

# HUNDZÜCHTER

1 = sehr wenig

6 = sehr viel

## Züchtung

1. Würfle einen Anfangswert für die Größe und einen Anfangswert für die Aggressivität. Notiere diese Werte in der ersten Zeile (Anfangswert) auf deinem Generationenplan.
2. Finde einen Partner.
3. Werft eine Münze und notiert beide die Werte des Siegers in der nächsten Generationszeile.
4. Zieht zusammen eine Karte vom Stapel für Größe und eine Karte vom Stapel für Aggressivität.
5. Tragt die gezogenen Werte neben den Siegerwerten ein und berechnet das Ergebnis. Das sind die Werte eurer Nachkommen in dieser Generation.

Beispiel für das Eintragen auf dem Generationenplan:

Der Sieger des Münzwurfs hatte die Werte 5 (Größe) und 6 (Aggressivität).

	Größe		Aggressivität	
Anfangswert	3		4	
1. Generation	5 -1	= 4	6 +/- 0	= 6

## Regeln!

- 1) Hast du die richtige Wertekombination, steh kurz auf und belle einmal!
- 2) Du musst dich nicht in jeder Runde paaren.
- 3) Du darfst dich nicht zwei mal hintereinander mit demselben Partner paaren.
- 4) 1 ist der niedrigste, 6 der höchste Wert. Wenn du einen höheren oder niedrigeren Wert erspielst, dann bleibe dennoch bei 1 bzw. 6.