

EINLEITUNG



Die Hirsche von Antler Island sind wieder einmal bereit für die Brunftzeit. Nur die schlauesten und stärksten unter ihnen werden die Aufmerksamkeit der wunderschönen Hirschkühe auf sich ziehen, wenn sie zu den besten Brunftstätten wandern. Man sollte aber immer daran denken, dass nicht die größten Geweihe zählen, sondern nur das, was man mit ihnen anstellt!

Jeder Spieler kontrolliert einen eigenen Hirsch auf Antler Island. Die Brunftsaison hat begonnen und die Hirsche müssen versuchen, sich mit möglichst vielen Hirschkühen zu paaren (spielt man mit jüngeren Spielern oder sensiblen Erwachsenen, versuchen die Hirsche lediglich die Hirschkühe zu küssen). Während die Hirsche über die Insel ziehen, fressen sie möglichst gute Nahrung zur Verbesserung der Kondition, so dass ihre Geweihe wachsen und sie besser kämpfen können! Nur die stärksten Hirsche werden genügend Hirschkühe anlocken können, um mit ihnen möglichst viele Nachkommen zu zeugen.

Wenn ein Spieler 12 Hirschkühe (bei 3 Spielern) oder 10 (bei 4 Spielern) für sich gewinnen konnte, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde. Die Spieler erhalten Siegpunkte sowohl für die gewonnenen Hirschkühe als auch ihre Position auf der Insel.

A. SPIELMATERIAL

- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 2 Inselauflagen
- 1 Inselverkleinerung für 3 Spieler
- 12 Stützen für die Inselauflagen (4 Reserve)
- 4 Hirsche (je 1 in jeder Farbe)
- 14 Hirschkühe
- 4 Übersichtstafeln (je 1 in jeder Farbe) – *siehe Bild 5, S. 2*
- 20 Aktionsmarker (4 Sätze mit jeweils 1, 2, 3, X und leer)
- 1 grüner Startspielerstein
- 27 Nahrungsplättchen
- 4 Markierungssteine für die 'Hirschkuh-Anzeige'
- 1 Würfel (jeweils 2x blau, rot gelb)
- 50 Geweihenden
- 12 Vorteilsplättchen
- 4 Spielmarker 'Siegreicher Hirsch'
- 12 Kampfwürfel (je 3 in jeder Farbe, Spiel für Fortgeschrittene)

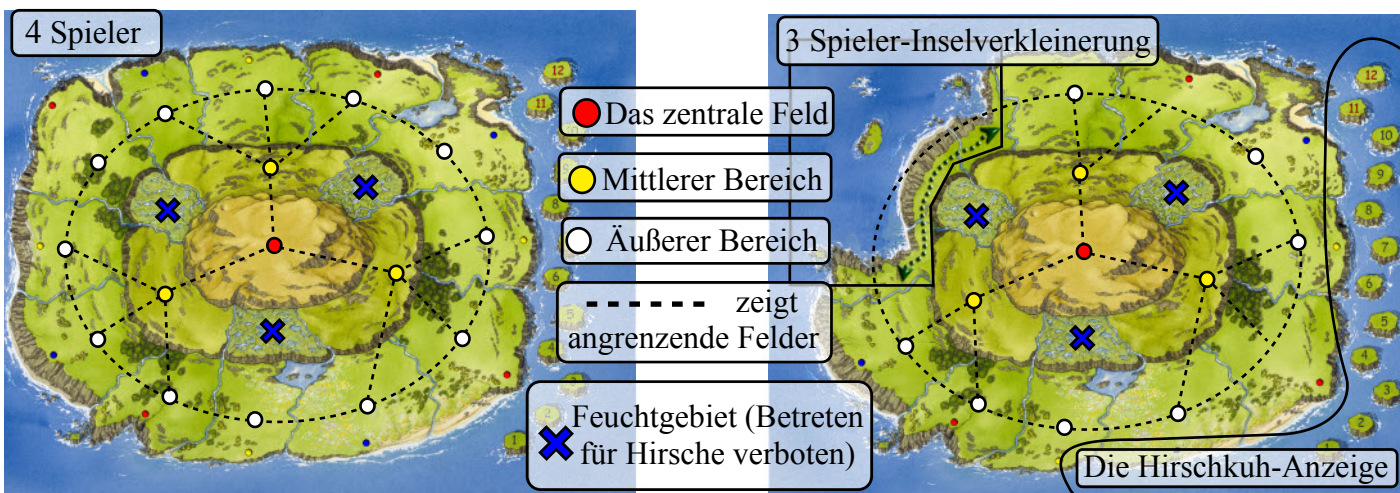
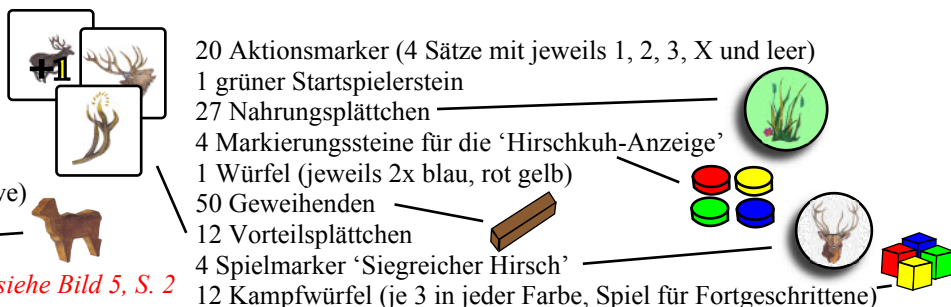


