

JÄGER + SPÄHER

Für 2 Spieler
ab 12 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Jeder Spieler führt einen Stamm von Steinzeitmenschen.

Durch Ausspielen von Charakterkarten setzt er seine Stammesmitglieder auf verschiedene Ortskarten. In jedem Zug entscheidet er, welche Charakterkarte er ausspielt oder ob er seine ausgesandten Steinzeitler zurück ins Lager holt. In den Jagdgebieten erbeuten die Stammesmitglieder Fleisch und Fell. In der Wildnis holen sie Rohstoffe, um nützliche Gegenstände zu erschaffen. Jeder Spieler muss dafür sorgen, bis zum Sonnenuntergang genug Fleisch für seinen hungrigen Stamm zu beschaffen und Siegpunkte zu erhalten. **Es gewinnt, wer seinen Stamm so erfolgreich führt, dass er 24 Siegpunkte erreicht.**

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

99 Spielkarten:

24 x Charaktere

(davon 12 „Besondere Charaktere“)



31 x Gegenstände



18 x Wildnis



2 x Stammeskarten



10 Stammesmitglieder



30 Verbrauchssteine



16 Hungerplättchen



2 Siegpunktsteine



Zunächst werden die Regeln für das einfachere Einführungsspiel erklärt. Die zusätzlichen Regeln für das normale Spiel stehen auf Seite 5. Und wer sich der Herausforderung stellen will, findet auf Seite 6 die Überlebenskampf-Variante.

EINFÜHRUNGSSPIEL

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden der Spielplan und die Hungerplättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Die 6 Karten „Heilige Orte“ werden im Einführungsspiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
- Von den 12 Karten „Besondere Charaktere“ (oranger Balken links) werden im Einführungsspiel nur die **3 Kundschafter** und der **1 Schamane** benötigt. Die übrigen 8 „Besonderen Charaktere“ kommen in die Schachtel zurück.
- Die 3 Kundschafter werden in **3 Reihen untereinander** ausgelegt. Auf jeden Kundschafter kommt etwas seitlich versetzt 1 Schamane. Dazu wird der Schamane von den „Besonderen Charakteren“ verwendet und die **2 Schamanen**, die sich im Stapel der „normalen“ Charaktere (heller Balken links) befinden. Diese 6 Karten bilden die Auslage (siehe Abb. Seite 2).
- Jeder Spieler erhält **5 Stammesmitglieder** und **1 Stammeskarte**. Seine Stammeskarte legt er mit der Seite „Sonnenuntergang Einführungsspiel“ vor sich aus. Darauf stellt er **2 seiner Stammesmitglieder**. **1 weiteres Stammesmitglied** stellt er **auf den Spielplan**. Und seine **2 übrigen Stammesmitglieder** stellt er **neben den Spielplan als Vorrat** bereit.
- Von den „normalen“ Charakterkarten erhält jeder Spieler diese 5 Karten: **1 Jäger, 1 Späher, 1 Häuptling, 1 Sammlerin, 1 Nachwuchs**.
- Die beiden **Siegpunktsteine** starten auf der Siegpunktleiste des Spielplans auf dem Feld „10“.
- Jeder Spieler erhält **2 Karten „Gegenstand“**, die er sich anschaut und **verdeckt** vor sich ablegt. Diese kann er im Laufe des Spiels erschaffen. Die restlichen Gegenstände werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan platziert.
- Außerdem erhält jeder **2 Hungerplättchen**, die er neben seine Stammeskarte legt. Übrige Hungerplättchen und die **Verbrauchssteine** werden bereitgelegt.

- ➔ Die **Ortskarten** (Wildnis und Jagdgebiete) werden jeweils gemischt und als verdeckte Nachziehstapel bereitgelegt.
- 2 Karten „Wildnis“** werden gezogen und offen unterhalb des Spielplans gelegt
- ➔ Der Spieler mit den meisten Haaren wird Startspieler. Anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug.

