

Vier Pfoten - finden ein Zuhause

Spielanleitung



Laufen

-bringt dich einen Stein nach vorne (auf dem Spielfeld)



Rennen

-bringt dich zwei Steine nach vorne



Entdeckt

-bringt dich in das Haus des bösen Manns (außer du hast die Versteckenkarte)
-bis du eine Karte hast die dich befreit sitzt du dort fest (freundlicher Nachbar)
-solange du dort fest sitzt hast du keine Möglichkeit dich weiter zu bewegen



Straßenkampf

-du gerätst in einen Kampf mit einem anderen Hund
- es bringt dich 2 Steine zurück



Beißen

-rettet dich bei einem Straßenkampf



Verstecken

-du kannst dich vor der Karte entdeckt schützen



freundlicher Nachbar

-rettet dich aus dem Haus des bösen Manns (von der ursprünglichen Position ein Stein zurück)
-wenn gegen Straßenkampf ausgespielt nur einen Stein zurück

Das Spiel wird begonnen in dem alle Spielerplättchen (die Spielfiguren der Teilnehmer) vor der Startlinie des Spielbretts aufgestellt werden.

Jeder Spieler beginnt mit 4 gezogenen Karten.

Ein Spieler kann sich entscheiden ob er eine Karte ausspielen möchte oder eine Karte vom Stapel (der Stapel befindet sich auf dem vorgesehenen Teil des Spielbretts) ziehen möchte.

Man muss immer mindestens eine Karte auf der Hand haben.

Ziel ist es als erstes am neuen Zuhause (Haus am Ende des Spielbretts) anzukommen.

Dies tut man indem man sein Zug zur Hinderung des Gegners nutzt oder selber voran geht.