Bild 1: Spielbrett für 4 Spieler

Bild 2: Spielbrett für 3 Spieler

B. SPIELVORBEREITUNG

- Wenn 3 Spieler teilnehmen, legt man die Inselverkleinerung für 3 Spieler auf den Spielplan (*siehe Bild 2*).
- Mit Hilfe der 8 Stützen werden die beiden Inselauflagen auf den Spielplan gestellt, so dass die Insel entsteht. (*siehe Bild 3*).
- Der Spieler, der am besten das Geräusch eines röhrenden Hirsches nachmachen kann, wird Startspieler und erhält den Startspielerstein.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Hirsch und einen Markierungsstein gleicher Farbe sowie eine Übersichtstafel und legt zwei Geweihenden oberhalb des Hirschkopfes als Startgeweih ab. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen Satz Aktionsmarker (1, 2, 3, X und leer).
- Es werden 11 Hirschkühe (bei 3 Spielern) bzw. alle 14 Hirschkühe (bei 4 Spielern) neben dem Spielplan bereitgestellt. Diese Hirschkühe bilden die Reserve für den Rest des Spiels.
- Vor Spielbeginn werden die folgenden Nahrungsplättchen aus dem Gesamtvorrat herausgesucht; diese bilden den Startstapel. (Die restlichen Plättchen werden von nun an als „Hauptstapel“ bezeichnet):
 - bei 3 Spielern kommen 9 Plättchen – 5x Wert 1 und 4x Wert 2 – in den Startstapel.
 - bei 4 Spielern kommen 12 Plättchen – 6x Wert 1 und 6x Wert 2 – in den Startstapel.
- Beide Stapel werden jeweils gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Wenn man Nahrungsplättchen ziehen muss (zu Beginn jeder Runde oder wenn ein Vorteilsplättchen „Gier“ gespielt wird), zieht man vom Startstapel. Erst wenn dieser aufgebraucht ist, zieht man vom Hauptstapel. Wenn der Hauptstapel ebenfalls aufgebraucht ist, mischt man alle

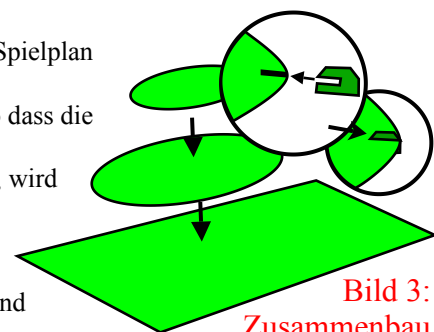


Bild 3:
Zusammenbau
der Insel



Plättchen im Ablagestapel und legt sie verdeckt als neuen Hauptstapel bereit. (Der Startstapel verhindert, dass Nahrungsplättchen mit Wert 3 zu früh im Spiel auftauchen.)

