

# So ein Hundeleben

Wolltest du schon immer mal wissen, wie es ist, ein Hund zu sein? Werde einer unserer sechs Helden auf vier Pfoten und finde es selbst heraus! Was haben Labrador, Pudel, Boxer, Windhund, Deutscher Schäferhund und Foxterrier gemeinsam? Sie alle lieben das Abenteuer und laufen ihren Herrchen und Frauchen gelegentlich davon. Durch die Straßen zu streuen macht einfach richtig viel Spaß – besonders, wenn man gegen jeden Laternenpfahl pinkeln und sich mit anderen Hunden raufen kann.

Als Hund musst du dir dein Futter selbst suchen, und das auf Vierbeiner-Art: Durchstößere Abfalleimer nach Leckerbissen und bettle in Restaurants, um ein paar Reste abzustauben. Dabei musst du immer darauf achten, dass dich der Hundefänger nicht erwischt. Mit etwas Glück findest du manchmal einen Knochen, den du dann schnell in deinem Unterschlupf vergraben solltest, bevor ein anderer Hund ihn dir vor deiner Schnauze wegklaubt. Bist du bereit für ein Hundeleben? Du kannst der beste Pelzträger aller Zeiten werden und in „So ein Hundeleben“ den Sieg davontragen, indem du ein wenig List zeigst, und der erste bist, der drei Knochen findet und sie vergräbt.

## Spielinhalte

- 1 Spielbrett
- 6 bemalte Hundefiguren
- 1 bemaltes Hundefänger-Auto
- 6 Hundekarten mit Beschreibungen der 6 verschiedenen Hunderassen
- 1 Würfel
- 72 Aktionskarten (12teiliger Kartensatz für jeden Hund)
- 6 Hunger-Spielmarken
- 6 Unterschlupfkarten
- 15 Abfall-Spielmarken
- 24 Knochen
- 12 Zeitungen
- 48 Pinkel-Spielmarken (8teiliger Satz für jeden Hund)
- 1 Regelbuch

## Anzahl der Spieler

Das Spiel kann mit einer Anzahl von 2 bis 6 Spielern gespielt werden und ist für Kinder von mindestens 8 Jahren geeignet.

## Schnellstartanleitung

Dieses Regelwerk wird dich durch dein erstes Spiel von „So ein Hundeleben“ führen. Wenn du ein schnelles Spiel beendet hast, empfiehlt es sich, die kompletten Spielregeln durchzulesen, um

die vollständige Version des Spiels genießen zu können.

## **Ziel des Spiels**

Der erste Hund, der drei Knochen gefunden und in seinem Unterschlupf vergraben hat, ist der Gewinner.

## **Spielvorbereitung**

Stelle die Knochen, Zeitungen und Abfalleimer-Spielmarken auf. Platziere das Auto des Hundefängers auf das mit einer schwarzen Pfote gekennzeichnete Straßenfeld neben dem Tierheim in der Mitte des Spielbretts.

Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler:

Eine Hunde- und eine Unterschlupfkarte ziehen und alle acht Pinkel- und Hunger-Spielmarken der eigenen Farbe nehmen.

Eine Pinkel-Spielmarke in der Blase des eigenen Hundes aufstellen und die restlichen neben der Hundekarte platzieren.

Die Hunger-Spielmarke der jeweiligen Farbe auf dem vierten Feld der Hungerskala seiner Hundekarte platzieren.

Die eigenen Aktionskarten durchmischen und sie mit der Bildseite nach unten vor sich legen.

Seine Hundekarte im zuvor gezogenen Unterschlupf platzieren.

Der jüngste Spieler beginnt die Partie. Daraufhin folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

## **Aktionskarten**

Aktionskarten bestimmen die Auswirkungen der Aktionen deines Hundes. Die folgende Auflistung beschreibt, welche Auswirkungen die jeweiligen Symbole haben.

## **Restaurant, Abfalleimer, Lieferung**

Trauriger Hund: Du erhältst nichts.

1 Schinken: Bewege deine Hunger-Spielmarke ein Feld nach rechts.

1 Schinken, 1 Stück Fleisch: Bewege deine Hunger-Spielmarke zwei Felder nach rechts.

1 Schinken, 1 Stück Fleisch, 1 Fisch: Bewege deine Hunger-Spielmarke drei Felder nach rechts.

Knochen: Platziere ihn im Maul des Hundes, falls dort Platz ist.

## **Hundefänger**

Hund im Kescher gefangen: Dein Hund lässt all seine Knochen und Zeitungen auf dem aktuellen Feld fallen und wird ins Tierheim gebracht.

Hund mit dem Kescher im Maul: Dein Hund ist dem Hundefänger entkommen und bleibt auf dem aktuellen Feld.

## **Tierheim**

Hund hinter Gittern: Dein Hund bleibt im Tierheim und bewegt sich ein Feld nach vorne.

Rennender Hund: Dein Hund verlässt das Tierheim.

## **Kämpfen**

Der Hund mit der höchsten Anzahl von Pfoten auf seiner Karte gewinnt den Kampf.

## Spielzug

### 1. Hunger

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, bewegt er seine Hunger-Spielmarke ein Feld nach links. Wenn es nicht möglich ist, die Hunger-Spielmarke nach links zu bewegen, ist der Hund am Verhungern und muss daraufhin zum ersten Feld im Tierheim bewegt werden.

Geht ein Hund ins Tierheim, werden all seine Knochen und Zeitungen auf dem Feld fallengelassen, auf dem der Hund zu Beginn seines Spielzugs stand. Der Zug des Spielers endet mit dieser Aktion.

### 2. Aktionen des Hundes

Jede Aktion eines Hundes kostet einen Aktionspunkt. Während eines Spielzugs kann der Spieler eine Aktion für jeden Aktionspunkt des Hundes durchführen. Aktionen können in jeglicher Reihenfolge kombiniert werden. Ein Spieler muss nicht alle Aktionspunkte im jeweiligen Spielzug verbrauchen.

#### Fortbewegung

Die Fortbewegung kostet den Hund einen Aktionspunkt pro Feld. Ein Hund kann sich über Felder fortbewegen, die mit dem aktuellen Feld über eine komplette Seitenlänge verbunden sind. Außerdem kann sich ein Hund über Felder bewegen, die von einem anderen Hund oder dem Auto des Hundefängers besetzt sind. Der Hund darf seine Bewegung jedoch nicht auf solchen Feldern beenden.

Betritt ein Hund ein Feld, das mit einer Pinkel-Spielmarke eines anderen Hundes gekennzeichnet ist, so muss der Hund anhalten, um am Pipi zu schnüffeln, und beendet daraufhin seinen Zug.

<b>Die verschiedenen Felder</b>	
<b>Unterschlupf</b>	Das Feld, auf dem dein Hund sein Spiel beginnt und seine Knochen vergräbt. Andere Hunde dürfen ihn nicht betreten.
<b>Straße</b>	Felder, auf denen sich Hunde und der Hundefänger bewegen können. Hunde können sich auf der Straße gegenseitig angreifen.
<b>– mit einem Laternenpfahl</b>	Hunde können gegen den Laternenpfahl pinkeln. Betritt ein Hund ein Feld mit einem Laternenpfahl, der von einem anderen Hund markiert wurde, muss er anhalten und daran schnüffeln.
<b>– mit einem Brunnen</b>	Hunde können vom Brunnen trinken und so Pinkel-Spielmarken für ihre Blase erhalten.
<b>– mit einem Abfalleimer</b>	Hunde können einen Abfalleimer durchstöbern, auf dem sich noch keine Abfall-Spielmarke befindet.

