

RUSE

INSTINKTE DES FUCHSBAUS



Vorabversion 0.6

Ein Strategiespiel für ausgewachsene Füchse
1 bis 5 Mitspielende

RUSE
Spielanleitung



25 min.



+14



1-5





Ihr seid damit beschäftigt Ressourcen zu sammeln, damit euer Rudel überlebt, während sich die neugierigen Welpen auf der Suche nach Entdeckungen im Fuchsbau tummeln. Auf eurer Suche werdet ihr auf viele Hindernisse stossen, was die Suche nicht einfacher gestaltet. Kannst du die notwendigen Ressourcen sammeln, um das Überleben deines Rudels zu sichern?

In vier Runden musst du die notwendigen Ressourcen in den Gebieten sammeln, Ziele erreichen und so viele Welpen wie möglich aufziehen und ihre Instinkte fördern. Das Spiel gewinnt das Rudel, welches im Spiel die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

Spielmaterial



1 Territorientableau



4 Stehende Füchse



4 Sitzende Füchse



4 Fuchsköpfe



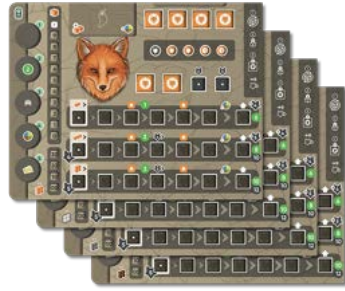
68 Holzwürfel



Fotograf



Jäger



4 Rudeltableau



88 Fuchsbauplättchen



16 Gebietsmarker



7 Rudelfähigkeiten



4 Hindernisse



Glücksstern



4 Fuchsbautableau



12 Fuchsbau-Bonusplättchen



1 Tag/Nacht Marker



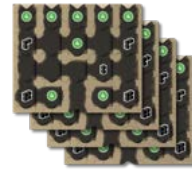
8 Spielfolgeplättchen



18 Erkundungsplättchen



Käse



4 Fuchsbaupläne



10 Instinktplättchen



16 Aktionswürfel (16 mm)



120 Ressourcen



Siegpunktetableau



1 Instinkt- und Bonustableau



4 Rudelbeutel



20 Welpenwürfel (12 mm)



24 Jagdplättchen



5 Aktionswürfel-tableau



1 Schicksalstableau



40 Persönliche Ziele



1 Schicksalwürfel (16mm)



48 Bonusplättchen



9 Gemeinsame Ziele



9 Schicksalsplättchen



14 Fährtenplättchen



16 Würfelsperren

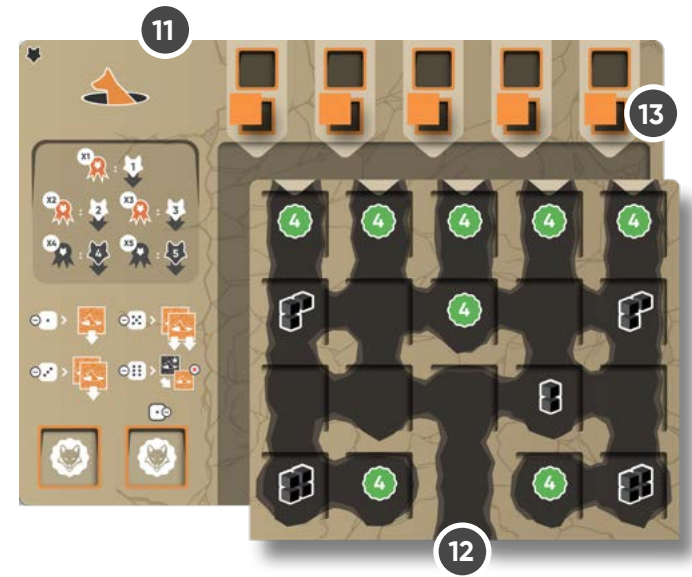


Biber



Spielaufbau

1. Platziere das **Territoriumstabelleau** in der Mitte des Tisches
2. Platziere das **Schicksalstabelleau** auf dem **Territoriumstabelleau** (über dem Fuchskopf).
3. Platziere das **Instinkt- und Bonustabelleau** neben dem **Territoriumstabelleau**. Platziere zufällig die **Erkundungsplättchen** auf dem **Territoriumstabelleau** in der jeweiligen Farbe.
4. Platziere zufällig **10 Jagdplättchen** auf den **Erkundungsplättchen**, und staple die restlichen **Jagdplättchen** über dem **Schicksalstabelleau**.
5. Platziere zufällig **3 gemeinsame Ziele** auf dem **Territoriumstabelleau**.
6. Platziere den **Fotografen** oder den **Jäger** zufällig auf einem **Jagdplatz**.
7. Platziere verdeckt und gemischt die **Bonusplättchen** an den Ecken der Gebiete in der jeweiligen Farbe.
8. Platziere zufällig **3 Fuchsbau-Bonusplättchen** auf das **Instinkt- und Bonustabelleau** und bilde mit den restlichen plättchen einen verdeckten Stapel rechts davon.
9. Platziere zufällig **5 Instinktkacheln** auf dem **Instinkt- und Bonustabelleau**.
10. Staple die **Schicksalsplättchen** verdeckt und gemischt auf das **Schicksalstabelleau** und lege den **Zielwürfel** auf den **1. Rundenmarker**.
11. Platziere den **Tag/Nacht Marker** auf das **Schicksalstabelleau**.
12. Platziere zufällig **2 Spielfolgeplättchen** bei Spieler 3 und 4.
13. Platziere zufällig die **Fährtenplättchen** auf den **4 Fährtenleisten**.
14. Platziere für jedes Rudel einen **Holzwürfel** in deren Farbe auf jeder **Fährten-Leiste**.
15. Bilde einen verdeckten Stapel mit den **Rudelfähigkeiten**.
16. Platziere das **Siegpunktstabelleau** an der oberen linken Ecke des **Territoriumstabelleau**.
17. Platziere die **Hindernisse**, den **Glücksstern**, den **Käse**, den **Biber**, die **Würfelstabelleau** sowie die **Ressourcen** am Rand des **Territoriumstabelleau**.
18. Platziere die **Fuchsköpfe** auf dem Start der **Siegpunkteleiste**.
19. Platziere die **stehenden Füchse** im Zentrum des **Territoriumstabelleau** und die **sitzenden Füchse** auf das **Schicksalstabelleau**.
20. Platziere die **Aktionswürfelstabelleaus** neben dem **Territoriumstabelleau**.



Spieleraufbau

1. Platziere dein **Rudeltableau** vor dir.
2. Platziere **2** deiner **Holzwürfel** auf der **Rudelpunkteleiste**. (Ein Würfel auf der **Einzelwertung** und einer auf der **10er Wertung**).
3. Platziere **2 Aktionswürfel** auf den ersten zwei Feldern (links beginnend).
4. Platziere **2** weitere **Aktionswürfel** in deinem **Würfellaager**. Platziere je einen **Welpenwürfel** auf das erste Feld jeder Entwicklungsleiste mit dem Welpenkopf nach oben.
5. Platziere **2** weitere **Welpenwürfel** (Schwarz) im **Würfellaager**.
7. Platziere **4 Gebietsmarker** auf der **Markierungsleiste**.
8. Ziehe zufällig eine verdeckte **Rudelfähigkeit** und lege sie auf dein **Rudeltableau**. Nimm dir den Bonus, den du mit der Karte überdeckst.
9. Mische den Stapel mit **persönlichen Zielen** deiner Farbe und **ziehe zufällig 3** davon.
10. Bilde mit den restlichen **persönlichen Zielen** deiner Farbe einen verdeckten Nachziehstapel.
11. Platziere eine **Fuchsbautableau** neben dein **Rudeltableau**.
12. Lege einen **Fuchsbauplan** auf das **Fuchsbautableau**. (Für eine Erstpartie raten wir einen Basis **Fuchsbauplan** zu verwenden).
13. Platziere **5 Holzwürfel** deiner Farbe in den dafür vorgesehenen Feldern oben auf deinem **Fuchsbautableau**.
14. Werfe die **Fuchsbauplättchen** deiner Farbe in deinen **Rudelbeutel** und mische diese gut durch.

