

MEIN NAME IST ~~HASE~~ ELCH



Wieder einmal durchstreift der Jäger den Wald. Ängstlich suchen die Tiere das Weite! Nein, nicht wirklich. Flucht würde doch erst recht die Aufmerksamkeit des Jägers wecken. In unserem Wald sind die Tiere clever, ihre Köpfe werden die Wand über dem Kaminsims des Jagdhauses nicht zieren. Unsere Tiere hier schlendern einfach vorbei und überzeugen den Jäger, sich anderes Wild zu suchen. „Sie haben Appetit auf Hase, Herr Jäger? Nun, sehen Sie, ich bin ein Elch. Nein, nein, nicht etwa ein Elch mit diesen breiten Schaufeln, sondern ...“

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Hasen und Elchen. Ein Spieler ist Vorleser. Er legt nacheinander Karten ab, die anzeigen, welche Art von Tier am ehesten verschont bleiben wird. Die übrigen Spieler halten sich ihre Hände als Hasenohren oder Elchgeweihschaufeln in unterschiedlichen Formen so an den Kopf, dass sie wie das Tier aussehen, auf das der Jäger nicht schießen wird. Sobald der Vorleser die Jägerkarte aufdeckt, erstarren die übrigen Spieler und der Vorleser vergibt an jedes

Tier Punkte gemäß der ausliegenden Karten. Die Spieler bewegen ihre Tierfiguren über die Waldfährte; je nach Punktzahl darf man sich weiter von der Gefahr wegbewegen. Eine neue Runde beginnt, ein anderer Spieler übernimmt die Rolle des Vorlesers.

Das Spiel endet, nachdem jeder zwei- oder dreimal Vorleser gewesen ist. Der Spieler, dessen Figuren am weitesten vorne stehen, gewinnt.

INHALT



≈ 1 Gedichtbogen, beidseitig bedruckt



≈ 6 Spielerkarten in verschiedenen Farben



≈ 12 Figuren

(je 1 Hase und 1 Elch pro Farbe)



≈ 15 Karten „Fährte“



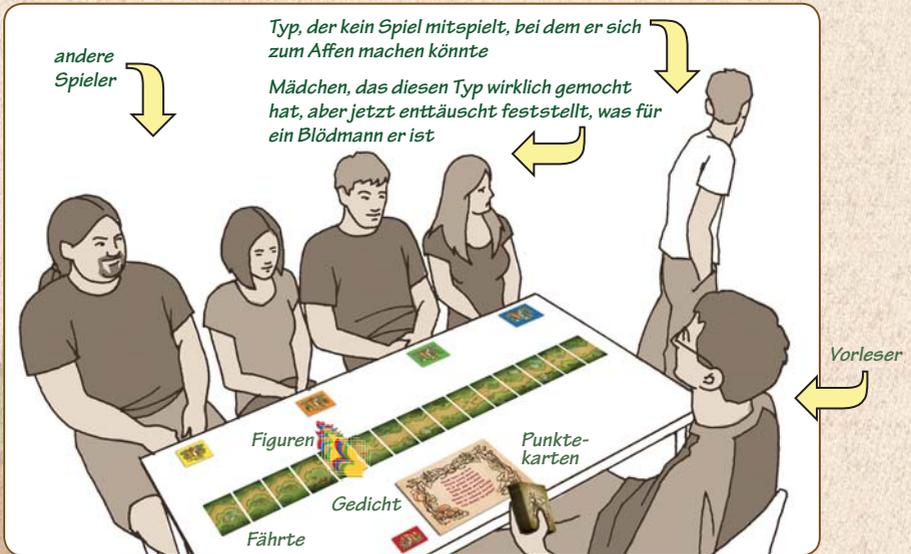
≈ 111 Punktekarten

VORBEREITUNG

Der Spieler, der am ehesten wie ein Elch aussieht, ist in der ersten Runde der Vorleser. Lässt sich das nicht entscheiden, nimmt man den Spieler, der einem Hasen am meisten ähnelt. Kommt man auch jetzt zu keinem Ergebnis, sucht man den Vorleser eben nach irgendeinem Zufallsprinzip aus.

Der Vorleser sitzt auf der einen Seite, die anderen Spieler ihm gegenüber. Ein rechteckiger Tisch ist prima geeignet, am besten einer, der so lang ist, dass die meisten Spieler auf einer Seite Platz haben.

