



## Jäger & Sammler

### Auerochsen-Varianten

- **Der Auerochse stärkt die Tiere.** Jedes Rotwild auf einer Wiese mit mindestens einem Auerochsen bringt 3 Punkte statt der üblichen 2. Die Tiere werden wie üblich von Tigern gefressen. Auf Mammut hat der Auerochse keine Wirkung.
- **Der Auerochse verjagt einen Tiger.** Sofort wenn der Auerochse an eine Wiese mit einem Tiger angelegt wird, flüchtet einer der selbigen und wird mit einem der grünen Steinchen abgedeckt. Er frisst kein Wild mehr. Befindet sich noch kein Tiger auf der Wiese, verfällt die Aktion. Es können später neue Tiger an die Wiese gelegt werden.
- **Die Auerochsenherde.** Je mehr Auerochsen sich auf einer Wiese befinden, desto mehr Punkte gibt jeder einzelne. Ein Auerochse wird wie bisher mit 2 Punkten gewertet, 2 Ochsen bekommen je 3 Punkte und alle 3 zusammen geben je 4 Punkte. In einer etwas verschärften Version, könnte ein einzelner Auerochse auch keine Punkt bringen, die übrige Staffelung bleibt gleich.
- **Der Auerochse als Reittier.** Unabhängig von den üblichen Satzregeln kann zusammen mit dem Auerochsen ein weiterer Jäger eingesetzt werden, auch wenn die Wiese bereits besetzt ist.
- **Der Auerochse vertreibt einen Jäger.** Nach Anlegen eines Auerochsen kann der aktive Spieler einen eigenen oder einen fremden Jäger von der Wiese zurücknehmen. Der jeweilige Spieler erhält die Jäger zurück und kann sie im nächsten Zug wieder (regelkonform) einsetzen.
- **Domestizierter Auerochse.** Ein Auerochse an einem Flußsystem mit Hütte zählt bei Spielende 5 Punkte für den/die Besitzer der Hütte.
- **Auerochse als Abrissbirne.** Ein Spieler, der einen Auerochsen an ein Flusssystem mit eigener Hütte anlegt, kann diese zurücknehmen um sie später an anderer Stelle (regelkonform) neu einzusetzen. (Diese beiden Vorschläge haben den kleinen Haken gemeinsam, dass sie sich auf den Fluß beziehen, obwohl der Auerochse auf einer Wiese steht, was die Handhabung etwas kompliziert macht.)
- **Auerochse als Pflug-Zugtier.** Beim Anlegen eines Auerochsen, kann sich der Spieler dafür entscheiden eine Hütte auf das Kärtchen zu setzen. Dies geschieht unabhängig von Jägern, die sich eventuell auf der Wiese befinden. Andere Hütten sperren wie üblich. Dieser Auerochse ermöglicht es, die Wiese als Ackerland zu nutzen. Hierbei gibt es zwei mögliche Wertungsarten:
  1. Das besetzte Kärtchen und die umliegenden 8 Felder können bewirtschaftet werden, wobei jedes Feld einen Punkt bringt. Ist das Kärtchen vollständig umbaut, kann die Hütte zurückgenommen werden. Insgesamt wird also gewertet wie beim Kloster.
  2. Es kann jedes reine Wiesenfeld bewirtschaftet werden. Die Hütte bleibt bis zum Spielende auf der Wiese stehen. Bei der Wertung gibt jedes Wiesenfeld, auf dem sich kein Tier befindet 1 Punkt. (Der Acker-Ochse ist eigentlich mein persönlicher Favorit, leider ist eine sehr ähnliche Idee bereits in König & Späher umgesetzt. Was diese Variante für Besitzer der Mini-Erweiterung überflüssig