<b>- mit der schwarzen Pfote</b>	Hunde, die aus dem Tierheim entkommen sind, werden zu diesem Feld bewegt. Zu Beginn des Spiels startet das Auto des Hundefängers von dieser Position.
<b>Gebäude</b>	Hunde können Gebäude, die mit Pfoten markiert sind, betreten und verlassen. Gebäude sind sichere Verstecke: Ein in einem Gebäude befindlicher Hund kann nicht angegriffen werden und kann ebenso nicht vom Auto des Hundefängers erreicht werden. Jedoch kann ein in einem Gebäude befindlicher Hund auch keine anderen Hunde angreifen.
<b>- Restaurant</b>	Hunde können hier einmal pro Spielzug um Futter betteln.
<b>- Zeitungskiosk</b>	Hunde können eine Zeitung aufsammeln, die dann an eine bestimmte Adresse geliefert wird.
<b>- Lieferadresse</b>	Hunde können das Gebäude nur betreten, wenn sie eine Zeitung an die jeweilige Adresse liefern.

### Sonstige Aktionen

<b>Aktion</b>	<b>Beschreibung</b>
Den Abfall durchstöbern	Dein Hund durchstöbert einen unmarkierten Abfalleimer. Decke eine Aktionskarte auf und markiere den Abfalleimer auf dem Spielbrett mit einer Abfall-Spielmarke.
Bei einem Restaurant betteln	Dein Hund bettelt bei einem Restaurant. Decke eine Aktionskarte auf. Hunde können in Restaurants nur einmal pro Spielzug um Futter betteln.
Eine Zeitung holen	Dein Hund erhält eine Zeitung vom Zeitungskiosk. Platziere die Zeitung mit der Bildseite nach unten im Maul deines Hundes, damit die anderen Spieler die Lieferadresse, zu der die Zeitung gebracht werden muss, nicht erkennen können.
Die Zeitung ausliefern	Dein Hund liefert die Zeitung zur Adresse mit der dazugehörigen Nummer. Decke deine Karte auf. Nimm die Zeitung vom Spielbrett.
Kämpfen	Wenn sich ein anderer Hund auf einem angrenzenden Feld der Straße befindet, fängt dein Hund einen Kampf an. Beide Spieler decken ihre Aktionskarten auf und vergleichen die jeweilige Anzahl der Pfoten miteinander. Der Hund mit der höheren Anzahl von Pfoten gewinnt den Kampf. Der besiegte Hund lässt seine Knochen und Zeitungen fallen und bewegt sich eine bestimmte Anzahl an Feldern vom Gewinner weg. Wie viele Felder sich der Verlierer genau zu bewegen hat, wird durch die Differenz der Anzahl der Pfoten auf den beiden Karten bestimmt. Bei einem Unentschieden geschieht nichts. Verliert der angreifende Hund, ist sein Zug beendet.

Etwas trinken	Steht dein Hund auf einem Feld mit einem Brunnen, fügen du seiner Blase eine Pinkel-Spielmarke hinzu.
Einen Laternenpfahl markieren	Dein Hund pinkelt an den auf dem Feld befindlichen Laternenpfahl. Bewege eine Pinkel-Spielmarke von der Blase auf das Feld. Befindet sich auf dem Feld bereits eine Pinkel-Spielmarke, wird sie an ihren Besitzer zurückgegeben.
Einen Knochen aufheben	Wenn der Hund Platz in seinem Maul hat, kann er einen Knochen aufnehmen. Platziere den Knochen im Maul des Hundes.
Eine Zeitung aufheben	Wenn der Hund Platz in seinem Maul hat, kann er eine Zeitung aufnehmen. Platziere die Zeitung im Maul des Hundes.
Den Knochen fallenlassen	Nimm den Knochen aus dem Maul des Hundes und lege ihn auf dem Feld der Straße ab, auf dem er steht. Hunde können einen Knochen nicht in Gebäuden oder im Unterschlupf ablegen.
Die Zeitung fallenlassen	Nimm die Zeitung aus dem Maul des Hundes und lege sie mit der Rückseite nach oben auf dem Straßenfeld ab, auf dem der Hund steht. Hunde können Zeitungen in Gebäuden oder im Unterschlupf nicht ablegen.
Einen Knochen vergraben	Dein Hund kann den Knochen vergraben, den er zu seinem Unterschlupf gebracht hat. Bewege die Knochen-Spielmarke vom Maul des Hundes zur Unterschlupfkarte. Wenn du den dritten Knochen vergraben hast, hast du das Spiel gewonnen!

### 3. Der Hundefänger

Hat ein Spieler alle Aktionen seines Hundes beendet, würfelt er, um zu bestimmen, wie viele Felder er das Auto des Hundefängers bewegen wird. Spieler, deren Hunde im Tierheim sind, können das Auto des Hundefängers nicht bewegen. Das Auto kann nur auf den Straßen fahren. Es kann sich geradeaus, nach links und nach rechts bewegen. Es kann nicht wenden, rückwärts fahren oder in Gebäude hineinsteuern.

Hält das Auto des Hundefängers auf einem Feld an, auf dem sich ein Hund befindet, lässt der Hund seine Knochen und Zeitungen fallen und wird zum ersten Feld des Tierheims gebracht.

Besetzt ein Hund ein Feld auf der Straße und der Hundefänger hält auf einem benachbarten Feld an, deckt der Spieler eine Aktionskarte auf und sieht sich den Hundefänger-Abschnitt an. Wenn der Hund entkommt, bleibt er auf seinem Platz. Wenn der Hund eingefangen wird, lässt er seine Knochen und Zeitungen fallen und wird zum ersten Feld des Tierheims gebracht.

Hunde, die sich innerhalb von Gebäuden befinden, können nicht vom Hundefänger erreicht werden. Beachte jedoch, dass es Hunden nicht gestattet ist, Gebäude ohne die dazugehörigen Zeitungen zu betreten.

### Das Tierheim verlassen

Für Hunde, die sich innerhalb des Tierheims befinden, gelten eigene Regeln. Sie bewegen ihre

Hunger-Spielmarke nicht und führen auch sonst keine normalen Handlungen durch. Ein Spieler, dessen Hund sich im Tierheim befindet, deckt zu Beginn seines Zuges eine Aktionskarte auf, um herauszufinden, ob sein Hund aus dem Tierheim ausbrechen kann.

Bricht der Hund aus dem Tierheim aus, kann der Spieler seinen Spielzug normal durchführen. Der Hund beginnt seinen Spielzug auf dem Feld mit der schwarzen Pfote neben dem Tierheim in der Mitte des Spielbretts. Der Hund kann keine Knochen oder Zeitungen im Maul halten und hat nur eine Pinkel-Spielmarke in seiner Blase. Der Spieler setzt den Hunger-Indikator auf den Wert vier. Der Spieler darf sich von diesem Feld aus nicht nach links bewegen.

Wenn der Hund nicht aus dem Tierheim ausbricht, bewegt er sich zum zweiten Feld des Tierheims. In seinem nächsten Zug deckt der Spieler zwei Aktionskarten auf anstatt nur einer. Um aus dem Tierheim auszubrechen, reicht es, wenn eine der beiden Karten ein positives Ergebnis anzeigt. Wenn der Hund beim zweiten Mal wieder nicht aus dem Tierheim ausbricht, bewegt er sich zum dritten Feld des Tierheims. Beim nächsten Spielzug kann der Hund das Tierheim dann automatisch verlassen.

### **Dann kann's ja losgehen!**

Nun weißt du, wie gespielt wird. Probiere das Spiel gemeinsam mit anderen Spielern ein- oder zweimal mit diesen einfachen Regeln aus, um dich mit „So ein Hundeleben“ vertraut zu machen. Die ersten Runden werden dir Freude bereiten, und sobald du die ausführlichen Regeln verwendest, wird das Spiel sogar noch spaßiger!

## **Vollständige Regeln des Spiels**

Hallo, ich bin Cäsar die Promenadenmischung, ein erfahrener Streuner. Ich werde dir beibringen, wie man auf der Straße lebt, und dir ein paar gerissene Tricks zeigen.

