

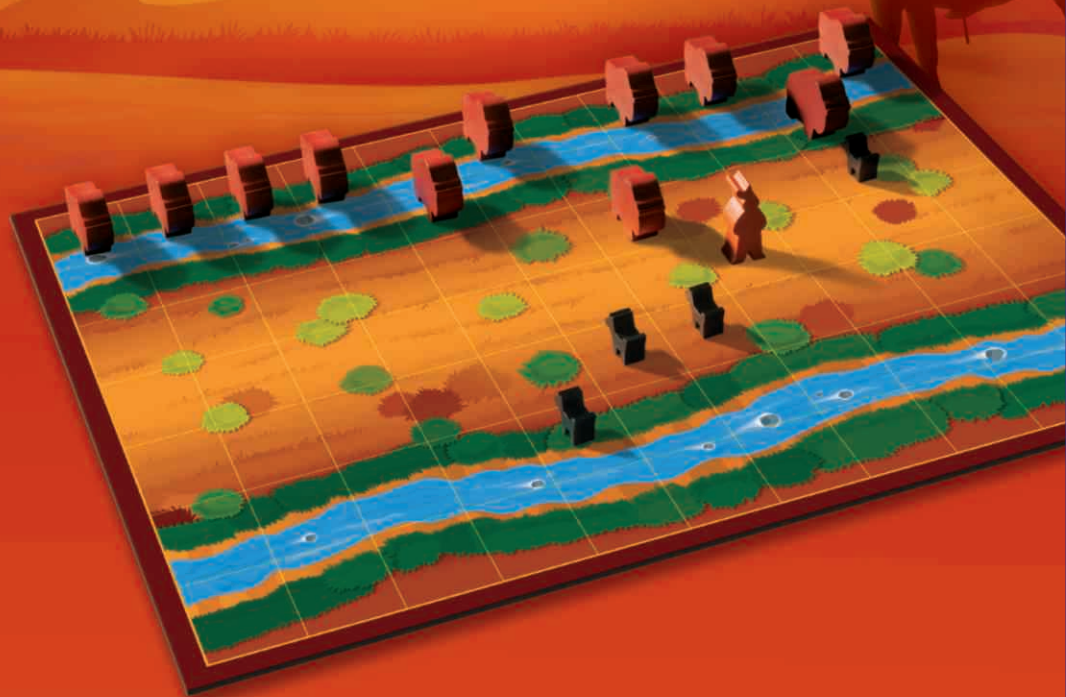
BISON



Ein flottes Taktikspiel

von Alex Randolph, für 2 Spieler ab 7 Jahren

Die Erde bebt, in der Ferne ist eine große Staubwolke zu sehen. Ein Grollen donnernder Hufe erstreckt sich über die Weiten der Prärie. Das bedeutet nichts Gutes für das kleine Indianerdorf, das sich hinter dem zweiten Fluss befindet. Eine Herde Bisons jagt unkontrolliert direkt auf das Indianerdorf zu! Wird es dem Häuptling gelingen, zusammen mit seinen vier Hunden sein Dorf zu retten? Oder gelingt es den Bisons doch, den zweiten Fluss zu überqueren?



Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 11 Bisons
- 1 Indianer
- 4 Hunde
- 1 Spielanleitung

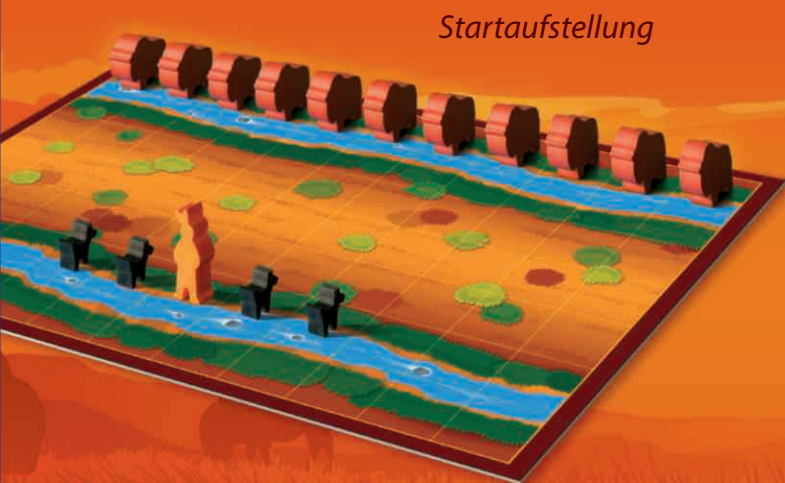
Spielziel:

Die beiden Spieler verfolgen unterschiedliche Ziele: Der Spieler mit den Bisons versucht, eines seiner Tiere auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans zu bringen. Das Ziel des anderen Spielers ist es, genau das mit seinem Indianer und den 4 Hunden zu verhindern, indem er die Bisons fängt oder mit seinen Hunden stoppt.



Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die 11 Bisons werden auf einer Seite des Spielplans in einer geraden Linie hinter dem Fluss aufgestellt. Der Indianer wird auf das mittlere Feld direkt vor den gegenüberliegenden Fluss gestellt, rechts und links begleitet von je 2 Hunden.



Spielablauf:

Die Spieler ziehen abwechselnd mit jeweils einer Figur. Der Spieler mit den Bisons beginnt.

Die Spielzüge:

Die **Bisons** dürfen nur geradeaus auf ein freies Feld gezogen werden und nur ein Feld pro Zug. Sie dürfen die Flüsse überqueren, aber weder den Indianer noch die Hunde angreifen.

Die **Hunde** dürfen beliebig weit über freie Felder gezogen werden, waagrecht, senkrecht oder diagonal. Sie dürfen aber nicht die Felder hinter den beiden Flüssen betreten (die jeweils letzte Reihe auf jeder Seite des Spielplans) und sich nur auf den Feldern zwischen den Flüssen bewegen. Sie dürfen die Bisons auch nicht angreifen, sondern können nur ihr Weiterziehen verhindern, indem sie auf dem Feld vor ihnen stehen bleiben.

Der **Indianer** darf in jede Richtung gezogen werden, aber nur ein Feld pro Zug. Auch er darf die Felder hinter den Flüssen nicht betreten und sich nur auf den Feldern zwischen den Flüssen bewegen. Er darf allerdings die Bisons angreifen. Wird er auf ein Feld gezogen, das von einem Bison besetzt ist, ist dieser gefangen und wird aus dem Spiel genommen.

Ende einer Spielrunde:

Eine Spielrunde endet, wenn ENTWEDER

- ein Bison über den zweiten Fluss gezogen wird, ODER
- der Indianer alle Bisons gefangen bzw. mit seinen Hunden gestoppt hat, also kein Bison mehr gezogen werden kann.

Danach tauschen die Spieler die Rollen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sowohl eine Runde mit den Bisons als auch eine mit dem Indianer und den 4 Hunden für sich entscheiden konnte. Dieser Spieler gewinnt.

Wenn Sie zu „Bison“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
**Wiener Spielkartenfabrik,
Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien**

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickengefahr. Adresse bitte aufbewahren.