- Jeder Spieler zieht ein Nahrungsplättchen vom Startstapel und legt es verdeckt unterhalb seiner Übersichtstafel ab. Man darf sich jederzeit seine eigenen Nahrungsplättchen anschauen, sie aber niemals seinen Mitspielern zeigen. Ausnahme: Es kommt bei einem Kampf zum Verhaken der Geweihe (*siehe Kämpfen in C4, S. 4*).
- Der Würfel wird geworfen. Der Startspieler stellt seinen Hirsch auf ein **äußeres** Feld des Spielplans der entsprechenden Farbe. Im Uhrzeigersinn stellen die anderen Spieler ihre Hirsche auf die nächsten freien Felder der gleichen Farbe. (Die Farbmarkierungen befinden sich als kleine Punkte am Rand der äußeren Felder)
- Der Würfel wird erneut geworfen (wird die gleiche Farbe wie bei der Platzierung der Hirsche angezeigt, wird erneut gewürfelt, bis eine andere Farbe erzielt wird). Auf jedes **äußere** Feld der entsprechenden Farbe wird ein Nahrungsplättchen vom Startstapel verdeckt platziert.
- Auf jedes freie Feld der Insel (also jedes Feld ohne Hirsch oder Nahrungsplättchen) wird nun eine Hirschkuh gestellt, mit Ausnahme von:
 - allen Feuchtgebieten im mittleren Bereich des Spielplans
 - dem zentralen Feld der Insel.
- Jeder Spieler legt seinen Markierungsstein unterhalb des Felds 1 der Hirschkuh-Anzeige auf dem Spielplan.
- Das Spielfeld könnte nun zum Beispiel so aussehen (*siehe Bild 4*).
- Die Vorteilsplättchen werden gemischt und als Stapel verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt und offen neben dem Stapel platziert.

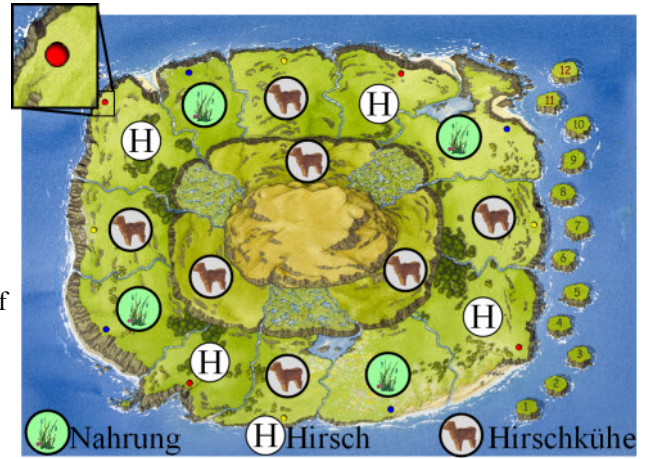


Bild 4: Bsp. Startaufbau.
Hirsche stehen auf rot.
Nahrung liegt auf blau.
Hirschkuh stehen auf gelb.

C. SPIELVERLAUF

1. Der Ablauf einer Spielrunde

Alle Spieler wählen gleichzeitig die Aktionen aus, die sie diese Runde ausführen wollen, indem sie ihre Aktionsmarker verdeckt rechts neben die zur Verfügung stehenden Aktionen ihrer Übersichtstafel legen (*siehe Bild 5*). Der **leere Aktionsmarker hat keine Auswirkung** und dient lediglich dazu, die Mitspieler über die eigentlich geplanten Aktionen im Unklaren zu lassen. Das **X** kann später außerhalb der Ziffernfolge gespielt werden. Ein Spieler darf seine Aktionsmarker auf beliebige Aktionen verteilen und kann jede Aktion auch mehrmals wählen. Hinweis: Es gilt als unfair, nach den bereits gewählten Aktionen der Mitspieler zu schauen, bevor man seine eigenen Planungen beendet hat.

Nachdem alle Spieler ihre fünf Aktionsmarker platziert haben, kann die Runde beginnen.

Der Startspieler deckt seine erste Aktion auf und führt sie aus. Er hat die Wahl, **entweder** den Aktionsmarker mit der kleinsten noch verdeckten Ziffer zu wählen (1 ist am kleinsten, dann 2 und schließlich 3) **oder** aber den Aktionsmarker X.

Nachdem ein Aktionsmarker gewählt wurde, kann er in der aktuellen Runde nicht noch ein zweites Mal genutzt werden. Der leere Marker wird nicht aufgedeckt. Sobald ein Spieler seinen Aktionsmarker X eingesetzt hat, hat er ab jetzt keine Wahl mehr und muss immer den kleinsten verbliebenen Aktionsmarker verwenden. Ein Spieler **muss** eine Aktion ausführen, solange es möglich ist. Sollte die gewählte Aktion nicht ausführbar sein, gilt der gewählte Aktionsmarker trotzdem als verbraucht.

