

Huntington

SPIELANLEITUNG

AUCH BANDITEN
WOLLEN NACH HAUSE!



INHALT

SPIELMATERIAL.....	S. 1
VORWORT.....	S. 1
VORBEREITUNG UND ABLAUF.....	S. 1
STANDARDABLAUF.....	S. 1
ALTERNATIVER ABLAUF.....	S. 3
KÄMPFE AUSTRAGEN.....	S. 3
SIEGEBEDINGUNGEN.....	S. 3
LAUFWEGE UND ABZWEIGE.....	S. 3
ERLÄUTERUNG DER FELDER.....	S. 4
ERLÄUTERUNG DER KARTEN.....	S. 6
.....SCHICKSALSKARTEN.....	S. 6
.....HILFEKARTEN.....	S. 8
ERWEITERUNG.....	S. 10
ALLGEMEINE HINWEISE.....	S. 10
SICHERHEITSHINWEISE.....	S. 10
IMPRESSUM.....	LETZTE SEITE

SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN

6 WÜRFEL D10 IN SPIELFIGURFARBEN

36 SPIELFIGUREN (JE 6X6 IN 6 VERSCHIEDENEN FARBEN)

11 SCHICKSALKARTEN

42 HILFEKARTEN + 6 ERSATZKARTEN

VORWORT

WILLKOMMEN IN HUNTINGTON.

DER TITEL „AUCH BANDITEN WOLL'N NACH HAUSE“ ERZÄHLT VON DEN ZWIELICHTIGEN GESTALTEN DER SECHS VÖLKER PATRORIAS – EINES VEREINTEN KAISERREICHS, GEGRÜNDET AUF EINIGKEIT UND FREIHEIT, GEPRÄGT VON GELD UND MACHT. HUNTINGTON, DIE HAUPTSTADT, IST KEIN ORT FÜR LEICHTGLÄUBIGE: NICHT GEFEIT VOR GEFAHR, GEWALT UND VERBRECHEN.

HEUTE SCHLÜPFST DU IN EINE DIESER ROLLEN, BEFREIST DEINE LEUTE AUS DEM GEFÄNGNIS UND BRINGST SIE NACH HAUSE. WIRST DU SCHNELLER SEIN ALS DEINE GEGNER? NUTZT DU WAS DIE STADT DIR ZUFLÜSTERT, ODER BLEIBST DU AUF DER SICHEREN SEITE?

WIE AUCH IMMER DU DICH ENTSCHIEDEST – VIEL SPASS UND GUTE HEIMKEHR.

VORBEREITUNG UND ABLAUF

STANDARD:

ALLE TEILNEHMER ERHALTEN 6 FIGUREN DER GEWÄHLTEN FARBE UND DEN DAZU PASSENDEN WÜRFEL. ALLE FIGUREN WERDEN IN IHR FARBLICH PASSENDES GEFÄNGNIS GESTELLT. ZUSÄTZLICH ERHÄLT JEDER SPIELER 3 ZUFÄLLIGE HILFEKARTEN. DIE HILFEKARTEN WERDEN DANN NEBEN DAS SPIELBRETT, AM BESTEN FÜR ALLE ZUGÄNGLICH, GELEGT. DIESE SOLLTE MAN VOR DEM GEGNER GEHEIM HALTEN!

DIE SCHICKSALKARTEN WERDEN IN DIE MITTE VON HUNTINGTON GELEGT, VERDECKT, SODASS MAN NUR „?“ SIEHT. DIESE WERDEN IM SPIELVERLAUF NACH UND NACH GENUTZT. WEITERES DAZU IM KAPITEL „ERLÄUTERUNG DER KARTEN“.

