

# OH, FOX!



## REGELN

"Nur ein paar Schritte und diese süßen Beeren gehören dir. Da liegen sie, nimm sie dir! Aber du zögerst, weil die Dinge vielleicht nicht so sind, wie sie scheinen. Dieser vage Schatten, den du gesehen hast, könnte alles sein... und überall. Es könnte einer deiner Waldfreunde sein, wie üblich auf der Suche nach Nahrung. Aber vielleicht ist es etwas gefährlicheres, das jede deiner Bewegungen beobachtet, um später zu zuschlagen..."

In Oh, Fox! übernehmen Spieler die Rolle von Tieren im Wald und spielen gleichzeitig Aktionskarten, um sich auf dem Spielplan zu bewegen. Beutetiere sammeln so viel Nahrung wie möglich, während das Raubtier versucht, so viele Beutetiere wie möglich anzugreifen. Aber wer ist wer, und wo sind sie? Kannst du deine Identität verbergen und herausfinden, wo die anderen sind, bevor es zu spät ist?

## SPIELMATERIAL



52 Aktionskarten (13 Karten pro Spielerfarbe):



4 Einzelbewegungskarten



3 Doppelbewegungskarten



3 Stoppkarten



1 Bewegungs-Stoppkarte



2 Fähigkeitskarten



10 Identitätskarten



6 Zielkarten



1 Bewertungskarte



4 Heimmarken

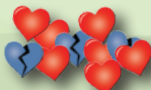


4 Anzeigefiguren



10 Tierkarten

(6 grüne Beutetierkarten, 4 rote Raubtierkarten)



30 Herzmarken



1 Raubtiermarke



1 Spielplan





## AUFBAU

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt 1 Heimmarke und alle 13 Aktionskarten in der gewählten Farbe. Die Spieler nehmen ihre Aktionskarten in der Hand und legen ihre Heimmarke auf die Heimmanzeige (🏠) auf dem Spielplan, das Ihrer Sitzposition am Nächsten ist.
- Aus dem Satz von Tierkarten werden 2 Raubtierkarten (rot) und 3 Beutetierkarten (grün) ausgesucht, oder gewählt nach dem Zufallsprinzip und verdeckt neben dem Spielplan platziert. Die restlichen Tierkarten werden in die Schachtel zurück gelegt.
- Die Identitätskarten mit den gleichen Tieren werden heraus gesucht. Die restlichen Identitätskarten werden in die Schachtel zurück gelegt.

*Wenn beispielsweise die 2 Raubtiere und 3 Beutetiere, wie auf der Beispielabbildung rechts dargestellt, aufgenommen wurden, müssen die Identitätskarten der gleichen Tiere gesammelt werden:*



Die 2 Raubtieridentitätskarten werden verdeckt gemischt und 1 davon wird unbesehen heraus genommen. Dann werden die 3 Beutetieridentitätskarten verdeckt gemischt und wird unbesehen 1 Karte weniger als die Anzahl der Spieler heraus genommen. Die Karten die raus genommen sind werden unbesehen in die Schachtel zurück gelegt.

Mann sollte jetzt so viele Identitätskarten wie die Anzahl der Spieler haben, von denen genau 1 Karte ein Raubtierausweis ist. Diese Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 1 Karte. Die Spieler schauen sich ihre eigene Identitätskarte an und legen sie verdeckt vor sich hin.

Das Raubtier ist die schwierigste Rolle zu spielen. Wenn alle Spieler einverstanden sind, kann der erfahrenste Spieler der Räuber sein. Gebe in diesem Fall die übergebenen Raubtier-Identitätskarte direkt an den gewählten Spieler.



- Der Spieler der die Raubtieridentitätskarte erhalten hat, nimmt die Raubtiermarke, sodass alle Spieler wissen, dass dieser Spieler das Raubtier ist. Dieser Spieler nimmt auch alle Anzeigefiguren jedes Spielers, diese können gebraucht werden um die Positionen auf dem Spielplan zu verfolgen. Die eigenen Figur wird zur Seite gelegt.
- Die Herzmarken (♥) werden neben den Spielplan gelegt. Dieser Vorrat ist nicht erschöpfend; wenn es einmal keine Herzmarken mehr gibt, sollen Ersatzmarken verwendet werden.