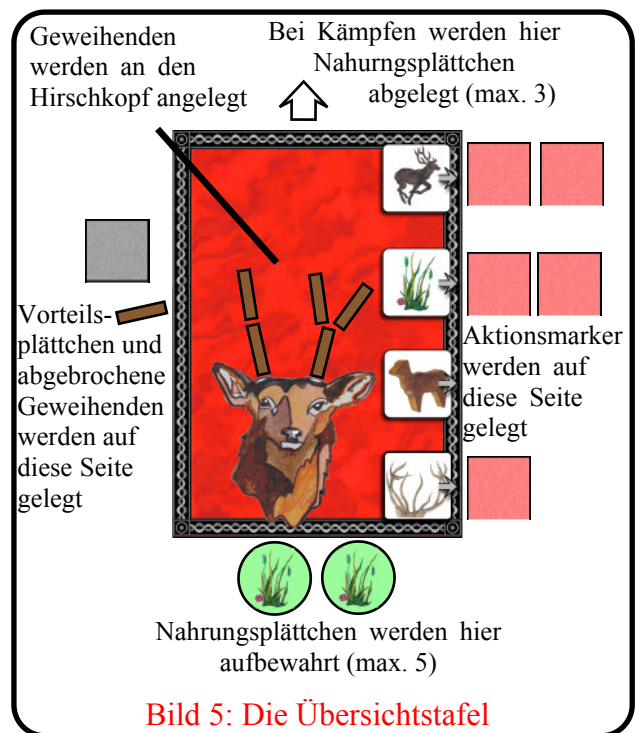


Bild 5: Die Übersichtstafel

Die Runde wird vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn fortgesetzt, der ebenfalls einen Aktionsmarker auswählt und die damit verbundene Aktion durchführt. Eine Runde endet, nachdem alle Spieler ihre vier Aktionen gespielt haben.

2. Der Beginn einer neuen Runde

Ab der zweiten Runde werden zu Rundenbeginn die folgenden Schritte durchgeführt:

- Der Startspielerstein wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Die Spieler nehmen ihre Aktionsmarker von ihrer Übersichtstafel.
- Alle Hirschkühe ziehen auf der Insel in gerader Richtung ein Feld bergauf (Hirschkühe dürfen dabei die Feuchtgebiete betreten). Es dürfen beliebig viele Hirschkühe auf einem Feld stehen. Hirschkühe auf dem zentralen Feld der Insel bewegen sich nicht. *Siehe Bild 6, S.3* für ein Beispiel.



- Der Würfel wird geworfen. Jeweils ein Nahrungsplättchen wird auf die farblich übereinstimmenden äußeren Felder der Insel platziert. Ein Feld kann maximal 2 Nahrungsplättchen beinhalten. Es wird kein Nahrungsplättchen für ein Feld gezogen, wenn dort bereits 2 Plättchen liegen.
- Es werden nun neue Hirschkühe auf der Insel eingesetzt. **Hirschkühe betreten die Insel nur in kleinen Herden, also in Gruppen von 3 (3 Spieler) oder 4 (4 Spieler) Tieren. Pro Runde dürfen max. zwei Gruppen auf der Insel eingesetzt werden.** Der Würfel wird nun geworfen. Je eine Hirschkuh wird auf ein äußeres Feld der passenden Farbe gestellt (Nahrungsplättchen und Hirschkühe dürfen nun auf dem gleichen Feld auftauchen). Gibt es genug Hirschkühe für eine zweite Gruppe, wird der Würfel erneut geworfen und wie beschrieben verfahren (Wenn der Würfel dieselbe Farbe wie für die erste Gruppe Hirschkühe anzeigt, wird erneut geworfen, bis eine andere Farbe erscheint). **Gibt es nicht genug Hirschkühe für eine Gruppe von 3 oder 4 Tieren, werden diese Runde keine neuen Hirschkühe eingesetzt.**
- Alle Spieler wählen nun wieder gleichzeitig ihre Aktionen aus und markieren diese rechts neben ihrer Übersichtstafel.

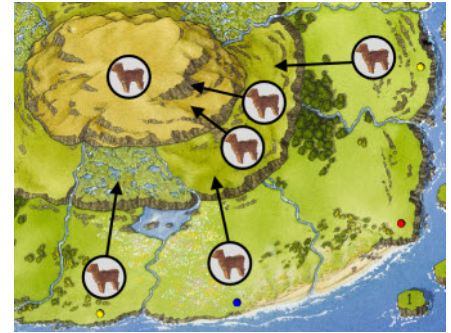


Bild 6: Oben – Die Hirschkühe ziehen den Berg hinauf...
Unten – ...und bleiben hier stehen.