DER STARTSPIELER WIRD NUN AUSGEWÜRFELT, WOBEI DIE ERSTE HÖCHSTE AUGENZAHL GEWINNT. DER SCHWARZE WÜRFEL (FALLS GEWÄHLT) FLIEGT ZUERST, DANN IM UHRZEIGERSINN WEITER. ALTERNATIV FÄNGT DER JÜNGSTE SPIELER AN. WENN KEINE FIGUR „FREI“ IST, SICH ALSO ALLE ENTWEDER IM GEFÄNGNIS UND/ODER DORF BEFINDEN, DARF BIS ZU 3X GEWÜRFELT WERDEN, UM ENTWEDER EINE 5 ODER 10 ZU BEKOMMEN. BEI EINER „10“ MUSS EINE FIGUR AUS DEM GEFÄNGNIS BEFREIT WERDEN (SOFERN DIES MÖGLICH IST), BEI EINER 5 HAT MAN DIE WAHL, OB MAN EINE FIGUR BEFREIT ODER EINE FREIE FIGUR SETZT. NACH EINER GEWÜRFELTEN 10 DARF MAN NOCHMAL WÜRFELN. WENN DER SPIELER NACH 3 VERSUCHEN KEINE 5 ODER 10 GEWÜRFELT HAT ODER SEIN ZUG BEENDET IST, IST DER SPIELER LINKS VON IHM DRAN (UHRZEIGERSINN).

WENN EIN KNASTBRUDER BEFREIT WIRD, LANDET DIESER BEIM ERSTEN ANWALT, DEM BEWÄHRUNGSHELFER. DIESER WIRD BEI NÄCHSTER GELEGENHEIT VERLASSEN, DAMIT DER NÄCHSTE KNASTBRUDER IN DIE FREIHEIT UND ZUM BEWÄHRUNGSGESPRÄCH GELANGEN KANN. WENN DER BEWÄHRUNGSHELFER MIT EINER EIGENEN FIGUR BESETZT IST, KANN KEIN KNASTBRUDER BEFREIT WERDEN! SOLLTE EINE GEGNERISCHE FIGUR DORT STEHEN, WIRD GEKÄMPFT – DAZU SPÄTER MEHR.

NUN GEHT ES IM UHRZEIGERSINN AB IN SEIN DORF, ALSO NACH DEM GEFÄNGNIS IN RICHTUNG HUNTINGTON (GERADEAUS). JEDE RUNDE BESTEHT IMMER AUS WÜRFELN, DANN ERST AKTION FOLGEN LASSEN. MAN MUSS DEN WURF NICHT UNBEDINGT SETZTEN, DENN ES GIBT AUCH HILFEKARTEN, DIE MAN STATT DER AUGENZAHL NUTZEN KANN, WENN ES EINEM LIEBER IST. WÄHREND DES SPIELS DÜRFEN GEGNERISCHE UND EIGENE FIGUREN ÜBERSPRUNGEN WERDEN, WOBEI DAS ÜBERSPRUNGENE FELD MITGEZÄHLT WERDEN MUSS. WENN EIN SPIELER MIT SEINER FIGUR, MIT DER LETZTEN AUGENZAHL, AUF DEM FELD EINER GEGNERISCHEN FIGUR LANDET, WIRD NUN UM DIESES FELD „GEKÄMPFT“ – KAPITEL „KÄMPFE AUSTRAGEN“. SOLLTE DAS FELD MIT EINER EIGENEN FIGUR BESETZT SEIN, SO KANN DER ZUG NICHT AUSGEFÜHRT WERDEN (MIT AUSNAHME EINER HILFEKARTE), EINE ANDERE FIGUR MUSS GEWÄHLT WERDEN.



ALTERNATIV:

MAN KANN AUCH NUR MIT 1 - 5 FIGUREN SPIELEN, JEDOCH HAT SICH ERGEBEN, DASS SICH DER SPIELSPASS MIT STEIGENDER FIGURENZAHL ERHÖHT UND SICH DIE DAUER DES SPIELS NICHT SIGNIFIKANT VERLÄNGERT. DIE SPIELDAUER WIRD EHER DURCH EINE STEIGENDE SPIELERZAHL VERLÄNGERT.

KÄMPFE AUSTRAGEN

ZU EINEM KAMPF KOMMT ES DANN, WENN 2 GEGNERISCHE FIGUREN AUF EIN UND DEMSELBEN FELD LANDEN. DER SPIELER, DER ZUERST DORT STAND, IST DER VERTEIDIGER, DER ZIEHENDE IST DER ANGREIFER.

