) ausgespielt.

Das ergibt $2 + 4 + 5 = 11$ Punkte.



Damit bekommt Alia 2 Futtermarker.



Ben hat Bär (1), Wolf (2) und Luchs (3) ausgespielt.

Das macht für ihn $1 + 2 + 3 = 6$ Punkte.



Ben erhält 1 Futtermarker.



Carmen hat sich für Bär (1), Eule (4) und Maus (5) entschieden; somit hat sie

$1 + 4 + 5 = 10$ Punkte.



Carmen erhält 1 Futtermarker.

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



Dori erhält keinen Futtermarker.

Hat jetzt noch niemand 5 oder mehr Futtermarker erbeutet, spielt ihr einen neuen Durchgang. Nehmt wieder alle 5 Tierkarten auf die Hand.
Auch wer zuvor gefressen wurde, ist nun wieder mit dabei.

ENDE DES SPIELS

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

Gelingt das mehreren Personen gleichzeitig, spielen alle 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



**EDITION
SPIELWIESE**



Pegasus Spiele

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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

© 2023 **Edition Spielwiese**

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

www.edition-spielwiese.de

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