3. Die Aktionen



Bewegung: Der Hirsch zieht auf ein benachbartes Feld. So lange die Felder benachbart sind, können Hirsche jederzeit bergauf oder bergab ziehen. **Hirsche sind für die Feuchtgebiete zu schwer und dürfen diese im Gegensatz zu den Hirschkühen nicht betreten (siehe Bild 1, S. 1).**

Wenn ein Hirsch ein Feld mit einem anderen Hirsch betritt, kommt es zu einem **Kampf!** (siehe **Kämpfen in C4, S. 4**)



Nahrungsaufnahme: Für diese Aktion muss sich mindestens ein Nahrungsplättchen im gleichen Feld mit dem eigenen Hirsch befinden. Der Spieler nimmt sich **alle** Nahrungsplättchen aus dem Feld und legt sie verdeckt unterhalb seiner Übersichtstafel ab. Diese Nahrung nutzt der Hirsch zur Verbesserung seiner Kondition, indem er sie in Kämpfen oder zum Wachsen seines Geweihs verbraucht.

Hinweis: Ein Spieler darf niemals mehr als 5 Nahrungsplättchen besitzen. Sollte man auf mehr als 5 Nahrungsplättchen ergänzen können, nimmt man einfach so viele, bis das Maximum erreicht ist und lässt die übrigen auf dem Feld liegen.



Brunft: Für diese Aktion **muss** sich mindestens eine Hirschkuh im gleichen Feld mit dem eigenen Hirsch befinden. Der Spieler entfernt **eine** Hirschkuh von diesem Feld und stellt sie in die Reserve neben dem Spielplan zurück. (Ein Hirsch darf sich pro Aktion nur mit einer Hirschkuh paaren, unabhängig davon, ob sich mehrere Hirschkühe im gleichen Feld befinden.) Anschließend zieht der Spieler seinen Markierungsstein auf der Hirschkuh-Anzeige um ein Feld weiter (siehe Bild 2, S. 1). Wenn ein Markierungsstein das Feld 12 (bei 3 Spielern) oder 10 (bei 4 Spielern) erreicht, ist die aktuelle Runde auch die letzte Runde des Spiels. Wenn sich ein Hirsch mit mehr als 10 bzw. 12 Hirschkühen paart, behält der Spieler die Hirschkühe und stellt sie neben

seine Übersichtstafel, um seine weiteren erfolgreichen Paarungen zu markieren.



Geweihwachstum: Der Spieler darf eine **beliebige** Anzahl Nahrungsplättchen abgeben, um das Geweih seines Hirsches zu vergrößern. Die Werte der Nahrungsplättchen werden addiert und durch zwei geteilt (abgerundet). Der Spieler gibt die Nahrungsplättchen ab und erhält dafür eine entsprechende Anzahl an Geweihenden, die er an das Geweih seines Hirsches anlegt (siehe Bild 5, S. 2). **Für die Abgabe eines einzelnen Nahrungsplättchens – unabhängig vom Wert – erhält man immer ein Geweihstück.** Die abgegebenen Nahrungsplättchen werden offen auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan gelegt.

Beispiel: Judi gibt zwei Nahrungsplättchen mit einer Gesamtsumme von 6 ab und erhält 3 Geweihenden. Judi gibt 3 Nahrungsplättchen mit einer Gesamtsumme von 5 ab und erhält 2 Geweihenden. Judi gibt ein Nahrungsplättchen mit Wert 1 ab und erhält 1 Geweihende.

Immer dann, wenn das Geweih eines Hirsches auf eine gerade Anzahl an Geweihenden anwächst, erhält er ein Vorteilsplättchen. Man erhält diese Plättchen für jede Stufe nur einmal. Es ist möglich, Geweihenden während eines Kampfes wieder zu verlieren, so dass ein Hirsch mehrmals im Spiel z.B. zum 4-Enden werden kann. Um den Überblick darüber zu behalten, dass eine neue Stufe erreicht wird, werden die in einem Kampf abgebrochenen Geweihenden immer neben der eigenen Übersichtstafel aufbewahrt (siehe Bild 5, S. 2) und beim Wachstum des Geweihs als erstes wieder eingesetzt.



4. Kämpfen

Wenn ein Hirsch das Feld eines anderen Hirsches betritt, gibt es eine Konfrontation. Nur ein Hirsch wird auf dem Feld bleiben! Die Hirsche bauen sich erstmal nur drohend voreinander auf. Wenn sich aber keiner der beiden zurückzieht, werden sich die Geweihe im Kampf ineinander verhaken.

Die Kampfstärke eines Hirsches setzt sich aus der Größe seines Geweihs und seiner Kondition zusammen.