Schicksalstableau

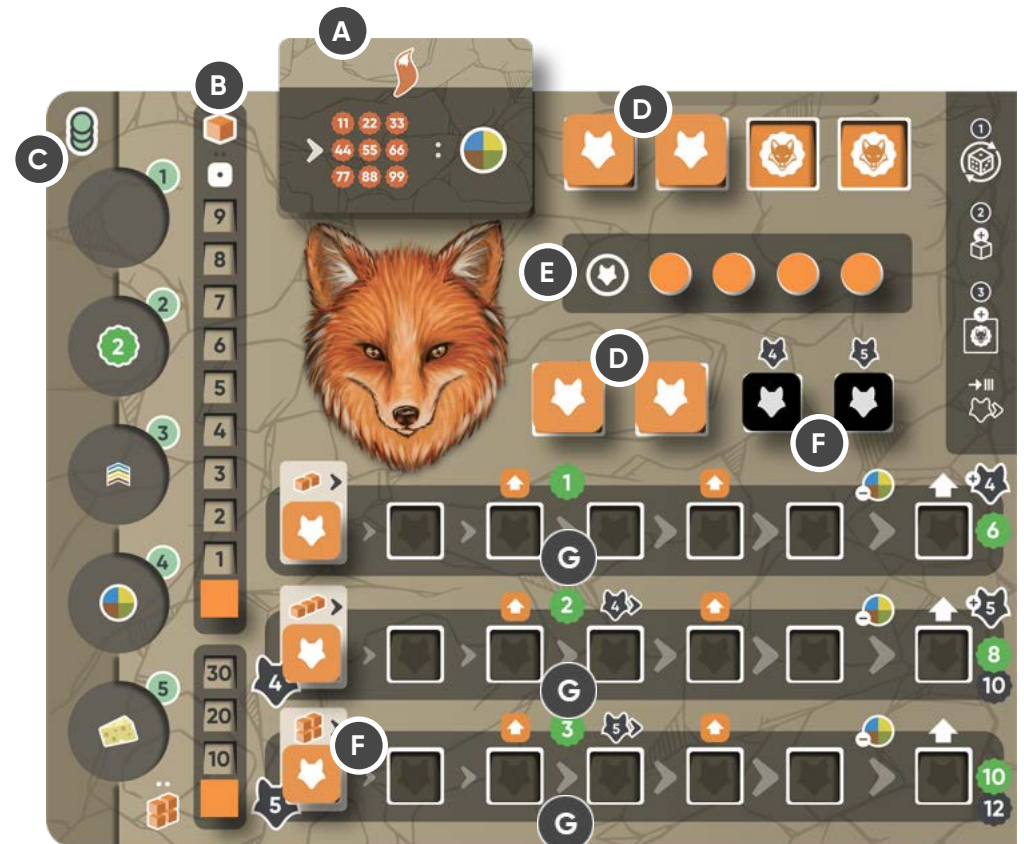
Das **Schicksalstableau** beeinflusst euer Spiel und legt die Spielfolge in jeder Runde neu fest.



- A** Spielfolge
- B** Aktion/Belohnung
- C** Tag/Nacht-Marker
- D** Rundeneffekt
- E** Schicksalsstapel/Ablage

Rudeltaleau

Auf dem **Rudeltaleau** kannst du deine Aktionen planen, deine Ressourcen verwalten und die Entwicklung deiner Welpen steuern.



- A** Rudelfähigkeit
- B** Rudelpunkte
- C** Jagdlager
- D** Aktionswürfel
- E** Territorienmarker
- F** Welpenwürfel
- G** Entwicklungsleiste

Fuchsbauplan

Dein Fuchsbauplan ermöglicht es deinen Welpen die Gänge zu erkunden, Entdeckungen zu machen und damit die Instinkte zu schärfen.



- A) Fuchsbau-Gänge
- B) Instinkte

Persönliche Zielkarten

Ziele, die nur das jeweilige Rudel erfüllen kann. Mit den **persönlichen Zielkarten** können zusätzliche **Siegpunkte** oder **Belohnungen** ergattert werden.

Aber Vorsicht: Wenn das Rudel die **persönlichen Zielkarten** nicht erfüllt, gibt es **Strafpunkte**.

Neue **persönliche Zielkarten** gibt es in den **Bergen**.



- A) Bedingungen
- B) Sofortbonus
- C) Siegpunkte
- D) Strafpunkte

Rudelfähigkeiten

Die Rudelfähigkeiten geben jedem Rudel eine einzigartige und einmalige Stärke, welche im ganzen Spiel eingesetzt werden kann.



Instinkt- und Bonustableau

Mit den **Fuchsbau-Bonusplättchen** kannst du deinen Fuchsbau mit starken Zusatzfunktionen erweitern.

Erlange im Rudel **Insinke**, erweitere damit die Fähigkeiten deines Rudels und erhalte zusätzliche Siegpunkte.



- A) Bonuskacheln für den Fuchsbau
- B) Instinkte

Terrorientableau

Das Rudel kann die **Gebiete** erkunden, **Ressourcen** und **Belohnungen** sammeln sowie **Gebiete** markieren.

- A) Gemeinsame Ziele
- B) Gebiete
- C) Fährtenleisten
- D) Siegespunkteleiste
- E) Schicksalstableau

Die **Gebiete** sind wie folgt unterteilt:



Schicksal

Der **Schicksalswürfel** legt fest, ob die Runde am **Tag** oder in der **Nacht** gespielt wird. Die **Siegpunkte** definieren die Spielfolge und in jeder Runde beschert das **Schicksal** einen Bonus für alle.

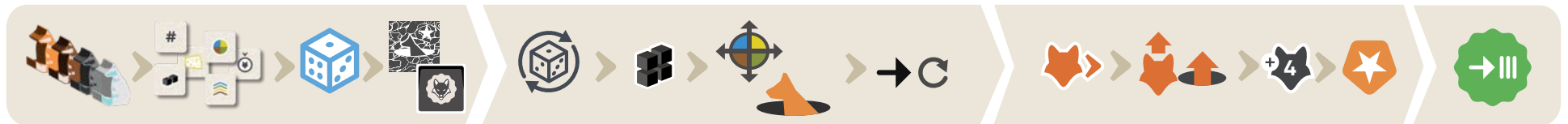
Siegpunktetableau

Sobald ein Rudel die 100 **Siegpunkte** überschreitet, kann er dies mit einem **Holzwürfel** in seiner Farbe auf dem **Siegpunktetableau** markieren und die **Siegpunkte** wieder fortlaufend auf der **Siegespunkteleiste** aufaddieren.



Spielablauf

Eine Partie **Ruse** wird über **4 Runden** gespielt mit jeweils **2 bis 4 Zügen** (je nach Anzahl **Aktionswürfel**). Jede Runde gliedert sich in **3 Phasen**. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele **persönliche** und **gemeinsame Ziele** zu erfüllen. Schreite auf den **Fährtenleisten** voran, **jage** und **markiere Gebiete**. Fördere deine **Welpen** und schreite auf der **Entwicklungsleiste** voran, erhöhe die Punkte auf deinem **Welpenwürfel** und erlange neue **Instinkte**. Halte die die Punkte auf deinem **Aktionswürfel** möglichst hoch und tausche diese in **Siegpunkte** ein.



