

Der Spurnach

Ravensburger Spiele Nr. 11.206

Würfelspiel für 2–6 Personen von 6–99 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan, 2 Würfel, 6 Spielkegel in 6 verschiedenen Farben, 36 Spielmarken (von jeder Farbe 6)

Dieses Spiel ist ein Würfelspiel für die ganze Familie. Es ist ein Spiel für Naturfreunde, denn es gilt, die Spuren von Katze, Hase, Eichhorn, Wildschwein, Reh und Fuchs im Schnee zu finden und zu verfolgen. Das erfordert Aufmerksamkeit und genaues Beobachten.

Ziel des Spieles:

Jeder Teilnehmer verfolgt mit seiner Figur eine der Tierspuren im Schnee. Ziel ist der in der Mitte gelegene Futterplatz. Wer diesen zuerst erreicht, hat gewonnen. Gelaufen wird nur in Spurrichtung.

Vorbereitung:

Jeder sucht sich ein Tier aus und stellt seine Spielfigur auf den betreffenden Ausgangspunkt. Es wird darum gewürfelt, wer als erster anfangen darf.

Spielregel:

Während des Spiels wird mit einem Würfel gespielt und jeweils so viele Punkte vorgerückt, wie der Würfel anzeigt. Als Punkte gelten nicht die einzelnen Fußspuren, sondern die Kreise, die auf den Spuren eingezeichnet sind. Nach jeder 6 darf noch einmal gewürfelt werden. Jedes Tier läuft von seinem Versteck aus in Spurrichtung (Anfangspfeil) von Kreis zu Kreis, dabei muß man gut aufpassen, daß man auf der richtigen Spur bleibt. Jede Spur führt an jedem Bau vorüber, und dieser zählt ebenfalls als Punkt.

Flucht: Treffen zwei Tiere auf einem Kreis zusammen, so ist entscheidend, wer zuerst da war. Derjenige, der schon auf dem Kreis steht, flüchtet und darf außer der Reihe würfeln und so viele Punkte vorrücken, wie der Würfel anzeigt. Danach geht das Spiel mit dem Mitspieler weiter, der ohne diesen Zwischenwurf an der Reihe gewesen wäre.

Hindernisse: Die verschiedenen Ziffern und Buchstaben in den Kreisen bedeuten:

- ① Verfolgung, darf noch einmal würfeln.
 - ② Unfall, muß in seinen Bau zurück.
 - ③ Hindernis, muß zurück bis zum nächsten Bau.
 - ④ Aufenthalt, das Tier wittert etwas, muß einmal aussetzen.
 - ⑤ Aufenthalt, das Tier findet Nahrung, muß zweimal aussetzen.
- A Auch wenn der Würfel mehr anzeigt, muß man an diesem Punkt stehenbleiben. Bei der nächsten Runde kann dann nur mit einer 6 der Bach überquert werden (dreimal würfeln).
Ausnahme: Wird ein Tier auf dem Punkt A von einem anderen eingeholt, so darf es, ohne vorher zu würfeln, über den Bach auf den nächsten Punkt seiner Spur flüchten.
Das Wildschwein darf gleich zu Beginn ohne Aufenthalt über den Bach. Wenn es das zweite Mal den Bach überquert, kommt es an seinen Punkt A und braucht eine 6.
- B Kommt nur auf der Katzenspur vor; das Tier rutscht aus und treibt im Wasser bis Punkt C.
- D Sumpf, einen Punkt zurück.

Brücke und Baumstamm: Die Brücke und der Baumstamm dürfen immer nur von einem Tier betreten werden. Kommt ein zweites hinzu, muß es am Ufer so lange warten, bis der Übergang frei ist.

Falsche Spur: Gerät ein Tier während des Spiels aus Versehen auf eine falsche Spur, muß es noch einmal von vorn anfangen.

Spielmarken: Die Spielmarken können zusätzlich verwendet werden. Jeder Mitspieler erhält 5 Marken seiner Farbe. (Eine Spielmarke ist als Ersatz für verlorengegangene vorgesehen.)

Jedesmal, wenn ein Spieler an einem fremden Bau vorbeikommt, muß er zum Zeichen, daß er dort gewesen ist, eine Spielmarke ablegen oder, wenn man einen Spielleiter bestimmen will, bei diesem abgeben.