- Die Bewertungskarte wird neben das Spielplan gelegt.

- Aus dem Satz von Zielkarten werden 2 Karten ausgesucht und nach dem Zufallsprinzip gezogen und verdeckt neben dem Brett abgelegt. Die restlichen Zielkarten werden in die Schachtel zurück gelegt.




Für ein einfacheres erstes Spiel können Sie beschließen die Zielkarten in der Schachtel zu lassen.





# SPIELSTRUKTUR

## ÜBERBLICK

Das Spiel wird über 8 Runden gespielt. In jeder Runde spielen die Spieler gleichzeitig 1 Aktionskarte. Nach diesen 8 Runden zeigen die Spieler ihre Identität und führen gleichzeitig ihre 8 Aktionen Zug für Zug aus. Der Spieler mit den meisten Herzmarken  am Ende des Spiel gewinnt.

## EINE SPIELRUNDE

In jeder Runde durchlaufen die Spieler die folgenden Schritte gleichzeitig:

- 1 Die Spieler wählen heimlich 1 Aktionskarte aus ihrer Hand, sowie die Richtung, in der sie sie spielen möchten.



*Jede Aktionskarte kann in 4 verschiedene Richtungen gespielt werden, die die Richtung bestimmt, in die sich der Spieler auf dem Spielplan bewegen wird. Die Richtung, in der sich der Spieler bewegt, ist immer die gleiche wie die Richtung Ihrer Aktionskarte, unabhängig von Ihrer Sitzposition am Tisch.*

- 2 Die Spieler zeigen gleichzeitig ihre Aktionskarte und legen diese in der gewählten Richtung vor sich hin. Aktionskarten werden von links nach rechts platziert und bilden eine Reihe rechts von der Identitätskarte.



Um sicherzustellen, dass die Ausrichtung der Karte passt, kann man die gewählte Karte aufrecht auf den Tisch halten und sie umkippen lassen.

### WICHTIG: Es wird noch keine Aktion ausgeführt!

Aktionen werden erst am Ende des Spiels ausgeführt. Siehe **SPIELEND E UND PUNKTEILUNG** auf Seite 5. Bis dahin kann man immer die Position eines Spielers auf dem Spielplan nachverfolgen, indem man sich die Aktionskarten ansieht, die bisher gespielt wurden.

- 3 Der Raubtierspieler kann die Anzeigefiguren der anderen Spieler als Erinnerungshilfe bei der Verfolgung ihrer Positionen auf dem Spielplan verwenden. Dies ist optional.

Der Raubtierspieler kann den Spielplan auf jede möglichen Weise als Gedächtnisstütze anwenden. Wenn man besonders schlau ist, könnte man sogar eine Figur absichtlich auf den falschen Raum platzieren, um diesem Spieler ein falsches Gefühl von Sicherheit zu geben!



## AKTIONSKARTEN



### Einzelbewegungskarte

Der Spieler bewegt sich zum ersten Platz in der Richtung des Pfeils.



### Doppelbewegungskarte

Nachdem der aktuellen Platz in Richtung der Pfeile verlassen wurde, bewegt sich der Spieler direkt über den ersten Platz, und setzt den Weg zum zweiten Platz fort.



*Mit einer Doppelbewegungskarte kann man viele überraschende Bewegungen machen.*

Wenn am Ende des Spieles gleichzeitig Aktionen ausgeführt werden, werden Bewegungen über mehrere Plätze Feld für Feld ausgeführt. Dies ist wichtig für die Art und Weise, wie ein Raubtier ein Beutetier angreifen kann. Siehe **ESSEN: RAUBTIER** auf Seite 4.



### Stoppkarte

Die Position auf dem Spielplan wird nicht geändert. Ein Beutetier benötigt diese Karte um Nahrung zu bekommen. Siehe **ESSEN: BEUTETIERE** auf Seite 4.



