

Spielanleitung

Instruction*Règle du jeu*Spelregels*Regla del juego

Manuale*说明书

D EN F NL ES I CHN

Nr.: 22419



belsduc



Doggie Bones

Alle Hunde haben ihre Knochen im Garten vergraben, nur kann sich keiner daran erinnern wo genau. Die Kinder brauchen ein gutes Gedächtnis und Konzentration, um ihren Hunden auf der Suche nach den Knochen zu helfen.

Inhalt:	1 Matte, 9 Näpfe, 16 Knochen (4 blau, 4 gelb, 4 rot, 4 grün) 4 Hundefiguren, 4 Depotkarten
Alter:	3+
Mitspieler:	2-4
Spieldauer:	5-15 Minuten
Autor:	Jim Harmon

Kurzanleitung

Zu Beginn des Spiels werden alle farbigen Knochen in den Näpfen auf dem Spielfeld versteckt. Die Spieler schauen abwechselnd mit ihrem Hund unter die Näpfe und versuchen als Erster alle 4 Knochen ihrer Farbe zu finden.

Spielvorbereitung

Die Matte wird so in der Tischmitte platziert, dass alle Spieler sie gut erreichen können. Alle 9 Näpfe werden auf die Matte gelegt. In jedem Quadrat befindet sich jeweils ein Napf mit der Öffnung nach oben zeigend. Jeder Spieler wählt nun eine Farbe und nimmt sich den entsprechenden Hund sowie Knochen und Depotkarte. Nun gibt jeder Spieler seine 4 Knochen an den rechten Nachbarn weiter. Der Jüngste beginnt mit dem Verstecken der 4 Knochen wie folgt:

1. Er bittet die anderen Mitspieler ihre Augen zu schließen
2. Jetzt werden alle Knochen in jeweils einen der verschiedenen Näpfe durch die Öffnung in der Oberseite gesteckt. Der Napf darf dabei nicht angehoben werden.
3. Dann können die Augen wieder geöffnet werden.
4. Reihum werden so alle Knochen versteckt.

Im Anschluss platziert jeder Spieler seinen Hund auf einem Quadrat seiner Wahl. Auf einem Feld können auch mehrere Hunde stehen. Alle startklar? Dann kann die Suche losgehen.

Spielablauf (Variante ab 3 Jahre)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und muss seinen Hund zu einem beliebigen Napf bewegen, um seine Knochen zu finden. Danach wird

der Napf angehoben und allen Spielern gezeigt, welche Knochen darunter liegen. Sind Knochen in der eigenen Farbe dabei, so darf sich der Spieler diese auf seine Depotkarte legen. Lagen unter dem Napf nur Knochen in der eigenen Farbe, kann dieser nach dem Zug von der Matte entfernt werden, da sich keine weiteren Knochen darunter befinden. Sind unter dem Napf noch andersfarbige Knochen zu finden, so bleiben diese liegen. Wenn der Spieler in seinem Napf von Beginn an keine Knochen findet, kann er diesen entfernen.

Beispiel:

Spieler 1 hat die Farbe blau und wählt einen Napf aus. Darunter findet er zwei blaue Knochen, einen gelben und einen grünen Knochen. Er nimmt sich die zwei blauen Knochen und darf sie auf seiner Depotkarte ablegen. Der gelbe und der grüne Knochen bleiben unter diesem Napf liegen und werden wieder verdeckt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielablauf (Variante ab 4 Jahre)

Wie bei der Hauptvariante wird ein Napf ausgewählt und angehoben. Hierbei darf die Spielfigur höchstens um zwei Felder versetzt werden, um den ausgewählten Napf zu erreichen. Der Vierbeiner darf sich horizontal oder vertikal bewegen, aber niemals diagonal oder um die Kurve laufen. Der Spieler kann auch in der Ausgangsposition stehen bleiben und diesen Napf wählen.

Wenn der Spieler in seinem Napf von Beginn an keine Knochen findet, kann er diesen entfernen. Wenn sich unter dem Napf Knochen der eigenen Farbe befinden, so darf der Spieler diese auf seine Depotkarte legen. Ist der Napf danach leer, wird er von der Matte entfernt.

Befinden sich darunter auch noch Knochen in anderen Farben, werden diese herausgenommen und wieder neu versteckt. Dazu halten die anderen Mitspieler ihre Augen geschlossen. Die Knochen können in beliebigen Schüsseln und sogar im selben Napf versteckt werden. Sollten die verbleibenden Knochen in anderen Näpfen versteckt werden, sodass der ursprüngliche Napf leer ist, darf dieser nicht von der Matte entfernt werden.

Beispiel:

Spieler 1 mit der Farbe blau ist an der Reihe und wählt sich einen Napf aus. Darunter findet er zwei blaue Knochen, einen gelben und einen grünen Knochen. Er nimmt sich die zwei blauen Knochen und legt diese auf seiner Depotkarte ab. Danach schließen alle Mitspieler die Augen. Der Spieler versteckt nun den gelben und den grünen Knochen in beliebigen Näpfen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Wer zuerst alle vier Knochen der eigenen Farbe gefunden hat, ist Gewinner des Spiels.

Fördert:

Gedächtnis, Konzentration, Farberkennung, Feinmotorik

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2012



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 请您保留地址!