Schicksal

Definiere die Spielfolge

Bestimme die Reihenfolge anhand des Punktestandes auf der **Siegpunkteleiste** und platziere die **sitzenden Füchse**.

Das Rudel mit den meisten **Siegpunkten** beginnt. Das zweitplatzierte Rudel folgt.

Die erste Runde startet ihr mit dem Würfelglück: Der höchste **Aktionswürfel** erhält den 1. Platz.

Belohnung / Aktion

Jedes Rudel erhält vorab die **Belohnung** oder führt die **Aktion** aus.

Schicksalswürfel

Der **Schicksalswürfel** bestimmt, ob die Runde am **Tag** oder in der **Nacht** gespielt wird und bei welchem Wert des **Aktionswürfels** das **Schicksalsplättchen** aktiviert wird.

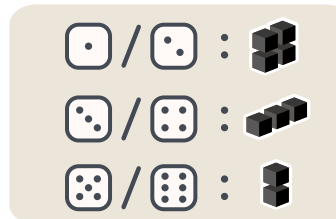
Rundeneffekt

Jeden Runde startet mit einem **Rundeneffekt**, der für alle Rudel gilt.

Sammeln . Erkunden

Sammeln

Wirf einen **Aktionswürfel** und addiere die erzielten Punkte zu deinen **Rudelpunkten**.



Gebiete erkunden

Erkunde **Gebiete** und sammle **Belohnungen** mit den Punkten auf deinem **Aktionswürfel**. Schreite auf den **Fährten** voran, **markiere Gebiete** und **jage**.

Fuchsbau erkunden

Zieh ein **Fuchsbauplättchen** aus deinem **Rudelbneutel** und platziere sie in deinem **Fuchsbau** beginnend am Eingang. au` danach eine fortlaufenden Gang.

Zug wiederholen

Wiederhole den Zug, bis **alle Rudel alle Aktionswürfel** eingesetzt haben.

Welpen / Instinkte

Welpen Entwickeln

Setze **Rudelpunkte** ein, um mit deinen **Welpen** auf der **Entwicklungs-Leiste** voranzuschreiten. Sammle ie` **Belohnungen** und **Siegpunkte** ein und erhöhe die Punkte auf den **Welpenwürfeln**.

Welpenwürfel transferieren

Am Ende der **Entwicklungsleiste** kannst du die **Welpenwürfel** auf dein **Fuchsbautableau** transferieren, sofern du die Bedingungen erfüllst.

Zusätzlicher Welpenwürfel

Am Ende der ersten und zweiten **Entwicklungsleiste** wird ein zusätzlicher **Welpenwürfel** freigeschaltet. Nimm einen schwarzen **Welpenwürfel** aus dem **Würfellager** und setz ihn auf das **erste Feld** der Leiste 2 oder 3. Das **erste Feld** der jeweiligen Leiste muss frei sein.

Instinkte entwickelt

Wenn dein **Rudel** einen durchgängigen **Fuchsbau** bis zum **Welpenwürfel** hat, erlangt dein Rudel einen **Instinkt**. Nimm den **Holzwürfel** und markiere ein Instinkt deiner Wahl auf dem **Instinkt- und Bonustableau**.

Spiel mit 2 Rudeln

Beim Spiel mit zwei Rudel, werden die **sitzenden Wölfe** auf der Position 3 und 4 platziert.

Das Schicksalsplättchen wird trotzdem gezogen. Mit dem Würfel wird bestimmt, ob die Runde am **Tag** oder in **Nacht** spielt. Der **Glücksstern** wird jedoch nicht verteilt.

Die **Aktionswürfel**felder in den **Gebieten** werden mit den **Aktionswürfeltableaus** überdeckt.



Punkte am Ende der Runde



Addiere die Siegpunkte für erledigte persönliche Ziele.



Addiere 4 Rudelpunkte oder 4 Siegpunkte, falls du den Käse noch immer besitzt.



Wandle die übrige Punkte der Aktionswürfel in Siegpunkte um.



Gehe in die Phase der Entwicklung deiner Welpen über.



Entferne die **Hindernisse** aus den Gebieten. (**Wolf, Stum, Bär, Lager** und **Biber**)



Ergänze leere Erkundungsplättchen mit neuen Jagdplättchen.



Aufholmechanismus:

Jedes Rudel erhält **2 Rudelpunkte** für jedes **orangene Feld** zwischen ihm und dem führenden Rudel. Das führende Rudel geht leer aus.

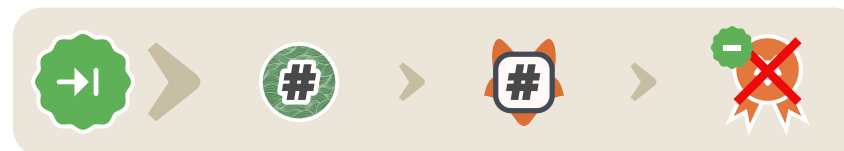


Alle Füchse kommen in die Mitte des Territorentableau zurück.



Der **Jäger** oder **Fotograf** zieht im Urzeigersinn ein Gebiet weiter.

Punkte am Ende des Spieles



Übertrage die **Siegpunkte** deines **Jagdlagers**.



Addiere die Summe der **Welpenwürfel** als **Siegpunkte**.



Ziehe die **Strafpunkte** deiner nicht erfüllten **persönlichen Ziele** ab



Das Rudel mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen

Schicksal

Das **Schicksalstableau** beeinflusst den Verlauf des Spieles
Schicksalswürfel

Der **Schicksalswürfel** entscheidet, ob die Runde am **Tag** oder in der **Nacht** gespielt wird und bei welchem Wert des **Aktionswürfels** das **Schicksalsplättchen** aktiviert wird.

Tag/Nacht

Am **Tag** kann der Fuchs bis zu **2 Erkundungsplättchen** pro Zug voranschreiten, in der **Nacht** bis zu **3 Erkundungsplättchen** pro Zug.

Schicksalsplättchen

Die **Belohnung** der **Schicksalsplättchen** wird ausgelöst, wenn man mit einem **Aktionwürfel** der gleiche Wert wie auf dem **Schicksalswürfel** erzielt.



Ziehe das **Schicksalsplättchen**

Werfe den **Schicksalswürfel** und platziere ihn auf dem **Schicksalstableau**. Setze den **Tag/Nacht Marker** und nimm dir bei den **Glücksstern**.

3/4: imm dir die **Belohnung**



Rundeneffekt

Alle Füchse erhalten diesen **Rundeneffekt**.

Erste Runde:

Zieh eine **Fuchsbauplättchen** aus deinem **Rudelbeutel** und platziere sie auf dem ersten Feld beginnend am Eingang deines **Fuchsbaus**.

Zweite Runde:

imm dir einen zusätzlichen **Aktionwürfel** aus dem **Würfellager**.

Dritte Runde:

Sofern du mindestens zwei **persönliche Ziele** erfüllt hast, nimm dir einen zusätzlichen **Aktionwürfel**.

Vierte Runde: (3 und mehr Rudel) bedecke die **Aktionwürfelfelder** in den **Gebieten** mit den bereitgelegten **Aktionwürfeltableaus**. Damit wird die Auswahl für **Aktionwürfel** reduziert.



Erkunden

Gebiete erkunden

- Wähle ein Gebiet (Fluss, Wald, Feld, Farm oder Berge)
- Platziere den **Aktionwürfel** auf dem ersten freien **Aktionwürfelfeld** von links her gesehen.
- Zahle die Kosten, falls das Feld bezahlt werden muss.
- Du kannst den Wert des **Aktionwürfels** mit **Rudelpunkten** erhöhen.
- Sind die Punkte aufgebraucht, lege eine **Würfelsperre** auf den **Aktionwürfel**.
- Werden alle Punkte durch die Platzierung verbraucht, addiere **2 Siegpunkte**.
- Sammle die Belohnungen anhand der Punkte auf dem **Aktionwürfel** ein.