### Bewegungs-stoppkarte

Diese Karte ist eine Kombination aus Einzelbewegungskarte und Stoppkarte. Mit ihr kann sich ein Beutetier bewegen und sofort Nahrung auf dem Feld bekommen, auf das es sich in der selben Runde bewegt. Der Stopp hat keine zusätzlichen Effekt für das Raubtier.



### Fähigkeitskarte


Diese Karte aktiviert die besondere Fähigkeit des Tieres. Wenn es diese Fähigkeit nicht aktivieren kann, funktioniert die Karte stattdessen als regulärer Einzelzug. Siehe **FÄHIGKEITEN** auf Seite 7 um einen Überblick über jede besondere Fähigkeiten zu erhalten.

Der Spieler, der zuletzt seine erste Fähigkeitskarte spielt, gewinnt bei einem Unentschieden. Siehe **SPIELEND E** auf Seite 5.

Das Spielen einer Fähigkeitskarte im ersten Zug ist eine starke Öffnung, weil man sofort andere Spieler über seine Position verwirren kann. Es kann jedoch schlau sein die Karte aufzubewahren um so ein Unentschieden zu gewinnen.




## ESSEN: BEUTETIERE

Essen ist der Hauptweg  zu bekommen. Bei Beutetieren und Raubtieren ist die Art und Weise, wie man Nahrung zu sich nimmt, unterschiedlich.


Für Beutetiere wird die Art der Nahrung in der oberen rechten Ecke des Tierkates angezeigt. Jede Nahrungsorte kann man auf 4 Plätzen auf dem Spielplan finden.





Zum Beispiel isst das Eichhörnchen nur . Diese findet man auf 4 spezifischen Feldern auf dem Spielplan.


Um zu essen, muss eine Stoppkarte gespielt werden, während man auf einem Feld befindet worauf die richtige Nahrungsorte angedeutet ist. Man kann nur einmal auf einem Feld essen, das bedeutet, wenn man eine andere Stoppkarte auf einem Feld spielt, wo man bereits gegessen hat, hat diese keine Wirkung.








Man könnte eine Stoppkarte auf einem anderen Feld spielen, um so zu tun, als ob man eine andere Art von Essen isst. Der Spieler wird keine  erhalten, aber er könnte das Raubtier täuschen!



Nach dem Zug auf ein Feld mit einem  in der ersten Runde, isst Grün diese  in der zweiten Runde durch das Spielen einer Stoppkarte.

**WICHTIG: Nimm noch keine !**

 werden erst am Ende des Spiels erzielt. Am Ende des Spiels erhält der Spieler 1  für jedes Mal das gegessen wurde. 

Jeder Spieler erhält sogar 1  Bonus, wenn der Hunger vollständig gestillt ist, indem insgesamt 3 oder mehr gegessen wurden. Siehe **SPIELENDE** auf Seite 5. 

3+

4

## ESSEN: RAUBTIER

Das Raubtier isst Nahrung, indem der Spieler ein Beutetier angreift. Ein Angriff ist immer dann, wenn einem Beutetier begegnet wird, entweder auf einem Feld oder auf halbem Weg über eine Route. Ein Beutetier kann nur einmal in der gleichen Runde angegriffen werden. Wenn mehreren Beutetiere in der gleichen Runde begegnet werden, wird jedes von ihnen angegriffen.




Rot ist das Raubtier und greift Grün an, indem es sich in den gleichen Raum bewegt.






Rot greift Grün auf halbem Weg an.





Da Bewegungen nur Feld pro Feld ausgeführt werden, wird Grün während seiner Bewegung von Rot angegriffen.





**WICHTIG: Nimm noch keine !**

 werden erst am Ende des Spiels erzielt. Am Ende des Spiels, für jedes Mal dass ein Beutetier angegriffen wurde, erhält der Spieler 1  und das Beutetier 1 .



Der Spieler erhält sogar 1  Bonus, wenn er es schafft die Dominanz zu behaupten, indem jedes Beutetier mindestens einmal angegriffen wurde. Dieser Bonus wird auch erhalten, wenn das einzige Beutetier in einem 2-Spieler-Spiel angegriffen wurde. Siehe **SPIELENDE** auf Seite 5. 

