



# Fuchs und Hase brechen aus



## Spielinhalt

- 2 rote Würfel
- 2 gelbe Würfel
- 2 blaue Würfel
- Spielblatt
- Stift

## Spielziel

Fuchs und Hase sind eingesperrt. Hilf ihnen zu fliehen. Dazu sammelst du vorher genug Früchte, danach wagst du einen Ausbruch. Aber lass dir nicht zu lange Zeit. Wenn die letzte Falle zuschnappt und ihr habt zu wenig Früchte, dann ist das Spiel vorbei.

## Spielablauf

### 1. Zug von Fuchs und Hase

- Würfeln (Zu Beginn nur mit je 1x roten, gelben und blauen Würfel)
- Pfade auswählen
- Optional: Sonderaktion wählen
- Nach dem Essen 🍎 : Pfad wechseln
- Nach dem Essen 🍎 : Frucht-Bonus für die nächsten Runden wählen
- Ausbrechen: Sobald du drei (3) Früchte 🍎🍎🍎 gegessen hast, kannst du zum Endspiel antreten

### 2. Bauer stellt Falle auf

- Streiche auf dem Pfad des Bauern eine Falle durch 🦋
- Nach der letzten Falle beginnt das Endspiel für den Bauern 🏰

## Bewegen

Als Fuchs und Hase: **Würfle die drei (3) Würfel - rot, blau und gelb** - um den Pfaden zu folgen. Beginnend bei Fuchs oder Hasen, folgst du den Pfeilen (Pfade sind je nach Frucht eingefärbt). Dabei musst du die abgebildeten Bedingungen (Zahlen) erfüllen oder Bedingungen eintragen, um das jeweilige Feld auch betreten zu können. **Abgebildete Zahlen sind mit einem Würfel oder mit der Summe aus mehreren Würfeln zu erfüllen.**

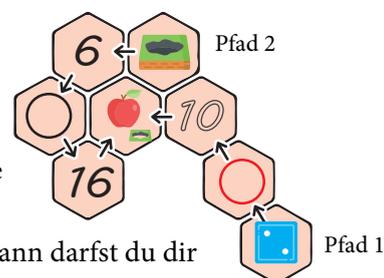
- Für **abgebildete Augenzahlen** 🎲 verwendest du einen entsprechenden Würfel mit der selben Farbe
- Für schwarze Zahlen verwendest du mindestens 3 Würfel beliebiger Farbe
- Für **grüne Zahlen** verwendest du **mindestens 2 Würfel** bestehend aus **Blau** und **Gelb**
- Für **orange Zahlen** verwendest du mindestens 2 Würfel bestehend aus **Rot** und **Orange**
- Für **lila Zahlen** verwendest du mindestens 2 Würfel bestehend aus **Blau** und **Rot**
- Für Felder mit einem leeren Kreis musst du eine passende Zahl einfügen. (Beispiel: Wenn das vorherige Feld eine 6 ist und das folgende eine 16 [siehe Bild], dann musst du eine Zahl zwischen 6 und 16 in das Feld mit dem schwarzen Kreis eintragen).

Sobald eine Bedingung erfüllt wurde, streichst du diese durch. *Hinweis: Ein Würfel kann nicht für mehrere Bedingungen eingesetzt werden.* **Wichtig:** Nachdem du den ersten Pfad erfolgreich absolviert hast, darfst du aufgrund der Tunnel mehrere Pfade beginnen (Die Beispiele auf der nächsten Seite verdeutlichen die Regeln).

## Essen

Jede Frucht 🍎 kann durch zwei (2) Pfade erreicht werden. Daher können die Früchte zwei Mal (2x) gegessen werden - je einmal von Hase und Fuchs - kreise die Frucht beim ersten Mal ein und streiche diese erst beim zweiten Mal essen durch.

Wenn du eine Frucht erreichst (du musst für die Frucht keine Würfel einsetzen), dann darfst du dir eine zusätzliche Sonderaktion oder einen zusätzlichen Würfel aussuchen (Siehe 'Sonderaktionen').





## Auslöseversuch der letzten Falle

Gelangt der Bauer bei der letzten Falle an, so muss er diese mit bestimmten Würfelkombinationen (pro Tier) aufstellen.

