

ZwiAner® Mach' mal Platz!, .. oder .. jetzt ,pascht' mal auf!

Ein Kinderspaziergang mit Hund.

- Aufstellung:** Auf das **Sonderfeld** der **Startbasis** kommt der Hund. Dazu werden **4** Kinder gestellt, je **2** Links und Rechts vom Hund.
- Würfeln:** Es werden **2** Würfel geworfen. Würfelglück: **Pasch oder nicht Pasch?** Würfelpunkte sind Bewegungspunkte. Es müssen immer alle Punkte aufgebraucht werden, ausgenommen ist ein Zug auf die eigene **Formation**. Diese muss nur erreicht werden, die übrigen Punkte verfallen.
- Bewegung:** Immer entlang der **Linien!** Der Hund darf vor und zurück! Die Kinder nur vorwärts, d.h., im Uhrzeigersinn um das **Spielzentrum** herum. Der Hund darf sich über alle Kinder hinweg bewegen, für die Kinder sind die Hunde Hindernisse.
- Achtung:** Der Hund darf **nie** alleine sein! Mindestens ein Kind muss am Ende des Spielzuges den Hund an der **Leine** halten (Linie)! Ist das nicht möglich, so muss der Hund, zurück nach Hause (in die Startbasis). Wäre er alleine, muss ihn ein Kind zurückbegleiten.
- Ziel:** Die **4** Kinder und der Hund müssen zur **Formation** gebracht werden, der Hund muss wieder zwischen **2** Kinder stehen. Wer als **erster** damit fertig ist, hat gewonnen.

Ohne Pasch: Die Augenzahlen der Würfel sind Bewegungspunkte für **2** Kinder oder Hund und **1** Kind. Es darf auch der gesamte Wurf für den Hund oder ein einzelnes Kind aufgebraucht werden. Trifft ein Kind in voller Bewegung auf ein anderes Kind, so sagt es: **„Mach mal Platz!“** Das andere Kind muss nun ausweichen Dazu geht es auf ein beliebiges freies Feld, das über eine Linie, mit dem fordernden Kind verbunden ist. Ist dies nicht möglich, ist der Spielzug beendet, übrige Punkte verfallen. Im anderen Fall geht der Spielzug über das **freigewordene** Feld weiter. Hinweis1: Eigene Kinder weichen nie aus. Hinweis2: Alle Hunde weichen nie aus. Auf den Befehl **„Mach mal Platz!“**, setzen diese sich und bleiben schauen das Kind brav an.

Herumtoben: Ein Hund kann einen anderen **„fangen“** in dem er mit dem letzten Bewegungspunkt auf ihn **drauf** springt. Die Hunde beginnen zu **toben**, d.h., der Spieler kann beide Hunde neue Positionen setzen, wobei immer mindestens ein Kind die Leine halten muss! Der Spieler darf noch einmal würfeln.

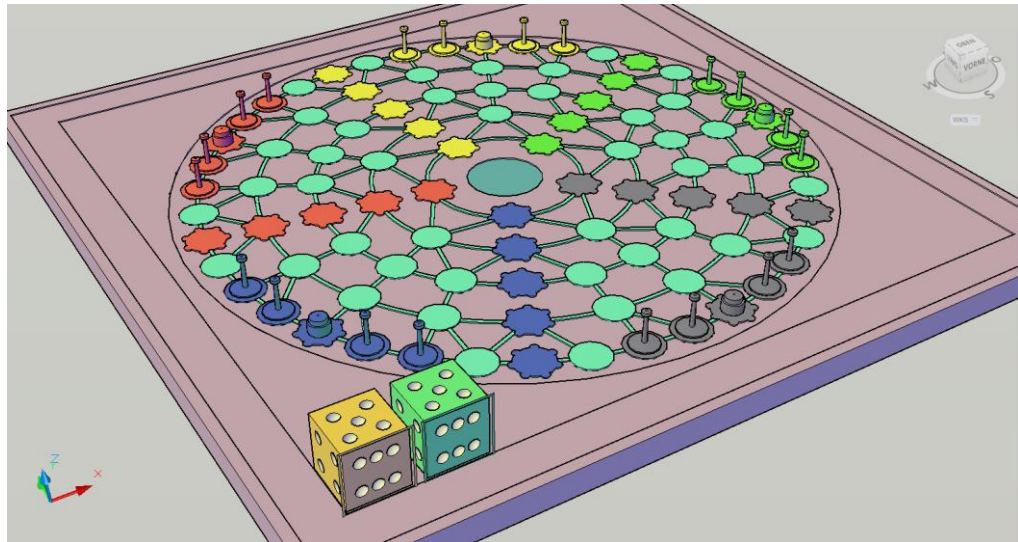
Mit Pasch: Der Hund wird wild und dreht durch! Die Augen beider Würfel werden zusammengezählt. Der Spieler sagt: **„Jetzt pascht mal auf!“**. Dann **„beißt“** der Hund auf seinem Weg alle Kinder, die nicht durch den eigenen Hund geschützt sind (Leine) oder auf Sonderfelder stehen. Die **„gebissenen“** Kinder müssen nach Hause (in die Startbasis) um sich von der Mama ein Pflaster kleben zu lassen. Später (in der nächsten Runde) dürfen dann alle wieder mitspielen. **Alternativ** kann aber auch wie „Ohne Pasch“ gespielt werden.

Extra: **[1 + 1]** (1er-Pasch) zählt **11** Würfelpunkte.

Spezial: **[1 + 2]** Die Hundemeute beginnt zu **toben**, d.h., jeder Spieler darf reihum seinen Hund auf eine beliebige Position setzen! Der Spieler darf noch einmal würfeln.

ZwiAner® Mach' mal Platz!, .. oder .. jetzt ,pascht' mal auf!
 Ein Kinderspaziergang mit Hund.

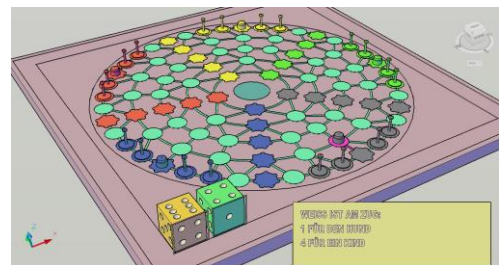
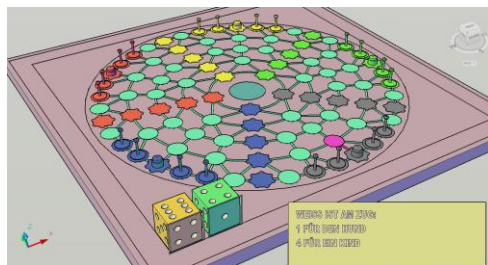
Spielbrett:



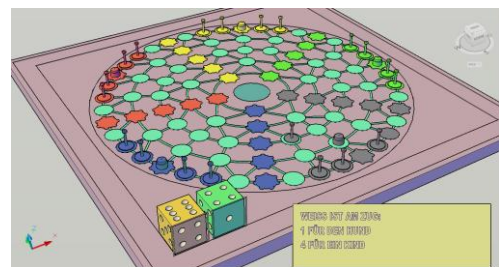
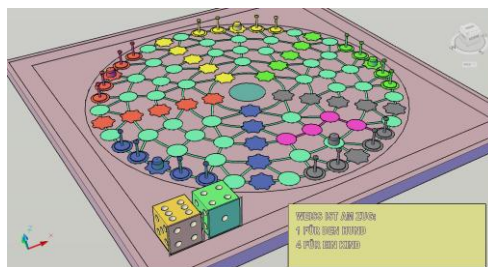
1. Spielzug:

Schwarz beginnt und würfelt [4+1].

Die 1 für den Hund ..



.. und die 4 für ein Kind



Hinweis:

Dieses Spielfeld befindet sich auf der Rückseite von **ZwiAner®::Gravitation**.