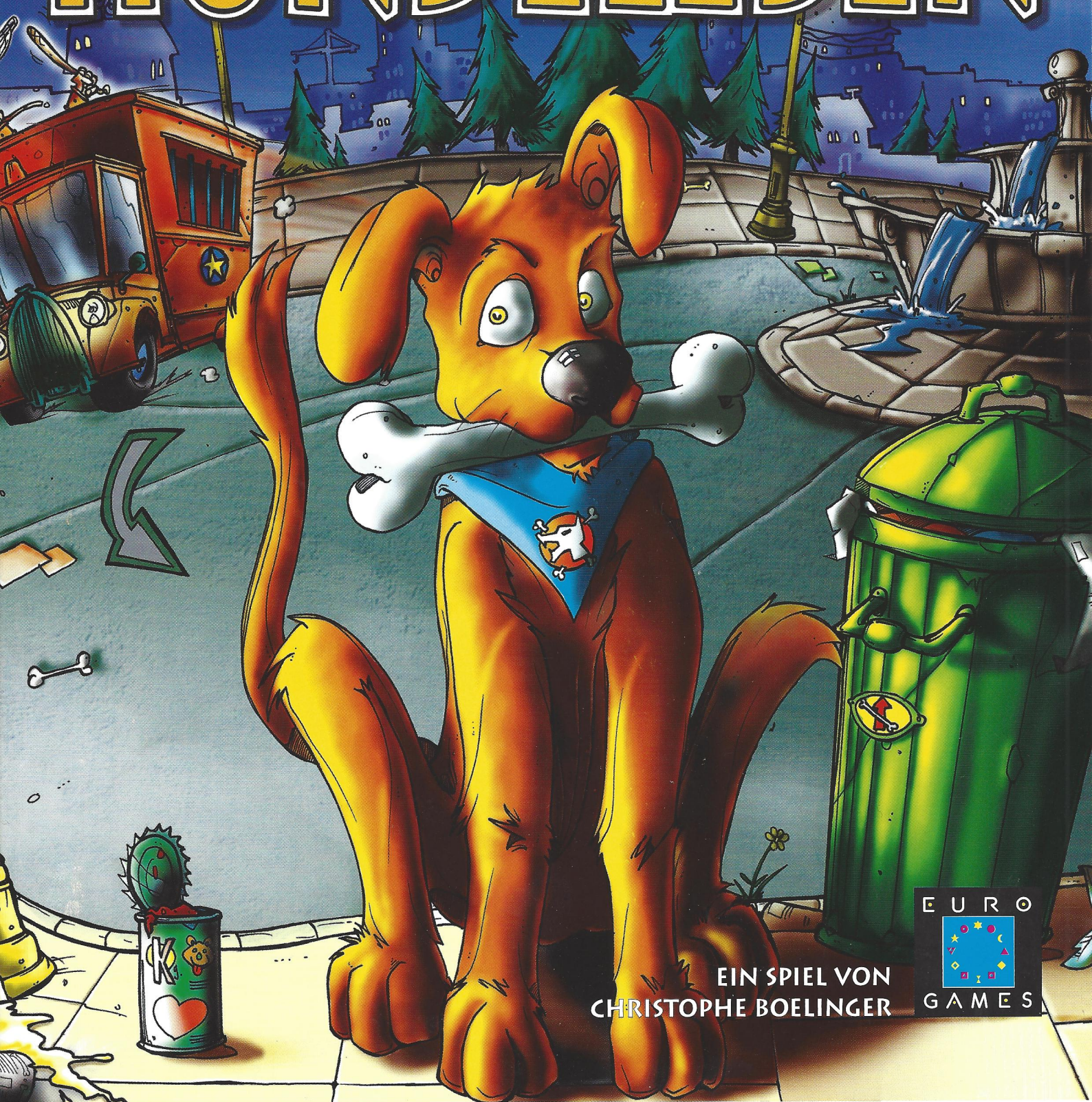


SO EIN HUNDELEBEN



EIN SPIEL VON
CHRISTOPHE BOELINGER

EURO
GAMES

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines streunenden Hundes. Sein Ziel? Als erster vier schöne Knochen in sein Versteck zu bringen. Um Knochen zu finden, muß er Mülleimer durchwühlen, die Hintereingänge von Restaurants beobachten oder sich ein Herrchen suchen, um ihm die Zeitung zu bringen. Aber die Konkurrenz ruht sich nicht unter schattigen Bäumen mit vollem Bäuchlein aus. Um die gegnerischen Hunde zu bremsen, muß jeder Hund sein Territorium markieren. So wie das Hunde nun einmal tun. Wenn er ganz mutig ist, verbündet er sich mit anderen, um sich auf einen einzelnen Hund zu stürzen und ihm seine Beute zu stibitzen. Außerdem muß er den unerbittlichen Jägern des örtlichen Heims für herrenlose Hunde aus dem Weg gehen. Jeder Hund besitzt verschiedene Fähigkeiten, die ihm, wenn er sie richtig einsetzt, helfen sein Ziel zu erreichen.

Aber: Nicht jeder Hund, der bellt, beißt. So ist das eben, so ein Hundeleben.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 6 große Spielfiguren verschiedener Hunderassen
- 6 Charakterkarten (eine pro Hund)
- 1 sechsseitiger Würfel
- 78 Karten (13 pro Spieler)
- 6 Spielsteine "Hunger"
- 6 Karten "Revier"
- 15 Spielsteine "durchwühlter Mülleimer"
- 30 Spielsteine "Knochen"
- 12 Spielsteine "Zeitung"
- 48 Spielsteine "Pipi" (8 in jeder Farbe)
- 1 Spielstein "Wagen der Hundefänger"
- 1 Regel

SPIELERANZAHL:

2 bis 6

SPIELZIEL

Finden Sie vier Knochen und buddeln Sie diese in Ihrem Versteck ein. Der erste Hund, dem dies gelingt, gewinnt die Partie. Um die Spieldauer zu variieren, erhöhen oder verringern Sie die Zahl der Knochen, die gesammelt werden müssen.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler (der jüngste Spieler beginnt)
- zieht eine der verdeckten Charakterkarten
 - legt die Spielsteine "Pipi" in seiner Farbe neben seine Charakterkarte
 - legt auf seine Charakterkarte
