

HUNDSGEMEIN

Den Letzten beißen die Flöhe!



Ein hinterhältiges Legespiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

von Dario Zaccariotto / Piatnik Spiel Nr. 636349

© 2003 by PIATNIK, Wien (Printed in Austria)

Der Tag der Mutprobe ist gekommen: Die vier Hundefreunde, die streitsüchtige Bulldogge Zorro, die vornehme Pudeldame Daisy, der kluge Terrier Fifi und der erfahrene Jagdhund Rex, wagen sich auf das verrufene Grundstück am Ende der Stadt. Normalerweise traut sich kein Hund da hin, denn dort hausen ein paar gemeine Flohbanden, die jedem Eindringling das Fürchten lehren. Wird es den Hunden gelingen, das Grundstück unbeschadet zu durchstreifen, oder werden sie von den fiesen Flöhen in die Flucht geschlagen?

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht mit Hilfe seiner Flohbande die Hunde in die Flucht zu schlagen. Der Spieler, der seine Flöhe am geschicktesten platziert, und so die Hunde zur Heimkehr bewegt, gewinnt das Spiel.

SPIELINHALT

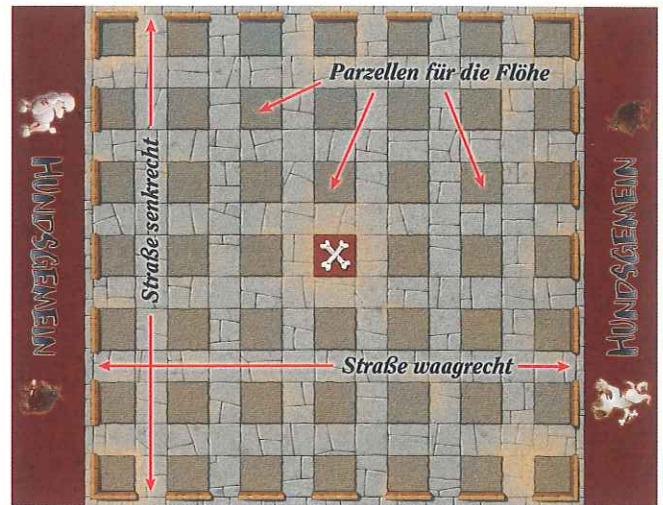
- 96 Floh-Plättchen
- 12 Hunde-Plättchen

- 1 Spielplan
- 1 Spielregel

SPIELMATERIAL

Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt 48 Parzellen (auf die im Verlaufe des Spiels die Flöhe gesetzt werden) und 12 Straßen (6 waagrecht, 6 senkrecht).

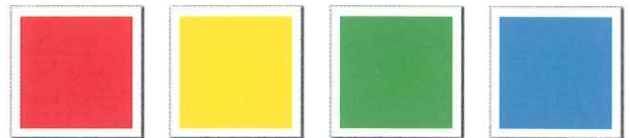


Die Floh-Plättchen:

Die Floh-Plättchen zeigen auf der Vorderseite jeweils eine von 4 verschiedenen Arten von Flöhen und auf der Rückseite eine der 4 Spielerfarben.



Vorderseite: 4 verschiedene Arten von Flöhen



Rückseite: 4 verschiedene Spielerfarben

Die Hunde-Plättchen:

Es gibt vier Hunderassen, je 3 Plättchen pro Rasse mit den Werten 2, 3, 4 und 5.



Zorro: Wert 2



Daisy: Wert 3



Fifi: Wert 4



Rex: Wert 5

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich folgende Floh-Plättchen mit der gleichen Rückseite:

- Bei 2 Spielern: alle 24 Floh-Plättchen pro Spieler
- Bei 3 Spielern: 16 Floh-Plättchen, je 4 von jeder Floh-Art pro Spieler
- Bei 4 Spielern: 12 Floh-Plättchen, je 3 von jeder Floh-Art pro Spieler

Die übrigen Flohplättchen werden in die Schachtel zurück gelegt.

Jeder Spieler mischt seine Plättchen verdeckt. Danach deckt jeder zwei seiner Flöhe auf.

Die 12 Hunde werden offen auf den Spielplan gelegt. Jeweils ein Hund in jede Straße. Dabei spielt die genaue Position keine Rolle.

Der Startspieler wird bestimmt.



SPIELABLAUF

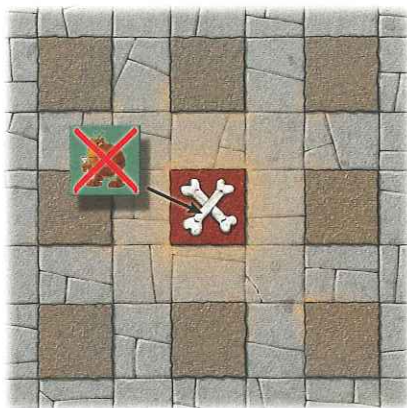
Wer an der Reihe ist, wählt einen seiner beiden aufgedeckten Flöhe und legt ihn offen auf ein beliebiges freies dunkles Feld auf dem Spielplan.

