

Hatz Fatz

	ab:	ideal:	bis:
Alter:	6	10-50	75
Spieler:	3	3-5	7
Dauer:	10 min.	15 min.	20 min.

INHALT:

- 120 Karten (12 verschieden Tiere, von jedem Tier 10 Karten)

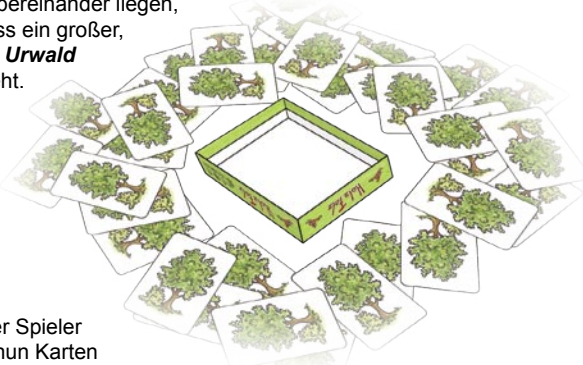
UM WAS GEHT ES?

- Die Spieler decken reihum Baumkarten auf, so dass im Urwald immer mehr Tiere sichtbar werden. Wenn zwischendurch eine *Jagd eröffnet* wird, versucht jeder Spieler, möglichst schnell möglichst viele Tiere zu erwischen. Sind mehrere Jäger gleichzeitig an einer Tierkarte, gilt es, lautstark passende Tiergeräusche von sich zu geben, um sich die Beute zu sichern. **Wer am Schluss die meisten Beutekarten hat, gewinnt.**

SPIELVORBEREITUNG:

- Der Deckel der Spieleschachtel wird offen in die Mitte der Spielfläche gelegt.

- Die Tierkarten werden gemischt und verdeckt (Baumseite nach oben) auf der Spielfläche um den Schachteldeckel verteilt. Die Karten dürfen kreuz und quer, unter- und übereinander liegen, so dass ein großer, wilder **Urwald** entsteht.



- Jeder Spieler zieht nun Karten aus dem *Urwald*, die er als **Jagdkarten** auf der Hand behält.

Bei 3-5 Spielern darf jeder 5 verschiedene Karten ziehen.

Bei 6-7 Spielern darf jeder 4 verschiedene Karten ziehen.

Die abgebildeten Tiere auf den *Jagdkarten* eines Spielers, müssen alle unterschiedlich sein. Doppelte Tiere werden zurück in den *Urwald* gelegt und gegen eine andere Karte getauscht. Die *Jagdkarten* sollten vor den anderen Spielern verdeckt gehalten werden.

Mit einer *Jagdkarte* kann man im Spiel eine *Jagd eröffnen*. Man bekommt während des Spiels keine neuen *Jagdkarten*.

- Bevor es losgeht, werden noch 10 beliebige Karten im *Urwald* aufgedeckt (Tierseite nach oben).

SPIELABLAUF:

• Die Spieler sind reihum am Zug. Der langsamste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, darf entweder **Pirschen** (eine Baumkarte umdrehen) oder eine **Jagd eröffnen** (eine *Jagdkarte* in die Schachtel legen und mit allen Spielern zusammen Tiere im *Urwald* jagen).

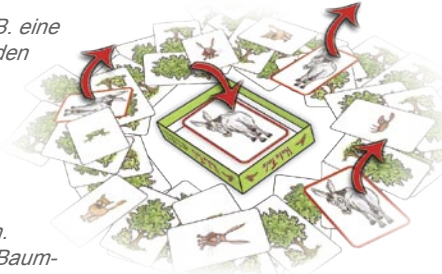
• Pirschen:

Wer *pirschen* geht, dreht eine Baumkarte im *Urwald* um. Die Karte wird weder auf die Hand genommen, noch in die Schachtel gelegt, sondern einfach im *Urwald* liegen gelassen. So werden immer mehr Tiere aufgedeckt, die dann geschnappt werden dürfen, wenn ein Spieler eine *Jagd eröffnet*.

• Jagd eröffnen:

Wer eine *Jagd eröffnet*, legt eine seiner *Jagdkarten* offen (Tier nach oben) in den Schachteldeckel (der in der Mitte der Spielfläche ist). **Sofort** ist die Jagd auf die abgebildete Tierart eröffnet. **Alle Spieler** versuchen jetzt möglichst schnell, möglichst viele Tierkarten (**Beutekarten**) dieser Sorte aus dem *Urwald* zu erwischen (grabschen).