Den Fuchs bewegen

- Bewege deinen Fuchs in jedem Zug maximal **2 Felder** am **Tag** oder maximal **3 Felder** in der **Nacht**.
- Dein Streifzug durch das **Gebiet** startet immer auf dem Startfeld des **Gebietes**.
- Auf einem Streifzug durch das **Gebiet** kannst du nicht zurückgehen.
- Du kannst den Streifzug im nächsten Zug fortsetzen.



Würfelpunkte ausgeben

Am Ende des Streifzuges kannst du nun Würfelpunkte ausgeben:

- 2 Punkte, um auf **Fährtenleiste** ein Feld voranzuschreiten.
- 2 Punkte, um den **Welpenwürfel** um 1 zu erhöhen.
- 2 Punkte, um zu **jagen**.
- 1 Punkt, um das Gebiet zu **markieren**.

Du kannst mehrere **Belohnungen** auf dem Zielfeld kaufen, jedoch jede einzelne **Belohnungen** nur einmal pro Zug. Das Feld kannst du im gleichen Zug nicht wechseln.



- Wenn ein Fuchs ein bereits **markiertes Feld** passiert, muss er an den Fuchs mit dem **Gebietsmarker 1 Rudelpunkt** abgeben.
- Beendet ein Fuchs seinen Streifzug auf einem bereits **markierten Feld**, muss er an den Fuchs mit dem **Gebietsmarker 2 Rudelpunkte** abgeben.



- Befinden sich Hindernisse im Gebiet, so werden gewisse Belohnungen eingeschränkt. (Siehe **Hindernisse** auf Seite 14)



- Wenn ein Fuch auf seinem Streifzug einen **Biber** antrifft, so verliert er 2 Punkte von seinem **Aktionwürfel**. Für jeden Punkt, den er nicht auf dem Würfel abziehen kann, verliert er **1 Rudelpunkt**. Die 2 Punkte auf dem **Aktionwürfel** gehen an den Fuchs über, der den **Biber** besitzt. Hat dieser Fuchs noch keinen **Aktionwürfel** im Einsatz oder bereits 6 Punkte auf dem **Aktionwürfel**, wird der Rest als **Rudelpunkte** gutgeschrieben.

Du kannst dich mehrmals im Gebiet bewegen. Sollte eine dich eine Aktion zwingen in die Mitte zu ziehen, endet dein Zug dort.

Aktionspunkte einsetzen

Du musst dich im Spiel immer wieder entscheiden, ob du Punkte auf deinem **Aktionswürfel** einsetzen willst oder am Ende der Runde in **Siegpunkte** tauschen möchtest.

Du kannst so viele Aktionen ausführen, wie dies deine Punkte auf dem **Aktionswürfel** zulassen. Die Punkte kannst du mit **Rudelpunkten** erhöhen.



Wenn dein **Aktionswürfel** einen Wert von 0 aufweist, lege eine **Würfelsperre** auf diesen.

Auf Fährtenleiste voranschreiten

Schreite auf einer **Fährtenleiste** deiner Wahl ein Feld voran und sammle die angezeigten **Belohnungen** ein.

Welpenwürfel erhöhen

- Erhöhe den Wert des **Welpenwürfel** auf deinem **Rudeltaleau**.

Jagen

- Sammle **Jagdplättchen** auf den **Erkundungsplättchen** und lege sie in dein Jagdlager
- Nimm dir die **Belohnung**, wenn die Jagd geglückt ist.
- Lege das **Jagdplättchen** auch dann in dein **Jagdlager**, wenn die Jagt missglückt ist.
- Wenn kein **Jagdplättchen** mehr vorhanden ist, kann nicht gejagt werden.
- Befindet sich der **Jäger** oder **Fotograf** im Gebiet, kann nicht gejagt werden.
- Am Ende der Runde werden, solange der Vorrat reicht, die **Jagdplättchen** wieder aus dem **Schicksaltaleau** heraus aufgefüllt.

Markieren

Gebiete können mit **Gebietsmarkern** markiert werden. Nimm dazu einen **Gebietsmarker** aus deinem Vorrat deines **Rudeltaleau** (von links beginnend) und zahle falls erforderlich den Preis für den **Gebietsmarker**. Stelle diesen auf die **Erkundungsplättchen**, auf der sich dein Fuchs gerade befindet.

- Bereits **markierte Erkundungsplättchen** können neu **markiert** werden, sofern du sowohl den Preis für das **markierte Gebietsplättchen** sowie auch die neue **Markierung** bezahlst.
- Falls ein Fuchs erneuert **markiert**, wird die vorherige **Markierung** komplett aus dem Spiel genommen.
- Gebiete, die du bereits **markiert** hast, kannst du nicht noch einmal **markieren**.

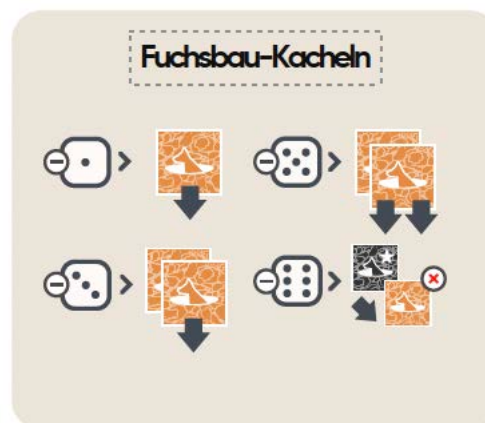


Fuchsbau erkunden

Lass deine Welpen den Fuchsbau erkunden

Setze den **Aktionswürfel** auf das erste freie **Aktionsfeld** auf deinem **Fuchsbaultaleau**

- Zahle die Kosten, falls durch die Platzierung Kosten anfallen.
- Der Wert des **Aktionswürfels** kann nun mit Rudelpunkten erhöht werden.
- Wenn alle Punkte auf dem **Aktionswürfel** ausgegeben sind, lege eine **Würfelsperre** auf den **Aktionswürfel**.



Für 1 Punkt: Einses ziehen, eines platzieren.

Für 3 Punkte: Zwei ziehen, eines platzieren.

Für 5 Punkte: Zwei ziehen, zwei platzieren.

Für 6 Punkte: 1 **Fuchsbau-Bonusplättchen** vom **Instinkt- und Bonustaleau** nehmen und platzieren oder eine bestehendes Plättchen ersetzen.

- Platziere die **Fuchsbauplättchen** beginnend am Eingang fortlaufend in deinem **Fuchsbau**.
- Erstelle damit einen durchgehenden Gang.
- Falls eine **Fuchsbauplättchen** eine Belohnung überdeckt, nimm dir die Belohnung.
- Du kannst auch gezogene **Fuchsbauplättchen** zurück in den **Rudelbeutel** werfen. Damit endet jedoch dein Zug.
- Entwickle neue **Instinkte** (Siehe Seite 12)

Fuchsbauplättchen können nur einmal pro Zug gezogen werden.

Ende der Runde

Wenn der letzte Fuchs seinen letzten Spielzug beendet hat, werden die Punkte der Runde gezählt.

Punkte ermitteln

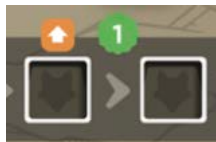
- Kontrolliere, ob du **persönliche Ziele** erreicht hast. Nimm dir gegebenenfalls die **Belohnungen** und addiere die **Siegpunkte**.
- Tausche den **Käse** in **4 Rudelpunkte** oder **4 Siegpunkte**.
- Tausche die restlichen Punkte auf deinen **Aktionswürfeln** in **Siegpunkte**.