Die Karten „Fährte“ werden in einer Reihe in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler (auch der Vorleser) wählt sich eine Farbe. Seine Spielerkarte legt man vor sich hin, damit man sieht, welche Farbe zu wem gehört. Alle Hasen- und Elchfiguren kommen auf die fünfte Karte der Fährte, ihre Köpfe zeigen nach vorn (zum längeren Teil der Fährte). Der Vorleser legt den Gedichtbogen vor sich hin, das kurze Gedicht (mit 6 Zeilen) nach oben. Die Punktekarten werden gemischt und der Vorleser nimmt diesen Stapel in die Hand.



SPIELRUNDE

Die Runden laufen immer gleich ab: der Vorleser gibt den Ton an.

DER VORLESER

Wette

Der Vorleser legt seine Punktekarte vor einen der übrigen Spieler. Am Rundenende werden die Tierfiguren des Vorlesers exakt so bewegt, wie die Tierfiguren dieses Spielers.

Karten austeilen

Der Vorleser liest das Gedicht langsam und deutlich vor. Immer beim ersten Wort einer Zeile zieht er eine Karte und sieht

sie sich so an, dass sie noch keiner der übrigen Spieler sehen kann. Sobald er den fettgedruckten Teil der Gedichtzeile vorliest, legt er die Karte offen und richtig herum vor die übrigen Spieler (also liegt sie aus seiner Sicht kopfstehend). Das macht der Vorleser bei jeder Zeile so, sodass am Schluss des Gedichtes sechs Karten nebeneinander in einer Reihe liegen.



Der Vorleser liest das Gedicht sofort erneut vor und zieht eine weitere Karte, die er auf die erste Karte auf dem Tisch legt (wiederum offen und für die übrigen Spieler lesbar). Die folgende Karte bedeckt die zweite Karte der Reihe und so weiter. Die Karte der letzten Gedichtzeile bedeckt also die letzte Karte der Reihe, woraufhin der Vorleser wieder von neuem beginnen wird. Auf dem Tisch entsteht daher eine Reihe von sechs Kartenstapeln. Auf jedem der Kartenstapel ist immer nur die oberste Karte sichtbar. Diese obersten Karten ändern sich fortwährend, weil der Vorleser die alten mit neuen Karten bedeckt.



Tip: Kreative Vorleser können mit ihrer Rezitation herumexperimentieren. Das Gedicht kann fröhlich, dümmlich oder dramatisch gelesen werden. Man kann es sogar singen. Bloß keine Angst, dabei albern zu wirken, denn die übrigen Spieler sehen definitiv alberner aus (siehe unten).

Das Gedicht soll gleichmäßig, aber nicht zu schnell vorgelesen werden. Neue Karten sollten in einem vernünftigen Tempo erscheinen.

JÄGERKARTE

Taucht eine Jägerkarte beim ersten Lesen des Gedichtes auf, hat sie keine Bedeutung. Der Vorleser legt sie einfach so hin, als ob sie eine normale Punktekarte wäre. Wurde das Gedicht in dieser Runde jedoch schon mindestens einmal vorgelesen (= es liegt schon mindestens eine Karte auf jedem der sechs Stapel), beendet die Jägerkarte das Gedicht. Der Vorleser sieht sich die Karten immer an, bevor er sie auf den Tisch legt: Sieht er die Jägerkarte, liest er nicht den fettgedruckten Teil der Gedichtzeile, sondern ruft: „PENG!“ und knallt die Karte auf den leeren Tisch (sie sollte direkt vor dem Vorleser landen, damit sie keinen der sechs Stapel bedeckt).



Beispiel: Der Vorleser hat das Gedicht gerade zum ersten Mal komplett vorgelesen, sechs Karten liegen auf dem Tisch. Zwei davon sind Jäger-Karten, aber das ist egal: Bei den ersten sechs Karten haben Jäger keine Bedeutung. Der Vorleser beginnt das Gedicht erneut. Nach der ersten Zeile legt er eine neue Karte auf den ersten Stapel. Zu Beginn der zweiten Zeile sieht er, dass die nächste Karte ein Jäger ist. Anstatt die Zeile zu Ende vorzulesen, ruft er „PENG!“ und schmeißt die Jägerkarte vor sich auf den Tisch, ohne dabei einen Stapel zu verdecken.

Der Jäger geht im



Wald umher

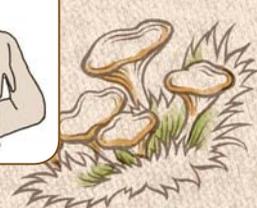


er hat ein schweres



DIE ANDEREN SPIELER

Wenn der Vorleser „PENG!“ ruft, müssen die übrigen Spieler in ihrem aktuellen Zustand verharren.