 - a) einen Spielstein Hunger, der auf das Feld "4" der Zeile "Hunger" gelegt wird.
 - b) einen Spielstein "Pipi" seiner Farbe auf eines der beiden Felder "Pipi" (das andere bleibt zunächst leer).
 - zieht eine Karte "Revier" und legt diese verdeckt vor sich ab.
 - nimmt die Spielfigur, die auf seiner Charakterkarte abgebildet ist, und stellt sie in das Feld auf dem Spielbrett, das dem Feld "Revier" der eben gezogenen Karte entspricht.
 - nimmt die 13 Karten seines Hundes, mischt sie und bildet neben seiner Charakterkarte einen Stapel.

Die Spielsteine "Knochen" werden neben das Spielbrett gelegt.

Die Spielsteine "Zeitung" werden gemischt und ungeordnet auf das Ablagefeld "Presse" auf dem



Maßstabgetreue Abbildung der Figuren

Spielbrett gelegt. Die Ziffern sind nicht sichtbar. Sie können auch in eine Tasse gelegt werden und die Spieler ziehen die Spielsteine zufällig. Die Spielsteine "durchwühlter Mülleimer" werden alle auf das Feld "Mülldeponie" gelegt. Der Spielstein "Wagen des Hundefängers" wird auf das Straßefeld am Ausgang des Tierheims/Hundeheims gelegt. Das Herrchen von "Belle" ist Startspieler (auch Hunde können sich wie Gentleman benehmen), wenn der Hund mit von der Partie ist. Wenn nicht, ist der jüngste Spieler Startspieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

ÜBERSICHT DER ERGEBNISSE AUF DEN KARTEN:



= Mischen Sie Ihre Karten



= Sie haben nichts gefunden



= Für 1 Tag Nahrung
(Spielstein „Hunger“ 1 Feld nach rechts)



= Für 2 Tage Nahrung
(Spielstein „Hunger“ 2 Felder nach rechts)



= Für 3 Tage Nahrung
(Spielstein „Hunger“ 3 Felder nach rechts)



= Sie haben 1 Knochen gefunden

Hund entkommt dem Hundefänger



= Hund entkommt dem Fänger nicht



= Hund entkommt dem Hundefänger



= Hund bleibt im Hundeheim



= Hund verläßt das Hundeheim

Auf den Karten ist links unten zu ermitteln, ob der Hund dem Hundefänger entkommt oder nicht, je nachdem welches Bild abgebildet ist und rechts unten, ob der Hund das Hundeheim verläßt. Die Bedeutung der Bilder sind dieser Übersicht zu entnehmen.