DER ANGREIFER WÜRFELT ZUERST, DANN DER VERTEIDIGER. DIE HÖCHSTE ZAHL GEWINNT, WOBEI DER VERTEIDIGER IMMER NACHWÜRFELN DARF, UM EVTL. DIE GLEICHE ZAHL ZU BEKOMMEN, DENN BEI EINEM GLEICHSTAND WIRD NOCHMAL GEWÜRFELT, SOLANGE, BIS EINER WIRKLICH GEWONNEN HAT. DER SIEGER BLEIBT AUF DEM FELD STEHEN. DER VERTEIDIGER WIRD BEI NIEDERLAGE 1 FELD DAHINTER GESETZT. DER ANGREIFER WIRD BEI NIEDERLAGE INS GEFÄNGNIS GESCHICKT, ES SEI DENN, ER HAT EINEN ANWALT. DANN WIRD ER NUR 1 FELD HINTER DEN VERTEIDIGER GESETZT.

SIEGEBEDINGUNG

GEWONNEN HAT DER SPIELER, DER ZUERST ALLE FIGUREN, IM EIGENEN DORF, UNTERGEBRACHT HAT.

LAUFWEGE UND ABZWEIGE

WEGE VOR DEN DÖRFERN:

HIN UND WIEDER HAT MAN DIE WAHL, WOHIN MAN GEHEN MÖCHTE. HIER WERDEN DIE ABZWEIGUNGEN VOR DEM DORFEINGANG GEZEIGT. DIE WEGE SIND IMMER DIE GLEICHEN.



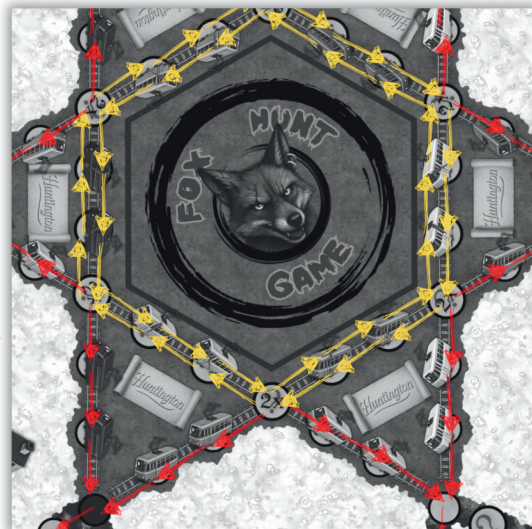
DIE WEGE NACH *Huntington*

DIE ABZWEIGE NACH HUNTINGTON SIND AUCH IMMER DIE GLEICHEN. HIER DAS BEISPIEL VOM SCHWARZEN START...



DIE WEGE IN *Huntington*

IN HUNTINGTON KANN JEDE RUNDE DIE RICHTUNG GEWECHSELT WERDEN, SOLANGE MAN IM BEREICH DER GELBEN PFEILE LÄUFT. SOLLTE MAN SICH AUF EINEN ROTEN PFAD BEGEBEN, SO VERLÄSST MAN HUNTINGTON. MAN DARF DANN (AUCH IN DER NÄCHSTEN RUNDE) DIE RICHTUNG NICHT MEHR ÄNDERN.



DIE RESTLICHEN WEGE SIND SELBSTERKLÄREND. DIE FIGUREN EINFACH IMMER IM UHRZEIGERSINN SETZEN.

ERLÄUTERUNG DER FELDER



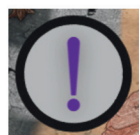
ANWALT

AUF DIESEM FELD IST MAN VOR DEM GEFÄNGNIS SICHER. GEHE BEI EINER NIEDERLAGE NUR 1 FELD ZURÜCK. WIRD VOM KOPFGELDJÄGER IGNORIERT!



SCHICKSALKARTEN(N) ZIEHEN

HIER MUSS MAN 1 ODER 2 (IN *Huntington*) SCHICKSALKARTEN VOM STAPEL ZIEHEN.



HILFEKARTE ZIEHEN

HIER WIRD 1 HILFEKARTE VOM HILFEKARTENSTAPEL GEZOGEN.

FELDER IN FIGURENFARBE



WENN EINE FARBLICH GLEICHE FIGUR AUF EINEM SOLCHEN FELD STEHEN BLEIBT (Z.B. ROTE FIGUR AUF ROTEM FELD), ZIEHT DIESE FIGUR SOFORT 6 FELDER WEITER.

EXPRESS-ZUG NEHMEN

AUF DIESEM FELD DARF MAN
ENTLANG WEITERZIEHEN.