Der Ablauf eines Kampfes ist wie folgt:

i) Der Angreifer (der Hirsch, der in das Feld gezogen ist) wählt eine Anzahl an Nahrungsplättchen (seine Kondition), die er für den Kampf einsetzen möchte. Der Hirsch muss nicht alle Nahrungsplättchen einsetzen, **muss aber wenigstens eines auswählen, solange er welche besitzt. Der Angreifer darf maximal 3 Nahrungsplättchen für den Kampf nutzen.** Diese Nahrungsplättchen werden verdeckt oberhalb der Übersichtstafel abgelegt.

ii) Der Verteidiger (der Hirsch, der sich bereits in dem Feld befand) darf sich nun entscheiden, ob er kämpfen oder sich zurückziehen möchte. Wenn er sich **zurückzieht**, ist der Kampf vorbei. Wenn er sich entscheidet, seine Stellung zu halten, wählt er ebenfalls eine Anzahl an Nahrungsplättchen (seine Kondition), die er für den Kampf einsetzen möchte. Der Hirsch muss nicht alle Nahrungsplättchen einsetzen, **muss aber wenigstens eines auswählen, solange er welche besitzt. Der Verteidiger darf maximal 3 Nahrungsplättchen für den Kampf nutzen.** Diese Nahrungsplättchen werden verdeckt oberhalb der Übersichtstafel abgelegt.

iii) Nun darf sich der Angreifer entscheiden, ob er sich zurückziehen möchte. Wenn er sich **zurückzieht**, ist der Kampf vorbei. Wenn nicht, **verhaken sich die Geweihe!** Die beiden Spieler decken ihre gewählten Nahrungsplättchen auf **und addieren den Wert dieser Plättchen zu der Anzahl an Geweihenden ihres Hirsches.** Der Hirsch mit der höheren Kampfstärke gewinnt den Kampf. Besitzen beide Hirsche die gleiche Kampfstärke, endet der Kampf mit einem **Unentschieden.**

Möglicher Kampfausgang

Ein Hirsch zieht sich zurück:

- Der sich zurückziehende Spieler versetzt seinen Hirsch auf ein leeres, benachbartes Feld (auf dem sich kein anderer Hirsch befindet, Nahrung und Hirschkühe stören die Hirsche nicht). Er darf auch das Feld wählen, von dem der angreifende Hirsch gekommen ist. Der Hirsch darf nicht bergauf ziehen, außer wenn es keine anderen leeren Felder gibt.
- Der siegreiche Hirsch erhält ein **Vorteilsplättchen.**
- Beide Hirsche nehmen ihre Nahrungsplättchen zurück in den eigenen Vorrat. (Der sich zurückziehende Hirsch darf von den anderen Hirschen ruhig mit Hühnergegacker, etc. gehänselt werden)

Unentschieden:

- Der Angreifer zieht sich auf das Feld zurück, von dem er gekommen ist.
- Alle für den Kampf gewählten Nahrungsplättchen werden abgegeben.

Ein Hirsch gewinnt, nachdem die Geweihe sich verhakt haben!:

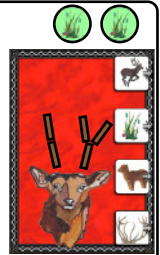
- Alle für den Kampf gewählten Nahrungsplättchen werden abgegeben.
- Der unterlegene Hirsch verliert sofort ein Geweihende.
- Der siegreiche Hirsch wird als Platzhirsch gefeiert und verjagt den Verlierer. **Der Platzhirsch wählt das leere, benachbarte Feld aus, auf das der Verlierer gestellt wird.** Der Hirsch darf dabei nicht bergauf gezogen werden, außer wenn es keine anderen leeren Felder gibt (ohne gegnerische Hirsche, Nahrung und Hirschkühe stören die Hirsche nicht).
- Der Platzhirsch erhält ein **Vorteilsplättchen.**

In allen Fällen wird das Spiel anschließend vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

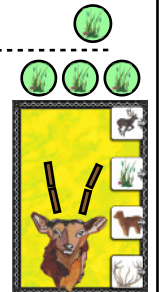
Ein Hirsch kann das Spiel nur gewinnen, wenn er während der Partie wenigstens einen Kampf gewonnen hat (egal ob als Angreifer oder Verteidiger). Sobald ein Hirsch seinen ersten Kampf gewinnt (durch Rückzug des Gegners oder durch einen Sieg, nachdem sich die Geweihe verhakt haben), erhält er einen Spielmarker „Siegreicher Hirsch“. Es ist nicht möglich, diesen Spielstein zu verlieren.