Auf jeder Karte befindet sich eine Abbildung mit Hundepfoten, die zur Auflösung von Rangelelen dienen. Nachdem eine Karte gezogen und ihre Ergebnisse durchgeführt wurden, legt der Spieler die Karte offen neben seinen Stapel.

SPIELPHASEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muß er folgende Phasen durchführen:

1. Seinen Spielstein "Hunger" um ein Feld auf seiner Charakterkarte nach links schieben.
2. Aktionen seines Hundes durchführen.
3. Versetzen des Wagens des Hundefängers.

1- Spielstein "Hunger" seines Hundes um ein Feld nach links schieben

Mit diesem Spielstein zeigt man, wie gut der Hund ernährt ist, also seinen Gesundheitszustand. Zu Beginn jeder Phase wird der Spielstein um ein Feld nach links verschoben. Je weiter links der Marker, desto schlechter ist der Hund genährt.

Wenn der Spielstein bereits auf dem Feld "0" ist, schläft er hungrig und erschöpft auf der Stelle ein:

1. Er wird sofort vom Wagen des Heims für streunende Hunde eingeladen (dafür muß der Wagen nicht bewegt werden). Der Spieler setzt seinen Hund auf das erste Feld der Tabelle des Hundeheims am Spielbretttrand. In der nächsten Runde kann der Hund versuchen, aus dem Hundeheim zu fliehen (siehe Abschnitt "Flucht aus dem Hundeheim").
2. Wenn er einen Knochen oder eine Zeitung bei sich hat, läßt er den Gegenstand auf dem Feld, auf dem er eingeschlafen ist, liegen.
3. Damit ist dann die Runde des Spielers beendet.

2 - Aktionen

Jeder Hund besitzt für jede Runde eine bestimmte Zahl Aktionspunkte. Die Zahl ist auf der Charakterkarte jedes Hundes angegeben. Ein Spieler muß nicht alle Aktionspunkte verbrauchen, er kann sie aber auch nicht für spätere Runden ansparen.

Ein Hund kann mögliche Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft im Rahmen seiner Aktionspunkte durchführen.

Ein Hund kann maximal zwei Gegenstände mit sich führen (Knochen und/oder Zeitung).

Jede Aktion, die ein Hund durchführt, kostet einen Aktionspunkt.

Mögliche Aktionen sind:

- | | | |
|---------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| a) Bewegung um ein Feld | e) Knochen einbuddeln | i) Zeitung am Zeitungskiosk holen |
| b) Mülleimer durchwühlen | f) Betteln | j) Zeitung apportieren |
| c) Knochen oder Zeitung fallen lassen | g) Aus einem Brunnen trinken | k) Einen anderen Hund angreifen |
| d) Knochen oder Zeitung aufheben | h) An eine Laterne pinkeln | l) Markierte Felder beschnuppern |

Beschreibung der Aktionen

a) Bewegung um ein Feld

Ein Hund kann nur ein Feld betreten, das an sein eigenes grenzt.

