

DACKELGEWACKEL SPIELANLEITUNG



DOXIE DASH



THERE CAN ONLY BE ONE WIENER

INHALT DES SPIELS

HELDEN	x12	SOCKEN	x3	TEPPICH	x4
DACHS	x4	SPIELZEUG	x9	SCHLECK 1	x4
FREMDER	x5	WELPE	x9	SCHLECK 2	x3
STAUBSAUGER	x6	FUTTER	x7	SCHLECK 3	x2
GEWACKEL	x15	WASSER	x7	SCHLECK 4	x1
UNTERHOSE	x3	KACKE	x12		
BH	x3	BODEN	x5	SUMME	114

ZIEL

DAS ZIEL DES SPIELS IST 100 ODER MEHR PUNKTE ZU ERREICHEN. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT DAS SPIEL UND IST LEITHUND!

SPIELAUFBAU

WER IST SPIELER 1 ? DER JÜNGSTE SPIELER ZIEHT EINE KARTE VOM STAPEL. IM UHRZEIGERSINN ZIEHEN DIE ANDEREN SPIELER JEWEILS EINE KARTE. DER ERSTE, DER EINEN KACKHAUFEN ZIEHT, IST SPIELER 1.

SPIELER 1 TEILT ZWEI HELDENKARTEN AN JEDEN SPIELER AUS. JEDER SPIELER ENTSCHEIDET SICH FÜR EINE HELDENKARTE UND LEGT DIE ANDERE AB. ÜBERLEGE DIR GUT, FÜR WELCHEN HELDEN DU DICH ENTSCHEIDEST, DENN DIESER HELD BEGLEITET DICH BIS ANS ENDE DES SPIELS! JEDER SPIELER LEGT SEINE HELDENKARTE OFFEN VOR SICH. JETZT BEGINNT DAS SPIEL...

HINWEIS: SPIELER 1 DARF WÄHREND DER WÄHLPHASE ALS ERSTER EIN SPIELZEUG TAUSCHEN, UND IST AUCH DER ERSTE, DER IN DER TAUSCHPHASE ZUERST TAUSCHEN UND ZUSAMMENZÄHLEN DARF.

WÄHLEN UND WEITERGEBEN

(WÄHLPHASE) DIE KARTEN WERDEN GEMISCHT UND JEDER SPIELER ERHÄLT ELF KARTEN. DIE RESTLICHEN KARTEN KOMMEN ALS STAPEL IN DIE MITTE DES TISCHS.

JEDER SPIELER WÄHLT EINE KARTE VON SEINEM BLATT. DIESE KARTE WIRD VERDECKT AUF DEN TISCH GELEGT. WENN SICH JEDER SPIELER FÜR EINE KARTE ENTSCHEIDEN HAT, DREHEN ALLE GLEICHZEITIG IHRE KARTE UM.

DIE RESTLICHEN KARTEN AUF DER HAND WERDEN ZUM LINKEN SPIELER WEITERGEGEBEN. WIE OBEN BESCHRIEBEN, WIRD GEWÄHLT UND WEITERGEGEBEN BIS ALLE KARTEN OFFEN AUF DEM TISCH LIEGEN.

TAUSCHEN UND ZUSAMMENZÄHLEN

(TAUSCHPHASE) AM ENDE JEDER RUNDE DÜRFEN ALLE SPIELER UNGEWÜNSCHTE KARTEN TAUSCHEN, SPIELER 1 BEGINNT. LEGE DIE UNGEWÜNSCHTE(N) KARTE(N) AB UND ZIEHE EBEN SO VIELE NEUE KARTEN VOM STAPEL.

ZÄHLE DEINE PUNKTE, INDEM DU DIE KOMBINATIONEN MIT ALL DEINEN AUFGEDECKTEN KARTEN, DEM STARTGEGENSTAND UND DER BESONDEREN FÄHIGKEIT DEINES HELDEN ZUSAMMENZÄHLST.

DAS SPIEL IST VORBEI, WENN DU GENUG RUNDEN GESPIELT HAST, UM 100 PUNKTE ODER MEHR ZU ERREICHEN. DER SPIELER MIT DER HÖCHSTEN PUNKTZAHL GEWINNT. BEI GLEICHSTAND GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN GEWACKELKARTEN IN DER LETZTEN RUNDE. IST AUCH HIER GLEICHSTAND, SEID IHR BEIDE SIEGER!

NOCH NICHT GENUG? DER SPIELER MIT DEN WENIGSTEN PUNKTEN NACH DER TAUSCHPHASE IST SPIELER 1 IN DER NÄCHSTEN RUNDE.

DAS KARTENDECK

ENTWICKELE DEINE EIGENE STRATEGIE, UM DICH ZUM SIEG ZU KOMBINIEREN! IST LIEGT AN DIR, WIE DU DIE ÜBER ZWANZIG VERSCHIEDENEN KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN EINSETZT. ES GIBT NUR EINEN SIEGER-DACKEL! HIER SIND DIE VERSCHIEDENEN OPTIONEN ZU PUNKTEN.

SCHLECKANSCHLAG

NIMM DICH IN ACHT VOR DIESER SAFTIGEN BESCHERUNG! JEDES DACKELGESICHT GARANTIERT DIR EINEN PUNKT AM ENDE DER RUNDE.

SCHLECKANSCHLAG 1 = 1 PKT

SCHLECKANSCHLAG 2 = 2 PKTE

SCHLECKANSCHLAG 3 = 3 PKTE

SCHLECKANSCHLAG 4 = 4 PKTE



SCHON GEWUSST?

DACKEL SIND SOLARBETRIEBEN UND NEHMEN DURCH SONNENSTRAHLEN ENERGIE UND NAHRUNG AUF?

UNTERWÄSCHE

JEDES EINZELTEIL ZÄHLT EINEN PUNKT, ABER IN KOMBINATION MIT ANDEREN UNTERWÄSCHEARTIKELN BEKOMMST DU MEHR PUNKTE!



1 UNTERWÄSCHEARTIKEL
= 1 PKT



2 VERSCHIEDENE
UNTERWÄSCHEARTIKEL
= 5 PKTE



ALLE 3 TEILE
= 12 PKTE

UNSERE TESTSPIELER

AUF INSTAGRAM!

BOARDGAMECENTRAL IPLAYRED
BOARDGAMEGEEKCA MACKOTHEMEEPLE
BOARDGAME.NEWBIES ONIRO.GAMES
CINDYPASTORIUS 4

KACKE AUF DEM BODEN

JE MEHR KACKE AM DAMPFEN, DESTO MEHR PUNKTE AUF DEINEM KONTO. KOMBINIERE BIS ZU DREI KACKHAUFEN MIT EINER BODENKARTE, UM AM ENDE DER RUNDE SCHEIB VIELE PUNKTE ABZUSTAUBEN.

1 KACKHAUFEN
AUF DEM BODEN
= 2 PKTE



2 KACKHAUFEN
AUF DEM BODEN
= 4 PKTE



3 KACKHAUFEN
AUF DEM BODEN
= 6 PKTE



LUST AUF EINE ANDERE SPRACHE?
DU FINDEST MEHR SPIELANLEITUNGEN AUF
WWW.DOXIEDASH.COM

KACKE AUF DEM TEPPICH

AUF DEM TEPPICH IST DIE KACKE RICHTIG AM DAMPFEN. JE MEHR KACKE AUF DEM TEPPICH LANDET, DESTO MEHR PUNKTE FÜR DICH. KOMBINIERE BIS ZU DREI KACKHAUFEN PRO TEPPICH.

1 KACKHAUFEN
AUF DEM TEPPICH
= 3 PKTE



2 KACKHAUFEN
AUF DEM TEPPICH
= 6 PKTE



3 KACKHAUFEN
AUF DEM TEPPICH
= 9 PKTE



SCHON GEWUSST?

DACKEL VERTRAGEN WEDER REGEN
NOCH STURM, WEIL SIE AUS
ZUCKER SIND.

WACKEL GEGEN FEINDE AN

WACKEL VOR FREUDE GEGEN DREI VERSCHIEDENE FEINDE, UM SIE ZU BESIEGEN UND ZU PUNKTEN. WENN DU DAS GEWACKEL MIT EINER WELPENKARTE KOMBINIERST, GIBT'S BONUSPUNKTE!

BESIEGE DEN STAUBSAUGER
MIT 1 GEWACKEL = 5 PKTE
FÜGE 1 WELPEN HINZU = 7 PKTE
UNBESIEGT = - 1 PKT



BESIEGE DEN FREMDEN
MIT 2 GEWACKEL = 8 PKTE
FÜGE 1 WELPEN HINZU = 12 PKTE
UNBESIEGT = - 2 PKTE



BESIEGE DEN DACHS
MIT 3 GEWACKEL = 12 PKTE
FÜGE 1 WELPEN HINZU = 18 PKTE
UNBESIEGT = - 3 PKTE



SCHON GEWUSST?

DAS DACKELBELLEN KANN EINE HYPNOTISIERENDE WIRKUNG HABEN, DIE DEN MENSCHEN DAZU BRINGT, DEM DACKEL ALLE WÜNSCHE VON DEN LIPPEN ABZULESEN.

WIE RETTET MAN WELPEN



FÜR BONUSPUNKTE KOMBINIERE EINEN WELPEN MIT EINEM GESCHLAGENEN GEGNER. SIEHE SEITE 7 FÜR MEHR DETAILS.

EIN WELPE OHNE EINEN FEIND IN DIE FLUCHT ZU SCHLAGEN = **1 PKT.**

TAUSCHEN & SPIELEN



WENN DAS SPIELZEUG GESPIELT WIRD, TAUSCHE ES SOFORT GEGEN ZWEI KARTEN VOM STAPEL EIN. LEGE DIESE ZWEI NEUEN KARTEN AUFGEDECKT AUF DEN TISCH. FALLS DU NOCH EINE SPIELZEUGKARTE ZIEHST, SPIELE SIE SOFORT.

WASSER & FUTTER

WASSER UND FUTTER BRINGEN JEWEILS **1 PKT** EIN. ZUSAMMEN BRINGEN SIE **5 PKTE.**

WIE ERFRISCHEND!



GAME CREDITS

TRAVIS WILKINS, GAME DESIGN
JUSTIN MACDONALD, ART DIRECTION
MARCIE CLOWRY, ART AND GRAPHIC DESIGN

ÜBER DEINE HELDEN

JEDER HELD VERFÜGT ÜBER EINEN STARTGEGENSTAND UND EINE BESONDERE FÄHIGKEIT.

ZÄHLE DEINEN STARTGEGENSTAND UND DEINE BESONDERE FÄHIGKEIT MIT, WENN AM ENDE JEDER RUNDE DIE PUNKTE GEZÄHLT WERDEN.

DIE HELDENKARTE

DEIN HELDENNAME

SEINE BESONDERE FÄHIGKEIT

DAS IST SEIN STARTGEGENSTAND



MIT DEINER BESONDEREN FÄHIGKEIT KANNST DU BONUSPUNKTE EINHEIMSEN ODER DIE M Ö GLICHKEIT HABEN, DIE REGELN ZU BRECHEN.

SPIELVARIATIONEN

TEAMSPIEL

BILDET ZWEI GLEICH STARKE TEAMS. SETZT EUCH ABWECHSELND REIHUM DEN TISCH. DAS SPIEL VERLÄUFT WIE GEWÖHNLICH.

VOR DER REGULÄREN TAUSCHPHASE GIBT ES JETZT EINEN TEAMTAUSCH. INNERHALB EURES TEAMS KÖNNT IHR EURE KARTEN FREI NEU ARRANGIEREN. DABEI MÜSSEN AM ENDE ALLE SPIELER WIEDER 11 KARTEN VOR SICH LIEGEN HABEN. ANSCHLIEBEND GEHT ES FÜR ALLE MIT DER TAUSCHPHASE WEITER WIE SIE AUF SEITE 2 BESCHRIEBEN WIRD.

DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN IHR GENUG RUNDEN GESPIELT HABT, DASS EIN TEAM 300 PUNKTE ODER MEHR ERREICHT HAT. DAS TEAM MIT DER HÖCHSTEN PUNKTZAHL GEWINNT!

TURNIERSPIEL

FORDERE DEINE FREUNDE ZUM TURNIER AUF, UM HERAUSZUFINDEN, WER DAS ALPHATIER IST! NACH JEDEM SPIEL BEKOMMEN ALLE SPIELER IHREN RANG AUF DER SIEGERTAFEL.



1. PLATZ = 10 PKTE
2. PLATZ = 8 PKTE
3. PLATZ = 6 PKTE
4. PLATZ = 4 PKTE
5. PLATZ = 2 PKTE
6. PLATZ = 0 PKTE

DAS TURNIER ENDET NACH VIER GANZEN SPIELEN BIS 100 PUNKTE. ALLE SPIELER WÄHLEN EINEN NEUEN HELDEN FÜR JEDES NEUE SPIEL. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN AUF DER SIEGERTAFEL NACH VIER SPIELEN GEWINNT.



*DACKELGEWACKEL BASIERT AUF
ECHTEN DACKELN, DIE AUF DER LONG
LONG RANCH LEBEN. FINDE SIE AUF
INSTAGRAM UND FACEBOOK!*

@LONGLONGRANCH

*BESONDERER DANK AN
LINA RIETH FÜR DIE
ÜBERSETZUNG DIESER
BROSCHÜRE*

ERSTELLT VON



mackerel sky games

WWW.MACKERELSKYGAMES.COM