Die Spieler halten sich ihre Hände an den Kopf, um Elchgewehschaufeln oder Hasenohren zu imitieren. Da sie nicht wissen, wann der Jäger erscheinen wird, sollten sie diese Ohren oder Schaufeln immer anzeigen (außer vielleicht beim ersten Vorlesen des Gedichts). Sie können ihre Ohren und Schaufeln jederzeit verändern, bis der Vorleser „Peng!“ ruft. Sobald dies passiert, dürfen sie ihre Ohren und Schaufeln nicht mehr verändern und dürfen auch ihre Zunge nicht mehr rausstrecken (siehe unten). Sollte jemand seine Zunge im Moment des „Peng!“ rausgestreckt haben, muss sie rausgestreckt bleiben.

Und das ist der Kern des Spiels: Die vom Vorleser ausgelegten Karten haben unterschiedliche Punktwerte, welche das für das Überleben optimale Erscheinungsbild angeben.

Nicht alle Elchschaufeln sind gleich. Einige Schaufeln sind offen, andere sind geschlossen. Einige Schaufeln zeigen nach oben, andere nach unten. Auch Hasenohren haben ihre Tücken. Einige sind oben auf dem Kopf – einige an der Seite. Einige Ohren sind gerade, andere abgenickt. Und dann sind da noch die

Zungen ... aber dazu kommen wir gleich.

Auf den meisten Karten ist entweder ein spezieller Typ Schaufel oder ein spezieller Typ Ohr vorgegeben, zusammen mit einem Punktwert. Tiere mit höherem Punktwert sind günstiger: Sie sind diejenigen, die dem Jäger am ehesten entkommen können. Einige Karten haben negative Punktwerte, was bedeutet, dass man deren Vorgaben vermeiden sollte.

Wurde das Gedicht einmal vorgelesen, liegen sechs Karten auf dem Tisch. Da der Vorleser weiter liest, werden diese Karten von neuen Karten bedeckt. Sobald eine Karte abgedeckt wurde, gilt sie nicht mehr. Nur die jeweils oben auf einem Stapel liegenden Karten zählen. Die Spieler versuchen, solche Ohren oder Schaufeln zu haben, die ihnen die meisten Punkte einbringen (siehe „Punktwertung“ unten).

Um Punkte zu bekommen, muss ein Spieler entweder Hasenohren oder Elchschaufeln haben – nie beides gleichzeitig. Alles andere gilt nämlich als seltsam geformtes Gebüsch, das keine Punkte bringt.

ELCHSCHAUFELN

Elchschaufeln gelten nur paarweise. Ein Elch mit nur einer Schaufel ist kein Elch. Er ist ein seltsam geformtes Gebüsch. Man darf Elchschaufeln und Ohren nicht mischen. Beide Elch-

schaufeln können gleich oder unterschiedlich aussehen. Eine Elchschaufel kann offen oder geschlossen sein. Sie kann nach oben oder unten zeigen. Also gibt es vier verschiedene Schaufel-Typen:

Offene Schaufel nach oben



Offene Schaufel nach unten



Geschlossene Schaufel nach oben



Geschlossene Schaufel nach unten



Um eine Schaufel darzustellen, streckt man seinen Daumen raus und hält ihn gegen die Schläfe. Eine Schaufel ohne Daumen gilt nicht.

Die Finger müssen nach oben oder unten zeigen. Wenn man es nicht schafft, die ganze Hand nach unten zeigen zu lassen,

müssen zumindest die Finger nach unten abgewinkelt sein.

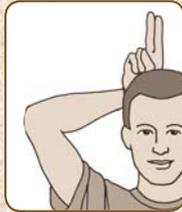
Die Finger müssen entweder breit gespreizt sein oder so eng aneinander sein, dass sie sich berühren. Man sollte vermeiden, die Finger zwar parallel, aber nicht aneinanderliegend zu halten.



HASENOHREN

Hasenohren gelten nur paarweise. Ein Hase mit nur einem Ohr ist nur ein seltsam geformtes Gebüsch. Man darf Ohren und Elchschaufeln nicht mischen. Beide Ohren können gleich oder unterschiedlich aussehen.

Gerades Ohr oben.



Ohren wachsen oben auf dem Kopf des Hasen oder an der Seite. Sie können gerade oder aber abgeknickt sein. Daher gibt es vier verschiedene Ohren-Typen:

Gerades Ohr seitlich.



Abgeknicktes Ohr oben.

