

D Schnüffel-Bello

Ravensburger Spiele® Nr. 00 012 8

Autor: Heinz Meister

Illustration: Wolfgang de Haën

Inhalt: 1 Spielplan
18 Karten
2 große Holzhunde
1 Spielregel



Bello und Bellina führen ein schönes und geruhsames Leben auf dem Lande. Ihr Zuhause und Ihre Freunde machen jeden Tag für sie zu einem spannenden Erlebnis. Das Besondere bei Bello und Bellina ist, daß sie nie Mühe haben, ihre Freunde zu finden. Ihre Nasen können so gut schnüffeln, daß sie ohne Probleme die Freunde aufstöbern. Probiert es aus, denn ... bei „rum“ dreht sich der Bello um!

Ziel des Spiels

Ziel dieses Spiels ist es, durch Bello oder Bellina die verdeckt gehaltene Karte deines Mitspielers aufzuspüren.

Wer am Schluß des Spiels die meisten Karten mit Hilfe eines Hundes aufgespürt hat, ist Sieger.

Vorbereitung

Die Karten werden vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst. Sie werden gut gemischt und als Stoß verdeckt neben den Spielplan gelegt. Der Bello (dunkler Hund) wird auf ein beliebiges Feld des Spielplans gestellt. Seine Schnauze zeigt ins Innenfeld des Spielplanes. Bellina (heller Hund) kommt nur bei 2 Spielern ins Spiel. Siehe Spielregel für 2 Spieler.

Spielregel für 3–6 Spieler

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel, schaut sich diese an und verrät den anderen Mitspielern **nicht**, welches Motiv auf der Karte abgebildet ist. Jedes Motiv auf dem Plan kommt einmal als Kartenmotiv vor. Sollte die erste Karte das Motiv darstellen, auf dem Bello gerade steht, so wird die Karte unter den Kartenstoß gelegt und eine neue aufgedeckt. Der Spieler, der links vom Kartenhalter sitzt, muß nun den Bello auf den hellen Feldern des Spielplanes ziehen. Bis zu 6 Felder darf er ihn ziehen – rechts oder links herum. Er kann ihn aber auch nur 5, 4, 3, 2 oder 1 Feld weit ziehen – jedoch **nicht mehr als 6 Felder**.

Wird Bello dabei über das gesuchte Motiv gezogen, so muß der Kartenhalter „rum“ sagen. Denn bei „rum“ dreht sich der Bello um. Der Spieler, der Bello gezogen hat, dreht den Hund um und der nächste Spieler ist dran, Bello bis zu 6 Feldern in die andere Richtung zu ziehen.

Wird der Bello **nicht** über das zu suchende Motiv gezogen, so muß der Kartenhalter „weiter“ sagen. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Er darf den Bello wieder bis zu 6 Felder weiterziehen. Der Bello wird solange weitergezogen, bis der Kartenhalter „rum“ sagt. Denn bei „rum“, dreht sich der Bello um. Er läuft nun wieder zurück. Kommt ein Spieler mit Bello auf dem Feld zum Stehen, das gesucht wird, so erhält er die Karte. Er legt diese Karte offen vor sich hin. (Für geübtere Spieler kann man auch vereinbaren, daß die erhaltenen Karten verdeckt vor einem liegen.)

Für das richtige Schnüffeln mit Bello darf dieser Spieler nun Kartenhalter sein. Er nimmt die oberste Karte vom verdeckten Kartenstoß, schaut sich diese gut an und verrät den anderen Mitspielern **nicht**, was für ein Motiv auf seiner Karte ist. Wieder beginnt der linke Nachbar vom Kartenhalter, den Bello bis zu 6 Felder zu ziehen. Entweder heißt es „Bello rum!“ oder „Bello weiter!“. Danach ist der nächste Spieler dran. Der Spieler, der den Bello auf das gesuchte Motiv ziehen konnte, bekommt die Karte und ist in der nächsten Runde nun Kartenhalter.

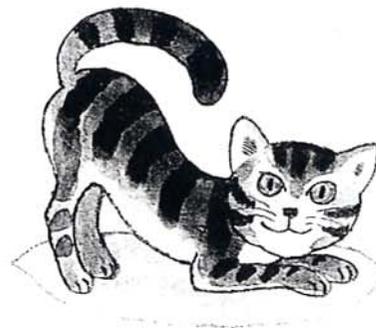
Spielregel für 2 Spieler

Bei nur zwei Spielern sucht sich jeder Spieler einen Hund als Spielfigur aus. Bello und Bellina werden von den Mitspielern auf ein beliebiges Feld gestellt. Beide Spieler ziehen eine Karte vom Stapel, die sie dem Mitspieler nicht zeigen. Nun probiert jeder mit seinem Tier, die verdeckt gehaltene Karte des anderen herauszubekommen. Der Spielablauf ist derselbe wie bei 3–6 Spielern (s. Spielregel 3–6 Spieler).

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten vom Kartenstoß aufgedeckt wurden. Der Spieler, der die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg



”Für solche Kinder wie Dich . . . die schon lesen können, und ihre ersten eigenen Bücher bekommen, haben wir unsere Reihe „Mein erstes Taschenbuch“, gemacht. Da sind die Buchstaben schön groß. Da sind extra Bücher in Schreibschrift dabei. Und da gibt es für Dich so lustige und spannende Geschichten mit schönen Bildern, daß das Lesen einen Riesenspaß macht.“



Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



257566