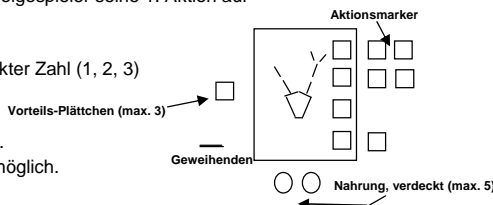


**Aktionen planen und ausführen:**

- Alle Spieler legen ihre Aktionsmarker verdeckt neben ihrer Übersichtstafel ab.
- Dann deckt der Startspieler bzw. später der Folgespieler seine 1. Aktion auf und führt sie aus.  
Aktion =  
ENTWEDER Marker mit kleinster verdeckter Zahl (1, 2, 3)  
ODER Marker mit "X" wählen.  
Der leere Marker wird nie aufgedeckt.  
Jeder Marker ist nur einmal je Runde nutzbar.  
Eine Aktion muss ausgeführt werden, wenn möglich.  
Der Marker gilt auf jeden Fall als genutzt.



- Es wird solange reihum gespielt, bis jeder Spieler seine 4 Marker genutzt hat.

**Neue Runde:**

- Ab 2. Runde:
- Startspielerstein an nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergeben.
  - Die Spieler nehmen ihre Aktionsmarker von ihrer Übersichtstafel fort.
  - Alle Hirschkühe ziehen 1 Feld weiter Richtung Inselmitte (auch auf Sumpf), wenn möglich.
  - Neue Nahrung würfeln:  
Je 1 Nahrungs-Plättchen auf farblich passende Felder des äusseren Bereichs legen.  
Max. 2 Plättchen dürfen je Feld liegen.
  - Neue Hirschkühe würfeln:  
Hirschkühe betreten in Gruppen von 3 bzw. 4 Tieren bei 3 bzw. 4 Spielern die Insel.  
Je Runde dürfen max. 2 Gruppen eingesetzt werden.  
Je 1 Hirschkuh im äusseren Bereich auf ein farblich passendes Feld einsetzen.  
Sind genügend Kühe für eine zweite Gruppe vorhanden, erneut würfeln bis eine andere Farbe als die schon gewürfelte kommt und weitere Kühe einsetzen.
  - Nun planen alle Spieler wieder ihre Aktionen neben ihrer Übersichtstafel.

**Übersicht der Aktionen:**



1 Hirsch zieht auf ein direkt benachbartes Feld (nie Feuchtgebiet).  
Stehen 1 - x fremde Hirsche auf dem Zielfeld, kommt es zum KAMPF:

**KAMPF:**

- Der Angreifer (neuer Hirsch im Feld) muss 1 - 3 Nahrungs-Plättchen verdeckt oberhalb seiner Übersicht ablegen, soweit er welche besitzt.  
Kampfstärke = Anzahl Geweih-Enden + Nahrung.

Möglicher Ausgang des Kampfes:

- ENTWEDER: ● **Rückzug:** Der Hirsch gibt auf und zieht auf ein leeres (d.h., ohne Hirsch) Nachbarfeld. Ein Feld bergauf darf er nur ziehen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt. Der Gegner erhält 1 Vorteilsplättchen und das Plättchen "Siegreicher Hirsch". Beide Hirsche nehmen ihre Nahrungs-Plättchen zurück in ihre eigenen Vorräte.
- ODER: ● **Verteidiger hält dagegen** mit 1 - 3 verdeckten Nahrungs-Plättchen, soweit er diese hat. **Nun darf der Angreifer entscheiden**, ob er aufgeben möchte = siehe "Rückzug". **Andernfalls verhalten sich die Geweihe** = beide Spieler decken die abgelegten Nahrungs-Plättchen auf und addieren deren Wert zur Anzahl der Geweih-Enden ihres Hirsches (auf der Übersicht). Der höhere Gesamtwert gewinnt den Kampf.
- **Patt:** Angreifer zieht dahin zurück, wo er herkam.  
Alle Nahrungs-Plättchen des Kampfes sind verloren.
  - **Falls ein Hirsch siegt** = beide Hirsche verlieren alle Nahrungs-Plättchen des Kampfes. Der unterlegene Hirsch verliert 1 Geweih-Ende.  
Der Spieler des siegreichen Hirsches stellt den Verlierer auf ein leeres (d.h., ohne Hirsch) Nachbarfeld. Ein Feld bergauf ist nur erlaubt, wenn nichts anderes möglich ist. Der Sieger erhält 1 Vorteils-Plättchen und 1 Plättchen "Siegreicher Hirsch", falls er noch keines besitzt. Jeder Spieler darf dieses Plättchen nur 1x besitzen.



**NAHRUNG**

Mind. 1 Nahrungs-Plättchen MUSS im Feld mit dem Hirsch des Spielers liegen. Der Spieler nimmt alle Nahrungs-Plättchen aus dem Feld und legt sie unterhalb seiner Übersicht verdeckt ab. Limit dort: 5 Plättchen. Ggf. nimmt er weniger Plättchen weg.