Welpen Entwickeln

Entwickle deine Welpen

Zahle den geforderten Preis, um deine **Welpenwürfel** auf der **Entwicklungsleiste** voranzubringen.

- Bezahle mit **Rudelpunkten** um auf einer Entwicklungsleiste voranzuschreiten.
- Nimm dir die **Belohnungen** wie **Siegpunkte**, **Würfelpunkte** für deine **Welpenwürfel** oder **Ressourcen**, wenn du die entsprechenden Felder überschreitest.
- Wenn ein **Welp** das Ende der **Entwicklungsleiste** erreicht, kannst du dir die entsprechenden Siegpunkte gutschreiben, gegebenenfalls einen zusätzlichen **Welpenwürfel** (schwarz) aus deinem **Würfelvorrat** nehmen und auf das dafür vorgesehene **erste Feld** auf der **Entwicklungsleiste 2 oder 3** setzen. Das Feld muss frei sein.
- Falls dein Rudel genügend persönliche Ziele erreicht hat, kannst du den **Welpenwürfel** oberhalb deines **Fuchsbautableau** platzieren, um **Instinkte** zu entwickeln.
- Entwickle neue **Instinkte** (Siehe Seite 12)



Wölfe Zurückrufen

Am Ende einer Runde kehren die Wölfe zurück.

- Alle **Hindernisse** in den Gebieten werden entfernt.
- Die **Erkundungsplättchen** ohne **Jagdplättchen** werden.
- aufgefüllt Aufholmechanismus Zähle die **orangenen Felder** auf der **Siegpunktleiste** zwischen dir und dem führenden Rudel und addiere den Wert zu deinen **Rudelpunkten**. Das führende Rudel geht leer aus.
- Die Füchse kehren in die Mitte zurück.
- Der **Biber** verlässt den Fuchs.
- Verwendete **Bonusplättchen** werden abgeworfen.
- Der **Jäger** oder der **Fotograf** zieht ein Gebiet weiter.

Ende des Spieles

Das Spiel endet mit dem Beenden der 4. Runde und die restlichen **Siegpunkte** werden ermittelt:

- Addiere die **Siegespunkte** aus deinem **Jagdlager**.
- Addiere die **Würfelwerte** deiner **Welpenwürfel** als **Siegespunkte**.
- Kontrolliere, ob du **persönliche Ziele** erreicht hast. Addiere gegebenenfalls die **Siegespunkte** oder ziehe die Strafpunkte der nicht erreichten **persönlichen Zielen** von den **Siegespunkten** ab.

Berge

In den Bergen finden die Rudel verschiedene Belohnungen und Aktionsmöglichkeiten.

Neue persönliche Zielkarten

- Setze **alle Würfelpunkte** ein um eine neue **persönliche Zielkarte** zu ziehen, eine Zielkarte auf der Hand zu ersetzen oder **4 Rudelpunkte** gutzuschreiben. Ersetzte Karten kommen zurück unter deinen Nachziehstapel.
- Lege eine **Würfelsperre** auf den **Aktionswürfel**.
- Nach der Aktion endet dein Zug.

Berge erforschen

- Wähle ein **Gebiet** in den **Bergen** und lege deinen **Aktionswürfel** in das erste verfügbare Feld.
- Zahle allfällige Kosten.
- Du kannst den **Würfelwert** mit **Rudelpunkten** erhöhen.
- Wenn du alle **Würfelpunkte** eingesetzt hast, lege eine **Würfelsperre** auf den **Aktionswürfel**.
- Du kannst nur ein **Gebiet** pro Zug erforschen.

Setze deine **Würfelpunkte** ein, um die **Belohnungen** der **Erkundungsplättchen** zu erhalten:

- Setze **2 Würfelpunkte** ein, um auf einer **Fährtenleiste** deiner Wahl voranzukommen.
- Setze **2 Würfelpunkte** ein, um eine **Ressource** deiner Wahl zu nehmen.
- Setze **3 Würfelpunkte** ein, um zu **jagen**.

Instinkte

Um die **Instinkte** deiner **Welpen** zu entwickeln, musst du auf den **Rudeltableau** mit dem **Welpenwürfel** voranschreiten und **persönliche Ziele** erfüllen um die **Welpenwürfel** auf dein **Fuchsbautableau** zu übertragen.



Um die **Holwürfel** in deiner Farbe auf einen **Instinkt** zu übertragen muss:

- a) Ein **Welpenwürfel** auf dem entsprechenden Feld oberhalb des **Holzwürfels** auf deinem **Fuchsbautableau** liegen.
- b) Das **Fuchsbautableau** muss mit **Fuchsbauplättchen** bis zum **Holzwürfel** erkundet sein.

Ist beides erfüllt, erlangt dein Rudel einen **Instinkt** deiner Wahl. lege den **Holzwürfel** auf einen **Instinkt** auf dem **Bonus- und Instinkttableau**. Diesen **Instinkt** behältst du bis zum Spielende.

Persönliche Ziele



Wenn dein Rudel **persönliche Ziele** erreicht, gibt es zusätzliche **Siegespunkte** und eine **Belohnung**.

Persönliche Ziele brauchst du auch am Ende der **Entwicklungsleiste**, um **Instinkte** zu entwickeln.

- Weitere **persönliche Ziele** bekommt man in den **Bergen**.
- **Siegespunkte** und **Belohnungen** werden am **Ende des Zuges** verteilt.
- Wenn am **Ende des Spieles** ein oder mehrere aktive **persönliche Ziele** nicht erreicht sind, werden **Strafpunkte** von den **Siegespunkten** abgezogen.

Gebiete



Erkunde Gebiete, sammle Ressourcen, markiere Gebiete und erhalte Belohnungen in diesen 5 Gebieten:



Fluss



Feld



Farm



Wald



Berge

Bonusplättchen



Bonusplättchen lösen Ereignisse aus, aktivieren **Hindernisse** oder geben dem Rudel zusätzliche **Belohnungen**.

- Die **Bonusplättchen** können nur einmalig eingesetzt werden.
- Verwendete **Bonusplättchen** werden nach Gebrauch verworfen.
- Wenn der Stapel leer ist, wird mit verworfenen **Bonusplättchen** ein neuer gemischter Stapel gebildet
- Jeder Stapel ist nach Farbe an das jeweiligen Gebiet gebunden.

Fährten



Jedes Gebiet hat seine **Fährten**. folge ihnen, um die **Belohnungen** zu sammeln.



Fluss



Feld



Wald



Farm

Die **Berge** hat keine **Fährten**. In den **Bergen** kannst du **Fährten** deiner Wahl folgen.

Gemeinsame Ziele



Gemeinsame Ziele beschenken dem Rudel **Siegespunkte** und **Belohnungen**, wenn diese erreicht werden.

- Erreichte **gemeinsame Ziele** können während eines Zuges, mit einem **Holzwürfel** in der eigenen Farbe, als erreicht markiert werden.
- Zeige den anderen Rudeln, wie du das Ziel erreicht hast.
- **Belohnungen** und **Siegespunkte** werden unverzüglich verteilt.
- Jedes **gemeinsame Ziel** kann ein Rudel nur einmal erreichen.

Fuchsbauplättchen



Fuchsbauplättchen bilden den **Fuchsbau** auf deinem **Fuchsbautableau**. Um so mehr **Fuchsbauplättchen** du gezogen und platziert hast, um so weiter ist dein **Fuchsbau** erkundet. Dies ist wichtig, um neue **Instinkte** zu erlangen.

Fuchsbau-Bonusplättchen



Die **Fuchsbau-Bonusplättchen** sind besonders starke **Fuchsbau-plättchen**. Du kannst damit deinen **Fuchsbau** erweitern oder bestehende **Fuchsbauplättchen** ersetzen.