Spielaufbau Einführungsspiel



Spielzug

Wer am Zug ist, hat 3 Möglichkeiten, von denen er sich für **eine** entscheiden muss.

1 Charakter ausspielen: Anweisungen befolgen

ODER

Beliebig viele Stammesmitglieder von Ortskarten zurücknehmen: Rohstoffe holen, Hungerplättchen abgeben, Gegenstände erschaffen

ODER

Sonnenuntergang durchführen: Zwischenwertung

a) 1 Charakter ausspielen

- ➔ Zu Beginn hat jeder Spieler 5 Charakterkarten erhalten. Wenn der Spieler einen Charakter ausspielt, führt er alle Anweisungen auf der Karte von oben nach unten durch. Anschließend legt er die Karte in die Auslage, in die Reihe mit den wenigsten Charakterkarten. Gibt es zwei oder alle drei Reihen mit gleich vielen Karten, darf er sich davon eine Reihe aussuchen.
- ➔ Die meisten Charaktere erlauben, die eigenen Stammesmitglieder auf Ortskarten zu setzen, um sie später mit Rohstoffen zurückzuholen. **Wichtig:** Auf jeder Ortskarte dürfen sich **höchstens 3 Stammesmitglieder** befinden. Diese können von einem Spieler stammen oder von beiden.

b) Beliebig viele Stammesmitglieder von Ortskarten zurücknehmen

- ➔ Zu Beginn verfügt jeder Spieler über 2 Stammesmitglieder, die er durch Ausspielen seiner Charakterkarten auf die Ortskarten „Wildnis“ oder „Jagdgebiete“ setzt.
- ➔ Durchs Zurücknehmen seiner Stammesmitglieder auf seine Stammeskarte holt der Spieler mit jedem Stammesmitglied 1 Rohstoff. Den abgebildeten Rohstoff deckt er auf der Ortskarte mit einem Verbrauchsstein ab.
- ➔ Rohstoffe sind **Fleisch, Fell, Stein, Holz, Lehm** und **Früchte**.
- ➔ Die Rohstoffe bekommt der Spieler nicht gegenständlich, sondern setzt sie sofort ein:



Holt der Spieler Fleisch, darf er für jedes Fleisch, das er abgedeckt hat, 1 Hungerplättchen ablegen.



Holt der Spieler 2 Felle (jedes Stammesmitglied bringt 1 mit), darf er aus dem Vorrat 1 neues Stammesmitglied

auf das Höhlenlager (den Spielplan) stellen. Später kann er durch Ausspielen seiner Charakterkarte „Nachwuchs“ sein neues Stammesmitglied vom Lager auf seine Stammeskarte stellen und hat damit 1 Stammesmitglied mehr zur Verfügung. Zu Beginn steht bereits 1 neues Stammesmitglied „abholbereit“ auf dem Lager.



Holt der Spieler andere Rohstoffe, kann er Gegenstände erschaffen, indem er seine verdeckten Karten „Gegenstand“



ausspielt. Zu Beginn hat jeder Spieler schon 2 Gegenstände erhalten. Um einen Gegenstand erschaffen zu können, muss



der Spieler in seinem Zug **auf einmal** alle auf der Karte



abgebildeten Rohstoffe holen. Die Rohstoffe können von einer oder von mehreren Ortskarten kommen. Die meisten



Gegenstände bringen Siegpunkte.

c) Sonnenuntergang durchführen

Hat der Spieler **keine Charakterkarte** mehr auf der Hand und will **keine Stammesmitglieder** zurückholen, kommt es für seinen Stamm zur **Sonnenuntergangswertung**:

1. Der Spieler erhält für **jedes seiner Stammesmitglieder**, das sich auf seiner Stammeskarte oder auf Ortskarten befindet, **1 Siegpunkt**. **Wichtig:** Stammesmitglieder auf dem Lager oder im Vorrat bringen keine Siegpunkte.

Von diesen Siegpunkten muss der Spieler für **jedes Hungerplättchen**, das er besitzt, **1 Punkt abziehen**.