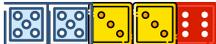
Für den **Hasen** muss er 3 Würfel - einen blauen, einen gelben und einen roten - verwenden, um die Falle auszulösen. 8 oder 9 müssen mit grünen Würfeln erreicht werden und insgesamt (mit allen Würfeln gesamt) muss er die Summe 14 erreichen.


$$8/9 + X = 14$$

grün



Für den **Fuchs** muss er 5 Würfel - einen roten und je zwei blaue/gelbe - verwenden, um die Fuchsfalle auszulösen. 13/14 grüne Würfel innerhalb von insgesamt 18 sind erforderlich.


$$13/14 + X = 18$$

grün



Bei einem Fluchtversuch von Hase oder Fuchs darf der Bauer im Endspiel im nächsten Zug für jedes Tier pro Zug eine (1) der drei (3) Sonderaktionen (pro Typ) einsetzen. Der Bauer **muss** eine Sonderaktion einsetzen, wenn er dadurch sein Ziel erreicht. Nach dem Einsatz wird die verbrauchte Sonderaktion durchgestrichen.  
*Hinweis:* Du spielst nicht abwechselnd (Tier 1, Bauer, Tier 2) sondern immer für beide Tiere, dann würfelst du für den Bauern gegen beide Tiere.

## Schwierigkeitsgrad

### Normal

Drei (3) Sonderaktionen zu Beginn. Fuchs und Hase entkommen, nachdem sie beide drei (3) Früchte gegessen haben + leichteres Endspiel.

### Schwer

Zwei (2) Sonderaktionen zu Beginn. Fuchs und Hase entkommen, nachdem sie beide vier (4+) oder mehr Früchte gegessen haben + schweres Endspiel.

### Bockschwer

Zwei (2) Sonderaktionen zu Beginn. Fuchs und Hase entkommen, nachdem sie beide sechs (6) Früchte gegessen haben + schweres Endspiel. Bauer kann mehrere Sonderaktionen ausführen.

### Punkte

Du erhältst einen (1) Punkt für jede verzehrte Frucht, fünf (5) Punkte für jedes entkommene Tier. Wenn die Tiere schnell entkommen, gibt es einen (1) zusätzlichen Punkt pro Falle, die vom Bauer nicht aufgestellt wurde.

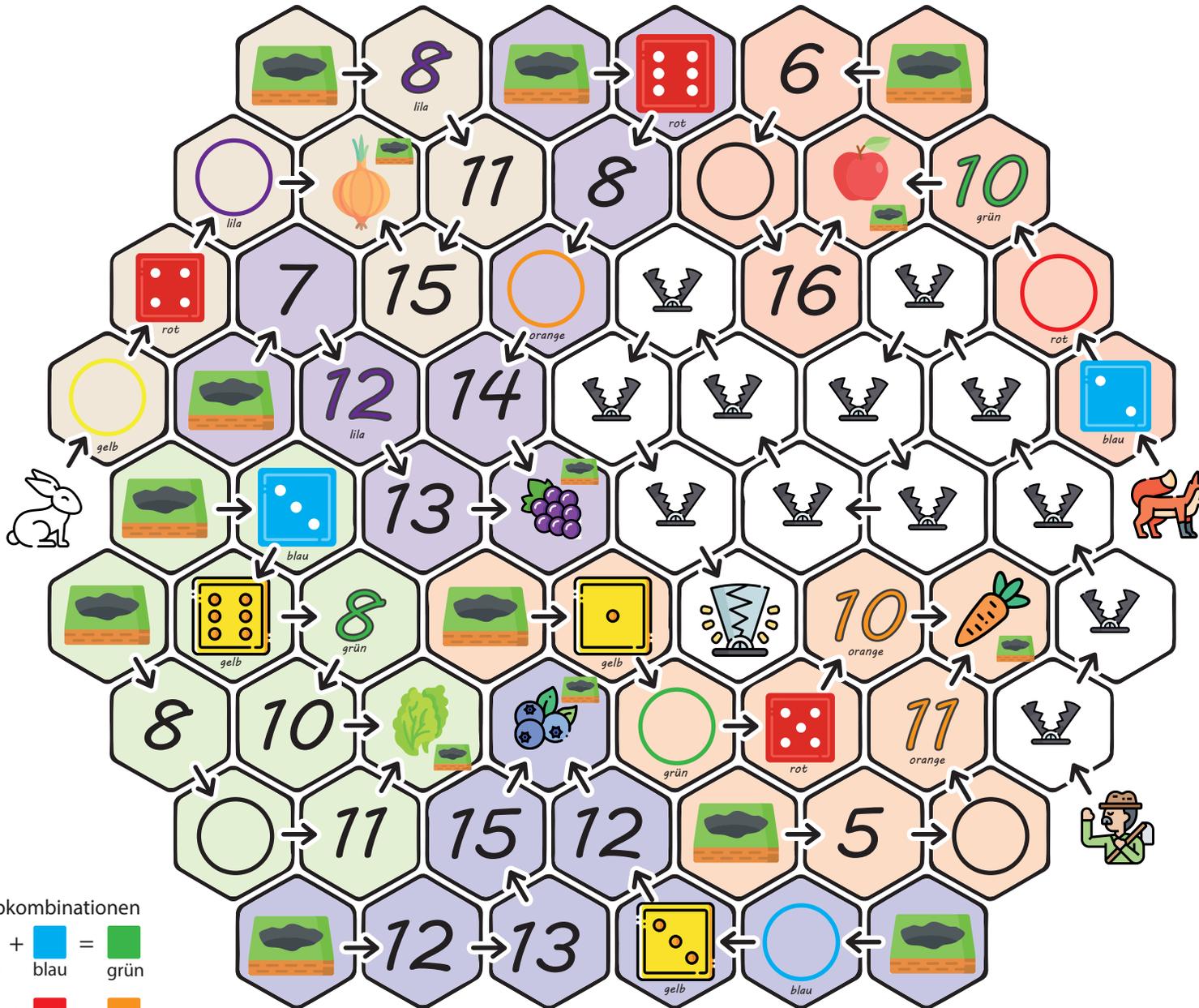
- 0 - 6 Punkte Das geht besser!
- 7 - 12 Punkte Der Fuchs fängt an zu tanzen
- 13 - 16 Punkte Der Hase ist begeistert
- 17+ Punkte Fuchs und Hase feiern ein Fest!