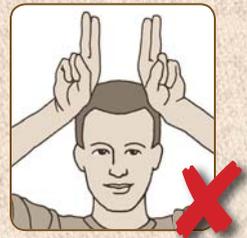
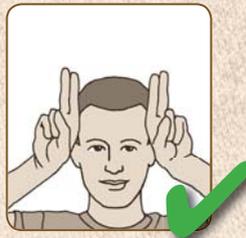
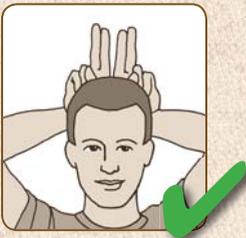


Abgeknicktes Ohr seitlich.



Um ein Ohr darzustellen, presst man Zeige- und Mittelfinger aneinander, die übrigen Finger werden zur Faust geschlossen (der Daumen also zur Handinnenfläche gebogen). Dadurch ergeben sich deutliche Unterschiede zwischen einem Ohr und einer Schaufel. Schafft man es nicht, nur zwei Finger auszustrecken, streckt man einfach alle aus, muss aber den Daumen auf jeden Fall zur Handinnenfläche abwinkeln. Man muss die Hasenohren und die Elchschaufeln eines Spielers immer genau unterscheiden können.

Ein Ohr oben muss auch deutlich oben auf dem Kopf sein. Wenn sich zwei Ohren oben auf dem Kopf befinden, sollten sie sich berühren (es ist ja auch möglich, dass sich ein Ohr oben und eins seitlich befindet). Um die Sache zu verdeutlichen, kann man das Ohr oben auch hinter dem Kopf halten. Ein seitliches Ohr sollte sich in der Nähe der Schläfe befinden. Man sollte vermeiden, Ohren zu haben, die sich nicht klar zuordnen lassen.



Ein gerades Ohr zeigt man mit durchgestreckten Fingern an. Um ein abgeknicktes Ohr anzuzeigen, müssen die Finger abgewinkelt sein. Theoretisch könnte man auch eine Faust machen,

aber ein ordentlich dargestelltes abgeknicktes Ohr sieht viel niedlicher aus, wie man im Bild sieht:



ZUNGE

Einige Tiere haben Identitätsprobleme. Ein Elch, der seine Zunge rausstreckt, hält sich für einen Hasen, und ein Hase, der seine Zunge rausstreckt, hält sich für einen Elch. Warum? Das ist eben eins von Mutter Naturs Geheimnissen.

Zusätzlich zu den Schaufeln oder Ohren kann man auch noch seine Zunge rausstrecken. Das macht einen zu einem Hasen mit Schaufeln oder einem Elch mit Ohren. Warum das manchmal nützlich sein kann, wird weiter unten erklärt.



PUNKTKARTEN

Jede Karte zeigt eine Eigenschaft und einen Punktwert. Ein Spieler, der die Eigenschaft der Karte erfüllt, bekommt die angegebenen Punkte (die positiv oder negativ sein können oder andere Punkte vervielfachen).

EINZEL-OHREN UND -GEWEIHE



Um eine Karte zu erfüllen, die ein Ohr oder eine Schaufel zeigt (auf der linken oder rechten

Seite der Karte), muss man das Passende auf der entsprechenden Seite seines Kopfes zeigen. Die Karten werden so hingelegt, dass die Spieler sie richtig herum sehen können. Sie gelten, als ob man in einen Spiegel blicken würde. Sieht

man also eine offene Schaufel nach oben zeigend auf der rechten Seite der Karte, kann man diese Eigenschaft erfüllen, indem man eine offene Schaufel nach oben zeigend auf der rechten Seite seines Kopfes anzeigt. Die linke Schaufel des Spielers bekommt durch diese Karte keine Punkte. Der Spieler in diesem Bild erfüllt die Karte z.B.



MEHRDEUTIGE OHREN UND GEWEIHE



Einige Karten kann man auf zweierlei Weise erfüllen. Das wird durch eine

mehrdeutige Abbildung angezeigt. Beispielsweise könnte die Form einer Schaufel oder die Position eines Ohres mehrdeutig sein.

Die nachfolgende Tabelle fasst alle mehrdeutigen Ohren und Schaufeln zusammen.





Beispiel: Der Spieler links hat alle sechs Karten erfüllt. Die Spielerin rechts keine davon.



Zu beachten ist, dass ein einzelnes, mehrdeutiges Ohr oder eine solche Schaufel nur durch etwas Entsprechendes auf der richti-

gen Seite des Kopfes erfüllt werden kann. Ohr oder Schaufel auf der anderen Seite des Kopfes bringt bei dieser Karte keine Punkte.

DOPPEL-OHREN UND -GEWEIHE



Einige Karten zeigen beide Ohren oder Schaufeln. Hat man eine Seite der Karte erfüllt, bekommt man die angezeigten Punkte, hat man beide Seiten, werden die Punkte verdoppelt.