Dabei gelten folgende Regeln:

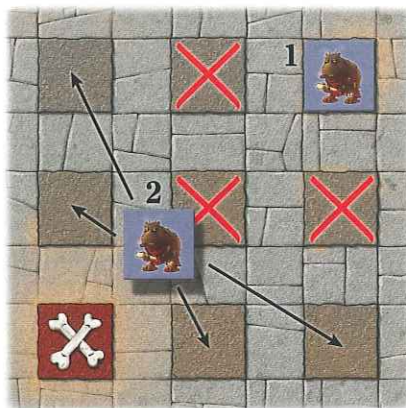
- Auf das Feld mit den Knochen in der Mitte des Spielplans darf kein Floh gelegt werden.
- Ein Floh darf nicht benachbart zu einem anderen Floh derselben Art gelegt werden (auch nicht diagonal).

Falls ein Spieler beim Ablegen seines Flohs gegen eine dieser Regeln verstößt, können die Mitspieler dieses Floh-Plättchen aus dem Spiel nehmen, solange der nächste Spieler noch keinen Floh abgelegt hat. Wird ein Floh entfernt, darf der betroffene Spieler keinen Ersatzzug durchführen.

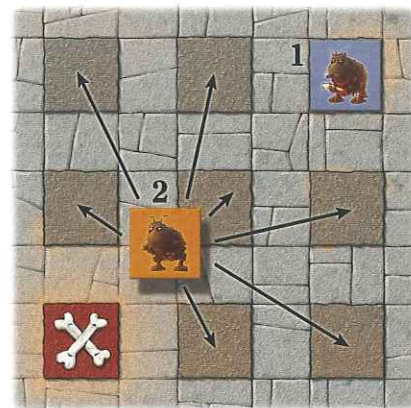
Anmerkung: Sollte keiner der Mitspieler rechtzeitig bemerken, dass beim Ablegen gegen die Regeln verstoßen wurde, bleibt der Floh auf dem Spielplan liegen und wird auch bei der Abrechnung gewertet.



Beispiel: Kein Floh darf auf das Feld mit den Knochen in der Mitte des Spielplans gelegt werden.



Beispiel für das Legen eines Flohs derselben Art: Der Floh 2 darf nicht in die unmittelbare Nachbarschaft von Floh 1 gelegt werden. Die Pfeile zeigen die erlaubten Legemöglichkeiten.



Beispiel für das Legen eines Flohs anderer Art: Der Floh 2 darf auf jedes Feld gelegt werden (auch in die unmittelbare Nähe von Floh 1).

Am Ende seines Zuges deckt der Spieler einen neuen Floh aus seinem Vorrat auf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte ein Spieler keinen seiner beiden aufgedeckten Flöhe auf dem Spielplan ablegen können oder wollen, darf er statt dessen einen oder alle beide Flöhe aus dem Spiel nehmen und eines bzw. zwei andere Plättchen aufdecken. Danach ist sein Zug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELENDE

Wenn kein weiterer Floh auf dem Spielplan abgelegt werden kann, ist das Spiel zu Ende. Alle Flöhe auf dem Spielplan werden nun umgedreht, so dass die Farben der Spieler auf der Rückseite der Plättchen sichtbar werden.

Die Wertung:

Es wird jede der 12 Straßen einzeln gewertet und die 12 Hunde den Spielern zugeteilt. Zuerst werden alle waagrechten Straßen ausgewertet und dann alle senkrechten Straßen. Jeder Spieler zählt, wie viele Plättchen seiner Farbe an beiden Seiten an die Straße angrenzen. Wer die meisten Plättchen an dieser Straße besitzt, erhält den Hund der in dieser Straße liegt. Bei einem Unentschieden wird der Hund nicht vergeben.

Beispiel:

Waagrecht, Reihe 1:

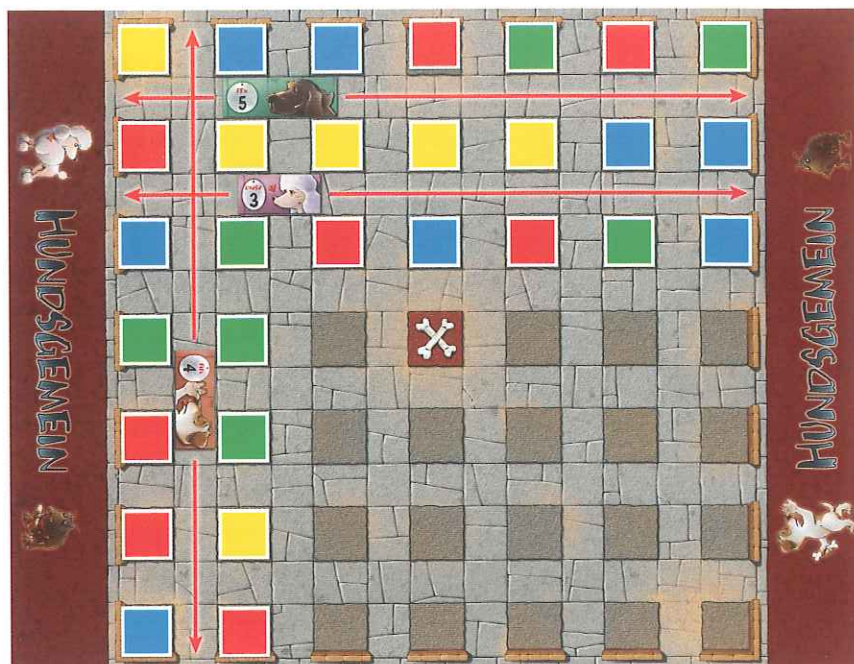
Gelb erhält den 5-Punkte-Hund „Rex“
(Gelb hat 5 Flohplättchen, Blau hat 4,
Rot hat 3 und Grün hat 2).