Hi, mein Name ist Mary. Ich liebe Hunde! Sie sind meine kleinen Schätzchen. Deswegen habe ich mein ganzes Leben in einem Tierheim gearbeitet. Wir kümmern uns um die Vierbeiner. Ich werde dir erklären, wie das Leben eines Hundes so abläuft.

### **Spieldauer**

Eine Partie von „So ein Hundeleben“ dauert etwa 60 Minuten. Die Spieler können die Spieldauer je nach Bedarf verändern. Sieh dir dafür den Abschnitt *Spielvarianten* an.

### **Ziel des Spiels**

Der erste Hund, der drei Knochen gefunden und in seinem Unterschlupf vergraben hat, ist der Gewinner.

Hunde verbuddeln Knochen, um sie sich für später aufzuheben. Andere Hunde können verbuddelte Knochen nicht aufspüren. Die Sonnenstrahlen können ihn nicht erreichen, deswegen bleibt er länger frisch. Für Hunde ist der Boden wie ein Kühlschrank.

## Spielvorbereitung

Platziere die Knochen, Zeitungen und Abfall-Spielmarken neben dem Spielbrett und stelle dabei sicher, dass die Zeitungen mit der Bildseite nach unten liegen.

Platziere das Auto des Hundefängers neben dem Tierheim, also neben dem Feld mit der schwarzen Pfote in der Mitte des Spielbretts.

Stelle sicher, dass jeder Spieler vor Spielbeginn folgendes macht:

- Eine Hundekarte ziehen und sie vor sich ablegen. Die Karte bildet den Hund ab, den der Spieler für die Partie verwenden wird.
- Die Pinkel-Spielmarken mit der passenden Farbe nehmen und sie neben der Hundekarte platzieren.
- Die Hunger-Spielmarke auf dem vierten Feld des Hunger-Indikators und eine Pinkel-Spielmarke auf dem ersten der beiden Blasen-Felder auf der Hundekarte platzieren. Für den Moment bleibt das zweite Feld der Blase frei.
- Per Zufall eine Unterschlupfkarte auswählen und sie neben der Hundekarte platzieren.
- Die zur Hundekarte passende Hundefigur nehmen und sie im eigenen Unterschlupf auf dem Spielbrett platzieren.
- Die 12 für den eigenen Hund vorgesehenen Aktionskarten nehmen, die Karten durchmischen und den Stapel mit der Bildseite nach unten neben die eigene Hundekarte legen.

## Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt. Daraufhin folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

## Die Hundekarte

Auf der Hundekarte findest du die folgenden Informationen und Felder:

### **Der Name des Hundes**

**Aktionspunkte:** Die Anzahl zeigt an, wie viele Aktionspunkte ein Hund pro Spielzug verwenden kann. Je mehr Aktionspunkte, desto besser der Hund!

**Hunger-Indikator:** Eine Skala von 0 bis 4 zeigt an, wie wohlgenährt der Hund ist. Null bedeutet, dass der Hund völlig am Verhungern ist. Vier bedeutet, er ist pappsatt. Hunde können sich keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Somit ist vier der maximale Wert, auf den der Indikator bewegt werden kann. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

**Maul:** Der Hund trägt Knochen und Zeitungen in seinem Maul. Ein einzelner Hund kann nie mehr als zwei Gegenstände auf einmal in seinem Maul mit sich führen.

**Blase:** Ein Hund kann bis zu zwei Pinkel-Spielmarken in seiner Blase mit sich führen. Der Hund kann die Pinkel-Spielmarken auf den Feldern mit einem Laternenpfahl platzieren und so die Bewegungen der anderen Hunde behindern. Sieh dir für weitere Details die „*Einen Laternenpfahl markieren*“-Aktion an.

## Die Aktionskarten

Aktionskarten bestimmen die Auswirkungen der Aktionen eines bestimmten Hundes. Jeder Spieler deckt Karten von seinem eigenen Stapel auf. Die Auswirkungen der Aktion werden vom Symbol bestimmt, das sich auf der jeweiligen Karte befindet.

Sobald du eine Karte aufgedeckt und die Aufgabe abgeschlossen hast, legst du die Karte mit der Bildseite nach oben auf einen neuen Stapel neben den unbenutzten Karten.

Wenn ein Spieler die letzte Karte seines Stapels aufgedeckt hat, durchmischt er alle Aktionskarten erneut und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten vor sich. Auf diese Art erhält der Spieler einen neuen Stapel mit Aktionskarten.

## Restaurant-, Abfalleimer-, Lieferungs-Abschnitte

Trauriger Hund: Du bekommst nichts.

1 Schinken: Du erhältst Futter für einen Tag. Bewege deine Hunger-Spielmarke ein Feld nach rechts, aber überschreite nicht den Maximalwert von vier. Hunde können sich im Voraus keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

1 Schinken, 1 Stück Fleisch: Du erhältst Futter für zwei Tage. Bewege deine Hunger-Spielmarke zwei Felder nach rechts, aber überschreite nicht den Maximalwert von vier. Hunde können sich im Voraus keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

1 Schinken, 1 Stück Fleisch, 1 Fisch: Du erhältst Futter für drei Tage. Bewege deine Hunger-Spielmarke drei Felder nach rechts, aber überschreite nicht den Maximalwert von vier. Hunde können sich im Voraus keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

Knochen: Dein Hund hat einen Knochen gefunden. Wenn er in seinem Maul Platz hat, dann lege den Knochen hinein.

## Hundefänger

Hund im Kescher gefangen: Dein Hund lässt all seine Knochen und Zeitungen auf dem aktuellen Feld fallen und wird auf das erste Feld im Tierheim gebracht.

Hund mit dem Kescher im Maul: Dein Hund ist dem Hundefänger entkommen und bleibt auf dem aktuellen Feld.

## Tierheim

Hund hinter Gittern: Der Ausbruch ist gescheitert! Dein Hund muss im Tierheim bleiben und bewegt sich ein Feld nach rechts. Sieh dir für weitere Details den Abschnitt *Das Tierheim verlassen* an.

Rennender Hund: Dein Hund verlässt das Tierheim.

## Kämpfen

Wirst du in einen Kampf verwickelt, deckst du eine Karte auf und vergleichst die Anzahl der Pfoten auf deiner Karte mit der Anzahl der Pfoten des gegnerischen Hundes. Der Hund mit der höheren Anzahl von Pfoten gewinnt den Kampf. Sieh dir für weitere Details die „*Kämpfen*“-Aktion an.

## Orte auf dem Spielbrett

### Restaurant

Restaurants sind Orte, an denen Hunde um Futter betteln können. Hunde können sich in Restaurants außerdem vor dem Hundefänger und vor anderen Hunden verstecken.

### Zeitungskiosk

Der Zeitungskiosk ist ein Ort, an dem dein Hund eine Zeitung erhalten kann. Hunde können sich im Zeitungskiosk außerdem vor dem Hundefänger und vor anderen Hunden verstecken.

### Lieferadresse

Lieferadressen sind nummerierte Felder, an die Hunde Zeitungen ausliefern. Trägt ein Hund keine Zeitung mit der dazugehörigen Nummer mit sich, kann er das Gebäude nicht betreten! Ein Hund kann sich an einer Lieferadresse, zu der er eine Zeitung gebracht hat, ebenfalls vor dem Hundefänger oder vor anderen Hunden verstecken. Sobald der Hund jedoch die Lieferadresse verlassen hat, kann er nicht wieder zurückkommen, außer er bringt eine weitere Lieferung zu

dieser Adresse!

## **Unterschlupf**

Der Unterschlupf ist der Ort, an dem dein Hund sein Spiel beginnt und seine Knochen vergräbt. Anderen Hunden ist der Zugang nicht gestattet. Daher kann sich ein Hund in seinem Unterschlupf vor dem Hundefänger und vor anderen Hunden verstecken.