GEGNERISCHE FIGUR AUF DER

MAN ENTWEDER DIE "HUCKEPACK"-KARTE ODER MUSS UM DEN PLATZ
KÄMPFEN. MAN BLEIBT JEDOCH AUF DEM DAVOR GENUTZTEN ZUG-FELD
STEHEN, SOLLTE MAN DEN KAMPF VERLIEREN UND EINEN ANWALT NUTZEN,
DA DIE FIGUR JA NOCH NICHT WIRKLICH AUF DEM FELD STAND UND IMMER 1
FELD "ZURÜCK" GEHEN MUSS, NACHDEM EIN ANWALT GENUTZT WURDE!



SOFORT DIE BAHNSCHIENEN
WENN EINE EIGENE ODER
ENDSTATION STEHT, BRAUCHT



BAHNLINIEN IN *Huntington*

DIE FELDER IN HUNTINGTON SIND ALS FARBIGE STRASSENBAHNWAGONS
DARGESTELLT. EINE LINIE ENTSPRICHT IMMER DER GLEICHEN FARBE DIESER
WAGONS (LINIE SCHWARZ SIND ALSO ALLE 6 SCHWARZEN WAGONS). MAN
DARF MIT EINEM EINZELTICKET 1 LINIE FAHREN, MIT EINEM TAGESTICKET
DARF MAN SICH FREI IN HUNTINGTON BEWEGEN. DIE RICHTUNG IN
HUNTINGTON KANN NACH JEDER RUNDE GEWECHSELT WERDEN.



DORFFELDER

INS DORF KÖNNEN NUR DIE FARBlich PASSENDEn FIGUREN
EINTRETEN UND SICH HIER FAST KOMPLETT FREI BEWEGEN. WER
EINMAL DRIN IST, KANN NICHT MEHR RAUS, DAFÜR KANN SICH
JEDE FIGUR IN JEDER RUNDE IN EINE ANDERE RICHTUNG
BEWEGEN. ALLERDINGS KÖNNEN FIGUREN SICH NUR MIT EINEM
JET-PACK „ÜBERFLIEGEN“!

ERLÄUTERUNG DER KARTEN

SCHICKSALKARTEN



DIE AKTIONEN DER SCHICKSALKARTEN WERDEN SOFORT AUSGEFÜHRT UND DIE KARTEN WIEDER UNTER DEN STAPEL GELEGT.

DAS PASSIERT KARTE FÜR KARTE, AUCH WENN DER SPIELER MEHRERE GEZOGEN HAT. DIE FIGUR, DIE AUF DEM ?-FELD GELANDET IST, FÜHRT DIE ERSTE ?-AKTION AUS. WENN MEHRERE ?-KARTEN GEZOGEN WERDEN, IST ES IM WEITEREN VERLAUF EGAL, WELCHE FIGUR(EN) DANACH GENUTZT WERDEN.

DETEKTIV



BEI DIESER KARTE ZIEHT DIE FIGUR ENTWEDER HINTER DEN NÄCHSTEN GEGNER (KÜRZESTE MÖGLICHKEIT!), AUSSERHALB VON HUNTINGTON ODER ZURÜCK AUF DAS LETZTE ANWALT-FELD.

KLEINER WÜRFELFLUG



MAN DARF FÜR MAX. 3 SEINER FREIEN FIGUREN, AUSSERHALB VON HUNTINGTON, JEWELS 1X WÜRFELN (FREI = NICHT IM GEFÄNGNIS ODER DORF). ES WERDEN NUR FREIE FIGUREN, AUSSERHALB VON HUNTINGTON BEWEGT, NIEMAND BEFREIT UND NACH EINER 10 NICHT NOCHMAL GEWÜRFELT. FIGUREN IN HUNTINGTON ZÄHLEN JEDOCH ALS FREI! MAN DARF EINE FIGUR AUSSERHALB VON HUNTINGTON DAFÜR MEHRMALS SETZEN.

GROSSER WÜRFELFLUG



MAN DARF FÜR MAX. 2 FREIE FIGUREN JEWELS 2X WÜRFELN. AUCH HIER GILT: AUSSERHALB VON HUNTINGTON, NIEMAND BEFREIEN UND NACH EINER 10 NICHT NOCHMAL WÜRFELN! AUCH HIER DARF EINE FIGUR, ANSTELLE EINER FIGUR AUS HUNTINGTON, GESETZT WERDEN.

