

Hund! herum!



Autor: Gunter Baars
Illustration: Dynamo Ltd.
Design: DE Ravensburger / KniffDesign

Ravensburger® Spiele Nr. 21 892 9

Das turbulente Roulette
um leckere Knochen für
2–4 Hundefreunde von 5–99 Jahren



Auf die Plätze, fertig? Wuff!
Schon wieder rollt der Ball durch die Gärten.
Die frechen Hunde flitzen hinterher. Noch interessanter als der Ball sind die leckeren Knochen, auf die es alle abgesehen haben. Stoppt der Ball, entdecken sie diese. Aber nur zur Fütterungszeit werden die Knochen an die hungrigen Vierbeiner verteilt. Die beiden Wachhunde passen auf, dass es in den Gärten nicht wild durcheinander geht.
Wer mit etwas Glück und taktischem Geschick die meisten Knochen für seinen Hund ergattert, gewinnt.
Das Spiel ist spannend bis zum Schluss, denn das Hunde-Roulette sorgt immer wieder für überraschende Wendungen.

Inhalt:

- ① 1 vierteiliges Spielgerät, 24 GummifüÙe
- ② 4 Gartentafeln
- ③ 4 Lauf tafeln
- ④ 42 Hundekarten
- ⑤ 2 Fütterungskarten
- ⑥ 1 Holzball
- ⑦ 70 Knochen
- ⑧ 2 Wachhunde,
2 AufstellfüÙe
- ⑨ 4 Hundetafeln
- ⑩ 1 Wackelknochen –
gegen wackelige Tische



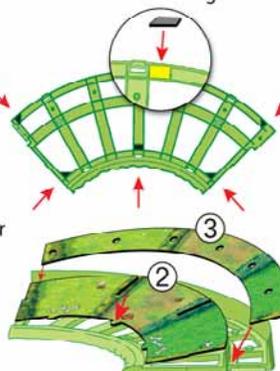
Ravensburger

Vor dem ersten Spiel

brecht ihr aus den Stanztafeln die acht Tafeln für das Spielgerät, die vier Hundetafeln und die beiden Wachhunde vorsichtig aus.

Bereitet nun das Spielgerät vor. Alle vier Teile des Spielgerätes haben auf der Unterseite sechs Vertiefungen, in die die Gummifüße eingeklebt werden.

Legt die farbigen Tafeln in die vier Teile des Spielgerätes ein. Montiert zuerst die Gartentafeln ② auf die inneren Felder. Schiebt dazu die drei Nasen an der Innenseite der Tafeln in die drei Öffnungen und lasst dann den äußeren Rand nach unten einrasten. Drückt die Tafel fest an den Boden. Anschließend werden die Lauftafeln ③ auf die äußeren Felder geklipst. Lasst auch hier zuerst die innere Seite und danach die Außenseite einrasten und drückt die Tafel an. Die Tafeln werden nicht wieder aus dem Spielgerät herausgenommen.



Steckt die beiden Wachhunde in die Aufstellfüße.



Vorbereitung:

- Setzt die vier Teile des Spielgerätes, wie unten abgebildet, zusammen und stellt es in die Tischmitte. Achtet darauf, dass die Schaufel neben dem Eimer und der Turnschuh neben dem Fußball liegt.



- Legt den Ball auf die Lauftafeln. Falls euer Tisch wackelt, könnt ihr den Wackelknochen unter das zu kurze Tischbein legen.

Achtung: Es ist wichtig, dass das Spiel auf einem gerade stehenden Tisch gespielt wird, damit der Ball auf allen Feldern der Lauftafeln liegen bleiben kann!

- Jeder von euch sucht sich eine Hundetafel aus und legt diese vor sich ab. **Ganz wichtig:** Bei 2 Spielern nehmt ihr die Tafeln mit dem gelben und rosafarbenen Napf, bei 3 Spielern kommt die Tafel mit dem blauen Napf dazu. 4 Spieler spielen mit allen Tafeln.



Vergesst nicht, eurem Hund einen lustigen Namen zu geben, damit er nicht verwechselt wird.

