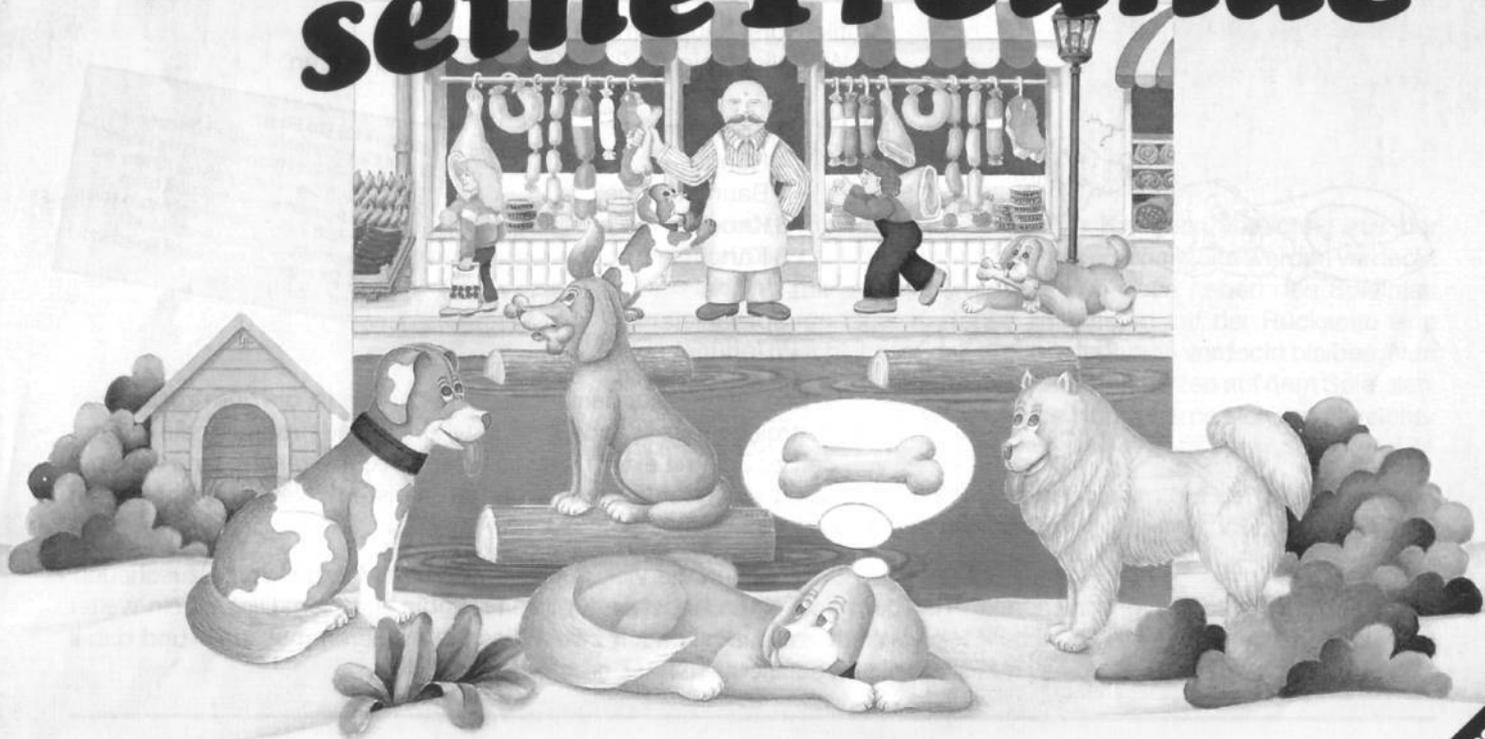


# Purzel und seine Freunde



# *Purzel und seine Freunde*

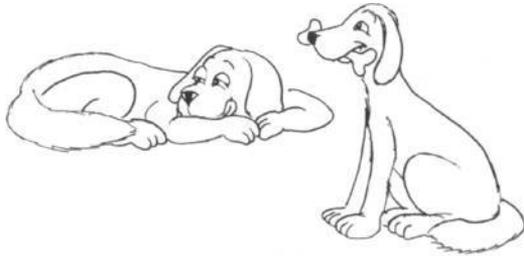
...auf turbulenter Jagd nach den Knochen

Ein Spiel von Wolfgang Riedesser  
Ravensburger Spiele\* Nr. 00347 1

Grafik: Horst Laupheimer  
Ein Würfellaufspiel für 2 - 4 Kinder von 5-10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan  
4 Hunde  
4 Baumstämme  
6 Knochen (2 Ersatzknochen)  
8 Kärtchen  
1 Würfel  
Spielanleitung

**Hinweis für die Eltern:**  
Liebe Eltern, erfahrungsgemäß nehmen Kinder gern Spielmaterialien in den Mund. Bitte achten Sie darauf, daß die Kinder die kleinen Knochen aus Kunststoff beim Spielen nicht in den Mund nehmen, da die Gefahr besteht, daß sie verschluckt werden. Bitte geben Sie dieses Spiel nicht an Kinder unter 36 Monaten.



Purzel und seine Freunde sind vier pffiffige Hunde, die gern zusammen herumstrolchen. Jeder von ihnen hat eine Hundefreundin, die er gern von Zeit zu Zeit mit einem kleinen Geschenk überrascht. Und worüber freut sich eine Hundedame wohl am meisten? Natürlich über einen leckeren Knochen!

So beschließen die vier, auch heute beim Metzger vorbeizuschauen, um dort einen Knochen für ihre Freundin zu holen. Dies ist ein weiter Weg, auf dem sie auch zwei Flüsse überqueren müssen - und dabei kann so allerhand passieren...

## **Ziel des Spiels**

Welchem Hund gelingt es zuerst, beide Flüsse zu überqueren, einen Knochen zu schnappen und ihn seiner Hundefreundin zu bringen?

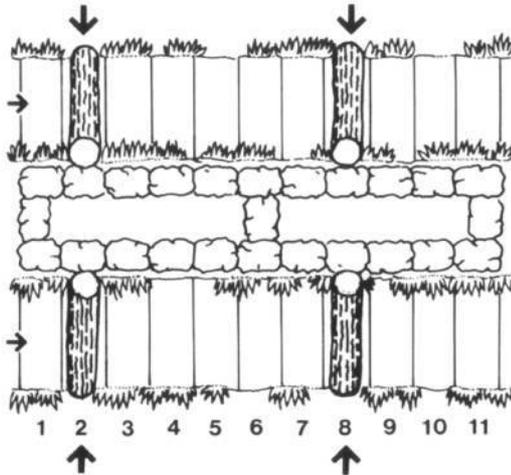
## **Vorbereitung**



Vor der ersten Spielerunde löst ihr die Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel. Die vier Kärtchen mit der blauen Rückseite werden verdeckt gemischt und mit der blauen Seite nach oben neben den Spielplan gelegt. Die übrigen vier Kärtchen (sie zeigen auf der Rückseite eine Hundehütte) mischt ihr so, daß die Hundedamen verdeckt bleiben. Nun legt ihr diese vier Kärtchen auf die vier Hundehütten auf dem Spielplan. Wichtig ist, daß niemand weiß, welche Hundedame sich unter welcher Karte verbirgt.

Achtung: Machen sich weniger als vier Hunde auf den Weg, kommen trotzdem alle vier Hundedamen ins Spiel, das heißt, ihr braucht für jede Spielrunde immer alle acht Kärtchen.

Jetzt trennt ihr vorsichtig die Knochen und legt vier davon auf das große Feld mit dem Knochen vor der Metzgerei. Die restlichen Knochen sind Ersatz-Knochen, falls ihr mal einen verlieren solltet.



### Spielregel

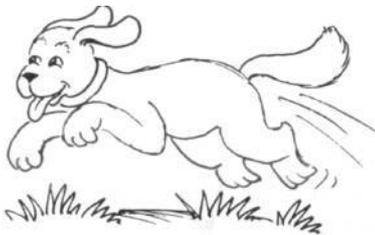
Bevor es richtig losgeht, legt ihr noch die hölzernen Baumstämme so auf die beiden Flüsse, wie ihr es in der Abbildung sehen könnt. Eure Hunde brauchen die Baumstämme, um die Flüsse überqueren zu können. Schließlich wählt sich jeder seinen Lieblingshund aus und stellt ihn auf das große Feld mit der Laterne.

Jeder nimmt sich eine der blauen Karten, die neben dem Spielplan liegen. Aber Vorsicht, die anderen dürfen nicht sehen, welche Hundedame darauf abgebildet ist. Ihr betrachtet eure Hundedame ganz genau, denn dieser müßt ihr den Knochen bringen. Allerdings wißt ihr noch nicht, in welcher der vier Hundehütten sie wohnt...

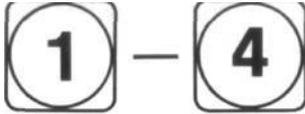
Jetzt sind Purzel und seine Freunde nicht mehr zu halten.

Der jüngste von euch beginnt. Er würfelt und zieht seinen Hund um die gewürfelte Zahl in Richtung Fluß. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Kommt ein Hund auf ein besetztes Feld, darf er auf das nächste freie Feld gestellt werden. Es wird nicht hinausgeworfen.



## Der Würfel



Die Zahlen und Symbole auf dem Würfel haben folgende Bedeutung:

Der eigene Hund muß um entsprechend viele Felder weitergezogen werden.



Ein beliebiger Baumstamm **muß** um **ein Feld in Pfeilrichtung** gedreht werden.



Der eigene Hund wird drei Felder weitergezogen, **und** ein beliebiger Baumstamm wird um **ein Feld in Pfeilrichtung** weitergedreht. Es kann auch zuerst ein Baumstamm gedreht und dann der Hund drei Felder gezogen werden.

## Wie kommen die Hunde über die Flüsse?



Eure Hunde dürfen die Flüsse nur über die Baumstämme überqueren. Erreicht ein Hund ein Feld direkt vor einem Baumstamm, muß er gleich auf den Baumstamm springen, wenn noch Würfelpunkte übrig sind. Reichen die Würfelpunkte aus, darf der Hund den Baumstamm auch in einem Zug überqueren. Der Baumstamm zählt dabei wie jedes andere Lauffeld einen Würfelpunkt.

Reichen die Würfelpunkte nicht aus, bleibt der Hund vor dem Baumstamm am Ufer stehen.

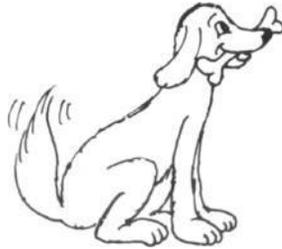
Auf den Baumstämmen dürfen im Gegensatz zu den übrigen Feldern auch mehrere Hunde gemeinsam stehen.

Naß kann es werden, wenn einer von euch einen Baumstamm dreht, auf dem gerade der Hund eines Mitspielers steht. Dieser Hund purzelt dann ins Wasser und muß ans Ufer zurückschwimmen, wo er sich vor dem Baumstamm wieder aufstellt.

Dies gilt natürlich auch, wenn mehrere Hunde auf diesem Baumstamm sitzen. Der Hund, der zuerst dort war, darf auf das Feld vor dem Stamm, der andere auf ein freies Feld daneben.

Sollte ein Baumstamm so oft weitergedreht werden, daß er vom Spielplan herunterrollt, wird er auf der gegenüberliegenden Seite (beim Pfeil) wieder ins Spiel gebracht.

### **Nun schnell zu den Knochen!**



### **Jetzt rasch zurück!**

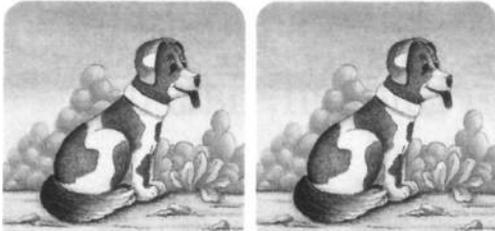
Wenn ein Hund beide Flüsse überquert hat, läuft er schnell zur Metzgerei und schnappt sich dort einen Knochen, den er sich in die Schnauze klemmt.

Das Feld mit dem Knochen muß nicht mit genauem Wurf erreicht werden. Den Knochen können sich die Hunde auch im Vorbeilaufen schnappen. Das Feld mit den Knochen zählt dabei einen Würfelpunkt.

Jeder Hund, der seinen Knochen geschnappt hat, macht sich schnell auf den Rückweg. Der Weg führt wieder über die kippligen Baumstämme auf den Flüssen...

Wer bei den Hundehütten ankommt, ist dem Ziel schon ganz nahe. Nun müssen die Hunde nur noch ihre Hundefreundin aufspüren. Dabei ist eine gute Nase gefragt.

## In welcher Hütte wohnt die Hundefreundin?



Kommt ein Hund auf eines der dunklen Felder mit dem hellen Pfeil (hierbei können überzählige Würfelpunkte verfallen), nimmt sich der Spieler die Karte, auf die der Pfeil zeigt. Diese schaut er sich geheim an. Ist auf der Rückseite dieser Karte die gesuchte Hundefreundin abgebildet, so hat der Spieler gewonnen. Natürlich muß er nun seinen Mitspielern zeigen, daß er auch die richtige Hundefreundin gefunden hat. Dazu deckt er seine blaue Karte und die Karte mit der Hundehütte auf.

Wohnt in der aufgedeckten Hundehütte eine andere Hundedame, so legt der Spieler die Karte verdeckt an ihren Platz zurück. Er sagt seinen Mitspielern nicht, welche Hundedame dort wohnt. Ist er wieder an der Reihe, darf der Spieler versuchen, zu einer anderen Hundehütte zu laufen. Vielleicht findet er dort seine Hundefreundin. Ihr spielt so lange weiter, bis einer von euch mit seinem Hund die richtige Hundehütte mit der gesuchten Hundefreundin gefunden hat.

## Ende des Spiels

Wer seine Hundefreundin zuerst findet und ihr den Knochen bringt, hat eine gute Nase bewiesen und gewinnt das Spiel.

Wenn ihr wollt, könnt ihr so lange weiterspielen, bis alle ihre Hundefreundin gefunden haben.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**



**Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH**

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,  
Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



257954