- Falls du eine **Belohnung** auf dem **Fuchsbauplan** überdeckst, nimm dir die **Belohnung**.
- **Fuchsbau-Bonusplättchen** werden unverzüglich aufgefüllt, wenn ein **Fuchsbau-Bonusplättchen** genommen wurde.

Rudelfähigkeit



- Nutze deine einmalige **Rudelfähigkeit** im Spiel.
- Nimm dir zu Beginn des Spieles die **Belohnungen**, die du überdeckst mit der **Rudelfähigkeit**.
- Einige **Belohnungen** erlauben es dir, die **Rudelfähigkeit** zu tauschen. Nach einem Tausch verfällt die alte **Rudelfähigkeit**.

Jäger/Fotograf



Der **Jäger/Fotograf** bewegt sich im Uhrzeigersinn durch die **Gebiete**. Jede Runde wechselt er das **Gebiet**. Auch **Bonusplättchen** in den **Gebieten** können den Jäger/Fotografen dazu bewegen, das **Jagdgebiet** zu wechseln.

Falls sich der Jäger/Fotograf im Gebiet befindet, gilt folgendes:

- Die Füchse können in diesem Gebiet nicht **jagen**.
- Die Füchse können das **Gebiet** nicht markieren.

Käse



Der Fuchs mit dem **Käse** kann diesen in seinem Zug gegen **4 Rudelpunkte** oder am Ende der Runde wahlweise in **4 Rudelpunkte** oder **4 Siegpunkte** eintauschen.

Der **Käse**, der **Glücksstern** und der **Biber** existieren nur einmal. Diese können mit einem entsprechenden **Bonusplättchen** gestohlen werden.

Hindernisse



Wenn **Bonusplättchen** aufgedeckt werden, können **Hindernisse** auftauchen. Wenn ein Fuchs ein **Hindernis** findet, kann er dieses in einem **beliebigen Gebiet** aktivieren.



Wolf

Wenn der **Wolf** in einem **Gebiet** anwesend ist, gilt folgendes:

- Die Füchse können **nicht jagen**
- Die Füchse können der **Fährte** in diesem **Gebiet** nicht folgen.
- Der **Wolf** verlässt das Gebiet am Ende der Runde.



Bär

Wenn ein sich ein **Bär** im **Gebiet** befindet, gilt folgendes:

- Zu jeder gesammelten **Ressource** erhält der Fuchs **eine weitere Ressource** nach Wahl.
- Der **Bär** verlässt das Gebiet am Ende der Runde.

Glücksstern



Der Fuchs mit dem **Glücksstern** ist von allfälligen Bewegungseinschränkungen **Tag/Nacht** ausgenommen.

- Der **Glücksstern** verbirgt sich unter den **Bonusplättchen**.
- Es gibt nur einen **Glücksstern**.
- Der Glücksstern erlischt am Ende der Runde.

Biber



Der Fuchs mit einem **Biber** hat einen Damm (im entsprechenden Gebiet). Der Biber verbirgt sich unter den **Bonusplättchen** in den Gebieten.

- Der Fuchs, welcher den **Biber** gefunden hat, legt den **Biber** vor sich hin und die **Bonusplättchen** auf eine beliebiges Erkundungsplättchen in dem Gebiet, in dem der Biber gefunden wurde.
- Wenn ein anderer Fuchs den **Biber** kreuzt, verliert er **2 Punkte** auf einem der **Aktionswürfel**. (Falls kein **Aktionswürfel** im Spiel ist oder dieser weniger als 2 Punkte aufzeigt: bis zu **2 Rudelpunkten**). Der Fuchs mit dem **Biber** kriegt **2 Punkte** auf einem **Aktionswürfel** gutgeschrieben. (Falls kein **Aktionswürfel** im Einsatz ist oder dieser die maximale Punktzahl zeigt: bis zu **2 Rudelpunkte**).
- Der **Biber** verlässt den Fuchs am Ende der Runde.



Sturm

Tobt ein **Sturm** im Gebiet, gilt folgendes:

- Am **Tag** kann ein Fuchs maximal **ein Erkundungsplättchen** pro Zug voranschreiten, in der **Nacht** maximal **zwei Erkundungsplättchen**
- Der **Sturm** verzieht sich am Ende der Runde.



Lager

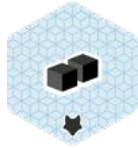
Wenn ein **Lager** in einem Gebiet aufgeschlagen ist, gilt folgendes:

- Alle Füchse im **Gebiet** erhalten am Ende der Runde **2 Rudelpunkte** extra.
- Das **Lager** wird am Ende der Runde abgebaut.

Schicksal



Der **Jäger/Fotograf** wechselt das **Gebiet**



2 Rudelpunkte



Zieh ein **Jagdplättchen** vom Stapel



Zieh ein **Fuchsbauplättchen** und lege sie in deinen **Fuchsbau**



Erhöhe den Wert eines **Welpenwürfels**



Schreite auf einer **Fährte** deiner Wahl **ein Feld** voran



Nimm dir **eine Ressource** deiner Wahl

Jagd



Gescheiterte Jagd



2 Rudelpunkte und **eine Ressource** deiner Wahl



2 Rudelpunkte und **eine Ressource** deiner Wahl



2 Rudelpunkte und **eine Ressource** deiner Wahl



2 Rudelpunkte



2 Rudelpunkte



2 Rudelpunkte

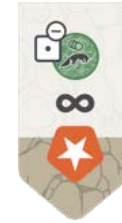


3 Rudelpunkte

Instinkt



Instinkte bleiben bis zum Ende des Spiels wirksam. ∞



Die Kosten für die **Jagd** verringern sich um **1**

Verdoppele den **Jagdertrag**



Zieh **2** statt **1 Fuchsbauplättchen** (Nur bei der Aktion)

Der **Biber** gibt dir **3** statt **2 Würfelpunkte**



Erhalte **1 Rudelpunkt** mehr, wenn du **Rudelpunkte** erhältst

Nimm jeweils eine beliebige **Ressource**, wenn du **Ressourcen** erhältst



Beim Erkunden darfst du dich **1 Feld** weiter bewegen

Beim **markieren** erhältst du zusätzlich **1 Rudelpunkt**



Die **Kosten** auf der **Entwicklungsleiste** werden um **1 Rudelpunkt** verringert.

Rudelfähigkeit



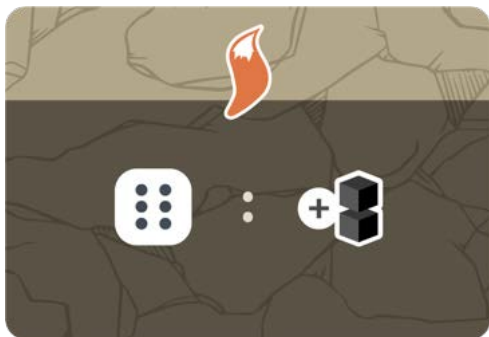
Die **Rudelfähigkeit** gibt deinem Rudel eine Sonderfähigkeit, die nur ihr nutzen kannst.



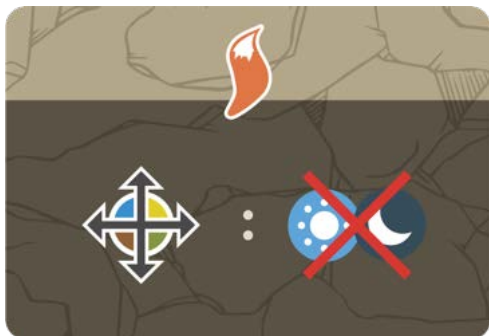
Wenn der Fuchs auf einer bestimmten **Fährte** voranschreiten kann, darf er auf einer **Fährte** seiner Wahl voranschreiten.