## **Straße**

Straßen sind auf dem Spielbrett am häufigsten zu finden. Sie verbinden die verschiedenen Gebäude miteinander. Auf den Feldern der Straße können sich Hunde und der Hundefänger fortbewegen.

## **Symbole auf der Karte**

### **Brunnen**

Hunde können vom Brunnen trinken und so Pinkel-Spielmarken für ihre Blase erhalten. Sieh dir für weitere Details die „*Etwas trinken*“-Aktion an.

### **Laternenpfahl**

Hunde können einen Laternenpfahl markieren, indem sie ihre Pinkel-Spielmarke auf dem Feld mit dem Laternenpfahl hinterlassen und so die Bewegungen anderer Hunde behindern. Sieh dir für weitere Details die „*Einen Laternenpfahl markieren*“-Aktion an.

### **Abfalleimer**

Befindet sich keine Abfall-Spielmarke beim Abfalleimer, wurde er noch nicht durchstößert. Sobald ein Hund einen Abfalleimer durchstößert hat, platziert der Spieler eine Abfall-Spielmarke auf diesem Feld.

Bereits durchstößerte Abfalleimer können erst dann wieder durchstößert werden, wenn die Bürger weiteren Müll nach draußen gebracht haben. Sieh dir für weitere Details den Abschnitt *Großreinemachen* an.

### **Tierheim**

*Das Tierheim* ist ein großes Gebiet *außerhalb der Karte*. Im Tierheim gibt es drei kleinere Bereiche. Der erste ist für gefangene Hunde oder solche, die am Verhungern sind. Befindet sich ein Hund im Tierheim, spielt er sich nicht auf die normale Art. Er versucht einfach nur zu entkommen. Gelingt es einem Hund nicht, aus dem Tierheim auszubrechen, bewegt er sich im Tierheim ein Feld nach rechts. Sieh dir für weitere Details den Abschnitt *Das Tierheim verlassen* an.

## Spielmarken

### Pinkel-Spielmarken

Hunde führen die Pinkel-Spielmarken in ihrer Blase auf den Hundekarten mit sich. Ein Hund kann maximal zwei Pinkel-Spielmarken in seiner Blase mit sich führen.

Hunde können die Pinkel-Spielmarken von Brunnen erhalten. Sieh dir für weitere Details die „*Etwas trinken*“-Aktion an.

Ein Hund kann auf Feldern mit einem Laternenpfahl sein kleines Geschäft verrichten und so die Bewegungen der anderen Hunde behindern. Sieh dir für weitere Details die „*Einen Laternenpfahl markieren*“-Aktion an.

### Knochen

Hunde können Knochen in Restaurants, in Abfalleimern oder beim Ausliefern von Zeitungen erhalten. Außerdem können sie von Feldern aufgenommen werden, auf denen andere Hunde die Knochen fallengelassen haben. Sieh dir für weitere Details über diese Aktionen die folgenden Abschnitte an: „*In einem Restaurant betteln*“, „*Den Abfall durchstöbern*“, „*Die Zeitung ausliefern*“ und „*Einen Knochen aufheben*“.

Hunde führen Knochen in ihren Mäulern mit sich. Bringt ein Hund einen Knochen zu seinem Unterschlupf, kann er ihn dort vergraben. Der erste Hund, der drei Knochen vergräbt, gewinnt das Spiel!

### Zeitungen

Hunde können Zeitungen am Zeitungskiosk erhalten und sie zur Adresse mit der dazugehörigen Nummer bringen. Gelingt dies einem Hund, erhält er als Belohnung etwas zum Fressen, und manchmal sogar einen Knochen! Zeitungen können auch auf Feldern gefunden werden, auf denen andere Hunde sie fallengelassen haben. Sieh dir für weitere Details über diese Aktionen die folgenden Abschnitte an: „*Eine Zeitung holen*“, „*Die Zeitung ausliefern*“ und „*Eine Zeitung aufheben*“.

Zeitungen haben jeweils eine dazugehörige Nummer und werden mit der Bildseite nach unten neben dem Spielbrett platziert.

Hunde führen die Zeitungen in ihrem Maul mit der Bildseite nach unten mit sich, damit andere Spieler die Nummer der Lieferadresse nicht sehen können.

### Abfall-Spielmarken

Eine Abfall-Spielmarke markiert einen Abfalleimer, der von einem Hund bereits durchstöbert wurde. Sobald dein Hund einen Abfalleimer durchstöbert hat, platzierst du eine Abfall-Spielmarke auf diesem Feld. Sieh dir für weitere Details die „*Den Abfall durchstöbern*“-Aktion an.

Sobald ein Hund den letzten Abfalleimer durchstöbert hat, fängt das Großreinemachen an und alle Abfall-Spielmarken außer derjenigen, die zuletzt abgelegt wurde, müssen vom Spielbrett entfernt

werden.

## Hunger-Spielmarken

Zu Beginn deines Spielzugs bewegst du die Hunger-Spielmarke auf dem Hunger-Indikator deiner Hundekarte ein Feld nach links. Der Hunger-Indikator zeigt an, wie hungrig dein Hund ist. Erreicht der Indikator den Wert vier, ist dein Hund pappsatt. Fällt er jedoch auf den Wert null, ist dein Hund völlig am Verhungern.

Steht dein Hunger-Indikator in dem Moment auf null, wenn du ihn nach links bewegen musst, wird dein Hund ins Tierheim gebracht und dein Spielzug wird beendet. Sieh dir für weitere Details den Abschnitt *Futter* an.

## Der Spielzug

Der Spielzug eines jeden Spielers unterteilt sich in drei Phasen.

1. **Futter** Der Spieler bewegt seinen Hunger-Indikator ein Feld nach links.
2. **Aktionen des Hundes** Der Spieler verwendet die Aktionspunkte des Hundes.
3. **Hundefänger** Der Spieler bewegt das Auto des Hundefängers und kann so andere Hunde ins Tierheim schicken.

### 1. Futter

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, bewegt er seine Hunger-Spielmarke ein Feld nach links. Die Spielmarke zeigt an, in welchem Zustand sich der Hund befindet ... Vielleicht grummelt ja sein Magen?

Steht die Spielmarke zu Beginn des Spielzugs eines Spielers auf dem Feld mit dem Wert 0, so ist der Hund am Verhungern und sehr müde. In diesem Fall geschieht folgendes:

1. Der Hund wird auf das erste Feld im Tierheim bewegt.
2. Alle Knochen und Zeitungen des Hundes werden auf dem Feld abgelegt, auf dem sich der Hund zu Beginn seines Spielzugs befunden hat.
3. Der Zug des Spielers endet mit dieser Aktion. In dieser Runde bewegt der Spieler das Auto des Hundefängers nicht. Der nächste Spieler beginnt seinen Spielzug daraufhin wie gewohnt.

Gute Herrchen und Frauchen füttern ihre Hunde jeden Tag. Für Straßenhunde ist das Leben kein Zuckerschlecken, aber sie können ohne Nahrung länger als vier Tage überleben.

## 2. Aktionen des Hundes

Jede Aktion des Hundes kostet einen Aktionspunkt. Dies hat zur Folge, dass ein Spieler während jedes Spielzugs so viele Aktionen durchführen kann, wie er Aktionspunkte hat.

Aktionen können in jeglicher Reihenfolge kombiniert werden.

Ein Spieler muss nicht alle verfügbaren Aktionspunkte im jeweiligen Spielzug verbrauchen. Hat ein Spieler nach seinem Spielzug noch Aktionspunkte übrig, kann er sie jedoch nicht auf die darauffolgenden Spielzüge übertragen. Sie sind für immer verloren.