## HEILUNG

Wenn ein Beutetier-Spieler vermutet, dass ihn das Raubtier angegriffen hat, kann es geheilt werden, indem das Tier sich auf das Heilungsfeld auf dem Spielplan bewegt. Der Spieler legt 1  zurück für jedes Mal, wenn der Zug auf diesem Feld beendet wird. Wenn der Spieler keine  hat, hat dies keine Auswirkungen. Es muss keine Stoppkarte gespielt werden, um geheilt zu werden. Wenn dem Raubtier begegnet wird, während man den Zug auf dem Heilungsfeld beendet, legt man sofort das  zurück, das man vom Angriff bekommen hat. 



## ZIELE

Ziele bieten optionale Anforderungen, die sowohl Beutetiere als auch Raubtiere erfüllen können. Ein Spieler erhält 1 ♥ am Ende des Spiels für jedes Ziel, das erfüllt ist. Ein Ziel kann in jeder Runde gestartet oder erfüllt werden. Siehe **ZIELE** auf Seite 8 für eine Übersicht über die Zielkarten.



## RÜCKKEHR NACH HAUSE

Ein Beutetier erhält 1 ♥ am Ende des Spiels für die Rückkehr zu Ihrem Haus in Runde 8. Das bedeutet, dass die Figur das Spiel auf demselben Feld beendet, auf dem es begonnen hat. Die Rückkehr nach Hause ist optional. Aber Vorsicht, man kann immer noch angegriffen werden, während man nach Hause zurückkehrt.



## SPIELEND

Nachdem 8 Runden abgeschlossen sind, endet das Spiel. Dann erfolgen folgende Schritte:

- Der Raubtierspieler errät die Identität der anderen Spieler. Dann enthüllt jeder Spieler seine Identität. Wenn es dem Raubtierspieler gelingt, jeden von ihnen richtig zu erraten, erhält er 1 ♥.
- Die Spieler legen ihre Identitätskarte unter ihre erste Aktionskarte. Als nächstes nimmt jeder Spieler seine eigene Figur und legt sie auf seine Heimmarke auf dem Spielplan.
- Die Spieler spielen dann ihre Aktionen gleichzeitig aus: Zug für Zug, wird die Identitätskarte der Reihe von Aktionskarten entlang bewegt, um den aktuellen Zug anzuzeigen. Wenn die Identitätskarte auf die nächste Aktionskarte verschoben wird, wird diese Karte ausgeführt, durch die die Figur über den Spielplan zu bewegen wobei ♥ und ♠ erhalten werden.



## BEWERTUNG FÜR BEUTETIERE

- 1 ♥ für jedes Essen, das du gegessen hast.
- 1 ♥ wenn du mindestens 3 Essen gegessen hast.
- 1 ♠ für jedes Mal, dass du angegriffen wurde.
- Leg 1 ♠ zurück für jedes Mal, dass du geheilt hast.
- 1 ♥ für die Rückkehr nach Hause in der letzten Runde.
- 1 ♥ für jedes Ziel, das du erfüllt hast.



## BEWERTUNG FÜR DAS RAUBTIER

- 1 ♥ wenn du aller Identitäten richtig erraten hast.
- 1 ♥ für jedes Mal, dass du ein Beutetier angegriffen hast.
- 1 ♥ für den Angriff auf jedes Beutetier mindestens einmal.
- 1 ♥ für jedes Ziel, das du erfüllt hast.

Nachdem die Spieler ihre Punktzahl komplett haben, wird 1 ♥ für jeden ihrer ♠ abgelegt. Der Spieler mit den meisten ♥ gewinnt!

Wenn es ein Unentschieden gibt, gewinnt der Spieler, der zuletzt seine erste Fähigkeitskarte gespielt hat. Wenn es noch immer ein Unentschieden gibt, mit dem Raubtier, gewinnt das Raubtier. Wenn es ein Unentschieden ohne das Raubtier gibt, gewinnt das Beutetier, das am wenigsten angegriffen wurde. Wenn immer noch Unentschieden ist, spiele noch einmal!