Kampfbeispiel

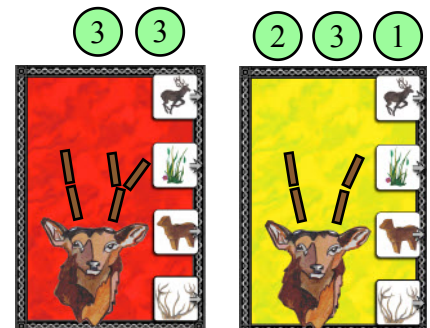
Rot zieht in das gleiche Feld wie Gelb. Er entscheidet sich, zwei seiner drei Nahrungsplättchen für den Kampf zu nutzen.



Gelb zieht sich nicht zurück. Er entscheidet sich, alle drei seiner Nahrungsplättchen für den Kampf zu nutzen.



Rot zieht sich nicht zurück. Die Hirsche offenbaren nun ihre Kampfstärke.



Gelb besitzt 4 Geweihenden und gibt Nahrungsplättchen im Wert 6 ab. Dies ergibt eine Kampfstärke von 10. Rot besitzt 5 Geweihenden und gibt Nahrungsplättchen im Wert 6 ab. Dies ergibt eine Kampfstärke von 11. Rot gewinnt den Kampf.



5. Vorteilsplättchen

Vorteilsplättchen können gewonnen werden:

- **durch Wachstum des Geweihs oder**
- **durch siegreiche Kämpfe.**

Wenn ein Spieler ein Vorteilsplättchen erhält, darf er entweder das offen liegende **oder** das oberste verdeckte Plättchen nehmen. Wird das offene Plättchen genommen, zieht man sofort ein neues Plättchen vom verdeckten Stapel.

Das gewonnene Vorteilsplättchen wird neben die Aktionsübersicht gelegt. Wenn der Spieler das offene Plättchen gewählt hat, bleibt es offen liegen, ansonsten darf er es nach dem Ansehen verdeckt ablegen.

Ein Spieler darf bis zu 3 Vorteilsplättchen besitzen. Wenn er ein viertes Plättchen erhält, muss er sofort eines seiner Plättchen abwerfen (er darf dafür auch das gerade gezogene Plättchen wählen).

Ein Spieler darf Vorteilsplättchen zu jedem Zeitpunkt innerhalb seines Zuges spielen (einige Plättchen werden zusammen mit einer Aktion genutzt). Ein Spieler darf mehr als ein Plättchen im gleichen Zug spielen, er darf aber nicht mehr als ein Plättchen derselben Sorte nutzen. Genutzte Vorteilsplättchen werden auf einen Ablagestapel gelegt.

Sobald der Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Die verschiedenen Vorteilsplättchen:



Geschwindigkeit – wird zusammen mit der Aktion Bewegung gespielt.

Der Hirsch darf bis zu zwei Felder ziehen. Er darf dabei nicht durch ein Feld mit einem anderen Hirsch ziehen



Stabiles Geweih - Nachdem sich die Geweihe verhak haben und der Hirsch verliert, kann er mit Hilfe dieses Plättchens sein abgebrochenes Geweihende behalten, statt es abgeben zu müssen.



Gier – wird zusammen mit der Aktion Nahrungsaufnahme gespielt.

Der Hirsch darf ein Nahrungsplättchen vom Hauptstapel ziehen (zusätzlich zu denen, die er auf dem Feld erhält). Er muss wenigstens ein Nahrungsplättchen vom Feld erhalten, um das Plättchen nutzen zu können.



Röhrender Hirsch - Der Hirsch lockt von jedem benachbarten Feld jeweils eine Hirschkuh auf sein Feld (*siehe Bild 7*).



Heißere Brunft – wird zusammen mit der Aktion Brunft gespielt.

Der Hirsch kann sich in einer Aktion mit zwei Hirschkuhen paaren. Um dieses Plättchen zu nutzen, müssen sich wenigstens zwei Hirschkuhen zusammen mit dem Hirsch im gleichen Feld befinden.



Kraft sparen - Nachdem sich die Geweihe verhak haben, darf der Hirsch mit Hilfe dieses Plättchens **ein** für den Kampf gewähltes Nahrungsplättchen behalten.

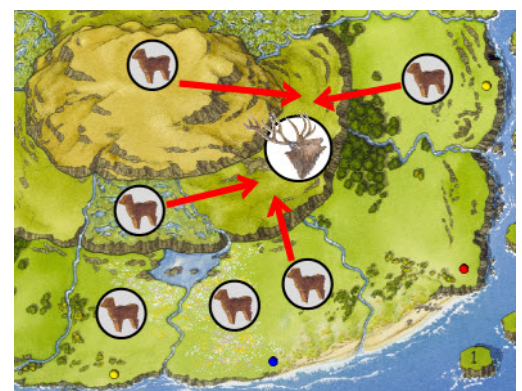


Bild 7: Der Hirsch nutzt das Vorteilsplättchen 'Röhrender Hirsch'. Er lockt je eine Hirschkuh von jedem benachbarten Feld an.