Erhalte für jede **Jagd** **zwei Rudelpunkte** zusätzlich, auch wenn diese nicht erfolgreich war.



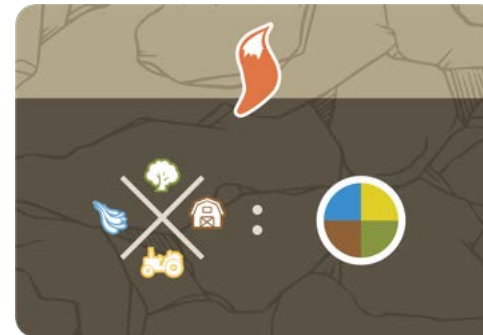
Mit jeder gewürfelten 6 auf einem deiner **Aktionswürfel**, erhältst du zwei **Rudelpunkte** zusätzlich.



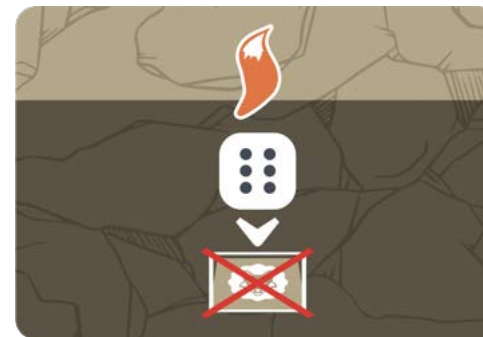
Tag/Nacht hat keinen Einfluss auf die Bewegungen in den Gebieten. Du kannst immer bis zu **3 Erkundungsplättchen** voranschreiten. Es sei denn, ein Hindernis schränkt deine Bewegungen ein.



Jedes Mal, wenn du auf der **Siegpunkteleiste** ein **orangefeld** überschreitest, kannst du dir eine **Ressource** deiner Wahl nehmen.



Jedes Mal, wenn du eine bestimmte **Ressource** sammelst, kannst du diese durch eine **Ressource** deiner Wahl tauschen.



Mit jeiner gefürfelten 6 auf einem deiner **Aktionswürfel** kannst du auch ein gesperrtes **Aktionsfeld** nutzen.

Schicksalsplättchen



Nimm den **Käse**.



Nimm eine **Ressource** deiner Wahl.



Erhöhe die **Rudelpunkte** um **2**.



Markiere ein Gebiet deiner Wahl.



Schreite auf einer **Fährte** deiner Wahl voran.

Fährenplättchen



Nimm dir **1 Ressource** deiner Wahl.



Schreite auf der **Farm-Fährte** 1 Feld voran.



Schreite auf der **Fluss-Fährte** 1 Feld voran.



Schreite auf der **Wald-Fährte** 1 Feld voran.



Schreite auf der **Feld-Fährte** 1 Feld voran.



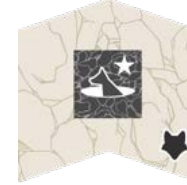
Ziehe ein **Jagdplättchen** vom Stapel.



Ziehe eine neue **persönliche Zielkarte**.



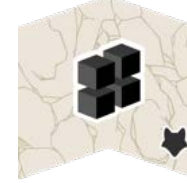
Erhöhe den Wert eines **Welpenwürfels**.



Nimm dir ein **Fuchsbau-Bonusplättchen** und platziere es im **Fuchsbau**.



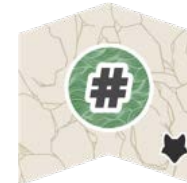
Ziehe und tausche eine **Rudelfähigkeit**.



Erhöhe die **Rudelpunkte** um **4**.

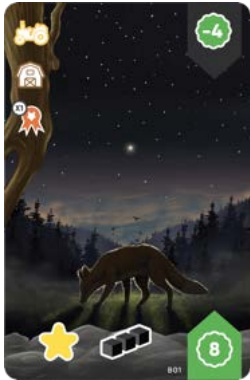


Nimm den **Käse**.



Wandle deine **Jagdsammlung** sofort in **Siegpunkte** um. Die **Jagdsammlung** bleibt bestehen.

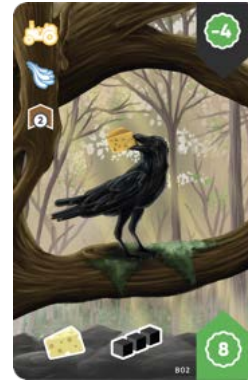
Persönliche Zielkarten



Ziel:
Je **1 Ressource** aus dem **Feld** und der **Farm** sowie eine erledigte **persönliche Zielkarte**

Belohnung:
Der Glücksstern, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

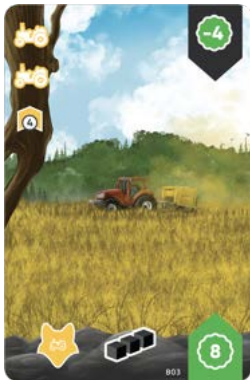
Strafe:
4 Siegpunkte



Ziel:
Je **1 Ressource** aus dem **Gebiet Feld** und dem **Gebiet Fluss** sowie das 1. Feld auf der **Fährte** im **Gebiet Farm** erreicht.

Belohnung:
Der Käse, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

Strafe:
4 Siegpunkte



Ziel:
2 Ressourcen aus dem **Gebiet Feld** sowie das 4. Feld der **Fährte** im **Gebiet Feld** erreicht.

Belohnung:
Bonusplättchen aus dem Gebiet Feld, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

Strafe:
4 Siegpunkte



Ziel:
2 Ressourcen aus dem **Gebiet Farm** sowie **2 Jagdplättchen** im **Jagdlager**

Belohnung:
Bonusplättchen aus dem **Gebiet Farm**, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

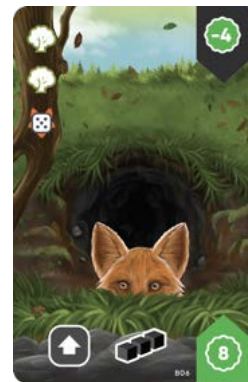
Strafe:
4 Siegpunkte



Ziel:
2 Ressourcen aus dem **Gebiet Fluss** sowie das 2. Feld auf der **Fährte** im **Gebiet Fluss** erreicht

Belohnung:
1 Jagdplättchen, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

Strafe:
4 Siegpunkte



Ziel:
2 Ressourcen aus dem **Gebiet Wald** sowie mindestens einen **Welpenwürfel** mit dem **Wert 5**

Belohnung:
1 Welpenwürfel-Punkt, 3 Rudelpunkte, 8 Siegpunkte

Strafe:
4 Siegpunkte



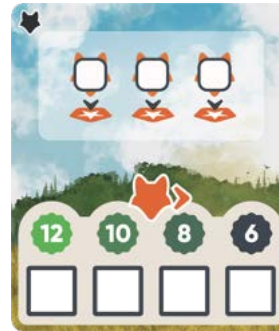
Weitere Karten in Entwicklung

Gemeinsame Ziele



Ziel:
3 erledigte **private Ziele**

Belohnung:
1 Punkt auf einem **Welpenwürfel** und
entsprechende **Siegespunkte**



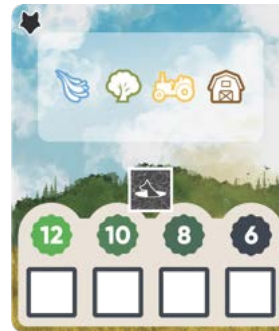
Ziel:
3 entwickelte Instinkte.

Bonus:
1 **Welpenwürfel** auf einer
Entwicklungsleiste ein Feld
vorbewegen und entsprechende
Siegespunkte.



Ziel:
3 aneinanderhängende
Fuchsbauplättchen.

Blohnung:
1 zusätzliche **persönliche Zielkarte**
und die entsprechenden
Siegespunkte.