Wer als erster die Futterstelle erreicht hat, ist Gewinner, vorausgesetzt, daß er nicht vergessen hat, seine 5 Spielmarken zum richtigen Zeitpunkt abzulegen. Das läßt sich sehr schnell kontrollieren. Wenn z. B. das Reh zuerst am Futterplatz angekommen ist, müssen 5 blaue Spielmarken auf dem Spielplan abgelegt oder beim Spielleiter sein.

Allgemeines über die Spuren und über den Spielplan

Jede der Spuren hat ihre Eigenheiten, auf die kurz eingegangen werden soll. Auch auf dem Spielplan gibt es bei jeder Spur einige kritische Stellen, an denen man die Spur leicht verlieren kann. Es empfiehlt sich, bei kleineren Kindern den Verlauf der Spuren auf dem Spielplan erst einmal mit dem Finger nachfahren zu lassen, ehe man anfängt zu würfeln. Die schwierigen Stellen werden im Folgenden kurz genannt.

Reh:



Die einzelnen Trittsiegel der Rehspur sind auf dem Spielplan etwas dichter gesetzt als es in Wirklichkeit der Fall sein kann. Das Auffinden der Spur würde aber sonst zu schwer. Die beiden hinteren Zehen (Afterzehen) drücken sich in der Natur eigentlich nur beim flüchtenden Reh ab, dann aber verläuft die Spur ganz anders und in weiten Sprüngen.

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Die Spur verläuft hinter dem Wildschwein und hinter dem Baum mit dem Eichhörnchen.

Wildschwein:



Auch hier gilt: Die Trittsiegel sind in der Natur weiter auseinander. Im Unterschied zum Reh liegen hinter den beiden vorderen Hufen (Schalen, wie der Jäger sagt) rechts und links je zwei Abdrücke.

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Die Spur führt sofort über den Bach und verläuft hinter dem Fuchs und hinter dem Baum, an dem der Rehbock steht.

Hase:



Der Hase setzt zuerst die beiden Vorderpfoten hintereinander auf, danach greifen die beiden Hinterpfoten darüber und setzen nebeneinander auf. Nicht mit den Eichhörnchenspuren verwechseln!

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Ein Hase schlägt Haken, daran sollte man denken. Die Spur verläuft hinter dem Baum mit dem Eichhörnchen, um den Fuchsbau herum, hinter dem Reh, Haken Richtung Wildschwein, Brücke, nach der Brücke gleich ein Haken, Baumwurzel.

Eichhörnchen:



Das Eichhörnchen setzt seine beiden kleinen Vorderpfoten dicht nebeneinander auf, dann greifen die beiden Hinterbeine über und werden etwas weiter gleichfalls nebeneinander aufgesetzt.

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Die Spur verläuft hinter dem Baum, neben dem der Rehbock steht, dann den Baum hinauf und wieder hinunter, nach der Brücke am Bach entlang und über die Baumwurzel.

Fuchs:



Hunde- und Fuchsspur sind sich sehr ähnlich, beide mit vier Zehen, Krallenabdruck und Mittelballen. Beim Fuchs stehen die beiden Außenzehen weiter zurück, die beiden Mittelzehen stehen also weiter vorn. Der Fuchs setzt beim Traben (Schnüren) einen Fuß nahezu genau vor den anderen, so daß seine Spur fast wie eine Perlenschnur aussieht.

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Die Fuchsspur ist auf dem Spielplan am leichtesten zu finden und hat keine besonders schwierigen Stellen.

Katze:



Die Katzenspur ist gegenüber der Fuchsspur etwas runder. Sie hat auch keinen Krallenabdruck. (Sie nagelt nicht, wie der Jäger sagt.) Auch stehen die Fußabdrücke der Katze nicht so ausgeprägt hintereinander wie beim Fuchs, wenn er trabt.

Zum Spurverlauf auf dem Spielplan: Nicht verwechseln mit der Fuchsspur! Die Spur verläuft hinter dem Rehbock und hinter dem Reh, nach dem Fuchsbau eine ziemlich scharfe Wendung, danach hinter dem Baum mit dem Eichhörnchen weiter.

© 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

