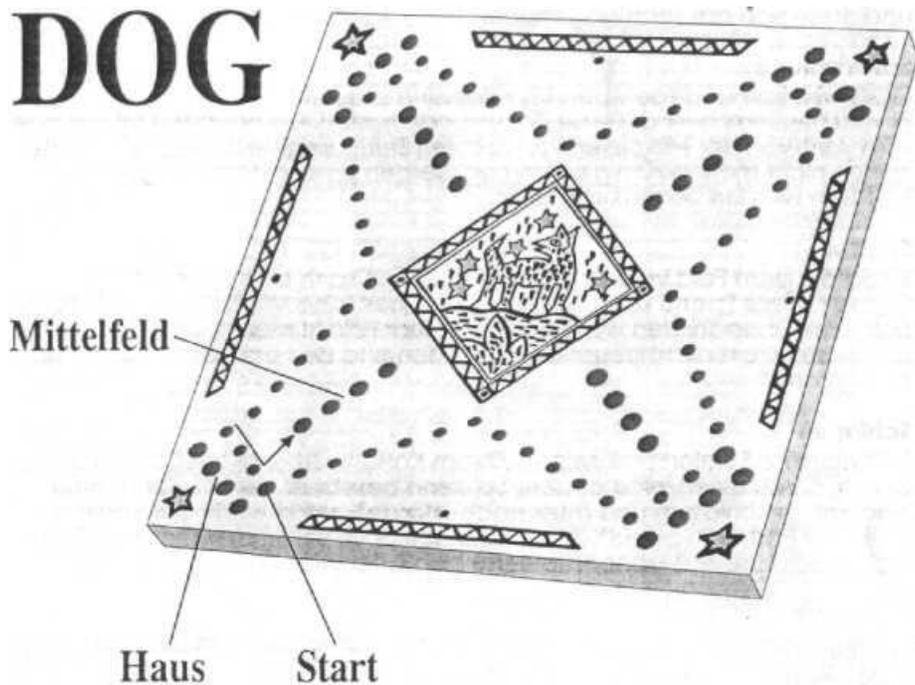


Spielanleitung

DOG



Spielanleitung

Spielvoraussetzung

4 Mitspielerinnen im Alter ab 8 Jahren, gute Laune, viel Zeit und Nerven.

Spielmaterial

Spielbrett, 2 Bridge-Kartenspiele, sowie pro Person 4 gleichfarbige Spielsteine.

Spielvorbereitung

Die 4 gleichfarbigen Spielsteine werden im „Haus“ eingesteckt.
Die Karten werden einmal gut gemischt. Die Spielerinnen bilden Zweier-Teams und sitzen sich am Tisch gegenüber.

Spielrichtung

DOG wird immer gegen den Uhrzeigersinn gespielt.
Es wird bestimmt, wer die erste Kartenrunde austeilt. Die nächste Kartenrunde wird vom/von der Mitspielerin zur rechten Seite ausgeteilt. Gespielte Karten dürfen nicht mehr zurückgenommen werden bis der Stock aufgebraucht ist. Dann werden sie neu gemischt.

Sperren

Einzig auf dem Feld vor dem eigenen „Haus“ kann eine Sperre errichtet werden. Diese Sperre kann weder durch einen/eine Mitspielerin noch durch sich selbst überschritten werden. Auf diesem Feld ist man neutral. Man kann auf diesem Feld nicht geschlagen werden und darf sich selber auch nicht austauschen.

Schlagen

Trifft ein/eine Spielerin mit seinem/ihrem Kartenwert exakt auf ein Feld, das bereits durch einen/eine andere Spielerin besetzt ist, wird der Spielstein dadurch geschlagen und muss nach „Hause“, selbst wenn der Spielstein dem/der Partnerin gehört. Spielsteine, die übersprungen werden, müssen nicht nach Hause. (Ausnahme siehe bei Kartenwert 7)

Zugzwang

Solange man mit einer Karte einen Spielstein fahren kann, muss dieser auch bewegt werden. Man muss eventuell auch an seinem Ziel vorbeifahren und eine weitere Runde in Kauf nehmen, ausserdem muss man auch seinen/seine Partnerin schlagen/sperren, wenn keine andere Möglichkeit gegeben ist.

Mittelfeld

Im Mittelfeld dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Es muss die genaue Punktzahl gefahren werden. Man kann nicht mehr aus dem Mittelfeld herausfahren. Es dürfen keine anderen Mitspielerinnen in das eigene Mittelfeld fahren.