### „Durch die Stadt laufen“-Aktion

Die Bewegungen der Hunde in der Stadt unterliegen folgenden Regeln:

- i. Die Fortbewegung kostet den Hund einen Aktionspunkt pro Feld.
- ii. Ein Hund kann sich zu den Feldern bewegen, die an sein aktuelles Feld angrenzen. Die Felder müssen mit einer kompletten Seitenlänge verbunden sein, nicht nur mit einer Ecke.
- iii. Außerdem kann sich ein Hund über Felder bewegen, die von einem anderen Hund oder dem Auto des Hundefängers besetzt sind. Der Hund darf seine Bewegung jedoch nicht auf solchen Feldern beenden. Pro Feld darf sich immer nur eine Figur aufhalten!
- iv. Restaurants, der Unterschlupf, der Zeitungskiosk und Lieferadressen werden auch als Felder gezählt. Sie zu betreten oder wieder zu verlassen kostet ebenfalls einen Aktionspunkt.

Ein Hund kann ein Gebäude nur über die Seite betreten, die mit einer Pfote gekennzeichnet ist. Es ist möglich, den Zeitungskiosk zu betreten und durch einen anderen Ausgang wieder zu verlassen.

Wenn du durch den Zeitungskiosk läufst, kannst du eine Abkürzung nehmen. Behalte das im Hinterkopf, wenn du deine Züge planst.

- v. Hunde dürfen das Tierheim oder den Unterschlupf anderer Spieler nicht freiwillig betreten.
- vi. Die Richtung, in die ein Hund läuft, ist unbedeutend für das Spiel. Ein Hund kann seine Richtung also selbst wählen und verändern.

- vii. Ein Hund darf ein Feld nicht passieren, das mit der Pinkel-Spielmarke eines anderen Spielers belegt ist. Betritt ein Hund solch ein Feld, muss er anhalten. Die übrigen Aktionspunkte werden beim Schnüffeln am Laternenpfahl verbraucht. Das Schnüffeln beendet dann die zweite Phase. Jetzt beginnt die dritte Phase des Spielzugs, in der der Hundefänger gesteuert wird.

Beendest du deinen Spielzug, indem du an einem Laternenpfahl schnüffelst, dann denke daran, dass du im nächsten Spielzug als erstes den Laternenpfahl markierst. Jeder Laternenpfahl, den du markierst, vergrößert dein Revier und erschwert die Fortbewegung der anderen Hunde.

### **„Den Abfall durchstöbern“-Aktion**

Befindet sich ein Hund auf einem Feld mit einem unangetasteten Abfalleimer (nicht mit einer Abfall-Spielmarke markiert), kann der Hund ihn im Austausch für einen Aktionspunkt durchstöbern.

Ist das der Fall, so deckt der Spieler die obere Aktionskarte seines Stapels auf und sieht sich den Abfalleimer-Abschnitt an, um herauszufinden, was sein Hund im Abfalleimer gefunden hat.

- Findet der Hund einen Knochen, nimmt der Spieler ihn auf und legt ihn ins Maul des Hundes. Sollte der Hund keinen Platz mehr im Maul haben, kann der Spieler den Knochen nicht aufnehmen. Der Hund kann in diesem Fall keine weiteren Dinge transportieren. Unter diesen Umständen bleibt der Knochen an Ort und Stelle, also auf dem Feld mit dem Abfalleimer.
- Findet der Hund etwas zu fressen, wird der Hunger-Indikator mit derselben Anzahl nach rechts bewegt, wie der Hund Mahlzeiten gefunden hat, jedoch nicht weiter als an Position vier. Hunde können sich keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.
- Zuletzt nimmt der Spieler die Abfall-Spielmarke und platziert sie auf dem jeweiligen Abfalleimer auf dem Spielbrett, um zu kennzeichnen, dass er bereits durchstöbert wurde.

Wenn du den gefundenen Knochen nicht mitnehmen möchtest, dann lass ihn liegen.

### **„In einem Restaurant betteln“-Aktion**

Befindet sich ein Hund in einem Restaurant, kann er um etwas zu fressen betteln. Dies kostet einen Aktionspunkt. Der Spieler deckt die obere Karte seines Stapels auf und findet so heraus, was im Restaurant-Abschnitt der Karte seines Hundes steht.

- Findet der Hund einen Knochen, so nimmt der Spieler ihn auf und legt ihn ins Maul des

Hundes. Wenn der Hund keinen Platz in seinem Maul hat, kann er nichts mehr aufnehmen. Geschieht dies, ist das Ergebnis dasselbe, als hätte der Hund nichts gefunden.

- Findet der Hund etwas zu fressen, wird der Hunger-Indikator mit derselben Anzahl nach rechts bewegt, wie der Hund Mahlzeiten gefunden hat, jedoch nicht weiter als an Position vier. Hunde können sich keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

Ein Hund darf pro Spielzug nur einmal im selben Restaurant um Futter betteln. Erhält der Hund im Restaurant einen Knochen, nimmt ihn aber nicht an, nimmt das Restaurant-Personal dem Hund den Knochen wieder weg.

Je hübscher der Hund ist, desto größer ist die Chance, dass er etwas bekommt. Die Menschen lieben süße Pudel und knuddelige Babyhunde.

### „Eine Zeitung holen“-Aktion

Befindet sich ein Hund am Zeitungskiosk, kann er bellen und so nach einer Zeitung zum Ausliefern bitten. Bellen kostet einen Aktionspunkt.

Der Verkäufer gibt dem Hund eine Zeitung, die zu einer bestimmten Adresse geliefert werden soll. Der Spieler wählt nun per Zufall eine Zeitungs-Spielmarke vom Stapel neben dem Spielbrett. Der Spieler sieht sich die Spielmarke heimlich an und platziert sie mit der Bildseite nach unten im Maul des Hundes. Die Nummer auf der Rückseite der Marke gibt an, an welche Adresse die Zeitung geliefert werden muss. Wenn der Hund keinen Platz in seinem Maul hat, kann er den Verkäufer nicht um eine Zeitung bitten.

### „Die Zeitung ausliefern“-Aktion

Betritt ein Hund mit einer Zeitung ein Gebäude mit der richtigen Lieferadresse, so überreicht er die Zeitung. Dies kostet einen Aktionspunkt. Der Spieler dreht nun die Zeitungs-Spielmarke um, damit die anderen sehen können, dass die Nummer zur Lieferadresse passt. Der Spieler legt die Spielmarke wieder zurück auf den entsprechenden Stapel und mischt die Spielmarken durch. Danach deckt der Spieler die obere Karte seines Stapels mit den Aktionskarten auf, um im Lieferabschnitt nachzusehen, welche Belohnung der Hund erhält.

- Erhält der Hund einen Knochen, so nimmt der Spieler ihn auf und legt ihn ins Maul des Hundes. Wenn der Hund keinen Platz in seinem Maul hat, darf der Spieler den Knochen nicht aufnehmen. Geschieht dies, ist das Ergebnis dasselbe, als hätte der Hund nichts gefunden.
- Findet der Hund etwas zu fressen, wird der Hunger-Indikator mit derselben Anzahl nach rechts bewegt, wie der Hund Mahlzeiten gefunden hat, jedoch nicht weiter als an Position vier. Hunde können sich keine Reserven für mehr als vier Tage anfressen. Überschüssiges Futter ist für immer verloren.

Einem Hund beizubringen, Zeitungen zu tragen, erfordert eine Menge Geduld vom Herrchen oder Frauchen. Ein Hund, der das nicht so gut kann, bekommt auch keine große Belohnung.

## „Kämpfen“-Aktion

Befindet sich ein Hund auf einem Straßefeld und der Hund eines anderen Spielers hält sich auf einem angrenzenden Feld auf, kann er ihn angreifen und ihm so seine Gegenstände wegnehmen. Dies kostet einen Aktionspunkt.

Ein Hund, der sich auf der Straße befindet, kann einen Hund, der sich in einem Gebäude aufhält, nicht angreifen. Umgekehrt kann ein Hund in einem Gebäude auch keinen Hund auf der Straße angreifen.