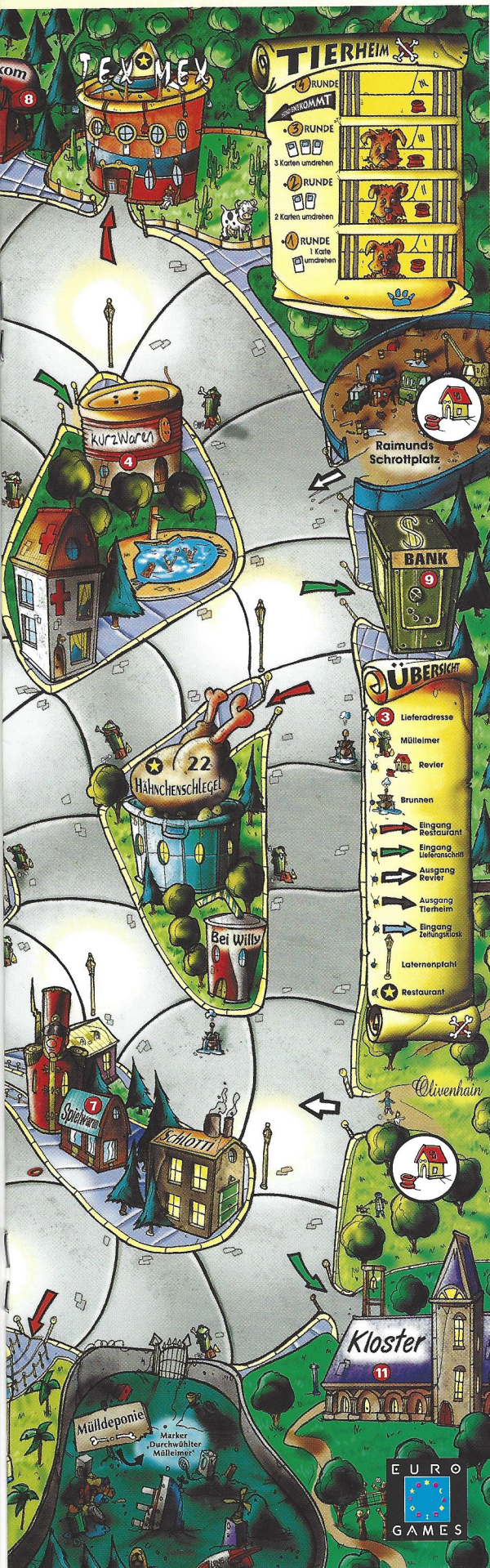
Ein Hund kann ein Feld, das von einem anderen Hund oder dem Wagen des Hundefängers besetzt ist, nur betreten, wenn er anschließend das Feld wieder verläßt. Er darf nicht in diesem Feld stehen bleiben.

Aber: Ein Hund kann kein Feld betreten, das gleichzeitig durch einen anderen Hund besetzt ist und auf dem ein Spielstein "Pipi" eines beliebigen anderen Hundes liegt.

Es spielt keine Rolle, in welche Richtung eine Figur schaut.

Ein Hund darf nie das Hundeheim oder das Revier eines anderen Hundes betreten.





BESCHREIBUNG DES SPIELBRETTS



Revier

Von hier aus starten die Hunde ihre Abenteuer und vergraben auch die gesammelten Knochen. Jeder Hund hat sein eigenes Revier auf dem Spielbrett, das weder von einem anderen Hund noch von dem Wagen der Hundejäger betreten werden darf. Neben den Feldern der sechs verschiedenen Reviere sind weiße Pfeile.



Zeitungskiosk

Hier können die Hunde eine Zeitung ergattern, um sie auszuliefern. Der Kiosk ist in der Spielplanmitte und neben seinem Feld sind blaue Pfeile.



Lieferadresse

Es gibt insgesamt 12 verschiedene Gebäude (von 1 bis 12 nummeriert). Dorthin müssen die Hunde die Zeitung bringen. Neben den Gebäuden sind grüne Pfeile.



Restaurants

In den Restaurants können die Hunde betteln. Neben den Restaurants sind rote Pfeile.



Tierheim/Hundeheim

Auf dem Spielbrett ist das Tierheim/Hundeheim zwei mal abgebildet. In der Spielplanmitte ist das eigentliche Gebäude und rechts oben das Ablagefeld für das Tierheim/Hundeheim. Dort (auf dem Spielplan rechts oben) landen streunende Hunde, die vom Hundefänger erwischt werden oder Hunde, die erschöpft und hungrig auf dem Gehweg eingeschlafen sind.



Mülleimer

Dort kann ein Hund mit einem bisschen Glück Nahrung oder sogar einen Knochen finden.



Straßenlaternen

Ideal, um zu pinkeln, sein Territorium zu markieren und die Gegner zu bremsen.



Brunnen

Hunde pinkeln gern und viel, deshalb müssen sie auch viel trinken. Dafür gibt es Brunnen.

Für das Betreten oder Verlassen von Gebäuden, Revieren, Restaurants etc. muß ein Bewegungspunkt/Aktionspunkt ausgegeben werden. Ein Hund kann ein Gebäude nur über ein Straßenfeld mit einem Pfeil betreten/verlassen (blau für den Zeitungskiosk, grün für Lieferadressen, rot für Restaurants, weiß für Reviere). Die Pfeile repräsentieren Türen, Tore, Portale - alles, was einem Hund erlaubt sich in ein Gebäude zu schleichen.

