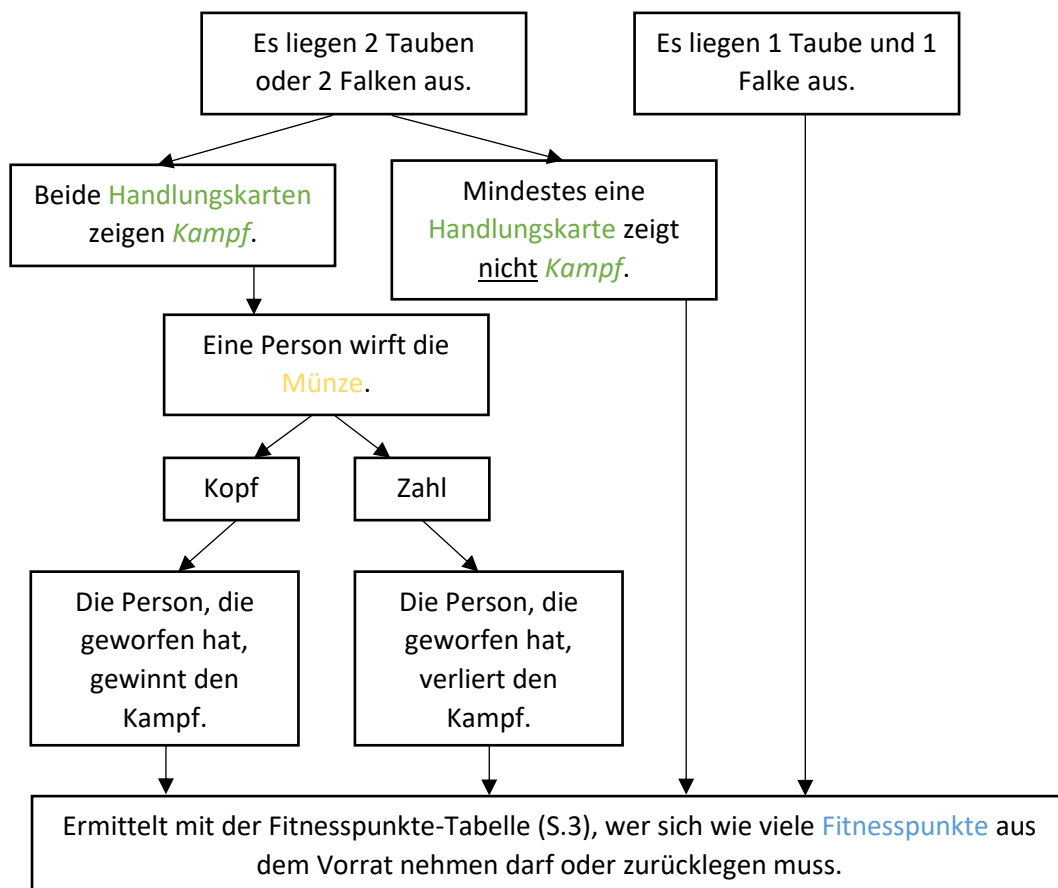


2. Anschließend wählt jede Person verdeckt eine ihrer drei Handlungskarten.



3. Die Spieler decken ihre Handlungskarten gleichzeitig auf. Abhängig von den ausliegenden Strategie- und Handlungskarten werden Fitnesspunkte verteilt.



4. Die Strategiekarten werden abgeworfen. Die Handlungskarten nehmen die Spieler wieder zurück auf die Hand.
5. Die Schritte 1.-4. werden so lange wiederholt, bis der Stapel mit den Strategiekarten leer ist. Wer jetzt die meisten Fitnesspunkte hat, hat gewonnen.

Fitnesspunkte-Tabelle

+ : nimm die **Fitnesspunkte** aus dem Vorrat - : lege die **Fitnesspunkte** von dir zurück in den Vorrat

Auf Seite 4 gibt es ein Beispiel.