### Bewertungs-Beispiel (2 Spieler)

Das Eichhörnchen spielte seine erste Fähigkeitskarte in Runde 3. Es erhielt 4 ♥ für den Verzehr von 3 mal Nahrung (1 ♥ für jedes Essen und 1 ♥ für mindestens 3 Mal essen). Er erhielt auch 1 ♠ weil es einmal angegriffen wurde und 1 ♥ für die Rückkehr nach Hause in Runde 8. Insgesamt erhielt das Eichhörnchen  $4 - 1 + 1 = 4$  ♥.

Der Fuchs spielte seine erste Fähigkeitskarte in Runde 5. Er erhielt 1 ♥ für das Erraten der Identität des anderen Spielers. Er erhielt auch 2 ♥ für den Angriff auf das Eichhörnchen (1 ♥ für den Angriff auf das Eichhörnchen und 1 ♥ für mindestens einen Angriff auf jedes Beutetier). Schließlich erhielt er 1 ♥ für die Erfüllung eines Ziels. Insgesamt erhielt der Fuchs  $2 + 1 + 1 = 4$  ♥.

Beide Spieler beenden das Spiel mit 4 ♥. Allerdings war der Fuchs der letzte, der seine erste Fähigkeitskarte spielte, also ist der Fuchs der Gewinner!



## EXPERTENVARIANTEN

### WALDTÄUSSCHUNG

Für eine erhöhte Herausforderung werden in Schritt 3 vom **AUFBAU** auf Seite 2 mehr Tierkarten eingefügt:

**Listig wie eine Schlange:** 3 Raubtierkarten und 4 Beutetierkarten.

**Schlau wie ein Fuchs:** 4 Raubtierkarten und 6 Beutetierkarten.



Wenn ein Spieler in der Gruppe erfahrener ist als die anderen, könnte man die Schwierigkeit für diesen Spieler erhöhen. Lasse ihn das Raubtier spielen und erhöhe nur die Anzahl der Beutetierkarten.

### MASKIERTES RAUBTIER

In dieser Variante bleibt es ein Geheimnis, welcher Spieler das Raubtier ist. Überspringen Sie Schritt 5 des **AUFBAU** auf Seite 2: Bewahre die Raubtiermarke in der Schachtel auf und verwende die Figuren erst am Ende des Spiels.



Diese Variante macht das Spiel viel schwieriger für die Beutetierspieler. Wir empfehlen dringend, diese Variante nicht für die ersten Spiele zu benutzen!



## FRAGEN



**Wann genau greift das Raubtier Beute an?**

Das Raubtier kann auf vielfältige Weise auf ein Beutetier treffen. Bewegungen werden 1 Feld auf einmal ausgeführt, so dass manchmal das Beutetier weggezogen ist, bevor das Raubtier eintrifft.



*Die Beute wird angegriffen, nachdem die erste Hälfte der Doppelbewegung ausgeführt wurde.*



*Die Beute hat sich bereits vom Feld entfernt, bevor das Raubtier eintrifft.*



*Angriffe können auch auf halbem Weg über eine Route erfolgen.*

**Können sich Spatz und Eule während des Fluges begegnen?**

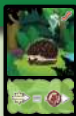
Nein, das können sie nicht. Der Spatz ist während des Fluges immun gegen Angriffe.

**Können sich Kaninchen und Dachs während ihrer unterirdischen Bewegung durch denselben Tunnel begegnen?**

Nein, das können sie nicht. Das Kaninchen bewegt sich direkt zum Tunnelausgang.

# FÄHIGKEITEN

## IGEL



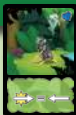
Ihre Fähigkeit ist eine Einzelbewegungsaktion. Der Spieler kann in diesem Zug nicht angegriffen werden.

## KANINCHEN



Wenn das aktuelle Feld einen Tunnel (T) hat, bewegt der Spieler sich direkt auf das Feld mit der anderen (A) der gleichen Farbe, unabhängig von der Richtung Ihrer Fähigkeit. Wenn das aktuelle Feld keine (T) enthält, ist Ihre Fähigkeit eine Einzelbewegungsaktion.

## RATTE



Ihre Fähigkeit ist eine Einzelbewegungsaktion in die entgegengesetzte Richtung.