Die so ermittelten Siegpunkte zieht der Spieler mit seinem Siegpunktstein auf der Siegpunktleiste des Lagers weiter.

Hinweis: Sollte der Spieler zu viele Hungerplättchen haben, kann es vorkommen, dass ein Spieler keine Siegpunkte erhält oder sogar welche verliert. Dann muss er seinen Siegpunktstein entsprechend zurückziehen. Sollte der Spieler auf 0 Siegpunkte kommen, muss er seinen Siegpunktstein vom Plan nehmen. Weniger als 0 Punkte kann man nicht haben.

Vorzeitige Wertung: Normalerweise führt ein Spieler den Sonnenuntergang erst dann durch, wenn er keine Charakterkarte mehr auf der Hand hat. Es kann aber durchaus sinnvoll sein, sich schon vorher für diese Aktion zu entscheiden. Dann muss er **für jede Charakterkarte**, die er noch auf der Hand hat, **1 Siegpunkt abziehen**.

2. Für **jedes seiner Stammesmitglieder auf seiner Stammeskarte und auf Ortskarten** muss der Spieler **ein Hungerplättchen nehmen**. **Wichtig:** Seine bereits vorhandenen Hungerplättchen behält der Spieler, die neuen kommen einfach dazu.

3. Zum Abschluss des Sonnenuntergangs nimmt der Spieler aus der Auslage **6 Charakterkarten** auf die Hand. Der Spieler darf die Karten aus einer oder aus mehreren Reihen wählen. Allerdings darf er nur jeweils **freiliegende Karten** nehmen. Das heißt, er nimmt eine Karte, die in einer beliebigen Reihe ganz rechts liegt. Danach kann er die nächste, jetzt freiliegende, Charakterkarte aus derselben Reihe nehmen oder eine freiliegende Karte aus einer anderen Reihe. Der Spieler kann auch „Besondere Charaktere“ nehmen, wenn sie freiliegen. Auf diese Weise stellt sich der Spieler seine Kartenhand für seinen nächsten Tag zusammen. **Hinweis:** Sollte der Spieler noch eine oder mehrere Charakterkarten auf der Hand behalten haben (vorzeitige Wertung), dann kommen die 6 neuen Charakterkarten hinzu, so dass er den nächsten Tag mit mehr als 6 Karten spielt.

Die Gegenstände



➔ Durch **Zurückholen seiner Stammesmitglieder** kann ein Spieler einen oder mehrere **Gegenstände erschaffen**. Dazu deckt er eine seiner Karten „Gegenstand“ auf und legt sie offen vor sich aus. Unten links auf der Karte stehen die **Rohstoffkosten**. Für jeden abgebildeten Rohstoff muss er eins seiner Stammesmitglieder von einer Ortskarte zurückholen und diesen Rohstoff mit einem **Verbrauchsstein** abdecken. **Wichtig:** Es ist nicht möglich, einen Gegenstand „anzuzahlen“ und die fehlenden Rohstoffe später „nachzuzahlen“. Hat ein Spieler die benötigten Rohstoffe nicht, kann er den Gegenstand nicht ausspielen.

- ➔ Für die **meisten Gegenstände** bekommt der Spieler **1, 2 oder 3 Siegpunkte**, die er sofort auf der Siegpunkteleiste mit seinem Siegpunktstein weiterzieht. **Hinweis:** „Faustkeil“ und „Gemüsebeet“ bringen keine Siegpunkte.
- ➔ Viele Gegenstände haben **eine oder zwei zusätzliche Auswirkungen**, die als Symbole auf der Karte unten rechts steht:



Setze 1 deiner Stammesmitglieder auf eine beliebige Ortskarte.



Ziehe 1 Gegenstand vom verdeckten Stapel.



Nimm 1 Hungerplättchen.



Leg 1 Hungerplättchen in den Vorrat zurück.