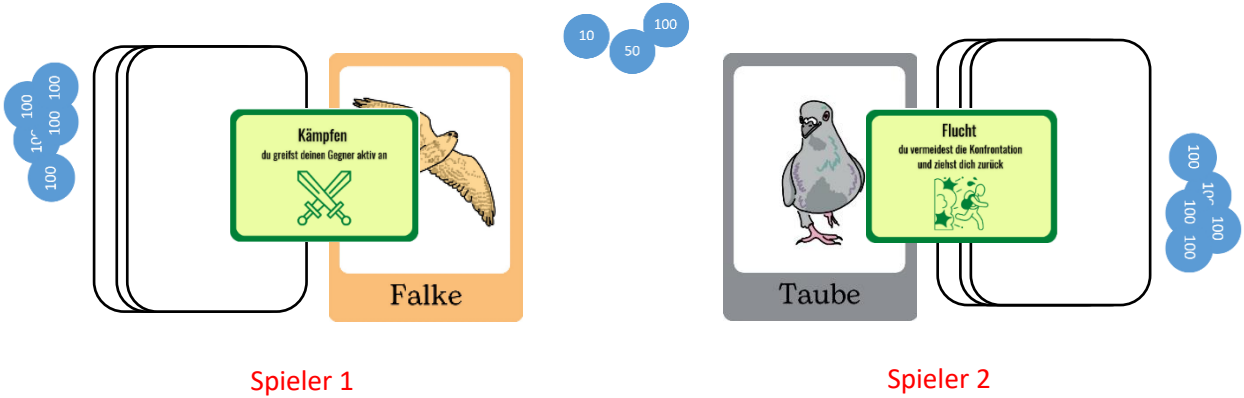
Strategiekarten	Falke			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
Falke	<i>Kampf</i>	+ 50 / -100 *	+ 50 / -10	+ 50 / 0
	<i>Drohen</i>	-10 / + 50	- 10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Strategiekarten	Taube			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
Taube	<i>Kampf</i>	+ 50 / -100 *	+50 / - 10	+50 / 0
	<i>Drohen</i>	-10 / +50	-10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Strategiekarten	Falke			
	Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>	<i>Fliehen</i>
Taube	<i>Kampf</i>	- 100 / + 50	0 / -10	+ 50 / 0
	<i>Drohen</i>	-100 / +50	- 10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

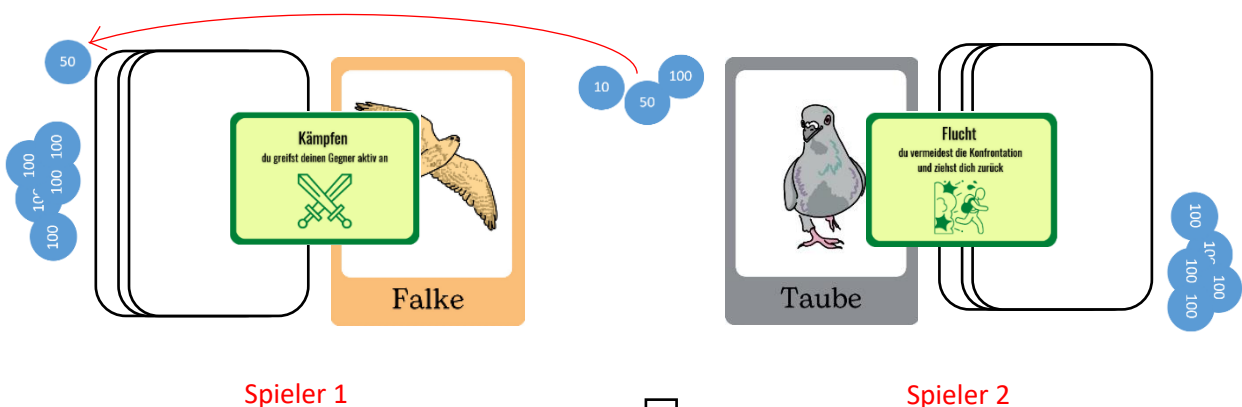
* Entscheidung durch Münzwurf: Der Gewinner erhält 50 **Fitnesspunkte**. Der Verlierer muss 100 **Fitnesspunkte** zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Beispiel



Strategiekarten		Falke		
		Handlungskarten	<i>Kampf</i>	<i>Drohen</i>
Taube	<i>Kampf</i>	-100 / +50	0 / -10	+50 / 0
	<i>Drohen</i>	-100 / +50	-10 / -10	-10 / 0
	<i>Fliehen</i>	0 / +50	0 / -10	0 / 0

Spieler 1 darf sich 50 Fitnesspunkte aus dem Vorrat nehmen. Spieler 2 behält seine Fitnesspunkte.



Strategiekarten abwerfen und Handlungskarten zurück auf die Hand nehmen.