

Oje, Dein kleiner Hund ist weggelaufen. Wo kann er nur stecken? Schnell machst Du Dich auf die Suche nach ihm. Überall, auf dem Spielplatz, in der Schule oder am Kiosk, fragst Du, ob ihn jemand gesehen hat. Und, Welch ein Glück, hier und da kann man Dir auch mit Hinweisen weiterhelfen.

Schließlich entdeckst Du seine Spur und findest ihn - wohlbehalten und schwanzwedelnd - im Tierheim wieder. Da ist die Freude groß, und überglücklich lauft Ihr beiden nach Hause.

Spielziel

Es gewinnt, wer mit seinen fünf Hinweis-Chips **das** Tierheim erreicht, dort sein Hündchen entdeckt und als **erster mit ihm zusammen** sein Haus erreicht.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Hündchen mit verschiedenfarbigen Pfoten
- 4 Spielfiguren
- 20 Hinweis-Chips
- 1 Würfel

Spielvorbereitung

Die vier Hündchen werden — ohne daß die Spieler erkennen können, welche Farben ihre Pfoten haben - auf das Tierheim-Feld gestellt.

Die Hinweis-Chips werden mit den Farbpunkten nach unten gemischt und anschließend auf die entsprechenden Hinweis-Felder auf dem Spielplan gelegt (Safttüten auf die Kiosk-Felder, Schulhefte auf die Schul-Felder usw.).

Jeder Spieler sucht sich nun noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld (kleines Häuschen).

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spieler an der Reihe wirft den Würfel und bewegt seine Figur entsprechend. Vom Startfeld, dem kleinen Häuschen, zieht man zuerst auf das gleichfarbige Pfeilfeld (kostet einen Würfelpunkt), anschließend immer in Pfeilrichtung weiter (d. h. also, daß zwei Spieler im und zwei Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ziehen).



Die großen Hinweisfelder zählen als ein Feld. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Hinweis-Felder

Auf jedem Hinweis-Feld liegt für jeden Spieler ein Hinweis-Chip, doch welcher ist der richtige?

Zieht ein Spieler auf oder über ein Hinweis-Feld, darf er einen der dort liegenden Chips umdrehen (so daß ihn alle sehen). Ist es der richtige, also ein Chip seiner Farbe, nimmt er ihn an sich. Zeigt er nicht die richtige Farbe, wird er wieder verdeckt an seinen Platz zurückgelegt.

Sollte ein Spieler Glück haben und es ihm gelingen, in einem Wurf zwei Hinweisfelder zu betreten, dann darf er natürlich auch auf jedem davon einen Chip anschauen.

Polizisten-Felder

Landet eine Figur genau auf einem Polizisten-Feld, darf sich der Spieler einen beliebigen Hinweis-Chip anschauen (ausnahmsweise ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen!). Er darf ihn aber nicht an sich nehmen, sondern muß ihn wieder verdeckt zurücklegen (auch wenn es der eigene ist!).

Spielende

Hat ein Spieler alle fünf verschiedenen Hinweis-Chips gesammelt, macht er sich schnell auf den Weg zum Tierheim-Feld (Feld direkt vor dem Hundekäfig). Hat er es erreicht (überzählige Würfelpunkte verfallen), muß er noch sein Hündchen herausuchen.

Dazu nimmt er — beginnend mit dem Zug, in dem er das Tierheim erreicht hat - eines der Hündchen auf und schaut sich (ohne daß die anderen Spieler etwas erkennen können) seine Pfoten an. Zeigen sie nicht seine Farbe, setzt er den Hund verdeckt zurück an seinen Platz. Wenn er in der nächsten Runde wieder an die Reihe kommt, darf er sich erneut die Pfoten eines Hundes anschauen, so lange, bis er seinen Hund entdeckt. Jetzt muß er mit seiner Figur und dem richtigen Hund noch schnell nach Hause laufen. Wer als erster mit dem eigenen Hund das Zielfeld erreicht (der Sprung vom Pfeilfeld auf das Häuschen kostet einen Würfelpunkt; überzählige Punkte verfallen!), gewinnt das Spiel.