Beide Kämpfer (der Angreifer und der Angegriffene) decken eine Aktionskarte auf, um nachzusehen, wie viele Pfoten sich in ihrem Kampf-Abschnitt befinden. Der Hund mit der höheren Anzahl von Pfoten gewinnt den Kampf.

Wenn ein anderer Hund an deiner Markierung schnüffelt und versucht, sein Revier zu markieren, dann schubse ihn zur Seite und lass ihn einfach noch mal schnüffeln.

Gewinnt der Angreifer, so lässt der besiegte Hund all seine Zeitungen und Knochen auf das Feld fallen, wo er gestanden hat. Danach bewegt sich der besiegte Hund eine bestimmte Anzahl an Feldern vom Gewinner weg. Wie viele Felder sich der Verlierer genau zu bewegen hat, wird durch die Differenz der Anzahl der Pfoten auf den beiden Karten bestimmt. Die Flucht kostet keine Aktionspunkte. Für einen Aktionspunkt kann sich der Gewinner auf das Feld des angegriffenen Hundes bewegen. Hat er Platz in seinem Maul, kann er nun die Knochen und Zeitungen vom Feld aufheben. Dies kostet einen Aktionspunkt für jeden aufgenommenen Gegenstand.

Verliert der Angreifer, kann er sich in dieser Runde nicht mehr bewegen und seine zweite Phase endet. Jetzt folgt die dritte Phase des Spielzugs, in der der Hundefänger gesteuert wird.

Ist die Anzahl der Pfoten auf beiden Seiten gleich hoch, so endet der Kampf mit einem Unentschieden und nichts geschieht. Der Angreifer kann während seines Spielzugs noch mal angreifen. Dies kostet einen weiteren Aktionspunkt.

Straßenhunde sind normalerweise gute Kämpfer und neigen dazu, die Schwächeren zu schikanieren. Ein Pudel oder ein Windhund sollten vor einem Boxer oder einem Deutschen Schäferhund besser den Schwanz einziehen!

Wenn ein Hund gerade dabei ist, eine Zeitung auszuliefern oder einen Knochen zu vergraben, ergibt es Sinn, zu versuchen, ihm einen Strich durch die Rechnung zu machen. Außer ... na ja, er ist größer als du.

### **Beispiel eines Kampfes**

*Romeo der Boxer steht neben Daisy und greift sie mit einem Aktionspunkt an. („Oh! Dieser Rüpel! Zu Hilfe!“, bellt Daisy.)*

*Beide Spieler decken ihre Aktionskarten auf und sagen, wie viele Pfoten sich in ihrem „Kampf“-Abschnitt befinden. Romeo hat drei Pfoten und Daisy hat eine Pfote.*

*Daisy lässt den Knochen auf ihrem aktuellen Feld fallen und bewegt sich gemäß der Differenz der Pfoten-Anzahl von ihm weg. Romeo hat drei Pfoten und sie hat nur eine Pfote. Das bedeutet, dass Daisy sich zwei Felder von Romeo wegbewegen muss.*

*Romeo entscheidet sich, einen Aktionspunkt zu verwenden, um sich zu Daisys vorheriger Position zu bewegen. Für einen weiteren Aktionspunkt nimmt Romeo den Knochen auf, den Daisy fallengelassen hat.*

### **„Etwas trinken“-Aktion**

Befindet sich ein Hund auf einem Feld mit einem Brunnen, kann er dort etwas trinken. Dies kostet einen Aktionspunkt.

Der Hund fügt eine Pinkel-Spielmarke zu seiner Blase hinzu.

Ein Hund, der bereits zwei Pinkel-Spielmarken in seiner Blase hat, kann nicht mehr trinken. Jeder Hund kann insgesamt acht Pinkel-Spielmarken verwenden.

Ein Hund kann zweimal hintereinander trinken. Jede einzelne Aktion kostet einen Aktionspunkt.

Jetzt, da du endlich einen Brunnen erreicht hast, genehmige dir ein schönes Wässerchen, damit du so schnell nicht wieder zurückkommen musst.

### **„Einen Laternenpfahl markieren“-Aktion**

Befindet sich ein Hund auf einem Feld mit einem Laternenpfahl, kann er ihn markieren. Dies kostet einen Aktionspunkt. Der Spieler nimmt die Pinkel-Spielmarke aus der Blase des Hundes und legt sie auf das Feld mit dem Laternenpfahl.

Wurde der Laternenpfahl bereits von einem anderen Hund markiert, erhält der Spieler dieses

Hundes seine Spielmarke zurück. Der neue Hund überdeckt den Duft des anderen Hundes mit seinem eigenen.

Befinden sich keine Pinkel-Spielmarken in der Blase eines Hundes, kann er den Laternenpfahl nicht markieren.

Fragst du dich, warum Hunde einen Laternenpfahl markieren? Auf diese Art stecken sie ihr Revier ab. Das ist der Grund, warum Hunde total überschnappen, wenn sie den Duft eines anderen Hundes in ihrem Revier riechen. Sie drehen dann komplett durch. Sie erschnüffeln den Duft des frechen Eindringlings ... und normalerweise überdeckt der Hund dann den Geruch mit seinem eigenen.

### **„Einen Kochen aufheben“-Aktion**

Befindet sich ein Hund auf einem Feld mit einem Knochen, kann er ihn aufheben. Der Spieler platziert den Knochen im Maul des Hundes. Dies kostet einen Aktionspunkt.

Wenn der Hund keinen Platz in seinem Maul hat, kann er keine Knochen aufnehmen.

### **„Eine Zeitung aufheben“-Aktion**

Befindet sich ein Hund auf einem Feld mit einer Zeitung, kann er sie aufheben. Der Spieler sieht sich heimlich die Hausnummer an, zu der die Zeitung geliefert werden muss, merkt sie sich und platziert sie mit der Bildseite nach unten im Maul des Hundes. Dies kostet einen Aktionspunkt.

Befinden sich mehrere Zeitungen auf einem Feld, kann der Spieler wählen, welche er aufheben möchte. Er darf sich jedoch die Nummern vorher nicht ansehen!

Wenn der Hund keinen Platz in seinem Maul hat, kann er keine Zeitungen aufnehmen.

Verrate niemandem, an welche Adresse du die Zeitung liefern musst! Sie könnten dich am Eingang abfangen!

### **„Kochen oder Zeitung ablegen“-Aktion**

Ein Spieler kann einen Knochen oder eine Zeitung aus dem Maul seines Hundes nehmen und auf das Straßenfeld legen, auf dem er sich befindet, um Platz für einen anderen Gegenstand zu schaffen. Dies kostet einen Aktionspunkt.

Die Zeitung sollte immer mit der Bildseite nach unten abgelegt werden, damit andere Hunde die Adresse nicht erkennen können. Zeitungen und Knochen können nicht innerhalb von Gebäuden abgelegt werden! Niemand mag Hunde, die eine Schweinerei veranstalten.

Sonst gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Anzahl der Knochen oder Zeitungen, die auf einem Feld des Spielbrett abgelegt werden.

Die Zeitung ablegen ... Vielleicht ... Aber achte darauf, deinen Knochen nur in Ausnahmefällen abzulegen. Den Knochen zu verbuddeln ist dein Ziel! Und kein Hund, der etwas auf sich hält, gibt auf, bevor er sein Ziel erreicht hat!

### **„Den Knochen vergraben“-Aktion**

Befindet sich ein Hund mit einem oder mehreren Knochen in seinem Unterschlupf, kann er sie vergraben. Das Vergraben eines Knochens kostet einen Aktionspunkt.

Der Spieler platziert den vergrabenen Knochen auf der Unterschlupfkarte. Da er nun vergraben wurde, ist der Knochen in Sicherheit und kein anderer Hund kann ihn mehr erreichen. Solange das Spiel läuft, kann selbst sein Besitzer ihn nicht mehr ausgraben.