Die Siegpunkteleiste



- ➔ Auf dem Spielplan wird der Entwicklungsfortschritt der beiden Stämme festgehalten. Dazu werden die Siegpunkte, die ein Spieler bei seinem Sonnenuntergang erhält und diejenigen, die er durch die Erschaffung von Gegenständen bekommt, auf der umlaufenden Leiste abgetragen.

- ➔ Im Einführungsspiel startet jeder mit **10 Siegpunkten**.

- ➔ Die mit Höhlenmalereien versehenen Felder **9, 14 und 18 sind Bonusfelder**. Wenn ein Spieler mit seinem Siegpunktstein auf diese Felder erstmalig kommt oder darüber hinaus, kann er jeweils **1 weiteren Siegpunkt** erhalten und vorziehen. Dazu muss er **2 seiner erschaffenen, vor ihm ausliegenden, Gegenstände** auf einen Ablagestapel legen. Kann der Spieler das nicht, bekommt er den Bonuspunkt nicht.

- ➔ Um auf das **Zielfeld** ziehen zu dürfen oder darüber hinaus, darf der Spieler **höchstens 3 Hungerplättchen** haben. Hat er mehr Hungerplättchen, kann er höchstens bis auf Feld 23 vorziehen. Restliche Punkte verfallen.



SPIELLENDE

- ➔ Sobald ein Spieler mit seinem Siegpunktstein das **Zielfeld (Hand)** erreicht hat, endet das Spiel. Hat er mehr als 24 Siegpunkte, zieht er bei 1 weiter.
- ➔ Handelt es sich dabei um den Spieler, der das Spiel begonnen hat, hat der andere Spieler noch einen vollständigen Spielzug, so dass beide Spieler gleich oft an der Reihe waren. Erreicht der nachziehende Spieler das Zielfeld nicht, hat der erste Spieler gewonnen. Erreicht auch der nachziehende Spieler das Zielfeld, gewinnt, wer auf der Zählleiste weitergekommen ist. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt der nachziehende Spieler.
- ➔ Sollte der Spieler das Spiel beenden, der nicht begonnen hat, ist sofort Schluss. Dieser Spieler hat gewonnen.

WEITERE HINWEISE

- ➔ Jeder Spieler versetzt **immer nur seine eigenen Stammesmitglieder**, niemals die Stammesmitglieder des Mitspielers.
- ➔ Wenn ein Spieler aufgrund einer Charakterkarte eine Wildnis oder ein Jagdgebiet zieht, heißt das, dass er die Karte vom verdeckten Nachziehstapel nimmt und **aufgedeckt** zu den anderen Ortskarten legt.
- ➔ Sollte am Ende eines Spielzugs **keine Karten „Wildnis“** mehr offen ausliegen, wird vom Nachziehstapel eine Wildnis aufgedeckt und ausgelegt.
- ➔ Immer wenn ein Spieler einen Gegenstand, eine Wildnis oder ein Jagdgebiet ablegt, legt er die Karte auf einen zugehörigen **offenen Ablagestapel**, der für jede dieser Kartenarten gebildet wird. Sollte ein Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.
- ➔ Wenn ein Spieler aufgrund einer Charakterkarte Felder auf Ortskarten mit **Verbrauchssteinen** abdecken muss, darf er die Felder **frei wählen**.
- ➔ Jeder Spieler darf **beliebig viele Gegenstände verdeckt** vor sich horten. Es besteht kein Zwang, Gegenstände zu erschaffen.
- ➔ Wenn ein Spieler Stammesmitglieder zurückholt, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge das geschieht.