- Je nachdem wie viele Spieler ihr seid, bereitet ihr die Spielkarten vor: Dazu befinden sich auf den Rückseiten der Karten verschiedene Ziffern von 2 bis 4. Nehmt alle Karten, die die Anzahl der Spieler anzeigen. Seid ihr zum Beispiel drei Spieler, wählt ihr alle Karten aus, auf deren Rückseite sich die Ziffer „3“ befindet, egal ob noch weitere Ziffern darauf sind. Das sind folgende Karten:



- Sucht die beiden Fütterungskarten aus dem Stapel und legt diese bereit.
- Alle anderen Hundekarten legt ihr zur Seite, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

- Legt den Stapel verdeckt in die Mitte des Spielgerätes.
- Deckt vom Kartenstapel so viele Karten auf, wie Spieler mit-spielen, also 2, 3 oder 4 Karten, und legt diese offen, mit den Hunden nach oben, neben den Kartenstapel.
- Mischt und teilt den Stapel in drei, etwa gleichgroße Teile und legt die beiden Fütterungskarten, mit der Rückseite (Pfote) nach oben, in die beiden Zwischenräume. Legt die Karten nun wieder übereinander.
- Stellt die beiden Wachhunde in zwei beliebige, etwa gegen-überliegende Gärten.
- Legt die Knochen bereit.



Ziel des Spiels

ist es, für euren Hund die meisten Knochen zu sammeln. Doch nur zur Fütterungszeit werden die Knochen verteilt.

- Für Hundekarten, die in Gärten mit Knochen liegen, erhaltet ihr bei der Fütterung die entsprechende Anzahl an Knochen.
 - Für Hundekarten, die in Gärten mit Häufchen liegen, bekommt ihr die entsprechende Anzahl Knochen abgezogen.
- Spielt eure Hundekarten also möglichst clever aus!**

Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler darf beginnen. Führt nachstehende Aktionen hintereinander aus:

Spielverlauf in Kürze:

1. Ball bewegen
2. Aktionen im Garten durchführen
 - a) Garten ohne Wachhund
 - b) Garten mit Wachhund
3. Wachhunde bewegen
4. Karte aufdecken, eventuell Fütterung

1. Ball bewegen

Stoße den Ball genau von dem Feld, auf dem er liegt, in beliebiger Richtung an. Der Ball muss mindestens zwei Felder weiterrollen. Wenn er nicht so weit rollt, versuche es noch einmal vom Ausgangsfeld.

2. Aktionen im Garten durchführen

Je nachdem, wo der Ball liegen bleibt, führst du eine der folgenden Aktionen aus:

a) Garten ohne Wachhund

Wähle **eine** der offen liegenden Karten aus der Tischmitte aus und lege diese mit der Hundeseite nach oben in den Garten, in dem der Ball liegen geblieben ist. Liegt in diesem Garten bereits eine Karte, kommt die neue darauf.

Die Symbole in den Gärten haben folgende Bedeutung:



Knochen: In diesem Garten erhältst du **bei der Fütterung** für deinen Hund die Anzahl an Knochen, die auf dem Gartenfeld abgebildet ist.



Häufchen: Hier bekommst du bei der Fütterung einen Knochen abgezogen.

Wichtig: In die Gärten musst du nicht unbedingt eine eigene Karte legen. Ist dir der Garten nicht genug wert? Dann lege besser die Karte eines anderen Spielers.

b) Garten mit Wachhund

Stoppst der Ball auf einem Feld mit Wachhund, darfst du keine Karte aus der Tischmitte ablegen. Dafür ermöglichen dir die Wachhunde eine Sonderaktion:



Kommst du zu Rudi Retriever, nimmst du aus einem beliebigen Garten ohne Wachhund die oberste Karte und versetzt sie in einen angrenzenden Garten nach rechts oder links. Jetzt ist es von Vorteil, wenn du dir gemerkt hast, welche Karten unter welchem Stapel liegen!



Kommst du zu Wibke Windhund, bist du noch einmal am Zug und rollst den Ball erneut.

3. Wachhunde bewegen

Versetze **einen** der beiden Wachhunde im Uhrzeigersinn in den **angrenzenden Garten**. Beide Wachhunde dürfen nicht im selben Garten stehen. Vergisst der Spieler, der am Zug ist, einen Wachhund zu bewegen, dürft ihr ihn mit einem freundlichen „Wuff!“ daran erinnern.

4. Karten in der Tischmitte wieder auffüllen

Decke zum Abschluss deines Zuges eine neue Karte vom Stapel auf. Die Anzahl offen liegender Kärtchen muss immer mit der Spieleranzahl übereinstimmen. Das Aufdecken der Karte entfällt, wenn du vorher Rudi Retriever besucht hast, denn dann hast du ja keine Karte aus der Tischmitte genommen.

Die Fütterung:

Deckst du eine **Fütterungskarte** auf, werden die Hunde mit Knochen belohnt.