Legt ein Spieler z.B. eine Esel-Jagdkarte in den Schachteldeckel, versuchen alle Spieler, einen oder mehrere der im Urwald offenliegenden Esel zu schnappen. Andere Tier- oder Baumkarten bleiben im Urwald liegen und werden nicht gejagt oder umgedreht.



Jeder Spieler darf nur eine Hand zum Jagen einsetzen.

Erbeutete Tierkarten (**Beutekarten**) legt jeder Spieler beiseite auf seinen persönlichen **Beutestapel**. Der **Beutestapel** muss stets sauber von *Urwald* und *Jagdkarten* getrennt bleiben. **Beutekarten** kommen **niemals** auf die Hand zu den *Jagdkarten*!

Die Jagd endet, wenn alle aufgedeckten Tierkarten der zu jagenden Tierart erbeutet worden sind (das kann auch mal nur eine Karte sein). Dann geht es reihum weiter mit *Pirschen* oder *Jagd eröffnen*.

TIPP: Es empfiehlt sich, ein wenig abzuwarten, ehe man eine Jagd eröffnet. Solange von einem Tier noch keine Karten im Urwald aufgedeckt sind, gibt es davon auch nichts zu jagen. Also ruhig einmal auf Pirsch gehen (Baumkarten umdrehen), so dass mehr Tiere im Urwald aufgedeckt werden.

Gleich schnell?

Ziehen mehrere Spieler gleichzeitig an einer **Beutekarte**, so dass keiner die Karte an sich nehmen kann, gibt es einen Gleichstand. Wer jetzt als Erster ein passendes Geräusch zum abgebildeten Tier von sich gibt, bekommt die Karte als Beute. Gibt es hier wie-

der einen Gleichstand, muss ein weiteres passendes Geräusch gemacht werden. Lässt sich so kein Gewinner ermitteln, kommt die Karte aus dem Spiel.

Wann ist eine Beutekarte sicher?

Sobald eine Beutekarte nicht mehr auf der Spielfläche liegt, gilt sie als sicher und ein anderer Spieler darf sie nicht mehr weggrabschen.

Falsch gejagt?

Wer versehentlich falsche Tierkarten gejagt hat, muss sie zurück in den *Urwald* legen. Es darf immer nur die Tierart gejagt werden, die auf der *Jagdkarte* in der Spieleschachtel abgebildet ist.

Gleiche Jagdkarte auf der Hand wie die in der Schachtel?

Macht nichts. Wenn z.B. drei Spieler je eine Esels-*Jagdkarte* auf der Hand haben, können im Lauf des Spiels auf die Esel drei *Jagden eröffnet* werden. Also: einfach abwarten, es werden nach und nach bestimmt noch ein paar Esel aufgedeckt.

Keine Jagdkarten mehr?

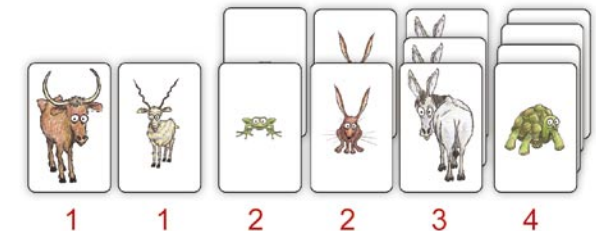
Wer keine *Jagdkarten* mehr hat, darf nur noch *pirschen*, wenn er am Zug ist. Natürlich darf er weiterhin mitjagen, wenn ein anderer Spieler eine *Jagd eröffnet*.

SPIELENDE:

- Wenn die letzte Baumkarte umgedreht wird, endet das Spiel. Wer noch *Jagdkarten* auf der Hand hat, legt diese nun beiseite, sie haben jetzt keine Funktion mehr. Das Spiel endet natürlich vorzeitig, wenn kein Spieler mehr *Jagdkarten* auf der Hand hat.
- Jeder Spieler zählt seine **Beutekarten**. Wer die meisten Tiere erwischen konnte, ist **Oberurwaldjäger** und gewinnt.

PROFIVARIANTE:

- Es verändert sich nur die Wertung am Schluss: Die Beutetiere sind unterschiedlich viel Wert. Ihr Wert wird mit Hilfe der *Jagdkarten* am Ende des Spiels abgezählt. Dazu werden die *Jagdkarten* aus dem Schachteldeckel nach Tierart sortiert und übereinander gelegt.



Die Anzahl der *Jagdkarten* einer Tierart zeigt den Wert der entsprechenden **Beutekarten** aller Spieler.

- Jeder zählt nun die Werte seiner **Beutekarten** zusammen. Wer die meisten Punkte hat, ist **Profioberurwaldjäger** und gewinnt.