Da manche Gebäude mehr als einen Eingang besitzen, ist es durchaus möglich, es auf der einen Seite zu betreten und auf der anderen Seite zu verlassen.

Beispiele: Die Bank hat nur einen Eingang und kann nur über dieses Feld betreten/verlassen werden. Das Casino hat keinen Eingang (kein Pfeil zeigt auf das Gebäude). Es kann nicht betreten/verlassen werden. Der Zeitungskiosk hat mehrere Eingänge und kann auf einer Seite betreten und auf einer anderen verlassen werden.

b) Mülleimer durchwühlen

Wenn in dem Feld des Hundes ein Mülleimer ist, kann der Hund den Mülleimer durchwühlen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich kein Spielstein "durchwühlter Mülleimer" auf dem Mülleimer befindet.

Um festzustellen, ob er etwas findet, dreht er die oberste Karte seines Stapels um und schaut auf das Symbol "Mülleimer" dieser Karte.

Wenn ein Knochen abgebildet ist, legt der Spieler einen Spielstein "Knochen" auf ein freies Feld "Beute" seiner Charakterkarte. Das Suchergebnis wird ignoriert, wenn er kein freies Ablagefeld für Beute hat.

Wenn Nahrung abgebildet ist wird der Marker "Hunger" auf seiner Charakterkarte entsprechend viele Felder nach rechts geschoben, aber maximal auf Feld 4.

Mit Beendigung des Durchwühlens legt der Spieler einen Spielstein "durchwühlter Mülleimer" auf den Mülleimer.

c) Knochen oder Zeitung fallen lassen

Ein Hund kann jederzeit in seiner Aktionsphase einen Knochen oder eine Zeitung auf dem Feld, auf dem er sich befindet, fallen lassen. Für jeden Gegenstand, den er fallen läßt, verbraucht er einen Aktionspunkt. Der Spieler legt den Gegenstand von seiner Charakterkarte auf das Feld auf dem Spielbrett. Ein Spielstein "Zeitung" wird immer verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

Es ist nicht möglich, eine Zeitung in dem Feld des Zeitungskiosks fallen zu lassen.

Auf einem Feld können beliebig viele Zeitungen oder Knochen liegen.

d) Knochen oder eine Zeitung aufheben

Wenn in dem Feld, auf dem sich der Hund befindet, ein Knochen liegt, kann der Spieler diesen aufheben und auf ein eigenes freies Ablagefeld "Beute" legen.

Wenn in dem Feld eine Zeitung liegt, kann er diese umdrehen und die Hausnummer betrachten ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Dies kostet noch keinen Aktionspunkt, nur wenn er die Zeitung dann tatsächlich aufnimmt. Wenn er die Zeitung aufnimmt, legt er den Spielstein auf ein eigenes freies Ablagefeld "Beute".

Ein Spieler kann bei vollem Ablagefeld "Beute" zuerst eine Zeitung liegen lassen (siehe Aktion c) und anschließend eine Zeitung aufnehmen.

e) Knochen einbuddeln

Wenn sich der Hund in seinem Revier befindet und einen oder zwei Knochen mit sich trägt, kann er diese einbuddeln. Er nimmt den Knochen von seiner Charakterkarte und legt ihn in sein Revier (ein Aktionspunkt pro Knochen). Ein Knochen, der einmal eingebuddelt ist, bleibt es bis zum Spielende. Er kann weder von einem anderen Hund noch von dem Besitzer ausgebuddelt werden.

f) Betteln

Wenn sich der Hund in einem Restaurant befindet, kann er versuchen, zu betteln. Der Spieler dreht die erste Karte seines Stapels um und betrachtet das Symbol "Restaurant". Wenn ein Knochen abgebildet ist, hat der Hund einen Knochen bekommen und kann ihn auf ein eigenes freies Ablagefeld "Beute" legen.

Wenn es kein freies Ablagefeld gibt, nimmt er keinen Knochen und tut so, als ob er keinen Knochen bekommen hätte.

