



Fuchs und Gans

Manfred Ludwig

Spielanleitung

Ausstattung: 4 Füchse In 4 verschiedene
Farben
20 Bäume
1 Spezialwürfel
1 Spielplan

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Fuchs, den er im „Fuchsbau“ (Spielplanmitte) aufstellt. Von den 20 Bäumen sind 3 auf der Standfläche mit einer Vertiefung gekennzeichnet. Das Zeichen bedeutet, daß sich unter diesem Baum eine Gans befindet. Für das Spiel benötigt man **17** „normale“ Bäume und **einen** „Gans-Baum“. Die beiden anderen „Gans-Bäume“ kommen nicht ins Spiel. Sie sind als „Reserve“ für spätere Spiele gedacht (z.B. wenn ein Gans-Baum verloren gehen sollte).

Die 18 Bäume werden gemischt und so auf den grünen Feldern verteilt (pro Feld ein Baum), daß der genaue Standort des „Gans-Baumes“ zu Beginn des Spieles für alle Spieler unklar ist. Der jüngste Spieler beginnt.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Gans zu finden und sie als erster zu fangen.

Spielverlauf

Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihren Fuchs entsprechend der gewürfelten Augenzahl von Feld zu Feld. Während eines Zuges darf die Richtung gewechselt werden (nach rechts, nach links oder geradeaus). Aber; während eines Zuges darf ein Feld nicht zweimal betreten werden. Hin- und Herspringen auf 2 Feldern ist also **nicht** erlaubt! Der „Fuchsbau“ zählt als ein Feld. Jeder Wurf muß voll aufgebraucht werden, es darf kein Rest übrig bleiben. Es darf immer nur **ein** Fuchs auf einem Feld stehen (Ausnahme. Fuchsbau). Fremde Füchse dürfen über-

Springen werden, wenn das Feld, auf dem der Zug endet, frei ist.

Hat ein Spieler mit seinem Fuchs das Feld vor einem der 6 „Wäldchen“ mit genauer Würfelzahl erreicht, darf er sofort **einen** der drei Bäume für sich umdrehen. Ist die Gans unter diesem Baum, endet das Spiel und der Spieler hat gewonnen. Handelt es sich aber um einen „normalen“ Baum, wird er wieder auf seinen Platz zurückgestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Würfel

Auf dem Würfel befinden sich außer den Zahlen von 2 bis 5 auch zwei verschiedene Symbole;

Würfelt ein Spieler die „Gans“, darf er **einen** Baum in einem beliebigen Wäldchen für sich umdrehen. Dabei ist es egal, ob er vor diesem Wäldchen steht oder nicht.

Handelt es sich dabei um, den „Gans-Baum“. sollte es sich der Spieler nicht anmerken lassen! (Er kann natürlich auch so tun, als ob — und die anderen damit in die Irre führen ...).

Würfelt ein Spieler den „Baum“, darf er zwei beliebige Bäume untereinander vertauschen, allerdings **ohne** unter den Bäumen nachzusehen.

Fangen der Gans

Die Gans ist erst dann gefangen, wenn ein Spieler mit seinem Fuchs das Feld vor einem Wäldchen mit der genauen Würfelzahl erreicht hat und hier noch im selben Zug den „Gans-Baum“ unter den drei Bäumen des Wäldchens aufdeckt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald die Gans gefangen ist. Gewinner ist, wer die Gans gefangen hat.

© 1985 by L Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH
Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel. 06103-64085
TX17610391HEXAD