Waagrecht, Reihe 2:

Blau erhält den 3-Punkte-Hund „Daisy“
(Blau hat 5 Flohplättchen gegenüber
4 Gelb, 3 Rot und 2 Grün).

Senkrechte Reihe:

Gleichstand. Rot und Grün haben beide
4 Flohplättchen. Daher wird der Hund
„Fifi“ nicht vergeben.



Variante für Fortgeschrittene:

Jeder Spieler ermittelt die jeweils längste Reihe **nebeneinander** liegender Plättchen seiner Farbe auf beiden Straßenseiten und addiert deren Anzahl. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält den Hund. Bei Gleichstand bekommt der Spieler den Hund, der insgesamt mehr Plättchen in dieser Straße abgelegt hat. Sollte auch dann noch immer Gleichstand herrschen, wird der Hund nicht vergeben.

Beispiel für die Variante:

Waagrecht, Reihe 1:

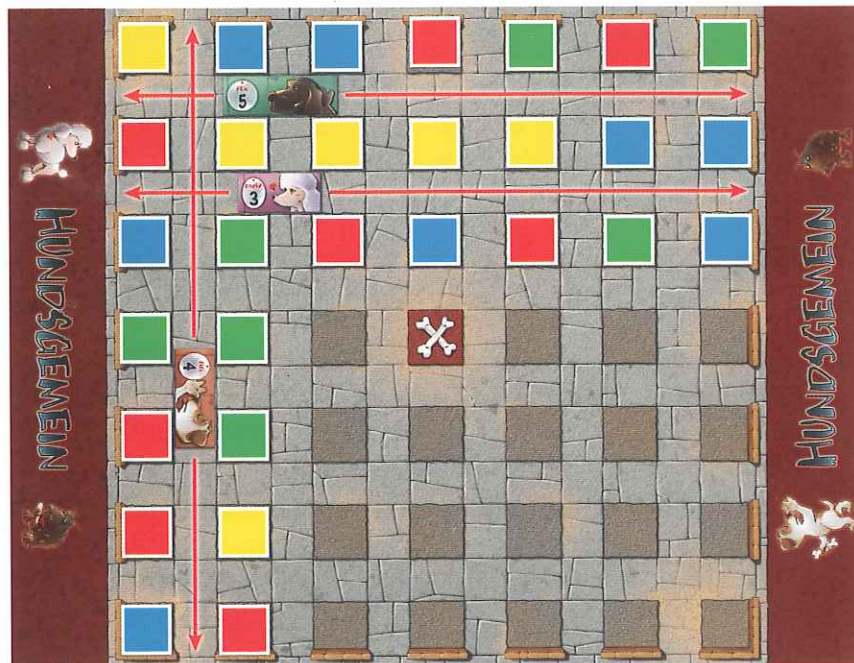
Gelb erhält den 5-Punkte-Hund „Rex“
(Gelb hat auf einer Straßenseite 4 und
auf der gegenüberliegenden 1 Floh-
plättchen: $4 + 1 = 5$, Blau $2 + 2 = 4$,
Rot $1 + 1 = 2$, Grün $1 + 0 = 1$)

Waagrecht, Reihe 2:

Gelb erhält den 3-Punkte-Hund „Daisy“
(Gelb hat auf der einen Straßenseite 4,
auf der gegenüberliegenden kein Floh-
plättchen: $4 + 0 = 4$, Blau $2 + 1 = 3$,
Rot $1 + 1 = 2$, Grün $1 + 0 = 1$).

Senkrechte Reihe:

Grün erhält den 4-Punkte-Hund „Fifi“
(Grün hat auf der einen Straßenseite
3, auf der gegenüberliegenden 1 Floh-
plättchen: $3 + 1 = 4$, Blau $1 + 1 = 2$,
Rot $2 + 1 = 3$, Gelb $1 + 1 = 2$).



Gewinner:

Jeder Spieler addiert die Werte aller Hunde, die er gesammelt hat. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt jener Spieler mit der größeren Anzahl an Hunden.