MEGA WÜRFELFLUG



MAN DARF FÜR BIS ZU 3 FREIE FIGUREN JEWELS 2X WÜRFELN. BEI 4 ODER MEHR FREIEN FIGUREN, DARF MAN FÜR JEDE FIGUR 1X WÜRFELN. AUCH HIER GILT: AUSSERHALB VON HUNTINGTON, NIEMAND BEFREIEN UND NACH EINER 10 NICHT NOCHMAL WÜRFELN! AUCH HIER DARF EINE FIGUR, ANSTELLE EINER FIGUR AUS HUNTINGTON, GESETZT WERDEN.

GEFÄNGNIS



MIT DIESER KARTE KLAGST DU 1 GEGNERISCHE FIGUR AN, DIE NICHT AUF EINEM ANWALT-FELD STEHT UND SCHICKST SIE INS GEFÄNGNIS ZURÜCK. SOLLTE DIE FIGUR DANN DURCH EINE ANWALTS-KARTE DES SPIELERS GESCHÜTZT WERDEN, IST DIE KARTE "GEFÄNGNIS" UNWIRKSAM.

GETEILTER WEG



WÜRFELE 2X UND RECHNE DIE AUGENZAHLEN ZUSAMMEN. NUN TEILE DIE AUGENZAHLEN AUF ALLE FREIEN FIGUREN, AUSSERHALB VON HUNTINGTON AUF. MAN MUSS NICHT ALLE FIGUREN NUTZEN, ABER DIE GESAMTE AUGENZAHLEN! SOLLTE ES KEINE FREIEN FIGUREN AUSSERHALB VON HUNTINGTON GEBEN, ZIEHE EINE HILFEKARTE.

KAUTION



BEI DIESER KARTE DARF MAN EINEN KNASTBRUDER BEFREIEN, SOFERN KEINE EIGENE FIGUR DEN ANWALT BLOCKIERT. WENN DOCH – PECH GEHABT! SOLLTE KEINE FIGUR MEHR IM GEFÄNGNIS SEIN, WÜRFELE NOCHMAL FÜR EINE BELIEBIGE FIGUR.

KOPFGEID JÄGER



WÜRFELE 2X UND RECHNE DIE AUGENZAHLEN ZUSAMMEN. SETZTE NUN EINE BELIEBIGE FIGUR UM DIESE AUGENZAHLEN WEITER. JEDE FIGUR, DIE NUN ÜBERSPRUNGEN WIRD (AUSSER DIE EIGENEN), GEHEN UNWIDERRUFLICH INS GEFÄNGNIS (EIN ANWALT HILFT HIER NICHT!) FÜR JEDE FIGUR, DIE INS GEFÄNGNIS GESCHICKT WURDE, DARF DIE SPIELERFIGUR ZUSÄTZLICH 3 FELDER WEITERLAUFEN UND DABEI AUCH WIEDER FIGUREN INS GEFÄNGNIS BRINGEN. DAS GEHT SO LANGE WEITER, BIS DIE FIGUR KEINE GEGNER MEHR TRIFFT UND STEHEN BLEIBT. HAVE FUN!

SCHICKSAL



ZIEHE EINE WEITERE SCHICKSALS-KARTE (?) ODER WÜRFELE 2X FÜR MIND. 1 BELIEBIGE FIGUR.

SCHNELLE FLUCHT



ZIEHE MIT DEINER FIGUR ZUM NÄCHSTEN ZUG (KÜRZESTE MÖGLICHKEIT IN LAUFRICHTUNG) UND NUTZE IHN, WENN MÖGLICH ODER GEHE 1 BIS 6 FELDER RÜCKWÄRTS. DU HAST DIE WAHL!

VERHÖR



WÄHLE EINEN GEGNERISCHEN SPIELER, DER NUN 1 RUNDE VERHÖRT WIRD. LEGE DIE KARTE VOR DEN SPIELER, DESSEN NÄCHSTE RUNDE NUR DARAUS BESTEHT, DIE KARTE WIEDER UNTER DEN STAPEL ZU LEGEN – MEHR NICHT!