Spiel-Ende

Gewonnen hat das Team, das alle 8 Spielsteine im Mittelfeld platziert hat. Wenn ein/eine Spielerin des Teams die Spielsteine im Mittelfeld platziert hat, muss er/sie mit den übriggebliebenen Karten die Spielsteine des/der Partnerin fahren. So viele Spielrunden, bis auch der Partner die Steine platziert hat.

Spielrunden

Eine Kartenrunde dauert solange, bis jeder/jede Spielerin alle in dieser Runde verteilten Karten ausgespielt hat.

Jedesmal wenn die Karten ausgeteilt worden sind, muss einmal 1 Karte unter den Spielpartnerinnen ausgetauscht werden. Wichtig dabei ist, dass man die Karte nicht anschaut, bevor man seinem Partner die Karte ebenfalls hingelegt hat.

1. Runde

In der ersten Runde (Spielbeginn) werden 6 Karten verteilt.

Es beginnt der/die Spielerin, die dem/der KartengeberIn zur rechten Seite sitzt und legt eine Karte in die Mitte des Spielbretts, dann fährt er/sie mit einem Spielstein den entsprechenden Kartenwert. Wer keinen Zug machen kann (z.B. kein As oder keinen König hat um herauszukommen), jedoch an der Reihe ist, legt alle seine Karten in die Mitte des Spielbretts und spielt erst in der nächsten Runde wieder mit.

2. Runde

Der/die Nächste verteilt 5 Karten.

Die gespielten Karten werden in der Spielbrettmitte abgelegt.

3. Runde

Der/die Nächste verteilt 4 Karten.

Die gespielten Karten werden in der Spielbrettmitte abgelegt.

4. Runde

Der/die Nächste verteilt 3 Karten.

Die gespielten Karten werden in der Spielbrettmitte abgelegt.

5. Runde

Der/die Nächste verteilt 2 Karten.

Die gespielten Karten werden in der Spielbrettmitte abgelegt.

6. Runde

Wird gespielt wie die 2. Runde. Danach geht es gleich weiter mit 4, 3, 2 Karten, bis ein Spielteam das Spiel gewonnen hat.

Kartenwerte

- AS dient um herauszukommen von zu "Hause", oder 1 oder 11 Felder vorwärtszufahren.
- König** dient um heraus zu kommen, oder 13 Felder vorwärts zu fahren.
- Joker ersetzt jede beliebige Karte. Der gewählte Kartenwert ist vor dem Legen der Karte anzusagen und muss eingehalten werden.
- Dame muss 12 Felder vorwärts gefahren werden.
- Junge man muss damit einen Spielstein austauschen. Immer einen von sich mit einem anderen Spielstein nach freier Wahl. Es kann auch der Spielstein des/der Partnerin sein. Man darf keinen Spielstein von seinem Startfeld wegtauschen, weder einen eigenen noch einen ändern, wenn er sich noch nicht bewegt hat. Man muss erst einige Felder vor- oder zurückgefahren sein, um ihn tauschen zu können.
- 10 muss 10 Felder vorwärts gefahren werden.
- 9 muss 9 Felder vorwärts gefahren werden.
- 8 muss 8 Felder vorwärts gefahren werden.
- 7 muss 7 Felder vorwärts gefahren werden, oder die sieben können auf die eigenen Spielsteine unterteilt werden.
Jeder Spielstein, der übersprungen wird, muss nach "Hause".
Man kann auch mit zwei, drei oder vier eigenen Spielsteinen gegnerische Spielsteine schlagen. Wenn der Spielstein des/der Partnerin oder eigene übersprungen wird, muss auch dieser nach "Hause".
Wird auch zum "Aufräumen" im Mittelfeld verwendet. Kann auch, wenn alle eigenen Spielsteine im Mittelfeld sind, im gleichen Spielzug auf die Spielsteine des/der Partnerin übertragen werden.
- 6 muss 6 Felder vorwärts gefahren werden.
- 5 muss 5 Felder vorwärts gefahren werden.
- 4 muss 4 Felder vorwärts oder rückwärts gefahren werden.
Achtung: kann auch ab Startfeld rückwärts gefahren werden, jedoch nicht direkt ins Mittelfeld.
- 3 muss 3 Felder vorwärts gefahren werden.
- 2 muss 2 Felder vorwärts gefahren werden.