<i>Erfolgstabelle je nach Schwierigkeitsgrad Normal, Schwer und Bockschwer</i>	
Normal: drei (3) Früchte gegessen & ein (1) Tier entkommt.	<input type="checkbox"/>
Normal: drei (3) Früchte gegessen & beide (2) Tiere entkommen.	<input type="checkbox"/>
Normal: Alle (6) Früchte gegessen & ein (1) Tier entkommt.	<input type="checkbox"/>
Schwer: Vier (4+) Früchte gegessen & ein (1) Tier entkommt.	<input type="checkbox"/>
Schwer: Vier (4+) Früchte gegessen & beide (2) Tiere entkommen.	<input type="checkbox"/>
Schwer: Alle (6) Früchte gegessen & ein (1) Tier entkommt.	<input type="checkbox"/>
Bockschwer: Alle (6) Früchte gegessen & beide (2) Tiere entkommen.	<input type="checkbox"/>



# Fuchs und Hase brechen aus

Schwierigkeitsgrad:  
**Normal**



- Farbkombinationen
- +  =   
gelb   blau   grün
  - +  =   
gelb   rot   orange
  - +  =   
blau   rot   lila



Ein Spiel von Bill Nickeas.  
Grafiken von flaticon.  
Übersetzung und grafische Aufbereitung papierspiele.at (Michael Zelenka).

**+7**

**Nahrung**

/ / → + **+7** / + / +

/ / → + / + / +

**Endspiel**

**+7**

$3x \text{ } \langle \text{apple} \rangle \& \text{ } \langle 11/12 \rangle + X = 15$