Du kannst einen Knochen nicht in einem Unterschlupf ablegen, sondern ihn nur vergraben.

Wenn du einen Knochen erbeutet hast, dann bring ihn schnell zu deinem Unterschlupf. Verbuddle ihn, sobald du dort angekommen bist, damit ihn dir niemand mehr wegnehmen kann. Wenn dir das drei Mal gelingt, gewinnst du das Spiel!

## **3. Der Hundefänger**

Die Bewegung des Autos des Hundefängers und das damit verbundene Einfangen von Hunden ist die letzte Aktion des Spielers während eines Spielzugs. Zuerst würfelt der Spieler und bewegt dann das Auto des Hundefängers exakt die Anzahl von Feldern, die der Würfel gezeigt hat.

Spieler, deren Hunde im Tierheim sind, bewegen nicht das Auto des Hundefängers.

Herrenlose Streuner haben auf der Straße nichts zu suchen. Unser Auto wird sie aufspüren, einfangen und zu unserem Tierheim bringen. Dort werden wir uns um sie kümmern.

### **Die Fortbewegung des Autos**

Das Auto kann nur vorwärts, nach links und nach rechts bewegt werden. Es kann nicht wenden oder rückwärts fahren. Hält das Auto an, wird es in der Richtung positioniert, in die es zuletzt gefahren ist.

Der Fahrer des Hundefänger-Autos beschwert sich oft über Hunde, die sich genau hinter seinem Auto aufhalten. Es gibt ihm das Gefühl, dass sie sich über ihn lustig machen. Bevor er sich durch die verworrenen Straßen der Stadt zu ihnen vorgearbeitet hat, sind sie normalerweise längst

getürmt.

### **Das Auto bewegt sich auf der Straße**

Selbstverständlich kann das Auto nicht in Gebäude oder in den Unterschlupf eines Spielers hineinfahren. Das Auto kann entweder hindurchfahren oder an einer Position anhalten, die von einem Hund besetzt ist. Es muss immer die komplette Anzahl von Feldern zurücklegen.

Beendest du deinen Spielzug innerhalb eines Gebäudes, hat der Hundefänger keine Chance, dich zu schnappen. Uns ist aufgefallen, dass sich Streuner am Ende eines Tages selten auf der Straße aufhalten.

### **Geschnappt!**

Wenn das Auto des Hundefängers auf einem Feld anhält, auf dem sich ein Hund befindet, wird der Hund unverzüglich ins Tierheim gebracht. Daraufhin verliert der Hund seine Knochen und Zeitungen. Sie werden auf dem Feld zurückgelassen, auf dem der Hund stand, als er eingefangen wurde. Platziere den Hund auf dem ersten Feld im Tierheim. Das Auto bleibt auf dem Feld, auf dem es den Hund geschnappt hat.

Wenn das Auto des Hundefängers zu einem anderen Hund kommt, zahlt es sich aus, die Fluchtroute des Hundes mit einer Pinkelpfütze zu blockieren.

### **Dem Hundefänger entkommen**

Befindet sich ein Hund auf der Straße und das Auto des Hundefängers hält auf einem angrenzenden Feld an, wird der Hund durch seinen Instinkt gewarnt, sich zu verstecken oder zu fliehen. Der Spieler deckt dann eine Karte seines Stapels auf und sieht sich den Hundefänger-Abschnitt an.

Sieht der Spieler dort einen traurigen Hund in einem Kesch, wurde sein Hund eingefangen und wird zum ersten Feld des Tierheims gebracht. Daraufhin verliert der Hund seine Knochen und Zeitungen. Sie werden auf dem Feld zurückgelassen, auf dem der Hund stand, als er eingefangen wurde. Platziere den Hund auf dem ersten Feld im Tierheim. Das Auto bleibt auf dem Feld, auf dem es zuletzt stand.

Zeigt das Bild einen Hund mit einem Kesch im Maul, so hat es der Hund geschafft zu fliehen.

Wenn das Auto am Hund vorbeifährt, geschieht nichts.

Hunde sind an folgenden Orten in Sicherheit: einem Restaurant, Zeitungskiosk, Unterschlupf und an den Lieferadressen der Zeitungen. Der Hundefänger hat es nur auf

Straßenhunde abgesehen.

## Das Tierheim verlassen

Für Hunde, die sich innerhalb des Tierheims befinden, gelten eigene Regeln. Sie können nur versuchen, aus dem Heim auszubrechen. Sie müssen keinen Hunger befürchten, da sie dort gefüttert werden, deswegen bewegen sie die Hunger-Spielmarke nicht. Sie können außerdem nicht pinkeln oder andere normale Aktionen durchführen. Ein Spieler, dessen Hund sich im Tierheim befindet, deckt zu Beginn seines Zugs eine Aktionskarte auf und sieht sich den Flucht-Abschnitt an, um herauszufinden, ob seinem Hund die Flucht gelungen ist.

- Befindet sich ein rennender Hund auf der Karte, kann der Hund das Tierheim verlassen.
- Befindet sich dort ein Hund hinter Gittern, wird der Hund auf das zweite Feld des Tierheims bewegt. Zu Beginn des zweiten Spielzugs im Tierheim, deckt der Spieler zwei Karten auf. Befindet sich auf einer der beiden Karten ein rennender Hund im Flucht-Abschnitt, kann der Hund das Tierheim verlassen.
- Zu Beginn des dritten Spielzugs im Tierheim verlässt der Hund das Heim automatisch, ohne weitere Karten aufzudecken.

Ein Hund, der das Tierheim verlassen hat, kann diesen Spielzug wie gewöhnlich spielen. Der Hund beginnt dann seinen Spielzug vom Feld mit der schwarzen Pfote neben dem Tierheim in der Mitte des Spielbretts. Er hat dann zwar keine Knochen oder Zeitungen, aber eine Pinkel-Spielmarke in seiner Blase. Der Spieler setzt den Hunger-Indikator auf das vierte Feld der Skala. In diesem Spielzug darf der Spieler seinen Hund nicht nach links bewegen.

*Du kannst aus dem Tierheim Reißaus nehmen. Manche Hunde springen über den Zaun, andere graben sich einen Tunnel in die Freiheit oder überlisten den Wachdienst. Sie sind clever und finden schlussendlich immer einen Weg hinaus.*

## Großreinemachen

Hat ein Spieler den letzten Abfalleimer durchsucht und daraufhin mit einer Abfall-Spielmarke versehen, ist es Zeit für das Großreinemachen. Die städtische Müllabfuhr leert dann die Abfalleimer aus, die Putzkolonnen reinigen die Straßen und die Bürger bringen neuen Abfall vor die Haustür. Entferne alle Pinkel- und Abfall-Spielmarken außer diejenige, die zuletzt auf das Spielbrett gelegt wurde.

Denke gut darüber nach, ob du den letzten Abfalleimer durchstöbern möchtest. Kommt es dir zugute, wenn die Stadt genau jetzt sauber gemacht wird?

# Spielvarianten

## Der Wettlauf gegen die Zeit

Haben die Spieler nicht so viel Zeit zur Verfügung, können sie sich darauf einigen, die Spieldauer zu beschränken. Ein Spieler wird ausgewählt, die Zeit im Auge zu behalten. Sobald die Zeit abgelaufen ist, gewinnt der Spieler, der es vollbracht hat, die meisten Knochen in seinem Unterschlupf zu vergraben. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Knochen vergraben, entscheidet der Hunger-Indikator über den Sieger. In diesem Fall gewinnt der wohlgenährteste Hund. Kann selbst dann immer noch kein Gewinner bestimmt werden, so endet das Spiel in einem Unentschieden.

Probiere mal ein Partie mit einer 45-minütigen Zeitbeschränkung aus!

## Das große Spiel

Der Hund, der vier Knochen in seinem Anfangsfeld vergraben hat, gewinnt. Diese Variante dauert etwa 15 Minuten länger und verschafft erfahrenen Spielern einen Vorteil.