D. SPIELENDEN UND WERTUNG

Wenn ein Markierungsstein auf der Hirschkuh-Anzeige das Feld 12 (bei 3 Spielern) oder 10 (bei 4 Spielern) erreicht, ist die aktuelle Runde auch die letzte Runde des Spiels. Die Spieler führen ihre Aktionen weiter durch, bis alle ihre vier Aktionen gespielt haben. Nun zählen sie ihre Siegpunkte.

Wenn ein Spieler keinen einzigen Kampf gewonnen hat (also keinen Spielmarker „Siegreicher Hirsch“ besitzt), erhält er keine Siegpunkte und hat das Spiel automatisch verloren.

Die Siegpunkte werden wie folgt vergeben:

- 1 Siegpunkt für jede Hirschkuh, mit der sich der Hirsch gepaart hat (angezeigt durch die Hirschkuhanzeige plus evtl. zusätzlich gesammelte Hirschkuhe, nachdem das letzte Feld der Anzeige erreicht wurde).

Letzte Position des Hirsches auf der Insel (*siehe Bild 8*):

- 3 Punkte im Zentrum der Insel.
- 1 Punkt auf einem Feld im mittleren Teil der Insel.

(Es werden keine Punkte auf einem äußeren Feld vergeben.)



Bild 8: Siegpunkte für die letzte Position der Hirsche auf der Insel.

Wenn es ein Unentschieden bei den Siegpunkten gibt, wird der Gleichstand wie folgt aufgehoben: Größtes Geweih, Hirsch am höchsten Punkt der Insel, Kondition (Gesamtwert der restlichen Nahrungsplättchen), Größe der Mitspieler.

Der Hirsch mit den meisten Siegpunkten wird zum „Königshirsch von Antler Island“ ernannt und gewinnt das Spiel. (Die unterlegenen Hirsche sollten ihm nun in angemessener Weise ihren Respekt erweisen.)

E. SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Kampfwürfel (Kampferfahrung)

Nachdem man Antler Island einige Male gespielt hat, kann man auch die Kampfwürfel einsetzen.

Spielvorbereitung

Wie oben, zusätzlich erhält jeder Spieler:

- 2 Kampfwürfel bei 3 Spielern
- 3 Kampfwürfel bei 4 Spielern



Die Kampfwürfel werden für alle sichtbar auf der linken Seite der Übersichtstafel abgelegt.

Spielablauf

Wie oben, zusätzlich können Kampfwürfel gewonnen werden, wenn man andere Hirsche angreift.

Nur angreifende Hirsche können Kampfwürfel erhalten. Sich verteidigende Hirsche können keine Kampfwürfel gewinnen.

Neben den normalen Kampfregeln gilt: Jedes Mal, wenn **der Angreifer** den Kampf gewinnt (durch Rückzug des Verteidigers oder nachdem sich die Geweihe verhakt haben), nimmt er sich einen Kampfwürfel vom unterlegenen Hirsch.

Er kann sich zwischen den folgenden beiden Möglichkeiten entscheiden:

- Er nimmt 1 Kampfwürfel in der eigenen Farbe (wenn er vorher im Spiel bereits gegen den Hirsch verloren hatte), ODER
- Er nimmt 1 Kampfwürfel in der Farbe des Verlierers.

Ein Hirsch darf niemals mehr als einen Kampfwürfel in jeder gegnerischen Farbe besitzen. Wenn es für den Gewinner nicht möglich ist, einen Kampfwürfel vom Verlierer zu nehmen (da der Verlierer keine passenden Würfel besitzt), erhält der Gewinner ausnahmsweise keinen Kampfwürfel.

Wertung

Wie oben, zusätzlich:

Ein Spieler erhält die folgenden zusätzlichen Siegpunkte:

- 1 Siegpunkt, wenn er alle eigenen Kampfwürfel besitzt.
- 2 Punkte (bei 3 Spielern) bzw. 3 Punkte (bei 4 Spielern), wenn er einen Kampfwürfel von jedem gegnerischen Hirsch besitzt (einen kompletten Satz an gegnerischen Kampfwürfeln). Der Spieler muss keinen eigenen Kampfwürfel besitzen, um diese Siegpunkte zu erhalten.

Wir wünschen viel Spaß und Glück. ☺

Fraser und Gordon
(Die Lamont-Brüder)

Deutsche Übersetzung: Henning Kröpke und seine röhrenden Helfer Nicole und Martin.



www.fragorgames.com