Beispiel: Die Spielerin erfüllt die erste Karte nicht (keine ihrer Schaufeln ist geschlossen und zeigt nach oben). Die Spielerin hat eine Schaufel, die zur zweiten Karte passt (nach oben) und bekommt für diese Karte 1 Punkt. Beide Schaufeln passen zur dritten Karte (offene Schaufeln), daher bekommt die Spielerin 2 Punkte dafür.



ZUNGE



Man erfüllt diese Karte, wenn man seine Zunge herausstreckt. Das Herausstrecken der Zunge hat aber noch eine weitere Wirkung (siehe unten).

HASEI



Um diese Karte zu erfüllen, muss man wie ein Hase aussehen. Achtung: Ein Elch, der seine Zunge herausstreckt, sieht wie ein Hase aus, also kann man diese Karte mit Schaufeln erfüllen, wenn man die Zunge herausstreckt. Man kann die Karte natürlich auch erfüllen, wenn man Hasenohren hat, aber nur, wenn man nicht gleichzeitig die Zunge herausstreckt.

ELCHI



Um diese Karte zu erfüllen, muss man wie ein Elch aussehen. Hat man Schaufeln, erfüllt man die Karte nur, wenn man seine Zunge nicht herausstreckt. Hat man Ohren, erfüllt man die Karte nur, wenn man

seine Zunge herausstreckt.

Es ist wichtig, diese Karten verstanden zu haben, denn mit ihnen kann man das Punktergebnis verdoppeln.

JÄGERKARTE



Falls eine der sechs Punktekarten ein Jäger ist, wird sie ignoriert (ein Jäger kann bei der Wertung nur ausliegen, wenn er beim ersten Vorlesen des Gedichts ausgelegt und beim Beenden der Spielrunde noch nicht wieder abgedeckt wurde).

PUNKTUMKEHR



Diese Karte bezieht sich auf alle Spieler, egal, ob sie Ohren oder Schaufeln haben. Sie verkehrt positive Punktzahlen in negative und negative Punktzahlen in positive.

WERTUNG

Die Spieler dürfen alles beliebig oft verändern (Ohren zu Schaufeln machen und umgekehrt, deren Stellung oder Art ändern, Zunge rausstrecken oder nicht), bis der Vorleser „Peng!“ sagt. Ab diesem Moment müssen die Spieler in ihrem aktuellen Zustand verharren. Sie bekommen dann Punkte gemäß der ausliegenden sechs Punktekarten (die bei Beendigung des Gedichts ausgelegte Jägerkarte zählt in keiner Weise zur Wertung und darf keine der sechs Karten abdecken).

Der Vorleser berechnet die Punkte für jeden der übrigen Spieler, beginnend beim Spieler ganz links und dann im Uhrzeigersinn. Bei jeder der sechs Karten wird geprüft, ob der Spieler sie erfüllt. Falls ja, schiebt man sie etwas aus der Reihe heraus. Falls er sie doppelt erfüllt (doppelte Ohren oder Schaufeln), schiebt man sie heraus und dreht sie um 90 Grad.

Alle positiven Punkte werden zusammengerechnet, die negativen davon abgezogen. Hat ein Spieler eine Karte doppelt erfüllt, bekommt er doppelte Punkte.



Beispiel: Die Spielerin erfüllt zwei Karten einfach (bringt +2 und -1 Punkte) und eine Karte doppelt (bringt +1 Punkt doppelt). Das ergibt $2 - 1 + 2 = 3$ Punkte.



Einige Karten haben einen $\times 2$ -Multiplikator. Erfüllt ein Spieler eine davon, rechnet man erst die Punkte aller anderen Karten zusammen und nimmt diesen Punktestand mal zwei. Hat ein Spieler zwei $\times 2$ -Karten erfüllt, wird sein Punktestand mit 4 malgenommen.



Beispiel: Diese Spielerin erfüllt eine $+1$ -Karte und eine -2 -Karte, ebenso wie eine $\times 2$ -Karte (denn ein Elch mit rausgestreckter Zunge erfüllt eine Karte „Hase!“). Punktestand ist $-1 \times 2 = -2$ Punkte.



Die Punktumkehr-Karte ist ein Spezialfall. Sie gilt für alle Spieler und verkehrt die berechneten Punktestände ins Gegenteil. Positive Punktestände werden negativ und negative Punktestände werden positiv. Zwei Punktumkehr-Karten heben sich gegenseitig auf (liegen 3 Punktumkehr-Karten aus, gilt die Punktumkehr wieder, 4 heben sich wieder auf, usw.).