HILFEKARTEN



DIE AKTIONEN DER HILFEKARTEN WERDEN BEI BEDARF AUSGEFÜHRT. ES IST ABER ERST MÖGLICH DIE HILFEKARTEN, IN DER RUNDE NACH DEM ERHALT, ZU NUTZEN. JEDER SPIELER DARF MAX. 5 AUF EINMAL BESITZEN. AKTIVE TICKETS ZÄHLEN FÜR DAS LIMIT MIT! BEI ERHALT VON WEITEREN, KANN AUSGETAUSCHT UND ZURÜCK UNTER DEN STAPEL GELEGT WERDEN. ES DÜRFEN MEHRERE HILFEKARTEN PRO RUNDE GENUTZT, ABER NUR 1 FIGUR DAMIT BEWEGT WERDEN! DASS HEISST, DASS MAN Z.B. "BESCHATTEN" NICHT 2X IN DER GLEICHEN RUNDE NUTZEN DARF, "JET-PACK" JEDOCH SCHON.

ANWALT



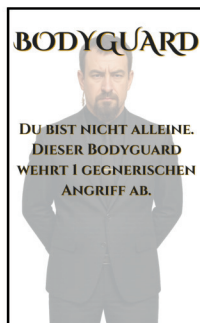
EIN ANWALT SCHÜTZT DICH VOR DEM GEFÄNGNIS - ABER NICHT VOR EINEM KAMPF! GEHE LEDIGLICH EIN FELD ZURÜCK. IGNORIERE HIERMIT DIE GEFÄNGNISKARTE, HILFT LEIDER NICHT BEI EINEM KOPFGELDJÄGER. NACH BENUTZUNG, WIEDER UNTER DEN HILFEKARTEN-STAPEL LEGEN!

BESCHATTEN



SETZTE EINE BELIEBIGE FIGUR HINTER DEN NÄCHSTEN GEGNER (KÜRZESTE MÖGLICHKEIT IN LAUFRICHTUNG). NICHT IN HUNTINGTON!

BODYGUARD



BESCHÜTZT DICH VOR EINEM GEGNERISCHEN ANGRIFF. DER ANGREIFER BLEIBT HINTER DEM VERTEIDIGER STEHEN.

EINZELTICKET



MAN DARF MIT 1 LINIE DURCH HUNTINGTON FAHREN! DIE KARTE WIRD BEI BENUTZUNG, OFFEN VOR SICH GELEGT (SIE IST NUN "AKTIV"), BIS DIE FIGUR HUNTINGTON WIEDER VERLÄSST. DANACH IST DIE KARTE UNWIRKSAM. LEGE SIE ZURÜCK UNTER DEN HILFEKARTEN-STAPEL! SOLANGE ZÄHLT SIE IMMER NOCH FÜR DAS KARTENLIMIT, AUCH WENN SIE NICHT MEHR GENUTZT WIRD!

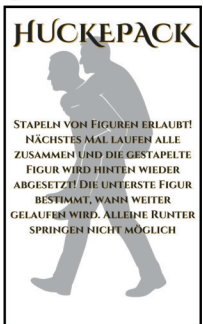
TAGESTICKET



ÄHNLICH WIE EINZELTICKET, JEDOCH KANN MAN HIER DIE FARBIGEN LINIEN ÄNDERN, D.H. MAN KANN SICH RELATIV FREI DURCH HUNTINGTON BEWEGEN, DARF AUCH DIE LAUFRICHTUNG ÄNDERN, ABER NICHT WÄHREND DES ZUGES! DIE KARTE WIRD BEI BENUTZUNG AUCH OFFEN VOR SICH HIN GELEGT. WENN DIE FIGUR HUNTINGTON WIEDER VERLÄSST,

IST DIE KARTE UNWIRKSAM, ABER AUCH HIER GILT DAS KARTENLIMIT, SOLANGE DIE KARTE NICHT WIEDER UNTER DEN STAPEL WANDERT!

HUCKEPACK



DAS STAPELN DER FIGUREN IST ERLAUBT! SETZTE DEINE FIGUR AUF EINE GEGNERISCHE ODER EIGENE FIGUR UND LAUFE NÄCHSTES MAL MIT BEIDEN ZUSAMMEN! DIE UNTERSTE FIGUR BESTIMMT, WANN ALLE ZUSAMMEN WEITER LAUFEN! EINMAL GESTAPELT, WIRD ERST NACH WEITERER BEWEGUNG WIEDER ABGESETZT, ALSO VORSICHT! DAS STAPELN VON MEHR ALS 2