- ➔ Bevor ein Spieler im selben Zug seinen nächsten Gegenstand erschaffen kann, müssen **erst alle Auswirkungen des gerade erschaffenen Gegenstandes** ausgeführt werden.
- ➔ Darf ein Spieler durch die Erschaffung eines Gegenstandes ein Stammesmitglied auf eine Ortskarte setzen, dann kann er es **nicht im selben Spielzug** auf seine Stammeskarte zurückholen.
- ➔ Ein Spieler darf auf eine Ortskarte, auf der schon Stammesmitglieder stehen (egal von welchem Spieler) weitere Stammesmitglieder hinzustellen, solange sich danach **höchstens 3 Stammesmitglieder** auf dieser Ortskarte befinden.
- ➔ Wird das **letzte Feld einer Ortskarte** abgedeckt, wird die Karte auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt. Die Verbrauchssteine kommen in den Vorrat zurück. Sollten noch Stammesmitglieder auf dieser Ortskarte stehen, werden sie auf ihre jeweiligen Stammeskarten zurückgestellt.
- ➔ Auf den beiden Jagdgebieten, die einen **Säbelzahniger** zeigen, sind außer Fleisch und Fell auch Felder mit je 1 Siegpunkt abgebildet. Wenn ein Spieler von dieser Ortskarte seine Stammesmitglieder zurückholt, kann er statt Rohstofffelder auch Siegpunktfelder mit Verbrauchssteinen abdecken. Dafür zieht er sofort auf der Siegpunktleiste entsprechend vor.
- ➔ Sollten die **Verbrauchssteine nicht ausreichen**, wird der Ort mit den meisten Verbrauchssteinen, auf dem sich keine Stammesmitglieder befinden, abgelegt. Gibt es mehrere Orte, wählt der Spieler am Zug einen aus. Sollte es keinen Ort ohne Stammesmitglieder geben, darf er beliebig auswählen.
- ➔ Spielt ein Spieler eine **Charakterkarte „Nachwuchs“** und hat zu diesem Zeitpunkt keine Hungerplättchen, dann muss er kein Plättchen nehmen.
- ➔ Um dem Mitspieler zu schaden, darf ein Spieler Stammesmitglieder auf seine Stammeskarte zurückholen und Verbrauchssteine setzen, auch **ohne dass er die abgedeckten Rohstoffe verwenden kann**.
- ➔ Hat ein Spieler **8 oder mehr Hungerplättchen**, muss er 1 seiner Stammesmitglieder von einer Ortskarte oder seiner Stammeskarte in den allgemeinen Vorrat (neben den Spielplan) zurücklegen. Dafür darf er 3 Hungerplättchen ablegen.

DAS NORMALE SPIEL

Wer das Einführungsspiel bereits einmal gespielt hat, sollte ab dem nächsten Mal das „normale“ Spiel spielen. Es gelten alle Regeln des Einführungsspiels mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

Spielvorbereitung

- ➔ Jeder Spieler legt seine Stammeskarte mit der Seite **„Sonnenuntergang Normales Spiel“** vor sich aus.
- ➔ Jeder Spieler erhält **zusätzlich** zu den 5 Charakterkarten **1 Schamanen** (ebenfalls mit hellem Balken links).
- ➔ Alle **12 „Besonderen Charaktere“** (oranger Balken) **werden gemischt**. Zufällig werden davon **6 Karten** gezogen und, wie beschrieben, **in 3 Reihen zu je 2 Karten** ausgelegt. Die restlichen 6 „Besonderen Charaktere“ werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
- ➔ Von den 6 Karten **„Heilige Orte“** werden **3 Karten** neben dem Spielplan offen ausgelegt. Jede Karte zeigt auf beiden Seiten zwei verschiedene „Heilige Orte“ mit unterschiedlichen Funktionen. Im ersten Spiel sollten die Karten **„Eiskaverne“**, **„Schlammquellen“** und **„Mammutfriedhof“** im Spiel sein. Die übrigen 3 Karten werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. In späteren Spielen können die Spieler die Heiligen Orte zufällig auswählen oder gemeinsam festlegen.
- ➔ Die **Siegpunktsteine** starten auf dem Feld **„3“**.
- ➔ Der älteste Spieler wird **Startspieler**. Er erhält nur **1 Gegenstand**. Sein Mitspieler erhält 2 Gegenstände.