Beispiel: Der Spieler erfüllt eine -1 -Karte (doppelt) und eine $+1$ -Karte (einfach). Der Spieler hat Schaufeln, aber das Rausstrecken seiner Zunge hat ihn in einen Hasen verwandelt, also erfüllt er die Karten „Elch!“ nicht. Punktestand ist -1 Punkt. Nach dem Anwenden der Punktumkehr-Karte beträgt er jedoch $+1$.



Egal, ob er positiv oder negativ ausfällt, zeigt der Punktestand an, wie weit man eine seiner Figuren auf der Fährte ziehen wird. Welche Figur man zieht, hängt davon ab, welches Tier man gerade darstellt. Hat man Hasenohren, zieht man seine Hasenfigur, hat man Elchschaufeln, zieht man seine Elchfigur, aber nur, wenn man nicht gleichzeitig die Zunge rausgestreckt hat. Wenn man die Zunge rausgestreckt hat, dann bedeuten Elchschaufeln, dass man seine Hasenfigur zieht und Hasenohren, dass man seine Elchfigur zieht. Nach dem Berechnen des Punktestandes sollte der Vorleser daher z.B. sagen: „Elch um 3 vor“ oder „Hase um 2 zurück“. Sobald der Punktestand angegeben wurde, darf man endlich seine Hände herunternehmen (und sogar seine Zunge wieder einziehen) und die angegebene Figur bewegen.

Eine der Figuren des Vorlesers wird ebenfalls bewegt. Zu Beginn der Runde hatte er ja auf einen der Spieler gewettet. Nachdem die Wertung für diesen Spieler abgeschlossen wurde, bewegt dieser Spieler auch die Figur (gleichen Typs) des Vorlesers um die entsprechende Anzahl Felder.

Nach der Punktwertung eines Spielers sollte der Vorleser nicht

warten, bis der Spieler seine Figur gezogen hat, sondern sofort die herausgeschobenen Karten wieder an ihre ursprünglichen Plätze schieben und mit der Wertung des nächsten Spielers beginnen. Wertungen müssen schnellstmöglich durchgeführt werden, denn das Tragen von Elchschaufeln oder Hasenohren kann nach ein paar Minuten ziemlich anstrengend werden. Die Spieler sollten den Vorleser bei der Wertung kontrollieren und darauf achten, dass er keine Fehler macht. Falls doch, müssen sie ihn verbal darauf aufmerksam machen, wild mit dem Kopf schütteln oder gutturale Laute ausstoßen (es ist halt schwer, mit rausgestreckter Zunge zu sprechen).



Tip: Da alle Spieler ihre Punkte durch dieselben Karten bekommen, hat man oft den Fall, dass zwei oder mehr Spieler das gleiche Tier darstellen. Die Wertung wird schneller ablaufen, wenn man diese Spieler gleichzeitig abhandelt. Der Vorleser sollte daher nach solchen Doppelgängern Ausschau halten. Stellt man fest, dass er jemanden wertet, der das gleiche Tier darstellt wie man selbst, sollte man ihn darauf aufmerksam machen.



Beispiel: Als der Vorleser „Peng!“ rief, sind die übrigen Spieler in den unten dargestellten Positionen verharret. Der Vorleser beginnt sofort mit der Wertung, von links nach rechts.

Der erste Spieler erfüllt die zweite Karte (ein Mal) sowie die dritte Karte. Der Vorleser sagt, „Elch, 3 vor,“ und der Spieler bewegt seine Elchfigur um 3 Felder auf der Fähre vorwärts. Der Vorleser sieht, dass die Spielerin an Position vier die gleichen Schaufeln anzeigt und sagt auch ihr, dass sie ihren Elch drei Felder vorrücken kann. Sie ist außerdem diejenige, auf die der Vorleser gewettet hatte, also zieht sie auch den Elch des Vorlesers drei Felder vor, während der Vorleser zur Wertung des nächsten Spielers übergeht.

Die zweite Spielerin erfüllt die zweite Karte (doppelt) und die dritte Karte, allerdings auch die sechste, negative Karte. Das bringt 2 Punkte. Weil sie ihre Zunge rausstreckt, ist sie ein Hase, wodurch sie die $\times 2$ Karte „Hase!“ erfüllt. Der Vorleser sagt an, „Hase 4 Felder vor“ (sie darf ihren Elch nicht bewegen, weil sie ihre Zunge rausstreckt). Während sie ihren Hasen weiterzieht, wendet sich der Vorleser dem übrig gebliebenen Spieler zu.

Für den ist das eine üble Runde geworden. Er erfüllt die erste Karte, aber ebenso die vierte Karte doppelt, was -1 ergibt. Da er ein Hase ist, erfüllt er die $\times 2$ Karte „Hase!“. Sein Punktestand ist -2 . Der Vorleser sagt, „Hase 2 zurück“ und der Spieler bewegt seine Figur.