FIGUREN IST MÖGLICH, BIS DER "TURM" UMKIPPT. DANN WERDEN SIE DER REIHENFOLGE NACH Hintereinander WIEDER ABGESETZT. AUCH NACHDEM SIE ZUSAMMEN MIND. 1 FELD WEIT GELAUFEN SIND, D.H. DASS DIE UNTERSTE FIGUR AM WEITESTEN LÄUFT, DIE FIGUR DARAUF 1 FELD VORHER STEHEN BLEIBT USW. GESTAPELTE FIGUREN ZÄHLEN WIE 1 UND KÖNNEN SOMIT AUCH ZUSAMMEN ALS 1 ANGEKLAGT UND BEKÄMPFT WERDEN, ALLERDINGS REICHT AUCH 1 ANWALT BZW. BODYGUARD, UM DIE GRUPPE ZU SCHÜTZEN! DOCH VORSICHT VOR DEM KOPFGELDJÄGER, DIESER KASSIERT FÜR JEDE FIGUR 3 FELDER BONUSSTRECKE!

JET-PACK



MIT DIESER KARTE KANN MAN 1 GRUNDSTÜCK IM DORF ÜBERFLIEGEN.
WENN MAN MEHRERE JET-PACKS HAT, DANN KANN MAN AUCH MEHRERE
GLEICHZEITIG ÜBERFLIEGEN!

ERWETERUNG

IN DER ERWETERUNG 'DER JÄGER VON HUNTINGTON' WIRD PARALLEL ZU DEN FIGUREN EINE NEUTRALE, JEDOCH STÖRENDE FIGUR AUF DEM FELD BEWEGT – DER KOPFGELDJÄGER. ER STARTET AUF DEM ?-KARTENSTAPEL UND WIRD PARALLEL, MIT JEDEM ERSTEN WÜRFELWURF DER RUNDE, MITGEWÜRFELT UND DANN VOM SPIELER BEWEGT. DABEI LÄUFT ER ZWAR NICHT WEIT, ABER TROTZDEM BESTEHT DIE GEFAHR, DASS ER EUCH ZURÜCK INS GEFÄNGNIS SCHLEIFT!

ALLGEMEINE HINWEISE

ALTERSEMPFEHLUNG: AB 8 JAHREN

SPIELERZAHL: 2-6

SPIELDAUER: CA. 45-120 MINUTEN



SICHERHEITSHINWEISE

⚠ ACHTUNG! NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET.

ENTHÄLT KLEINTEILE (Z. B. WÜRFEL, SPIELFIGUREN), DIE VERSCHLUCKT WERDEN KÖNNEN
– ERSTICKUNGSGEFAHR!

- SPIELMATERIAL VON FEUER UND HITZE FERNHALTEN.
KARTEN UND FIGUREN SIND BRENNBAR. NICHT IN DER NÄHE VON OFFENEN FLAMMEN ODER HEIZQUELLEN VERWENDEN.
- NUR UNTER AUFSICHT VON ERWACHSENEN VERWENDEN.
BESONDERS BEI JÜNGEREN KINDERN SOLLTE DAS SPIEL BEAUF SICHTIGT WERDEN, UM EINEN SICHEREN UMGANG ZU GEWÄHRLEISTEN.
- WÜRFEL NICHT WERFEN ODER SCHNIPPEN.
WÜRFEL BITTE NUR AUF EINER WEICHEN SPIELFLÄCHE WERFEN. HARTE OBERFLÄCHEN KÖNNEN BESCHÄDIGT ODER PERSONEN VERLETZT WERDEN.
- NICHT IN DEN MUND NEHMEN.
SPIELKARTEN, FIGUREN UND WÜRFEL DÜRFEN NICHT ABGELECKT ODER IN DEN MUND GESTECKT WERDEN – KEIMGEFAHR UND MATERIALSCHÄDEN!
- VERPACKUNG UND ANLEITUNG AUFBEWAHREN.
SIE ENTHALTEN WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM SICHEREN GEBRAUCH DES SPIELS.

Huntington

AUCH BANDITEN
WOLLN NACH HAUSE!



DIESES PRODUKT ERFÜLLT DIE ANFORDERUNGEN DER GELTENDEN
EU-RICHTLINIEN.

IMPRESSUM

WEBSITE: WWW.FOXHUNTGAME.COM

E-MAIL: FOXHUNTGAME@GMAIL.COM

© 2026 FOX HUNT GAME. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