Wenn er durch das Ergebnis Nahrung bekommen hat, wird der Spielstein "Hunger" auf seiner Charakterkarte entsprechend viele Felder nach rechts geschoben, aber maximal auf Feld 4. Ein Hund kann in derselben Runde nur einmal im gleichen Restaurant betteln.

g) In einem Brunnen trinken

Wenn auf dem Feld des Hundes ein Brunnen ist, kann der Hund aus diesem trinken. Wenn er sich erfrischt hat, legt er auf jedes freie Ablagefeld "Pipi" auf seiner Charakterkarte je einen Spielstein "Pipi" in seiner Farbe. Auch wenn er zwei Spielsteine "Pipi" auf seine Ablagefelder legt, kostet dies nur einen Aktionspunkt. Jeder Hund hat acht Spielsteine "Pipi" zu seiner Verfügung. Wenn er zwei davon auf seiner Charakterkarte hat, macht es keinen Sinn aus einem Brunnen zu trinken, da jeder Hund maximal zwei Spielsteine "Pipi" auf seiner Charakterkarte auslegen kann.

h) An eine Laterne pinkeln

Wenn in dem Feld des Hundes eine Laterne ist, kann der Hund diese anpinkeln. Er nimmt von seiner Charakterkarte einen Spielstein "Pipi" und legt ihn auf das Feld. Das Feld ist jetzt "markiert". Wenn der Hund keinen Spielstein "Pipi" auf seiner Charakterkarte hat, kann er nicht pinkeln. Die Auswirkungen von "markierten" Feldern erfahren Sie im Abschnitt "Markierte Felder beschnüffeln".



i) Zeitung am Zeitungskiosk holen

Wenn sich ein Hund im Zeitungskiosk befindet, kann er kräftig bellen, um eine Zeitung zu verlangen. Der Spieler zieht einen der verdeckt ausliegenden Spielsteine "Zeitung". Er sieht sich die Lieferadresse – sprich Nummer – an und legt den Spielstein verdeckt auf ein eigenes freies Feld "Beute" auf seiner Charakterkarte.
Wenn es kein freies Ablagefeld "Beute" gibt, nimmt er keine Zeitung.

j) Eine Zeitung apportieren

Wenn ein Hund auf einem Ablagefeld "Beute" einen Spielstein "Zeitung" hat und das Gebäude mit der gleichen Nummer betritt, kann er die Zeitung apportieren. Er zeigt allen Spielern den Spielstein "Zeitung" und legt ihn auf das Feld "Presse" auf dem Spielbrett zurück und mischt alle Spielsteine in dem Feld.
Er dreht anschließend die erste seiner Karten um und sieht unter "Zeitung", welche Belohnung er erhält. Als Belohnung kann er entweder Nahrung bekommen oder einen Knochen (siehe "Durchwühlen eines Mülleimers").

k) Einen anderen Hund angreifen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann sein Hund, der sich in einem Feld angrenzend zu einem anderen Hund befindet, diesen angreifen. Die beiden betroffenen Hunde drehen beide ihre oberste Karte um und ermitteln das Ergebnis der Hundekellerei. Beide Spieler betrachten das Feld "Angriff" auf ihrer Karte. Der Spieler, dessen Karte mehr Pfoten hat, gewinnt den Kampf. Der Verlierer des Kampfes nimmt seine Spielfigur vom Spielbrett und setzt sie auf das erste Feld des Tierheims (dies kostet keinen Aktionspunkt). Er läßt alles, was er mit sich führt auf dem eben verlassenen Feld liegen. Der Gewinner des Kampfes kann für einen Aktionspunkt in das Feld vorrücken und für je einen Aktionspunkt je einen Gegenstand aufnehmen. Wenn der Angreifer die Keilerei verliert und in das Tierheim gesetzt wird, ist seine Runde zu Ende.

Wenn sich einer der beiden keilenden Hunde in einem Gebäude befindet, kann er von der Straße aus angegriffen werden oder angreifen, wenn sich in dem Straßenfeld ein Pfeil befindet.