Sonnenuntergang durchführen

- ➔ Nachdem der Spieler seine Siegpunkte erhalten hat, muss er von den verdeckten Gegenständen, die er vor sich liegen hat, **alle bis auf 1 Gegenstand ablegen**. Bereits erschaffene Gegenstände zählen dabei nicht mit.
- ➔ Am Ende seines Sonnenuntergangs darf der Spieler nach Wahl **5, 6 oder 7 freiliegende Charaktere** nehmen.

Hinweis: Diese zusätzlichen Regeln sind auch auf der Stammeskarte „Normales Spiel“ aufgeführt.

Die Heiligen Orte



- ➔ Die Heiligen Orte zählen ebenso wie Wildnis oder Jagdgebiet als „Orte“, auf die Stammesmitglieder gesetzt werden dürfen.
- ➔ Auf einem Heiligen Ort können **beliebig viele Stammesmitglieder** stehen – allerdings müssen **alle Stammesmitglieder von einem Spieler** sein.

- ➔ Wenn ein Spieler mehr Stammesmitglieder auf einen Heiligen Ort setzt, als der Mitspieler dort stehen hat, wird das Stammesmitglied bzw. **die Stammesmitglieder des Mitspielers vertrieben**. Sie werden auf die Stammeskarte des Mitspielers zurückgestellt.
Beispiel: Spieler Schwarz hat 1 Stammesmitglied auf dem „Mammutfriedhof“ stehen. Spieler Weiß spielt eine Sammlerin und darf bis zu 4 Stammesmitglieder auf beliebige Orte setzen. Er setzt u. a. 2 Stammesmitglieder auf den Mammutfriedhof und vertreibt dadurch das Stammesmitglied von Spieler Schwarz. Er hätte auch 3 Stammesmitglieder dort hinsetzen können, um es Spieler Schwarz schwerer zu machen, ihn später seinerseits wieder zu vertreiben.
- ➔ Jeder Heilige Ort hat eine etwas andere Funktion. Auf der Karte steht unter „Auslöser“, die Bedingung, wann die Karte gilt.
- ➔ Damit ein Spieler einen Heiligen Ort nutzen kann, muss er in seinem Zug mindestens 1 Stammesmitglied dort stehen lassen.

DIE ÜBERLEBENSKAMPF-VARIANTE



Wer das normale Spiel bereits einige Male gespielt hat, kann sich an dieser Variante versuchen, bei der die Spieler die wahre Härte steinzeitlichen (Über)lebens erfahren. Es gelten alle Regeln des normalen Spiels mit folgenden Ergänzungen:



- ➔ Auf den meisten Jagdgebieten (außer Säbelzahn tiger) sind einige Felder mit einem **kleinen Symbol** versehen. Wenn eine solche Karte aufgedeckt wird, werden diese **markierten Felder sofort mit Verbrauchssteinen abgedeckt**. Das bedeutet, dass weniger Fleisch und Fell ins Spiel kommen.



- ➔ Kommt ein Spieler mit seinem Siegpunktstein auf der Siegpunktleiste auf ein Bonusfeld oder darüber hinaus und hat **keine 2 Gegenstände**, die er abgeben kann, dann erhält er wie üblich nicht den Bonus-Siegpunkt. Zusätzlich muss er nun **1 Hungerplättchen** nehmen.



Der Autor: Gerhard Hecht, geboren 1966 in München, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in der Nähe von Augsburg. Er spielt leidenschaftlich gern Tischtennis, geht häufig ins Kino und liest Fantasy-Romane. Schon in jungen Jahren begann er, Spielregeln abzuändern und später eigene Ideen umzusetzen. Nach seinem originellen Deckbauspiel „Kashgar“ ist „Jäger + Späher“ nun sein zweites Spiel und auch das zweite, das im Kosmos Verlag erscheint. Sein Dank gilt vor allem seinen Freunden, die sich auch diesmal durch unzählige Prototypen quälen mussten und es ermöglichten, dass ein Spiel überhaupt spielbar wird.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké
Illustration: Franz Vohwinkel
Grafik: Imelda Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY