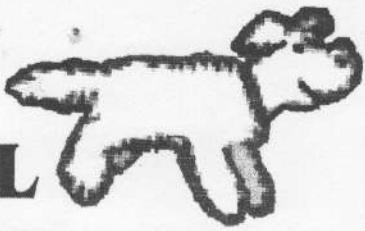


WUFFI & CO

Bastelbogen für DECKEL



auf zur lustigen Knochenjagd

WUFFI & CO

WUFFI & CO

auf zur lustigen Knochenjagd



WUFFI & CO

auf zur lustigen Knochenjagd

Wuffi-Lauf-Sammel-Spiel von Ewald Wolfsgruber

Alter	ab 6
Hirn	klein
Glück	groß
Zeit	20 min
Spieler	2-4



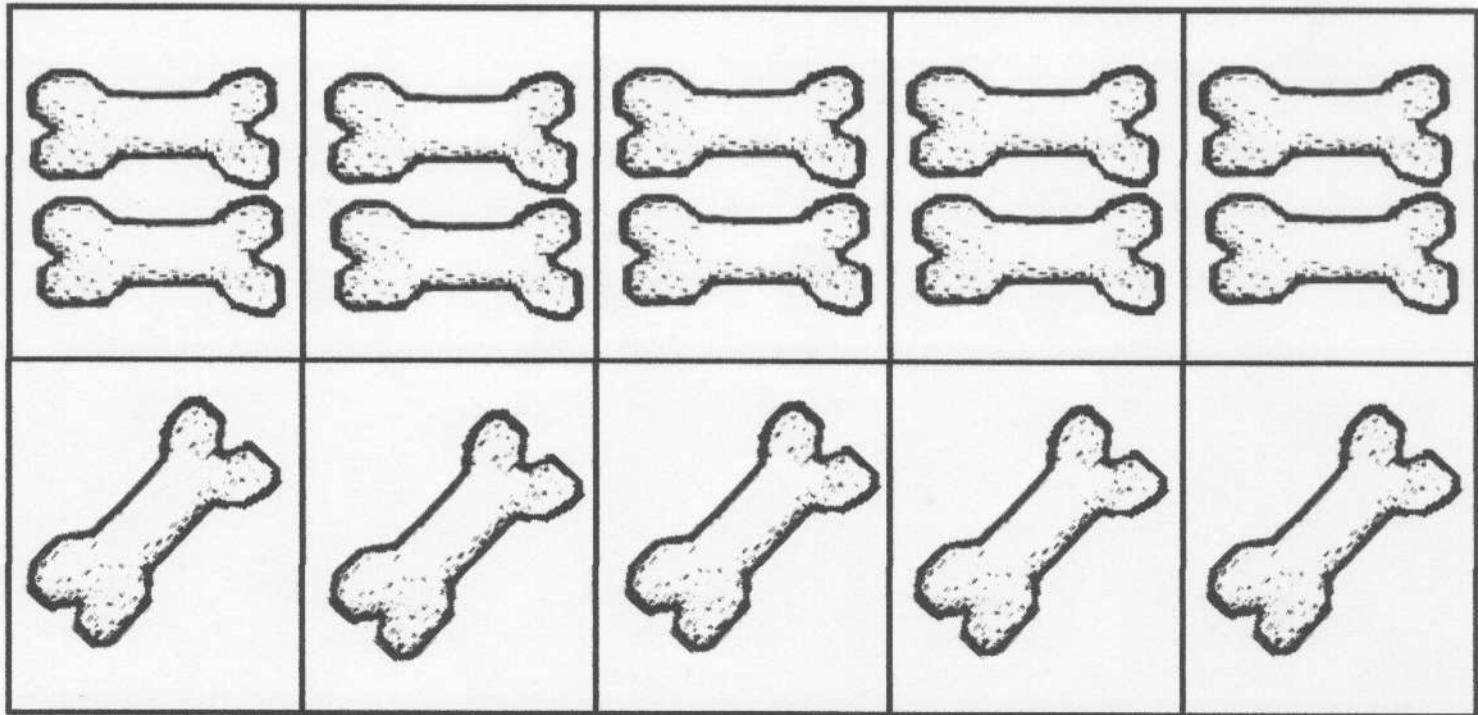
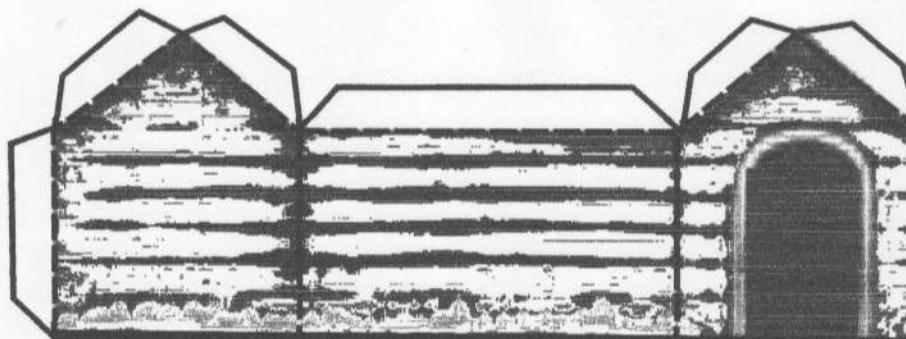
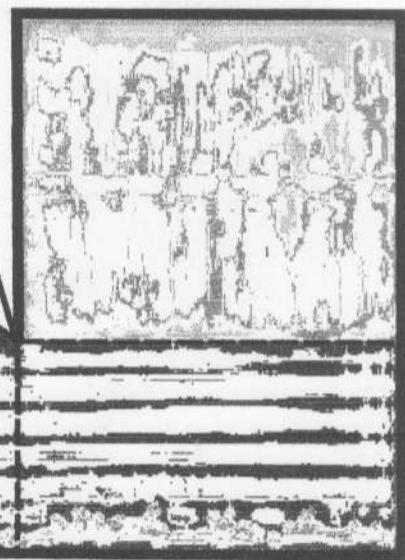
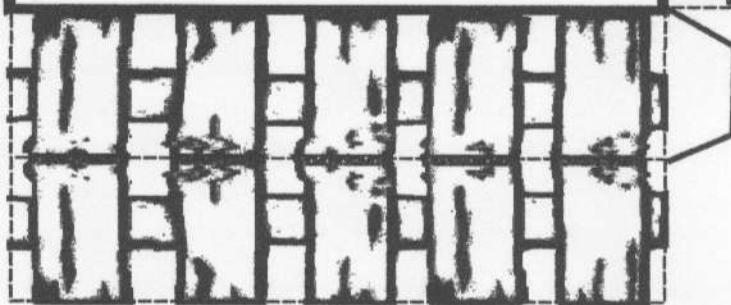
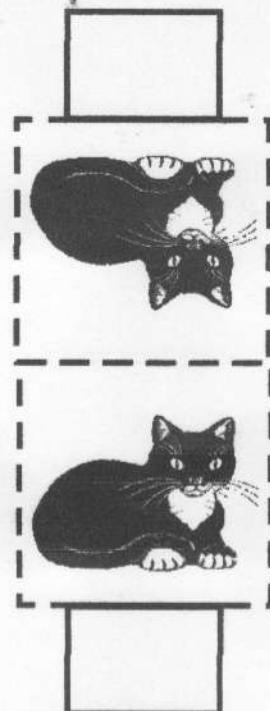
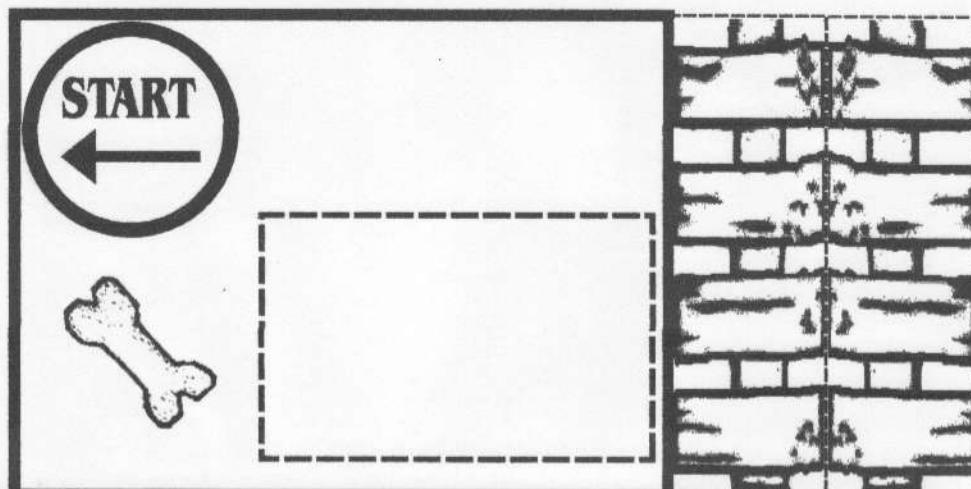
WUFFI & CO

auf zur lustigen Knochenjagd



Autorenspiel von Ewald Wolfsgruber www.wolfsgruber.at, 99

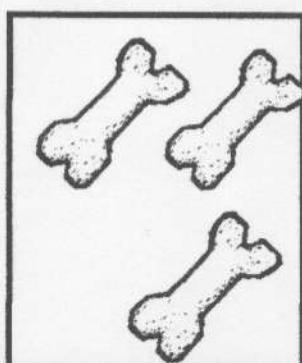
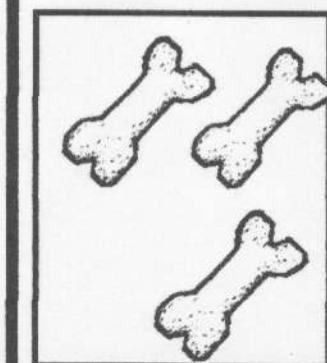
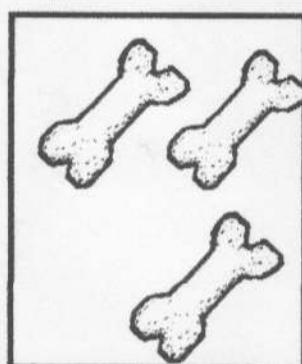
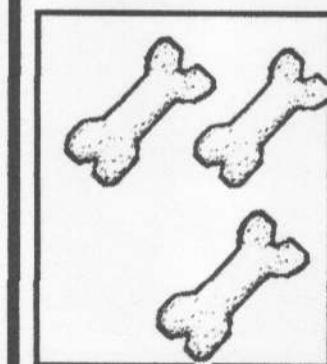
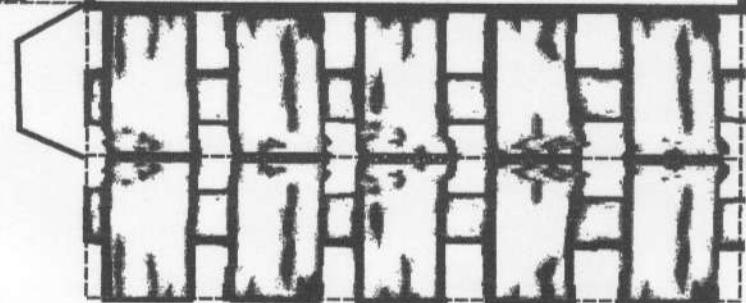
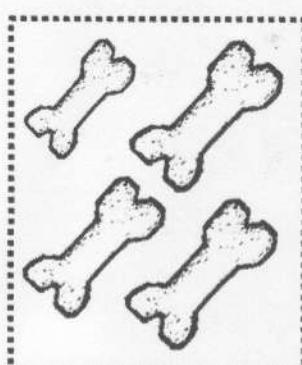
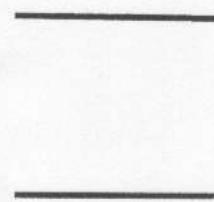
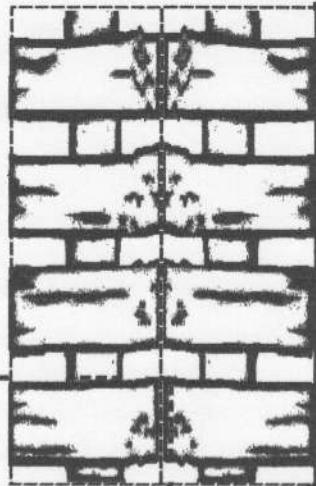
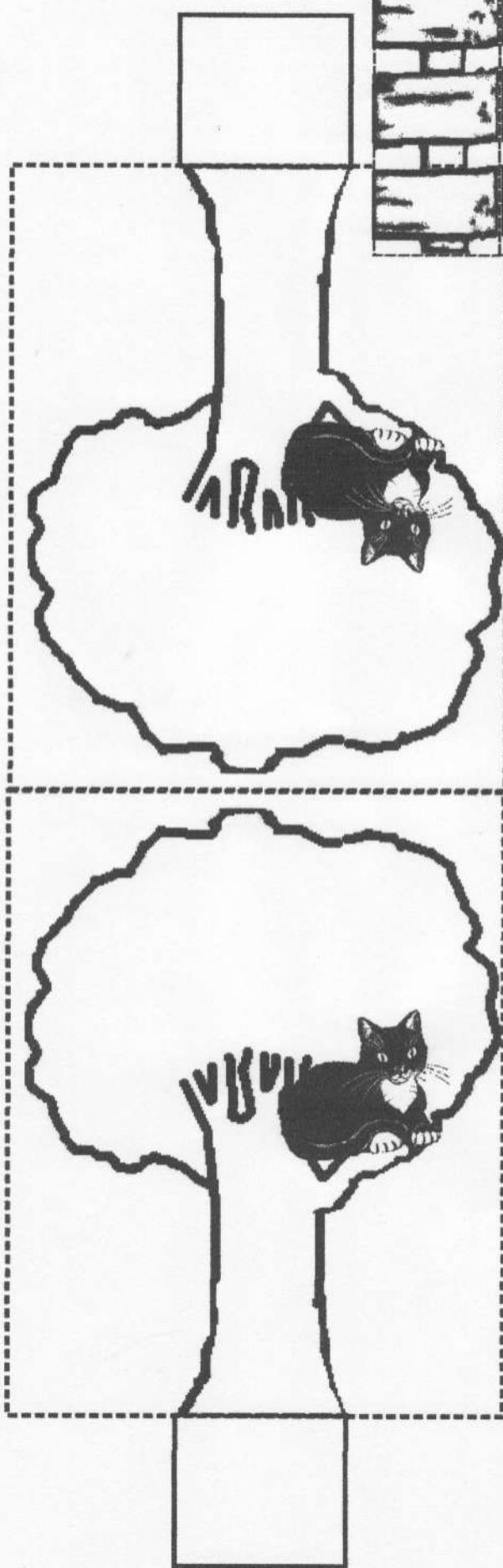
WUFFI & CO Bastelbogen für Hundehütte Startfeld



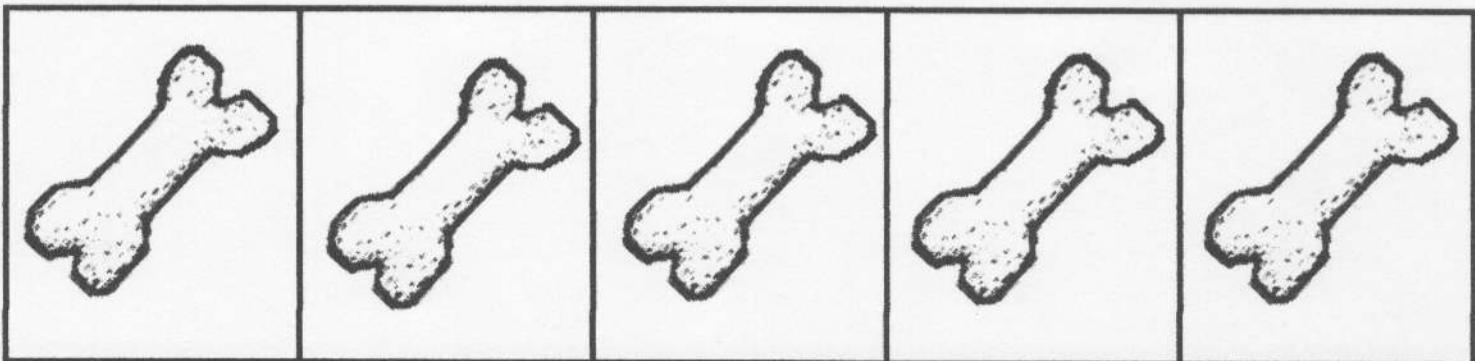
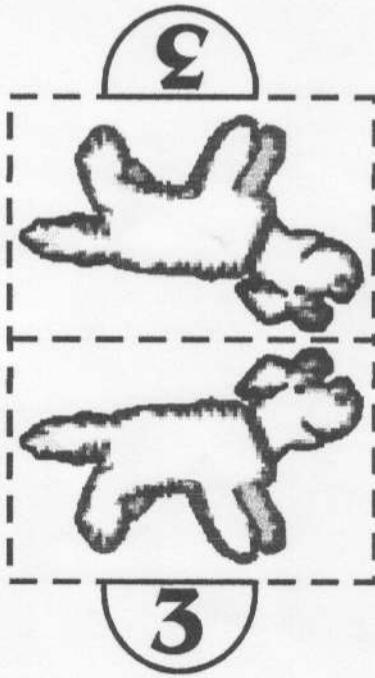
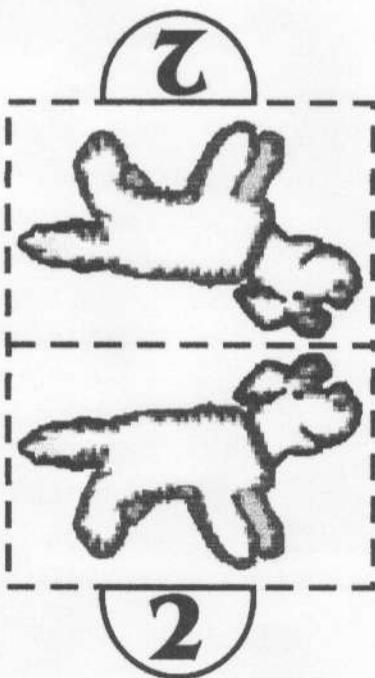
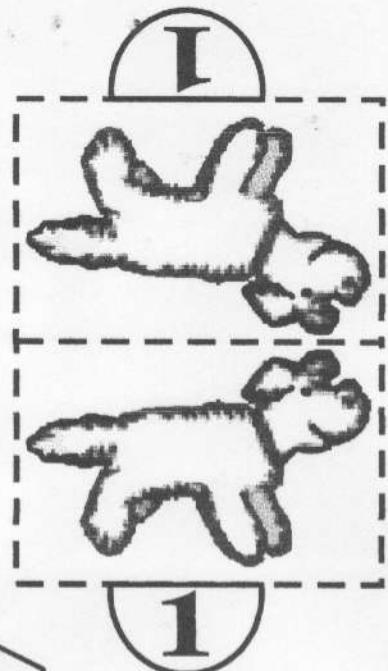
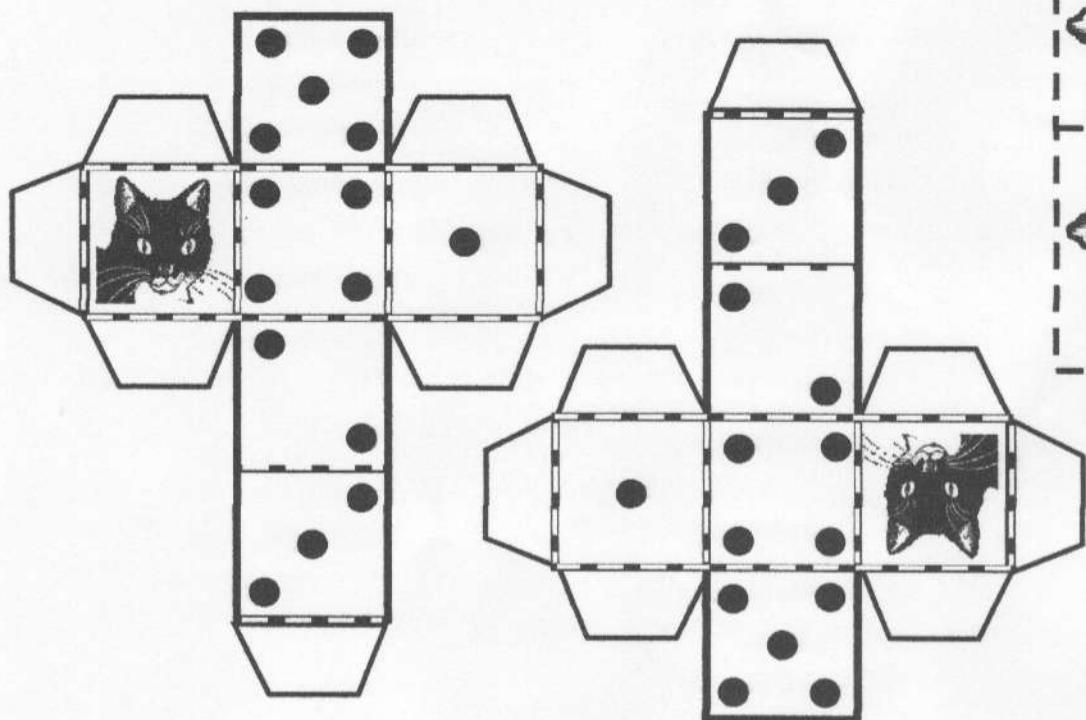
Wuffi und Co

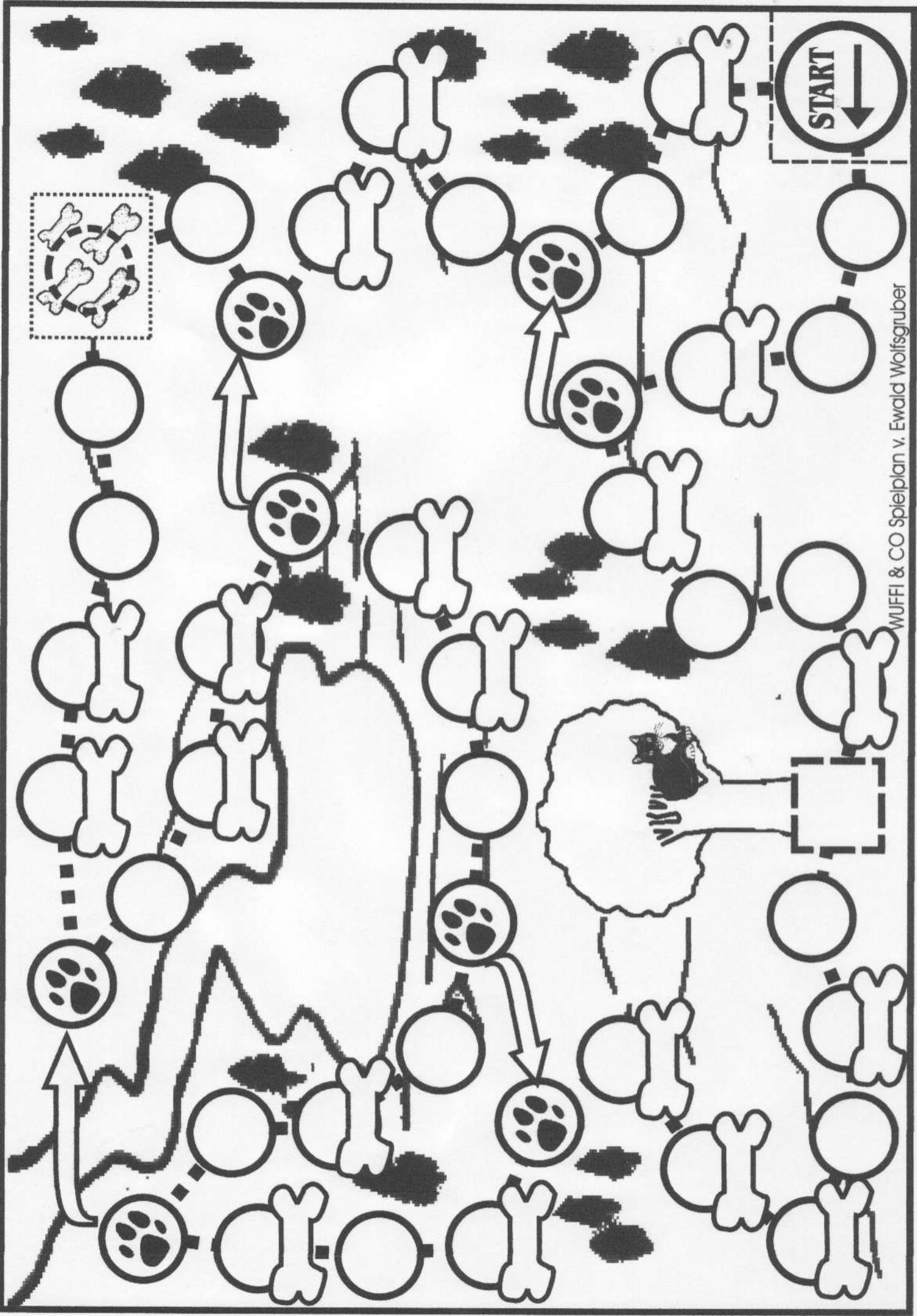
Bastelbogen für:

Knochensammelplatz

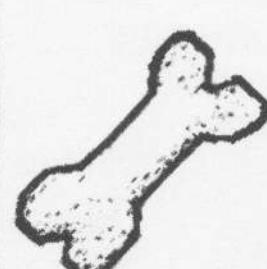
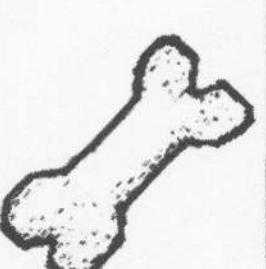
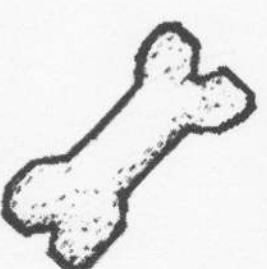
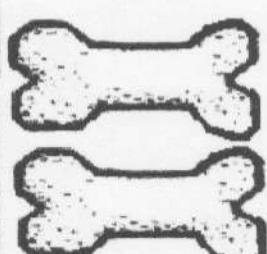
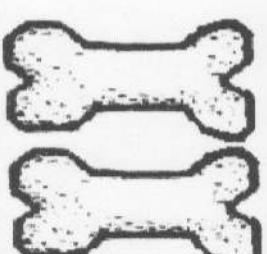
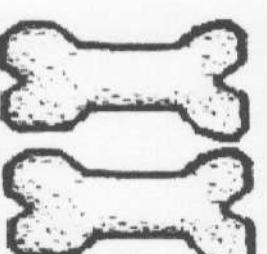
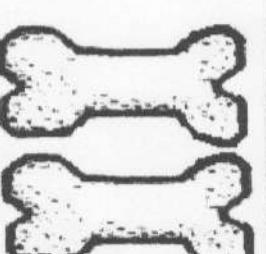
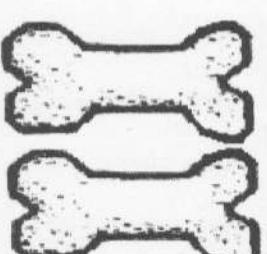
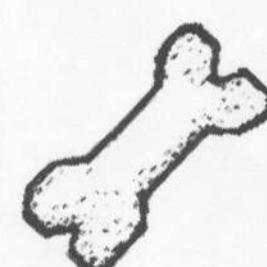
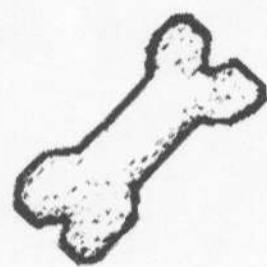
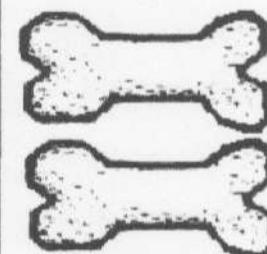
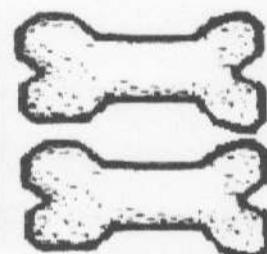
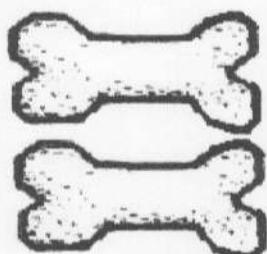
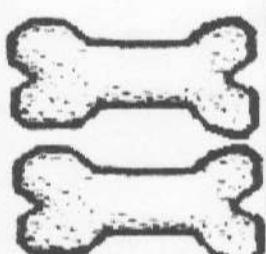
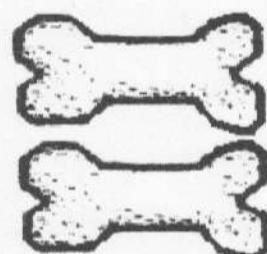
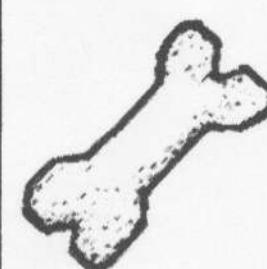
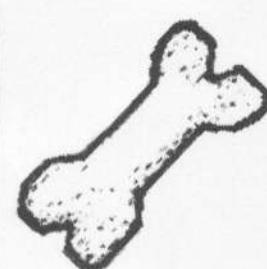
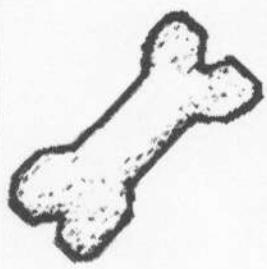
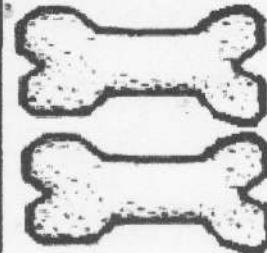
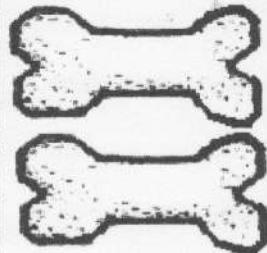
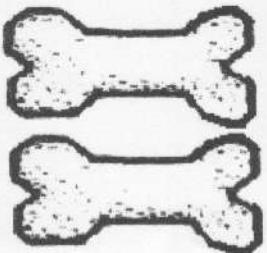
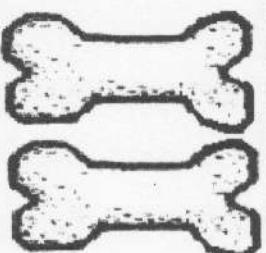
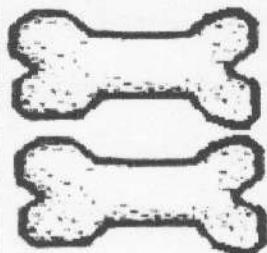