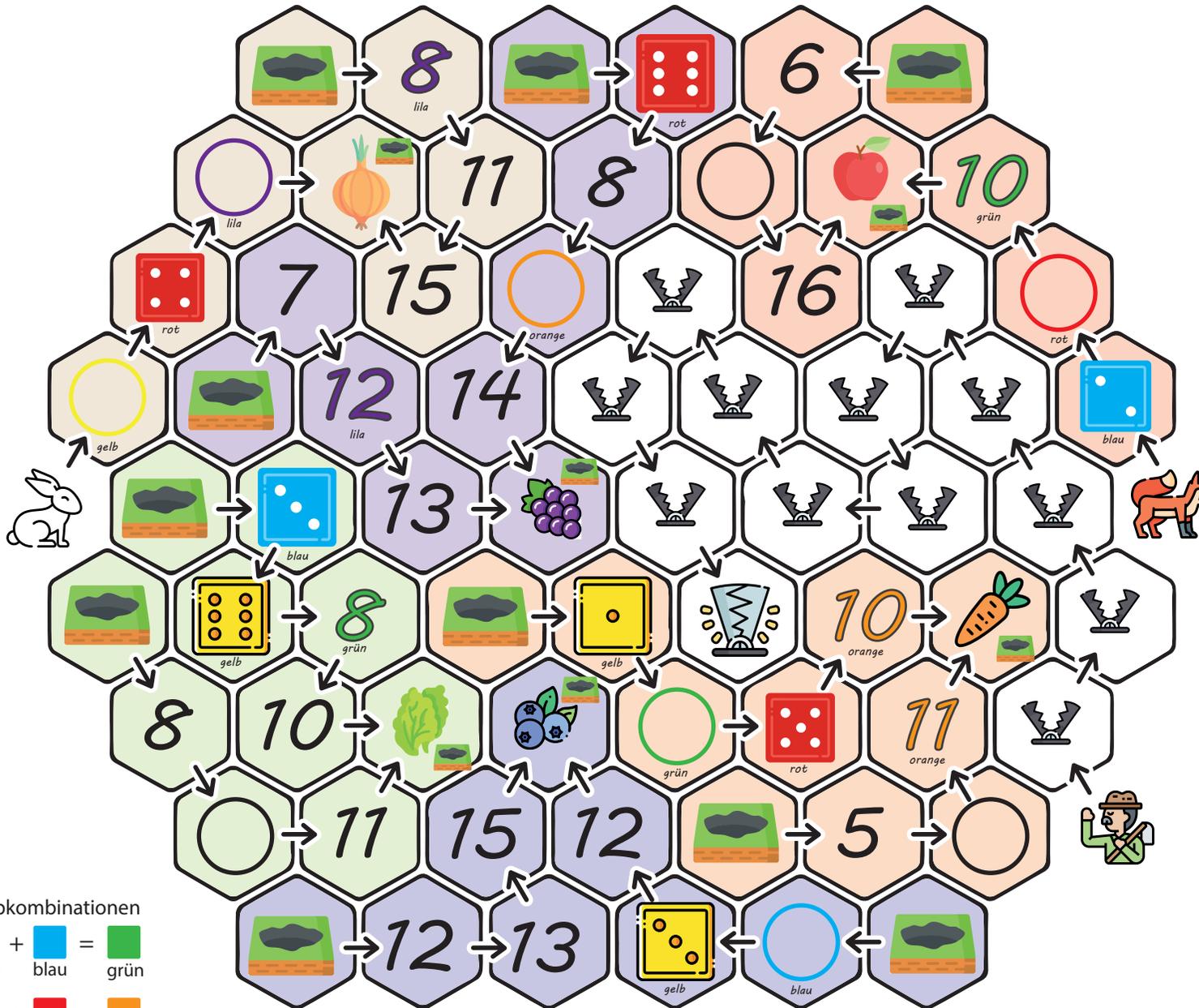
$3x \text{ } \langle \text{apple} \rangle \& \text{ } \langle 10/11 \rangle + X = 13$

$8/9 + X = 14$

$13/14 + X = 18$

# Fuchs und Hase brechen aus

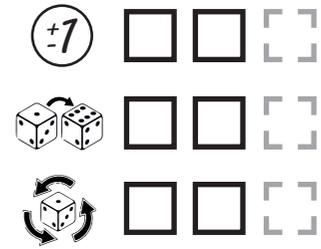
Schwierigkeitsgrad:  
**Schwer**



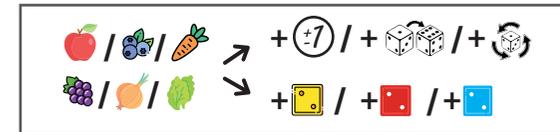
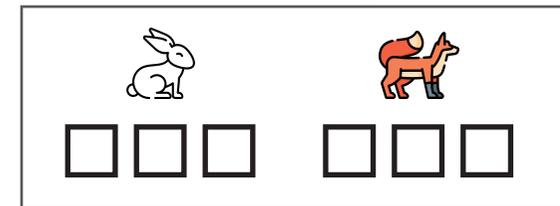
- Farbkombinationen
- +  =   
gelb   blau   grün
  - +  =   
gelb   rot   orange
  - +  =   
blau   rot   lila



Ein Spiel von Bill Nickeas.  
Grafiken von flaticon.  
Übersetzung und grafische Aufbereitung papierspiele.at (Michael Zelenka).



Nahrung



Endspiel

$\geq 4 \times \text{apple} \ \& \ \frac{15}{16} + X = 19$   
lila   lila

$\geq 4 \times \text{apple} \ \& \ \frac{17}{18} + X = 22$   
orange orange

$\frac{8}{9} + X = 14$   
grün grün

$\frac{13}{14} + X = 18$   
grün grün