Ziel:
Je eine **Ressource** von jedem
Gebiet.

Bonus:
1 **Fuchsbau-Bonusplättchen** und
die entsprechenden **Siegespunkte**.



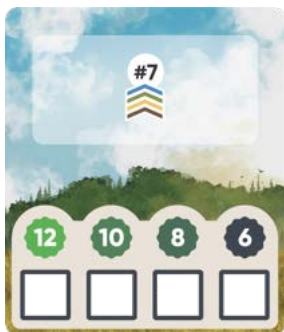
Ziel:
4 markierte **Entdeckungsplättchen**
in 4 verschiedenen **Gebieten**.

Belohnung:
Ein **Welpenwürfel** um 1 entwickeln
und entsprechende **Siegespunkte**.



Ziel:
4 erreichte **private Ziele**

Bonus:
1 **Welpenwürfel-Punkt** und
entsprechende **Siegespunkte**



Ziel:
Erreiche das 7. Feld einer **Fährte**

Belohnung:
Entsprechende **Siegespunkte**



Ziel:
3 **Jagdplättchen** in deinem
Jaglager

Bonus:
1 zusätzliche **persönliche
Zielkarte** und die entsprechenden
Siegespunkte

Bonusplättchen



Auf der Hand behalten
Typ: Aktion
 Platziere einen **Aktionswürfel** um ein beliebiges **Gebiet zu markieren**. Der **Aktionswürfel** und das **Bonusplättchen** sind damit aufgebraucht.



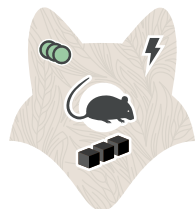
Auf der Hand behalten
Typ: Aktion
 Platziere einen **Aktionswürfel** auf dem **Bonusplättchen**, um ein zusätzliches **persönliches Ziel** zu ziehen. Der **Aktionswürfel** und das **Bonusplättchen** sind damit aufgebraucht.



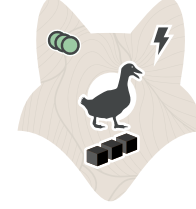
Auf der Hand behalten
Typ: Aktion
 Platziere einen **Aktionswürfel** und zahle eine beliebige **Ressource** um einen **Welpenwürfel** um 1 Punkt zu erhöhen. Der **Aktionswürfel** und das **Bonusplättchen** sind damit aufgebraucht.



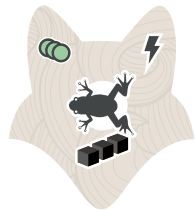
Auf der Hand behalten
Typ: Biber
 Platziere die **Bonuskachel** im **Gebiet**, in welchem du den **Biber** gefunden hast und nimm dir den **Biber**.



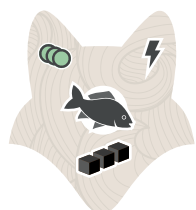
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



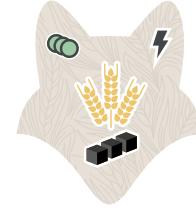
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



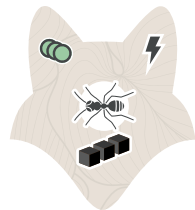
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



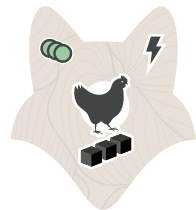
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



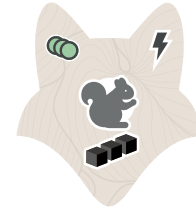
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



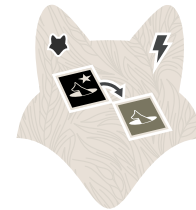
Soforteffekt
Typ: Instant
 Addiere **3 Rudelpunkte**.



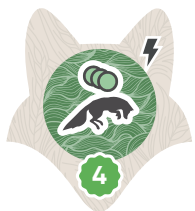
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Nimm dir den **Glücksstern**. Wenn ein anderer Fuchs den **Glücksstern** besitzt, klau ihn.



Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Nimm dir den **Käse**. Falls ein anderer Fuchs den **Käse** besitzt, klau ihn.



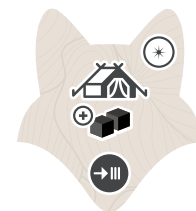
Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Zieh eine **Fuchsbau-Bonusplättchen** und lege sie in deinen **Fuchsbau**.



Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Tausche **1 Jagdplättchen** aus deiner **Jagsammlung** gegen **4 Siegpunkte**.



Soforteffekt
Typ: Belohnung
 Verschiebe den **Jäger** oder den **Fotografen** im Uhrzeigersinn in das nächste Jagtgebiet.



Auf der Hand behalten
Typ: Hindernis / Lager
 Platziere das **Lager** in einem **Gebiet** deiner Wahl. Falls das **Lager** bereits gebaut ist, kannst du es verschieben.



Auf der Hand behalten
Typ: Hindernis / Sturm
 Platziere das Hindernis **Sturm** in einem **Gebiet** deiner Wahl. Tobt der **Sturm** bereits in einem **Gebiet**, kannst du den **Sturm** in ein anderes **Gebiet** verschieben.



Auf der Hand behalten
Typ: Hindernis / Bär
 Platziere den **Bär** in einem **Gebiet** deiner Wahl. Falls sich der **Bär** bereits in einem **Gebiet** herumtreibt, kannst du den **Bär** in ein anderes **Gebiet** verschieben.



Auf der Hand behalten
Typ: Hindernis / Wolf
 Platziere den **Wolf** im **Gebiet** deiner Wahl. Falls sich der **Wolf** bereits in einem **Gebiet** herumtreibt, kannst du den **Wolf** in ein anderes **Gebiet** verschieben.

Symbolerklärung

	Rudelpunkte
	Ressource
	Siegpunkte
	Rudel
	Aktionswürfel
	Gebietsmarker
	Gebiet markieren
	Welpenwürfel
	Welpen entwickeln
	Welpenwürfel transferieren
	Zusätzlicher Welpenwürfel
	Zusätzlicher Fortschritt Welpenwürfel
	Welpenwürfel erhöhen
	Wirf einen Aktionswürfel / Aktionswürfel erneut werfen
	Fuchs im Gebiet bewegen
	Käse
	Glückssten
	Biber
	Jäger / Fotograf
	Gesperzte Würfel/Felder
	Zieh eine Fuchsbauplättchen

	Ressourcen: Fluss, Wald, Feld, Farm
	Ressourcen: Berge (freie Wahl)
	Fährtenleisten
	Fährten nach Wahl voranschreiten
	Bonusplättchen
	Zusätzliches persönliches Ziel
	Aktionswürfel erneut werfen
	Auf der Hand behalten
	Erweiterung
	Soforteffekt
	Hindernis
	Jagen
	Missglückte Jagd
	Welpenwürfel auf den Fuchsbau transferieren
	Persönliches Ziel
	Gemeinsames Ziel
	Fuchsbauplättchen
	Fuchsbau-Bonusplättchen
	Platzier ein Fuchsbauplättchen
	Schicksalsplättchen
	Schicksalswürfel
	Tag / Nacht

	Ende des Zuges
	Ende der Runde
	Ende des Spieles
	Rundenabrechnung
	Spielabrechnung
	Summe Siegpunkte
	Gebiete
	Fuchsbau
	Instinkt- und Bonustableau
	Jagdlager
	Instinkt
	Eingeschränkte Fläche für Aktionswürfel
	Gesperzte Fläche für Aktionswürfel
	Spiel mit 2 Rudeln
	Erhöhe den Wert eines Aktionswürfels
	Reduziere den Wert eines Aktionswürfels
	Vorgabewert des Aktionswürfels
	Hindernisse: Wolf, Sturm, Bär, Lager
	Aufholmechanismus