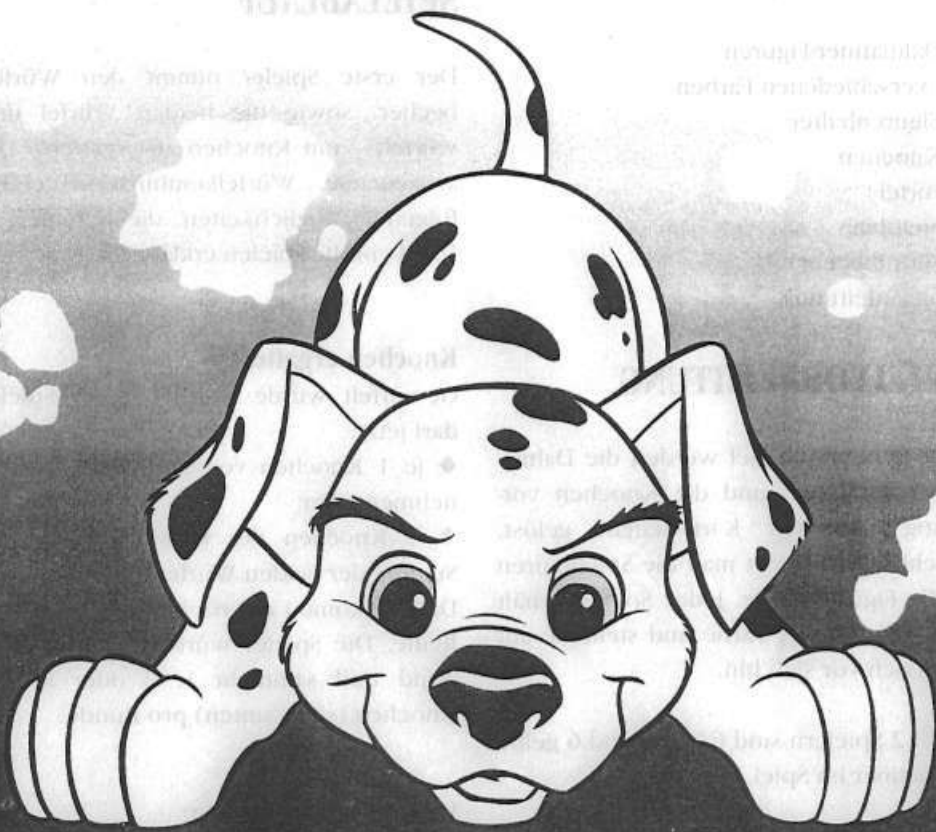




Knochenparty



FÜR 2-4 SPIELER AB 7 JAHREN.

Nicht nur Rolly, der kleine, immer hungrige Dalmatiner ist ganz begierig darauf, möglichst viele Knochen für sich zu ergattern, sondern auch seine niedlichen Freunde stürzen sich mit Gebell auf die **Freßnapfe**, um sie leerräumen.

Wer dabei die meisten Knochen "abräumt", gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

19 Dalmatiner-Figuren
in 4 verschiedenen Farben
19 Figurenhalter
78 Knochen
2 Würfel
1 Spielplan
1 Würfelbecher
1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Dalmatiner-Spielfiguren und die Knochen vorsichtig aus den Kartontafeln gelöst. Anschließend steckt man die Spielfiguren in die Figurenhalter. Jeder Spieler erhält die Figuren einer Farbe und stellt sie auf den Tisch vor sich hin.

> Bei 2 Spielern sind 6 blaue und 6 gelbe Dalmatiner im Spiel.

> Bei 5 Spielern sind 4 blaue, 4 gelbe und 4 grüne Dalmatiner im Spiel.

> Bei 4 Spielern sind 5 blaue, 5 gelbe, 3 grüne und 3 rote Dalmatiner im Spiel.

Jetzt werden die Knochen auf dem Spielplan verteilt: Auf Freßnapf 2 werden 12 Knochen gestapelt, auf Freßnapf 3 liegen 11 Knochen, auf Freßnapf 4 liegen 10 Knochen ... usw. ... und auf Freßnapf 12 werden schließlich 2 Knochen gestapelt.

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Der erste Spieler nimmt den Würfelbecher sowie die beiden Würfel und würfelt - um Knochen zu ergattern. Die ausliegende Würfelkombination ergibt folgende **Möglichkeiten**, die wir hier an Hand von Beispielen erklären.

Knochen ergattern:

Gewürfelt wurde 5 und 6. Der Spieler darf jetzt:

> je 1 Knochen von Freßnapf 5 und 6 nehmen **oder**

> 1 Knochen des Freßnapfes 11 (die Summe der beiden **Würfelzahlen**).