**BRUNFT**

Mind. 1 Hirschkuh MUSS im gleichen Feld wie der eigene Hirsch stehen. Der Spieler entfernt von dem Feld 1 Kuh, die er neben den Spielplan setzt. Sein Marker auf der Hirschkuanzeige steigt um 1 Position.



**GEWEIHWUCHS**

Der Spieler DARF beliebig viele Nahrungs-Plättchen abgeben, um das Geweih seines Hirsches zu vergrößern. Werte der Plättchen durch 2 teilen (abrunden) = Anzahl neue Geweih-Enden. 1 einziges Plättchen bringt aber auch schon 1 Geweih-Ende. Wächst die Anzahl von Geweih-Enden auf eine gerade Zahl an, gibt es 1 Vorteils-Plättchen. Man kann für jede Stufe nur 1x Vorteil erhalten. Abgebrochene Enden werden links neben der Übersicht abgelegt und als erste auch wieder neu eingesetzt.

**Vorteils-Plättchen** (Limit im Besitz eines Spielers = 3):

Vorteils-Plättchen gibt es durch Wachstum des Geweihs oder Sieg im Kampf. ENTWEDER das offen liegende ODER das oberste verdeckte Plättchen nehmen.  
Das offene Plättchen wird nach Fortnahme anschließend sofort vom Nachziehstapel ersetzt. Offenes Plättchen offen neben Übersicht legen, verdeckt genommenes nach Ansicht verdeckt ablegen. Ein 4. Plättchen erzwingt den Abwurf eines der 4 Plättchen im Spielerbesitz. Einsatz eines Plättchens: jederzeit im eigenen Zug, auch mehrere. NICHT: mehrere der selben Sorte. Genutzte Plättchen ==> Ablage. Leerer Nachziehstapel? ==> Ablage neu mischen.

**Ende und Wertung:**

Bedingung für Ende: Hirschkuanzeiger eines Spielers hat 12 bzw. 10 bei 3 bzw. 4 Spielern erreicht. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.  
Wer keinen einzigen Kampf gewonnen hat ==> 0 Punkte. Für Spieler mit Marker "Siegreicher Hirsch" gilt: Siegpunkte: je 1 für jede Kuh, mit der sich der eigene Hirsch gepaart hat = Hirschkuanzeiger. + evtl. zusätzlich gesetzte Hirschkühe (über die Markierung hinaus).  
Steht der eigene Hirsch im Zentrum der Insel = 3 Punkte, im mittleren Teil = 1 Punkt.  
Patt bei Punkten: Auflöfung in dieser Reihenfolge: Größtes Geweih, Hirsch am höchsten Inselpunkt, Kondition (Gesamtwert restlicher Nahrung), Größe der Mitspieler in cm.

**Hirsch +1**

Geschwindigkeit:  
Zusätzlich mit Aktion "Hirsch" spielen und Reichweite +1 erhöhen. Der Hirsch darf nicht durch ein Feld mit Hirsch/en ziehen.



**+1**

Gier:  
Zusätzlich mit Aktion "Nahrung" spielen und 1 Nahrung vom Nachziehstapel nehmen. Er muss in seiner Aktion aber mind. 1 Nahrung erhalten, um das Vorteils-Plättchen nutzen zu können.

**Hirsch-Kuh +1**

Heißere Brunft:  
Zusätzlich mit Aktion "Brunft" spielen. Der Hirsch kann sich mit 2 Kühen paaren. Zur Nutzung des Plättchens müssen mind. 2 Hirschkühe zusammen mit dem Hirsch auf einem Feld stehen.



**+1**

Kraft sparen:  
Nach einer Geweihverhakung darf der Hirsch mit Hilfe dieses Plättchens 1 für den Kampf ausgewähltes Nahrungs-Plättchen behalten.



Stabiles Geweih:  
Nach einer Geweihverhakung und von ihm verlorenen Kampf darf mit Hilfe dieses Plättchens das abgebrochene Ende am Geweih bleiben.



Röhrender Hirsch:  
Der Hirsch lockt von jedem direkt benachbartem Feld je 1 Kuh auf sein Feld.

Beispiel zum Geweihwuchs:  
Der Hirsch hat 2 Geweih-Enden = 1 V-Plättchen, im Verlauf kommt er auf 4 Enden = 1 V-Plättchen. Dann verliert er im Kampf 1 Geweih-Ende und hat noch 3 Geweih-Enden. Erreicht er später erneut 4 Geweih-Enden, erhält er dann kein V-Plättchen.  
Erst bei 6 Geweih-Enden fällt wieder ein weiteres V-Plättchen an.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner  
Weitere KSRs im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de). KSR vom 14.01.08