## SPATZ



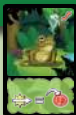
Fliege vorwärts in Richtung Ihrer Fähigkeit, bis man bei einer (S) jeder Farbe (einschließlich nicht verwendeter (S)) ankommt, auch wenn Sie diese Runde auf einem einschließlich gestartet sind. Führe diese Bewegung Feld für Feld aus. der Spatz kann nicht während des Fluges angegriffen werden, aber kann auf dem Feld, auf dem er ankommt, angegriffen werden.

## EICHHÖRNCHEN



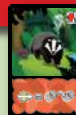
Ihre Fähigkeit ist eine Doppelbewegungsaktion.

## KRÖTE



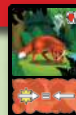
Von überall auf dem Spielplan, bewegt die Kröte sich direkt zu (K), unabhängig von der Richtung Ihrer Fähigkeit, auch wenn sie bereits da ist.

## DACHS



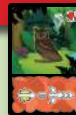
Wenn das aktuelle Feld einen Tunnel (T) hat, bewegt der Spieler sich direkt auf das Feld mit der anderen (A) der gleichen Farbe, unabhängig von der Richtung Ihrer Fähigkeit. Wenn das aktuelle Feld keine (T) enthält, ist Ihre Fähigkeit eine Einzelbewegungsaktion.

## FUCHS



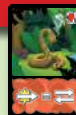
Ihre Fähigkeit ist eine Einzelbewegungsaktion in die entgegengesetzte Richtung.

## EULE



Fliege 3 Plätze in Richtung Ihrer Fähigkeitskarte vorwärts. Führe diese Bewegung Feld für Feld aus. Die Eule kann während des Fluges nicht angreifen, aber sie kann auf den Raum auf dem sie landet angreifen.

## VIPER



Ihre Fähigkeit ist eine Einzelbewegungsaktion, gefolgt von einer weiteren Einzelbewegungsaktion zurück auf dem Feld, auf dem ihre Bewegung in diesem Zug gestartet wurde.

**Beispiel: Wohin würde sich jedes Tier mit einer Triggeraktion bewegen?**



Igel: 1

Kaninchen: 2

Ratte: 3

Spatz: 4

Eichhörnchen: 5

Kröte: 6



Dachs: 7

Fuchs: 8

Eule: 9

Viper: 10

Der Igel trifft sowohl auf den Dachs als auch auf die Viper, ist aber während seiner Fähigkeitsaktion immun gegen Angriffe. Das Kaninchen bewegt sich durch den lila Tunnel. Der Dachs aktiviert seine Fähigkeit nicht, führt also eine regelmäßige Einzelbewegung durch. Die Eule fliegt über Igel und Kröte, greift sie also nicht an. Nach dem Verschieben in 1 Raum bewegt sich die Viper wieder zurück.

## ZIELE

### ZWEIFLER



Spiele nicht nacheinander dieselbe Art von Aktionskarte.

### STEUERTIER



Zeige mindestens 1 Aktionskarte eines beliebigen Typs in jede der 4 Richtungen. Dies schließt keine Stoppkarten ein, da sie keine Richtung haben.

### TRÖDLER



Spiele keine der Doppelbewegungskarten.

### NACHZÜGLER



Spiele alle 3 Stoppkarten. Dies schließt die Bewegungs-Stoppkarte nicht ein.


### STREUNER



Spiele alle 4 der Einzelbewegungskarten. Es spielt keine Rolle, in welche Richtung diese gespielt werden. Dies schließt die Bewegungs-Stoppkarte nicht ein.

### SCHWIMMER



Spiele eine Stoppkarte, während auf . Dies schließt die Bewegungs-Stoppkarte nicht ein.

## CREDITS

Ein Spiel von  
**HURBY DONKERS**

mit Bildmaterial von  
**MICHEL BAUDOIN**

*Deutsche Übersetzung: Dennis Hoogenboom*

*Besonderer Dank geht an Lisa Donkers, Rob van den Heuvel, Stefan Remmers und allen anderen, die bei der Entwicklung dieses Spiels mitgeholfen haben.*

© 2019 Cinnamon Games  
www.cinnamongames.com  
info@cinnamongames.com



**CINNAMON**  
**GOOD TASTE GAMES**