Wenn die Spieler gleich viele Krallen auf der gezogenen Karte haben, passiert nichts. Die Keilerei ist unentschieden ausgegangen. Der Angreifer kann, wenn er noch Aktionspunkte hat, noch einmal angreifen. Das kostet einen weiteren Aktionspunkt.

l) Markierte Felder beschnuppern

Wenn ein Hund ein Feld betritt, in dem sich ein Spielstein "Pipi" eines anderen Hundes befindet, ist seine Runde sofort zu Ende und Phase drei ("Versetzen des Wagens der Hundejäger") wird durchgeführt. Wie jedes anständige Exemplar seiner Art verbringt der Hund den Rest der Aktionsphase damit, das markierte Feld zu beschnuppern.
In seiner nächsten Runde kann der Hund seinerseits das Feld markieren. Der Spieler nimmt – sofern auf der Charakterkarte vorhanden – einen Spielstein "Pipi" in seiner Farbe und legt ihn auf das Feld. Den Spielstein "Pipi" des anderen Spielers gibt er dem Besitzer zurück.

m) Karten mischen

Wenn ein Spieler eine Karte umdreht und die Karte die Anweisung "Mischen Sie die Karten" hat, mischt der Spieler seine 13 Karten. Von dem neu gemischten Stapel zieht er die oberste Karte und ermittelt mit dieser das Ergebnis seiner Aktion. Es kann natürlich vorkommen, daß die erneut gezogene Karte die mit der Anweisung "Mischen Sie die Karten" ist. Dann mischt der Spieler noch einmal und zieht erneut die oberste Karte des neuen Stapels.
Dies kostet keinen Aktionspunkt.

3.) Versetzen des Wagens der Hundefänger

Das schöne Hundeleben wird durch eine Bande von Hundefängern unsicher gemacht.

Wenn ein Spieler alle Aktionen durchgeführt hat, würfelt er einmal und versetzt den Wagen der Hundefänger. Der Wagen wird von jedem Spieler kontrolliert, wenn er an der Reihe ist. Ein Spieler, dessen Hund im Hundeheim ist, kann den Wagen nicht bewegen.

Das Würfelergebnis gibt an wie viele Felder der Wagen bewegt werden kann (Würfelerggebnis 5 = 5 Felder). Die Ausrichtung des Wagens ist wichtig. Der Pfeil zeigt an, in welche Richtung der Wagen bewegt werden kann. Der Wagen kann immer nur geradeaus in Felder fahren, in die der Pfeil zeigt und pro Feld, das er betritt, seine Ausrichtung um eine Straßenfeldseite ändern. Der Wagen kann nicht rückwärts und nicht seitlich fahren.

Der Wagen kann nicht in Hundereviere und in Gebäude fahren.

Der Wagen kann ein Feld, das von einem Hund besetzt ist, durchqueren oder seine Bewegung in diesem Feld beenden.

Der Wagen muß nicht die volle Distanz fahren.

• Einen Hund einfangen

Wenn der Wagen seine Bewegung in einem Feld beendet, in dem sich ein Hund befindet, wird dieser sofort eingefangen und in das Hundeheim gebracht. Die Spielfigur wird in das erste Feld der Ablage des Hundeheims auf dem Spielbrett gelegt. Der Hund läßt alle Gegenstände, die er mit sich führt in dem Feld liegen, in dem er geschnappt wurde.

• Den Hundefängern entkommen

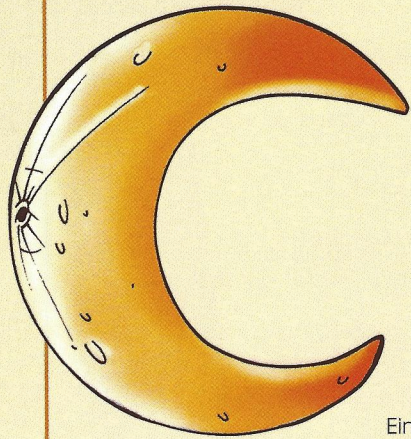
Wenn die Hundefänger ihre Bewegung in einem angrenzenden Feld beenden (unabhängig davon, ob sich der Hund in einem Gebäude oder auf der Straße befindet), muß der Hund sofort versuchen, den Fängern zu entkommen. Angrenzend heißt in diesem Fall, der Wagen muß sich in einem Feld mit Pfeil befinden, der auf das Gebäude zeigt. Der Spieler dreht seine oberste Karte um und konsultiert die Feld "Hundefängern entkommen". Wenn in diesem Feld ein Hund unter das Netz der Fänger gerät, ist er gefangen und wird sofort in das erste Feld des Hundeheims gelegt. Wenn in diesem Feld ein rennender Hund abgebildet ist, entkommt er den Fängern.