WUFFI & CO Bastelbogen für Würfel u. Figuren





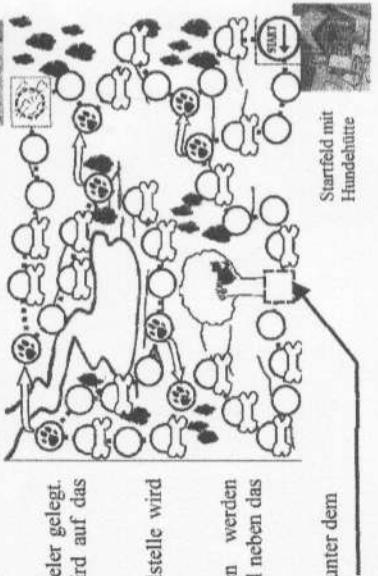
WUFFI & CO Spielplan v. Ewald Wolfsgruber



WUFFI & CO

auf zur lustigen Knochenjagd

Spielregel



Besetztes Feld durch einen Hund:

Kommt ein Hund auf einem Feld zu stehen, der schon von einem anderen Hund besetzt ist, wird dieser ein Feld vorgerückt, kommt er dadurch auf ein Knochenfeld darf er KEINE Karte ziehen. Dann wird gewürfelt wer eine Karte an wenn abgeben muss.

Vorbereitung:
Der Spielplan wird in die Mitte der Spieler gelegt. Die Hundehütte, mit dem Startfeld, wird auf das Startfeld des Spielplanes gelegt.

Das Baumnfeld mit der Knochensammelstelle wird über dem Knochensammelstelle gelegt.

Die Karten mit den Hundeknochen werden gemischt und als verdeckter Kartentapet neben das Spielfeld gelegt.

Die Katze wird auf das rechteckige Feld unter dem Katzenbaum am Spielfeld gestellt.

Ein Jeder Mitspieler bekommt nun einen Hund und die dazugehörige Hundehüttenkarte.

Start:

Es beginnt der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf, wobei die Katze als höchste Zahl zählt.

Bewegen:

Gewürfelt wird immer mit zwei Würfeln. Man kann entweder die Gesamtwürfelzahl fahren oder nur die Augenzahl eines Würfels, oder du rechnest von der größeren Augenzahl die kleinere weg und zählst die Differenzen an Felder weit.

z.B. eine 5 und eine 3
(abziehen) $5 - 3 = 2$ Felder weit ziehen
(zusammenzählen) $5 + 3 = 8$ Felder weit ziehen
(Einzelzahlen) 5 bzw. 3 Felder weit ziehen

Katze im Spiel:

Über die Katze kann man nicht ziehen. Die Figur muss stehen bleiben und man bekommt auch keine Knochenkarte.

Katzensymbol gewürfelt:

Würfelt man ein Katzensymbol, erhält man sofort eine Karte und muss, statt seines Hundes, mit der Katze ziehen. Die Zugrichtung nach vor oder zurück bleibt dir überlassen. Jeder Hund bei dem die Katze vorbeigezogen wird legt eine beliebige Karte auf die Knochensammelstelle.

Kommt die Katze auf ein Feld, worauf schon ein Hund steht, so wird der Hund ein Feld weitergeschoben und verliert eine Karte. Ist das Feld auf dem der Hund gestellt wird ein Knochenfeld, erhält er KEINE Karte.