## Der erfahrene Hundebesitzer

Die Spieler lösen ihre Hunde nicht aus, sondern wählen sich ihren Hund selbst aus. Wir empfehlen diese Variante den Spielern, die schon Erfahrung mit dem Spiel gesammelt haben und eine Lieblingshunderasse haben.

Der Spieler, der das Spiel beginnt, wählt seinen Hund zuerst aus. Dann wählen die anderen Spieler ihren Hund im Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler hat dann nur noch eine kleine Auswahl. Um diesen Nachteil zu kompensieren, darf der letzte Spieler die Unterschlupfkarte seines Hundes zuerst wählen. Die anderen Spieler wählen daraufhin ihren Unterschlupf gegen den Uhrzeigersinn aus.

Jeder Hund ist einzigartig und so ist es auch mit ihren Behausungen. Die eine befindet sich näher an Abfalleimern, die nächste ist näher an einem Laternenpfahl und die dritte näher an Restaurants. Die Wahl des Hundes und dessen Unterschlupf beeinflusst den Spielverlauf und den Ausgang der Partie!

## Jüngere Spieler zuerst

Spieler wählen ihren Hund und dessen Unterschlupf, anstatt sie auszulösen. Wir empfehlen diese Variante für Familien mit Kindern.

Der jüngste Spieler ist der erste, der seinen Hund und seinen Unterschlupf auswählen darf. Die weiteren Spieler sind dann je nach Alter an der Reihe. Es beginnt der jüngste und der älteste wählt zuletzt.

## Das Rudel (für 2 Spieler)

Beide Spieler wählen 3 Hunde, mit denen sie spielen möchten. Dies ist sein Rudel. Die Spieler wechseln sich mit ihren einzelnen Hunden ab. Das Spiel ist vorbei, sobald ein Hund drei Knochen in seinem Unterschlupf vergraben hat. Der Spieler dieses Hundes gewinnt die Partie.

Der Hund eines Spielers kann andere Hunde seines eigenen Rudels nicht angreifen, jedoch muss ein Hund an einem Laternenpfahl anhalten, der von einem Hund des eigenen Rudels markiert wurde. Ein Rudel kann zusammenarbeiten und sich Aufgaben aufteilen, damit jeder Hund seine Stärken ausspielen kann. Es ist wie ein Bandenkrieg ... auf Hundearart!

Teile den einzelnen Hunden die Aufgaben geschickt zu. Der stärkste Kämpfer im Rudel kann seine schwächeren Freunde beschützen, der hübscheste Hund kann für das Rudel um Futter betteln und der geschickteste kann die Zeitungen tragen. Nur ein einziger von ihnen sollte sich um das Verbuddeln von Knochen kümmern.

## Das Duo (für 3 Spieler)

Jeder Spieler wählt 2 Hunde, mit denen er spielen möchte. Die Spieler wechseln sich mit ihren einzelnen Hunden ab. Das Spiel ist vorbei, sobald ein Hund drei Knochen vergraben hat. Der Spieler dieses Hundes gewinnt die Partie.

Der Hund eines Spielers kann auch hier seinen Mitstreiter nicht angreifen, jedoch muss ein Hund an einem Laternenpfahl anhalten, der von seinem Partner markiert wurde, um seine Schnupper-Befriedigung zu stillen.

Einer deiner Vierbeiner sollte sich um die Knochen kümmern. Es gibt keinen Grund, dass beide zum Vergraben der Knochen eingeteilt werden.

## Eine bunte Mischung – Lerne den Stil deines tierischen Helden kennen

Jeder Hund hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Deswegen gestaltet sich das Leben der einzelnen Hunde auf der Straße unterschiedlich. Kleinere Hunde können nicht besonders gut kämpfen, aber sie lösen bei Menschen mehr Mitgefühl aus. Manche sind Meister darin, den Müll zu durchstöbern, während andere perfekte Zeitungsträger sind. Lass dir ein paar Ratschläge geben!

### Max der Deutsche Schäferhund

Max wurde bei der Polizei ausgebildet, daher sind wir im Tierheim manchmal nachsichtig mit ihm und lassen ihn frei. Er hat sich daran gewöhnt, dass die Menschen ihn füttern und durchstöbert Abfalleimer nur dann, wenn es unbedingt sein muss.

Max ist ein exzellenter Kämpfer. Daher ist es besser, ihm aus dem Weg zu gehen und ihn auf Abstand zu halten, indem man ihn beispielsweise mit einem markierten Laternenpfahl ablenkt.

### **Bella die Pudeldame**

Mit ihrer stets perfekten Frisur hält Bella sich für die Crème de la Crème unter den Hunden der Stadt. Sie würde ihre feine Schnauze niemals in einen Abfalleimer stecken. „Pfui! Dieser Gestank beleidigt meinen exquisiten Geruchssinn!“, beschwert sie sich. Das macht sie für uns Menschen liebenswürdiger. Sie hat verschiedene lustige Tricks in petto und erhält oft eine große Portion leckeres Fressen im Restaurant. Wenn sie im Tierheim landet, sieht sie mich immer mit ihren großen, traurigen Augen an und dann muss ich sie einfach gehen lassen ...

Ein Pudel ist weder stark noch schnell. Schnapp sie dir, wenn sie einen Knochen dabei hat.

### **Buddy der Labrador**

Der pelzige Labrador liebt es zu spielen, aber am meisten mag er es, Zeitungen herumzutragen. Er ist daran gewöhnt, sich sein Futter zu verdienen oder es selbst zu suchen. Betteln ist nicht sein Ding und er ist auch nicht besonders gut darin.

Der gutmütige Labrador steht niemals unter Stress. Er kämpft nicht besonders gern, ist aber sehr stark. Ich empfehle dir, ihn einfach zu ignorieren.

### **Daisy die Windhündin**

Windhunde sind beliebt, denn sie sind hübsch, schlank und jeder mag ihre Zick-Zack-Bewegungen. Daisy die Windhündin ist die schnellste Hündin der Stadt. Auf der Straße kann sie pro Runde eine größere Strecke zurücklegen als jeder andere Hund. Daher hat sie sich darauf spezialisiert, Ecken zu markieren und Zeitungen auszuliefern.

Du kannst Daisy nicht fangen. Wenn ihr es versehentlich gelingt, die halbe Stadt zu markieren, dann überlege dir, ob du nicht schnell alle Abfalleimer durchstöbern möchtest.

### **Romeo der Boxer**

Romeo ist ein großer Junge, aber kein besonders hübscher Kerl, deswegen geben ihm die Restaurantmitarbeiter kaum etwas ab. Daher hat Romeo gelernt, wie man Abfalleimer effektiv durchstöbert und anderen Hunden die Knochen klaut. Sobald ein Hundefänger Romeo sieht, schnappt er sich ihn und liefert ihn im Tierheim ab. Dieser Raufbold wird jedoch immer wieder entkommen.

Romeo ist bekannt dafür, seine Knochen nicht selbst zu suchen, sondern sie anderen Hunden wegzunehmen. Bleib seinem sabbernden Maul lieber fern.

### **Charlie der Foxterrier**

Charlie ist mutig und hat einiges auf dem Kasten, so wie man es von Foxterriern gewohnt ist. Als Jagdhund kann er nahezu alles aufspüren, daher ist kaum ein Abfalleimer sicher vor ihm. Da er viel Abfall durchstöbert und sich gerne in matschigen Pfützen suhlt, finden wir Menschen seinen Geruch eher abstoßend. In Restaurants versucht man stets, ihn loszuwerden, und im Tierheim wird er nach seiner Ankunft erst mal gebadet. Wir passen selbstverständlich immer gut auf, dass er uns nicht davonläuft.

Die stärksten Hunde werden Charlie besiegen und die anderen sollten lieber vor ihm wegrennen.