Nur, wenn der Wagen seine Bewegung neben einem Hund beendet, wird ermittelt, ob er gefangen wird.

Es ist auch möglich, daß der Wagen seine Bewegung angrenzend zu mehreren Hunden beendet. Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn wird ermittelt, ob die Hunde gefangen werden.

Ein Hund, der sich in seinem Revier befindet, kann nie gefangen werden.





• Hundeheim (Tierheim) verlassen

Ein Hund im Heim für herrenlose Hunde muß warten bis er wieder frei ist. Wenn der Spieler, dessen Hund im Heim ist, seine Runde beginnt, verschiebt er nicht den Spielstein "Hunger", sondern zieht die oberste seiner Karten und konsultiert das Feld "Hundeheim verlassen".

- Wenn das Feld einen rennenden Hund zeigt, verläßt er das Hundeheim und seine Figur wird in das Gebäude des Hundeheims (in der Mitte des Spielplans, beim Kiosk) gelegt. Sein Spielstein "Hunger" wird auf das Feld 2 auf seiner Charakterkarte gelegt. Der Spieler kann nun sofort Aktionen mit seinem Hund durchführen. Zuerst verläßt er das Hundeheim über das Feld mit dem grauen Pfeil.
- Wenn das Feld einen Hund hinter Gittern zeigt, bleibt der Hund im Hundeheim. Seine Figur wird auf der Tabelle rechts am Spielbrettrand auf das Feld "2. Runde" gelegt. In der nächsten Runde kann der Spieler zwei Karten ziehen, eine nach der anderen, um seinen Hund zu befreien.

Wenn sein Hund zu Beginn der dritten Runde noch nicht frei ist, kann der Spieler drei Karten umdrehen und mit Beginn der vierten Runde kommt der Hund automatisch frei.

Ein Spieler dessen Hund im Hundeheim ist, bewegt weder seinen Spielstein "Hunger", noch das Fahrzeug der Hundefänger.

NEUER MÜLL

Wenn ein Spieler den letzten Spielstein "durchwühlter Mülleimer" auf das Spielbrett gelegt hat, kommt die Müllabfuhr, leert alle Mülleimer und die Bürger der Stadt beeilen sich, diese wieder mit frischem Müll zu füllen. Alle Spielsteine "durchwühlter Mülleimer" - bis auf den zuletzt gelegten - werden entfernt.



VARIANTE

Sie können auch eine bestimmte Spieldauer festlegen und der Spieler, der am Ende der festgelegten Spielzeit die meisten Knochen in seinem Revier verbuddelt hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand werden so viele Runden weiter gespielt bis ein Spieler die meisten Knochen verbuddelt hat.

RATSCHLÄGE FÜR UNSERE SMARTEN HUNDE

Jeder Hund hat so seine Stärken und Schwächen. Es ist nicht der Stil von Belle an Laternen zu schnüffeln, sie hat ein feines und hübsches Näschen und in den Restaurants kann dieser hübschen Hündin kaum ein Wunsch verweigert werden. Susi wiederum erhält meistens einen höflichen Fußtritt in Restaurants, aber kein anderer Hund ist so geschickt, wenn es darum geht, einem Artgenossen einen Knochen zu stibitzen. Rudi rennt schnell und prügelt sich nicht gern. Manche Hunde sind cleverer als andere und entkommen den Hundejägern leichter. Rex gehen die meisten Hunde lieber aus dem Weg.

Wir empfehlen, sich die Karten Ihres Vierbeiners gut anzuschauen, um sich deren Stärken und Schwächen gut einzuprägen. Sie sollten sich eher in die Haut des Vierbeiners hineinversetzen als sich auf den Zufall zu verlassen....



SO EIN HUNDELEBEN

Ein Spiel von Christophe Boelinger
Produktmanager: Henri Balczesak
Verantwortlich für die deutsche Ausgabe: Uwe Walentin
Illustrationen: David Cohen • Graphik: NEXUS

Ein Spiel von Eurogames
herausgegeben von
Jeux Descartes SARL, NL Deutschland,
Schützenstraße 38, 78462 Konstanz