Besetztes Feld durch die Katze:

Kommt man auf einem Feld zu stehen, wo sich die Katze befindet, so kann man sie auf ein beliebiges freies Feld (Ausnahme Knochensammelstelle oder Startfeld) stellen. Ist die Katze auf einem Knochenfeld gestanden so kann man sich noch eine Karte zusätzlich heben.

Hundehüttenkarten:

Der Spieler der am Zug ist gewinn, wenn er höher oder gleich würfelt. Wer eine Katze würfelt gewinnt.
Würfeln beide eine Katze so müssen beide eine Karte auf die Knochensammelstelle legen und der Zug ist aus.

Hundehüttenkarten:

Jeder Hund der auf oder über das Startziel mit der Hundehütte kommt, darf seine Karten sofort auf seine Hundehüttenkarte legen.
Solange man seine Karten nicht auf der Hundehütte ablegen kann, solange können sie wieder verloren werden.

Hundeknochenfeld:

Kommt man hier zu stehen darf man sich eine Hundekarte vom Stapel nehmen.

Hundepfotenfeld:

Kommt man am Ende seines Zuges auf einem Hundepfotenfeld oder wird darauf geschoben, so muss man beim nächsten Zug die Abkürzung in Pfeilrichtung benutzen.

Knochensammelstelle mit Katzenbaum:

Verliert ein Spieler während seines Spieles eine Knochenkarte durch eine Katze, so werden sie dort gut sichtbar hingelegt.. Kommt nun ein Spieler direkt auf dem Sammelfeld zu stehen, so kann er sich in der ersten und zweiten Runde eine Karte, in der dritten Runde zwei Karten nehmen.

Startfeld mit Hundehütte:

Von hier wird in Pfeilrichtung gestartet und wenn man nach Ende seiner Runde wieder darauf zum stehen kommt oder darüber zieht so kann man seine Knochen in Sicherheit bringen und sie auf seiner Hundehüttenkarte ablegen.

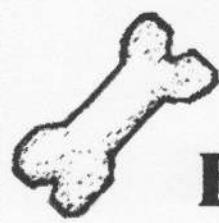
Ende:

Der Spieler, welcher nach drei Runden die meisten Knochenpunkte auf seiner Hundehüttenkarte gesammelt hat, ist der Sieger.

Die Anzahl der Knochen auf der Karte gibt den Punktwert an. Es gibt Karten mit einem Knochen und mit zwei Knochen.

Karte mit 1 Knochen
Karte mit 2 Knochen





WUFFI & CO

Bastelbogen für BODEN

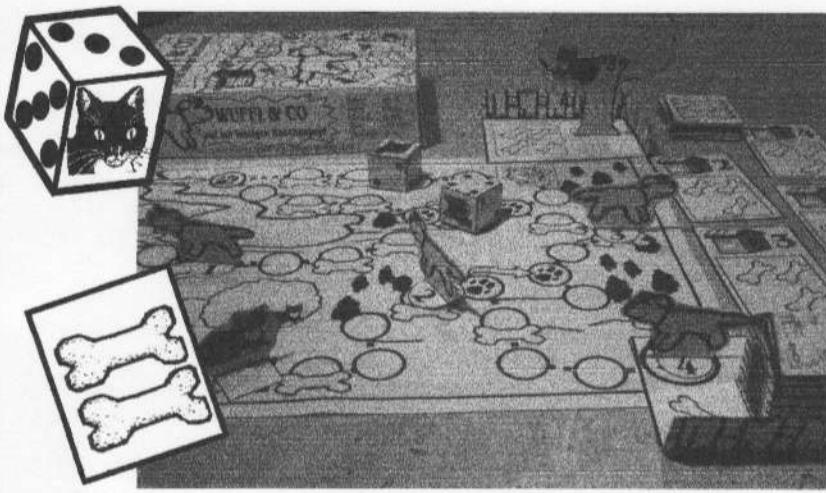


WUFFI & CO

auf zur lustigen Knochenjagd



Autorenspiel von Ewald Wolfsgruber www.wolfsgruber.at, 09



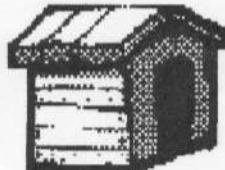
Alter	Hirn	Glück	Zeit	Spieler
6 - 99	mittel	hoch	ca 20 min	2-4

SCHNUPPERSPIEL REIHE

Ein Würfel-Lauf und Sammelspiel ab 6 Jahre!

2 bis 4 kleine und große Hundefreunde machen sich bei **WUFFI & CO** auf eine lustige Knochenjagd, aber aufgepaßt die Katze will mitspielen.

Sieger ist wer am Ende der 3 Runde, die meisten Knochen in seine Hundehütte retten konnte.



Würfel-Laufen-Sammel-Spiel von Ewald Wolfsgruber

WUFFI & CO



auf zur lustigen Knochenjagd

Alter	6 - 99
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	20 min
Spieler	2-4

auf zur lustigen Knochenjagd

WUFFI & CO