GEBÜSCH

Manchmal verharren Spieler in einer Position, die weder ein Hase, noch ein Elch ist. Sie haben entweder nur ein Ohr oder nur eine Schaufel oder eine monströse Kombination aus beidem. Es ist möglich, dass sie gerade dabei waren, ihre Hände zu senken, als der Vorleser „Peng!“ sagte, und sie daher gar nichts Erkennbares am Kopf anzeigen.

Die Karten gelten nicht für solche Spieler. Der Vorleser erklärt dann einfach, dass der Spieler wie ein Busch aussieht und der Spieler muss seine beiden Figuren um ein Feld zurück ziehen (auch wenn eine \pm Punktumkehrkarte ausliegt). Hatte der Vorleser auf diesen Spieler gewettet, muss dieser Spieler auch die Figuren des Vorlesers um ein Feld zurück ziehen.



AUFHOLEN

Niemand ist gerne an letzter Stelle, nicht mal Hasen oder Elche. Nachdem die Wertungen abgeschlossen wurden, können einige Figuren aufholen.

Der Hase, der von allen Hasen am weitesten zurückliegt, darf ein Feld vorwärts ziehen (Falls mehrere Hasenfiguren gleichweit hinten sind, ziehen alle ein Feld vor). Dasselbe gilt für den letzten Elch. Sollten alle Hasen (oder Elche) auf demselben Feld stehen, sind alle Letzter und dürfen um ein Feld vorziehen.



Beispiel: In diesem Beispiel wurden drei Elche um 3 und ein Hase um 4 Felder vorgezogen, sowie ein Hase um 2 Felder zurückgezogen. Nach der Wertung wird der Hase, der zurück gezogen wurde, um ein Feld vorgezogen, ebenso wie die beiden Elche, die sich nicht bewegt haben.



DIE FÄHRTE

Die Figuren bewegen sich über die Fährte, vorwärts oder rückwärts. Sobald eine Figur über die vorderste Fährtenkarte ziehen müsste, nimmt man entsprechend viele Karten vom anderen Ende der Fährte und legt sie vorne an, sodass die Figur ihre Felder auf der Fährte weiterziehen kann. Sollte man dabei eine Karte hinten wegnehmen müssen, auf der weit zurück gefallene Figuren stehen, schiebt man diese Figuren einfach auf die nächste verfügbare Karte weiter.

Gleichmaßen nimmt man Karten von vorne weg, wenn Figuren hinter die letzte Karte der Fährte zurückfallen müssten. Dabei nimmt man jedoch nie Karten weg, auf denen die vorderen Figuren stehen. Steht auf der vordersten Karte eine Figur, lässt man sie dort und stellt die Figur, die zurückgehen müsste, einfach auf die letzte Karte der Fährte. Die Fährte besteht aus 15 Karten, daher kann keine Figur mehr als 14 Felder hinter den Führenden fallen.

Da die Karten der Fährte von einem Ende zum anderen umgelegt werden, sollte man sie eventuell in Kurvenform verlegen, damit die Fährte den Tisch nicht verlässt.

SPIELÜBERSICHT

Jetzt weiß man, was in jeder Runde vor sich geht. Zur Sicherheit eine Übersicht:

Der Vorleser wettet auf einen Spieler.

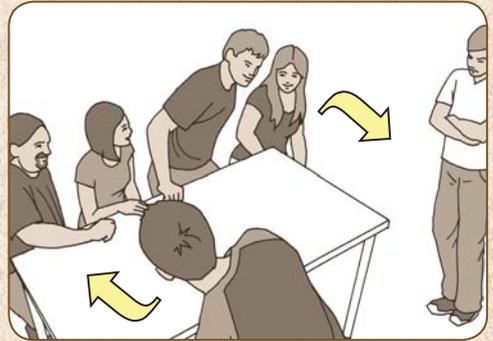
Der Vorleser liest das Gedicht und legt Punktekarten aus. Die übrigen Spieler benutzen ihre Hände, um verschiedene Ohren oder Schaufeln darzustellen. Der Vorleser liest das Gedicht so lange, bis er zu einem Jäger kommt (er ignoriert aber jeden

Jäger beim erstmaligen Lesen des Gedichts). Dann ruft der Vorleser „Peng!“ und die Spieler halten still.

Der Vorleser wertet jeden Spieler und sagt, welche Figur wie weit bewegt werden muss. Jeder Spieler bewegt seine eigene(n) Figur(en) (und derjenige, auf den der Vorleser gewettet hat, bewegt auch die des Vorlesers).