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Die Spieler würfeln also abwechselnd und sammeln 1, 1 oder keinen Knochen (siehe unten) pro Runde.

Dalmatiner plazieren:

Sobald ein Spieler den letzten Knochen eines **Freßnapfes** ergattern konnte, stellt

er auf den leeren Freßnapf einen seiner Dalmatiner. Dieser **Freßnapf gehört ihm** - (vielleicht) bis ans Ende des Spiels.

Wenn ein Spieler mit seiner Würfelkombination Freßnapfe anspielt, in denen keine Knochen mehr liegen, gibt es 2 **Möglichkeiten!**

1. Hin geleerter Freßnapf ist von dem **Dalmatiner eines Mitspielers** besetzt: Dieser Freßnapf ist tabu! Der Spieler muß sich den knochengefüllten Freßnapfen zuwenden. Kann der Spieler weder die beiden ein/einen Würfelwerte noch deren **Gesamtsumme zur** Knochenaufnahme verwenden, so muß er passen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

2. Hin geleerter Freßnapf ist von einem **eigenen Dalmatiner** besetzt: Dieser Freßnapf stellt **möglicherweise** einen Stolperstein dar. Kann der Spieler weder die beiden einzelnen Würfelwerte noch deren Gesamtsumme zur Knochenaufnahme verwenden: Pech gehabt! Sein Dalmatiner muß den besetzten Napf räumen! In den leeren Napf muß ein bereits erbeuteter Knochen zurückgelegt werden.

Hier/u einige Beispiele:

Beispiel 1: Der Spieler kann hier nur die Summe verwerten und nimmt sich einen Knochen aus Napf 7.

Beispiel 2: Der Spieler muß den eigenen Dalmatiner entfernen und dort einen bereits erbeuteten Knochen ablegen. Keine Knochenaufnahme!

Beispiel 3: Der Spieler muß den eigenen Dalmatiner von Napf 3 oder den eigenen Dalmatiner von Napf 7 entfernen und dort einen bereits erbeuteten Knochen ablegen. Keine- Knochenaufnahme!

Beispiel 4: Der Spieler kann keinen Knochen aus einem Freßnapf nehmen und muß passen. Keine Knochenaufnahme!

Beispiel 5: Der Spider muß einen seiner Dalmatiner aus einem Napf nehmen und einen Knochen hineinlegen. Keine Knochenaufnahme!

Achtung: Ein einzelner Würfel wird nie allein gewertet, berechtigt also nicht zur Hinnahme eines Knochens - nach dem Motto "Alles oder nichts!".

W Ü R F E L W E R T E 3 U N D 4			
	I n h a l t d e r N ä p f e		
	Napf 3	Napf 4	Napf 7
Bsp. 1	eigener Dalmatiner	fremder Dalmatiner	3 Knochen
Bsp. 2	eigener Dalmatiner	3 Knochen	fremder Dalmatiner
Bsp. 3	eigener Dalmatiner	3 Knochen	eigener Dalmatiner
Bsp. 4	fremder Dalmatiner	3 Knochen	fremder Dalmatiner
Bsp. 5	eigener Dalmatiner	eigener Dalmatiner	fremder Dalmatiner

Spezielle Situationen

> Würfelt ein Spieler zweimal dieselbe Zahl, so darf er von dem entsprechenden Napf zwei Knochen nehmen, wenn dort noch mindestens zwei Knochen liegen. Liegt nur noch ein Knochen darin, muß man sich dem Napf gemäß der Gesamtsumme zuwenden.

Entscheidet sich der Spieler für den Napf gemäß der Gesamtsumme, so darf er hier wie gehabt nur 1 Knochen nehmen.

> Würfelt ein Spieler zweimal die "1", so kann er natürlich nur vom Napf entsprechend der Gesamtsumme - also "2" - einen Knochen nehmen.

> Kann ein Spieler mit seiner Würfelkombination jeweils den letzten Knochen von zwei Näpfen entfernen, und hat er nur mehr einen Dalmatiner vor sich, so darf er diesen plazieren, und das Spiel endet.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler alle seine Dalmatiner auf den **Freßnäpfen** plazieren konnte, endet das Spiel. Die Spieler erhalten für jeden Knochen, den sie sammeln konnten, und für jeden auf dem Spielplan befindlichen eigenen Dalmatiner einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

VARIANTE

Das Spiel verläuft nach den oben genannten Regeln - jedoch erfolgt bei Spielende eine andere Wertung: Für jeden auf einem Freßnapf plazierten eigenen Dalmatiner gilt der Wert des Freßnapfes. Jeder erbeutete Knochen bringt 1 Punkt. Wer nach Addition aller Knochen und Freßnapfwerte die meisten Punkte erreicht, ist Sieger des Spiels.