Die **Fütterung** findet nach folgenden Regeln statt:

Bei der Fütterung werden nur die Karten gewertet, die als oberste Karte in den Gärten liegen. Auch die Gärten, in denen die Wachhunde stehen, werden mitgewertet.

Gärten mit Knochen:



Jeder Spieler erhält so viele Knochen, wie in Gärten **mit eigenen Hunden** abgebildet sind.

Karten mit dem Hinweis „x2“ verdoppeln die Knochen in diesem Garten. Die Knochen werden auf den Fressnapf der Hundetafel gelegt.

Gärten mit Häufchen:



Liegen deine Hunde in Gärten mit einem Häufchen, wird dir für jedes Häufchen ein Knochen abgezogen. Auch in diesen Gärten zählen die Karten mit dem Hinweis „x2“ doppelt, was in diesem Fall bedeutet, dass zwei Knochen vom Fütterungsergebnis abgezogen werden.

Liegen deine Hunde **nur** in einem oder mehreren Gärten mit Häufchen, erhältst du keine Knochen. Du musst sogar die entsprechende Anzahl Knochen **zurückgeben**. Natürlich nur, wenn du bereits Knochen gesammelt hast.

Nach dem Füttern bleiben die Karten in den Gärten liegen und werden nicht eingesammelt. Karten, die in der nächsten Runde ausgespielt werden, kommen obenauf.

Der Spieler, der die Fütterungskarte aufgedeckt hat, legt diese zur Seite und zieht noch einmal eine Karte vom Stapel. Damit stimmt die Anzahl der offen ausliegenden Karten wieder mit der Spieleranzahl überein. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende

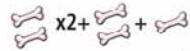
Das Spiel endet, sobald alle Karten restlos verteilt sind. Nun findet noch einmal eine **letzte Fütterung** statt. Sieger ist der Spieler, der seinen Hund mit den meisten Knochen versorgen konnte. Haben mehrere Spieler gleich viele Knochen, teilt ihr euch den Sieg.



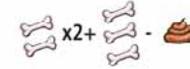
Beispiel für eine Fütterung:



erhält 7 Knochen
($2 \times 2 + 2 + 1$)



erhält 6 Knochen
($2 \times 2 + 3 - 1$)



erhält keinen Knochen
($1 - 1$)



muss 1 Knochen abgeben
($1 - 2$)



Spürhund-Variante für Profis

Vorbereitung:

- Das Spiel wird, wie im Grundspiel beschrieben, vorbereitet.
- Bei dieser Variante halten die Spieler die Spielkarten **auf der Hand**. Dazu werden die Spielkarten wieder entsprechend der Anzahl an Spielern vorbereitet. Seid ihr zum Beispiel vier Spieler, wählt ihr alle Karten aus, auf deren Rückseite sich die Ziffer „4“ befindet. Das sind folgende Karten:



- Sucht die beiden Fütterungskarten aus dem Stapel und legt diese bereit. Alle anderen Hundekarten legt ihr zur Seite, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.
- Mischt den Stapel gut durch. Jeder Spieler **erhält drei Karten**, die er verdeckt auf der Hand hält. Teilt den Stapel in drei, etwa gleichgroße Teile und legt die beiden Fütterungskarten in die beiden Zwischenräume. Legt die Karten nun wieder übereinander und als Stapel verdeckt in die Mitte des Spielgerätes.

Ziel des Spiels

Ist es, möglichst viele Knochen für euren Hund zu sammeln, aber dieses Mal mit geheimen Karten.

Spielverlauf

Der Spielverlauf ist identisch mit dem des Grundspiels. Ausnahme ist, dass keine Karten ausliegen, sondern ihr **die Karten verdeckt auf der Hand haltet**. So könnt ihr das Spiel taktischer spielen, denn eure Mitspieler sehen nicht mehr, welche Karten ihr zum Ausspielen zur Verfügung habt.

Wer am Zug ist, darf eine Karte ausspielen und in dem Garten ablegen, in dem die Kugel liegen geblieben ist.

Nach dem Ausspielen werden die Karten auf der Hand wieder auf **drei Stück** ergänzt. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird noch mit den Handkarten weitergespielt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der **erste Spieler seine letzte Handkarte** in einem Garten ablegt. Nun findet noch einmal eine letzte Fütterung statt. Sieger ist der Spieler, der seinen Hund mit den meisten Knochen versorgen konnte. Auch hier teilt ihr euch bei Gleichstand den Sieg.