Der Hase (oder auch mehrere) und der Elch (oder mehrere) an jeweils letzter Stelle bewegt sich um ein Feld vorwärts.

Damit ist die Runde beendet. Die Spieler setzen sich um einen Stuhl nach links, der Spieler zur Rechten des Vorlesers wird Vorleser für die nächste Runde und der alte Vorleser sitzt im Stuhl links.



Die benutzten Karten werden in einem Ablagestapel beiseite gelegt, der neue Vorleser nimmt sich den übrig gebliebenen Kartenstapel und beginnt die Runde wie gehabt. Am Ende dieser Runde rotieren die Spieler erneut und der nächste wird Vorleser. Gehen die Karten zur Neige, mischt man aus den verbleibenden und dem Ablagestapel einen neuen Stapel (falls der Vorleser glaubt, dass der verbleibende Stapel nicht für seine Runde ausreicht, sollte er sofort einen neuen Stapel zusammenmischen, damit es nicht zu Wartezeiten während der Runde kommt).

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler als Vorleser zwei Mal an der Reihe war (bei 5 oder 6 Spielern) oder drei Mal (bei 3 oder 4 Spielern).

Die Siegerwertung wird durch die weiter hinten liegende Figur eines Spielers bestimmt. Gewinner ist nämlich der Spieler, dessen hinten liegende Figur am weitesten vorne ist. Gleichstände gewinnt der, dessen erste Figur weiter vorne ist (die erste Figur hat nur beim Auflösen von Gleichständen eine Bedeutung).



Beispiel: Orange gewinnt, denn seine hintere Figur liegt am weitesten vorne. Gelb, Blau und Rot haben ihre hinten liegenden Figuren auf demselben Feld, daher wird ihre Platzierung durch ihre vorne liegenden Figuren bestimmt. Gelb wird Zweiter. Blau und Rot teilen sich den dritten Platz. Grün ist Letzter: Obwohl sein Elch ganz vorne liegt, liegt sein Hase hinter allen anderen Figuren.



EINFACHERE VARIANTEN

Wenn man ein einfacheres zu spielendes und zu erklärendes Spiel spielen möchte, z.B. mit kleineren Kindern, kann man das Spiel an diversen Stellen vereinfachen. Man muss selber entscheiden, wie viel man weglassen möchte:

1. Man kann „Zunge rausstrecken“ weitgehend weglassen. Wer Ohren hat, ist ein Hase und profitiert von den Karten „Hase!“ (niemals von den Karten „Elch!“) und zieht seinen Hasen weiter, egal ob man die Zunge rausstreckt oder nicht. Dasselbe gilt für Schaufeln – man ist immer ein Elch,

auch wenn man die Zunge rausstreckt. Die Zunge ist nur zum Werten der Zungenkarte von Bedeutung.

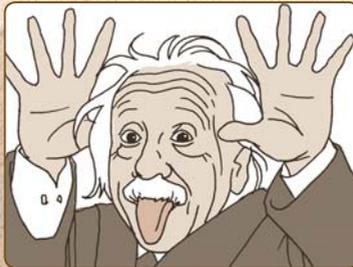
2. Man kann die Multiplikatorkarten ($\times 2$) und/oder die Punktumkehrkarten (\pm) weg lassen. Glaubt man jedoch, dass die Spieler damit umgehen können, sollte man die Punktumkehrkarten im Spiel lassen, denn ihr Auftauchen macht das Spiel erfahrungsgemäß am interessantesten.
3. Man kann das Gedicht abdecken, dass es nur vier Zeilen hat (dann liegen nur 4 Stapel Wertungskarten auf dem Tisch).



HERAUSFORDERUNG FÜR ERFAHRENES WILD

Für ein schwierigeres Spiel dreht man den Gedichtbogen um und liest das längere Gedicht vor. Es hat acht Zeilen, also wer-

den 8 Stapel auf dem Tisch liegen. Das Spielen und die Wertung werden dadurch komplizierter.



Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Grafikdesign: Filip Murmak

Textsatz: Ivana Lososová

Übersetzung: Michael Kröhnert



© Czech Games Edition, October 2009

www.CzechGames.com

Haupt-Spieltester: Petr Murmak

Dank an: Brno Boardgame Club und die Besucher der Czechgaming, Festival Fantasie und Gamecon.

Besonderer Dank an: Petr Salajka, Alena Dvořáčková, Markéta Kulatá, Stanislav Nowak, Radek Melša, Daniel Dubský, Tomáš Jakl, dilli und den 9. Pionek.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe: www.heidelbaer.de

