

DOG

DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE

Spielmaterial

- Klappbox
- 110 Spielkarten (6x Joker, alle anderen Karten jeweils 8x)
- 20 Spielfiguren (5 Figuren pro Farbe)

Spielziel

Jeweils zwei Personen (Ausnahme siehe Extraregel für 2 und 3 Spieler) spielen zusammen und bilden ein Team. Alle Spieler versuchen die eigenen vier Spielfiguren so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu bringen. Bewegt werden die Spielfiguren durch das Ausspielen von Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Figuren im Ziel hat, hilft er seinem Partner dessen Figuren ins Ziel zu bekommen. Erst wenn alle acht Spielfiguren eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen.



Das Spielbrett wird aufgeklappt für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Die Spieler stecken ihre Spielfiguren auf den der Spielerfarbe entsprechenden Start. **Jeweils zwei Personen** die sich gegenüber sitzen spielen zusammen und bilden ein Team. Ein Spieler wird bestimmt, der die Karten gründlich mischt und an jeden Spieler 6 Karten austeilt. Anschließend gibt er, für die nächste Runde, den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter.

Spielablauf

Vor Beginn jeder Runde tauschen die Teampartner gegenseitig je eine Karte verdeckt aus. Diese darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Partner geschoben wurde. Dieses Tauschen sollten die Partner nutzen um einander zu helfen. Wenn z. B. der Partner keine Figuren auf der Laufbahn hat, kann ihm eine Start- oder Joker-Karte aufs Startfeld helfen.

Der Spieler, der den Kartenstapel vor sich stehen hat, beginnt das Spiel, indem er eine Handkarte offen ausspielt und seine Spielfigur entsprechend bewegt. Der Spieler zieht keine Karte nach! Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe usw.

Kann ein Spieler nicht starten oder eine seiner Figuren bewegen, so scheidet er für diese Runde aus. Seine Karten verfallen und werden abgelegt. Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt oder abgelegt wurden.

In der zweiten Runde verteilt der Spieler, der den Kartenstapel hat, an alle Spieler 5 Karten, und gibt den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der in dieser Runde


DEUTSCH



beginnt. So wechseln das Kartenausteilen und der Rundenbeginn von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weiter. Auch die Kartenanzahl ändert sich von Runde zu Runde. Wurden in der ersten Runde 6 und in der zweiten Runde 5 Karten an jeden Spieler ausgeteilt, so erhält in der dritten Runde jeder 4 Karten, darauf jeder 3 Karten und dann jeder nur 2 Karten. Darauf beginnt es wieder mit 6 Karten, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 usw. Sollte der Kartenstapel zum Austeilen nicht mehr reichen, so wird der Ablagestapel gemischt und als Kartenstapel verwendet.

Unabhängig von der Kartenanzahl wird aber nach jedem Austeilen zunächst eine Karte verdeckt mit dem Partner getauscht.

Startfeld

Zu Spielbeginn (oder wenn alle Figuren in Start und Ziel stehen) muss zunächst eine Figur vom Start auf das Startfeld gezogen werden. Das Startfeld ist mit einem Dreieck daneben gekennzeichnet. Dazu wird eine Startkarte (Karte mit ) oder ein Joker benötigt. Solange eine Spielfigur auf dem gleichfarbigen Startfeld steht, unabhängig ob sie durch Herausziehen aus dem Start oder durch Umrunden der Laufstrecke auf das Startfeld gezogen wurde, ist diese Figur geschützt und kann nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Auf dem gleichfarbigen Startfeld blockiert die Figur andere aber auch eigene Spielfiguren.

Beispiel

Der grüne Spieler besitzt als Handkarten eine 4, 5 und eine Tauschkarte. Da er seine eigene Figur (A) vom Startfeld nicht wegtauschen kann spielt er eine 4 und zieht 4 Feder rückwärts. Gelb als nächster Spieler spielt eine 7. Diese teilt er unter seinen Figuren auf. Zunächst zieht er Figur B ein Feld vorwärts um die Lücke im Ziel zu schließen. Dann zieht er mit Figur C ein Feld vorwärts und schlägt die blaue Figur. Die restlichen 5 Felder geht er mit Figur D und schlägt unterwegs die grüne und die rote Figur.



Bewegen und Schlagen

Die Spielfiguren werden durch das Ausspielen von Karten bewegt. Spielt ein Spieler eine 5 aus, so darf er eine seiner Spielfiguren um 5 Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegen. Wer möchte kann zu Beginn des Spiels auch vereinbaren, gegen den Uhrzeigersinn (wie z. B. in der Schweiz üblich) zu laufen. Beim Bewegen dürfen eigene und fremde Figuren übersprungen werden (Ausnahme: siehe Startfeld), wobei das übersprungene Feld mitgezählt wird.

Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Zieht ein Spieler mit seiner Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so wird diese Figur (auch eigene) geschlagen und in den Start zurückgestellt. Werden Figuren von einer 7 überholt – egal ob aufgeteilt oder nicht – so müssen diese in den Start zurück (siehe Kartenübersicht).

Zugzwang

Jede Karte (auch die Sieben) muss komplett ausgeführt werden. Es ist nicht möglich Punkte verfallen zu lassen. So kann es durchaus auch einmal passieren, dass ein Spieler, der z. B. mit 5 Schritten ins Ziel kommen würde, nur noch höhere Karten auf der Hand hat, somit am Ziel vorbeigeht und mit der Figur eine erneute Runde drehen muss.

Ziel

Im Ziel sind die Figuren sicher. Dort darf weder übersprungen noch geschlagen oder rückwärts gelaufen werden. Das Ziel wird immer vorwärts über das Startfeld betreten. Allerdings darf das **nicht direkt vom Startfeld** aus (auch wenn die Figur bereits eine Runde gelaufen ist) geschehen. Die Figur muss über das Startfeld ins Ziel gezogen werden.



Die Figur wird mit einer 8 direkt ins Ziel gezogen.

Karten mit blauem Hintergrund

Bei allen Karten mit einem blauen Hintergrund wird die Spielfigur entsprechend der Zahl vorwärts bewegt.

Karten mit rotem Hintergrund und ihre Sonderfunktionen

Alle Karten mit einem roten Hintergrund sind Sonderkarten mit einer speziellen Fähigkeit:



Diese Karte kann die Funktion bzw. den Wert **jeder anderen Karte** (egal ob rot oder blau) annehmen.



Mit dieser Karte **muss** eine **eigene** Spielfigur mit einer vom Gegner oder Partner **getauscht** werden, auch wenn das ein Nachteil sein kann. Geschützte Spielfiguren (Figuren auf dem gleichfarbigen Startfeld) oder Figuren die schon im Ziel sind, dürfen nicht getauscht werden. Sind nur eigene bzw. geschützte Figuren auf dem Weg, wird die Karte ohne Wirkung abgelegt.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der eine Figur vom Start auf das Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** dazu kann mit dieser Karte auch eine Figur um 13 Felder vorwärts bewegt werden.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der eine Figur vom Start auf das Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** dazu kann mit dieser Karte auch eine Figur um 1 Feld **oder** um 11 Felder vorwärts bewegt werden.



Die 7 Punkte können **auf beliebig viele eigene Spielfiguren aufgeteilt** werden (z. B. mit einer Figur 5 Felder und mit einer anderen Figur dann noch 2 Felder). Die Karte ist für den Zieleinlauf besonders nützlich, weil durch das beliebige Aufteilen in Einzelwerte Lücken geschlossen werden können. Alle 7 Punkte müssen komplett ausgeführt werden. Sollte dies nicht möglich sein, so kann die Karte nicht ausgespielt und muss ggf. mit den anderen Karten abgeworfen werden. Ausnahme: Braucht z.B. ein Spieler für seine letzte Figur noch 4 Punkte, eine passende Karte fehlt ihm jedoch, so darf er dafür eine Sieben einsetzen (sofern er eine solche hat) und die restlichen 3 Punkte bereits mit der Figur seines Partners ziehen.

Achtung! Alle Figuren (auch eigene), die von der 7 **überholt** werden, sind verbrannt und werden **geschlagen!** Die 7 ist die einzige Karte, mit der dies möglich ist.



Beim Ausspielen kann der Spieler sich entscheiden, ob er 4 Felder **vorwärts oder rückwärts** ziehen möchte. Diese Karte ist die einzige Karte, mit der Spielfiguren rückwärts bewegt werden können. Besonders reizvoll ist es, eine Figur, die auf dem Startfeld steht, um 4 Felder rückwärts zu ziehen. So kann die Spielfigur, wenn sie nicht von einem Mitspieler geschlagen wird, mit der nächsten Karte (eine 5, 6, 7, 8 oder ?) gleich ins Ziel gezogen werden.

Bewegen und Schlagen

Nachdem ein Spieler alle Figuren im Ziel hat, hilft er seinem Partner und bewegt dessen Figuren ebenfalls. Der Spieler erhält weiterhin Karten. Jetzt versucht das Team zusammen die letzten Figuren ins Ziel zu bekommen. Allerdings darf auch in der Endphase wie im gesamten Spiel zwischen den Partner keine Kommunikation über Handkarten oder Spielzüge erfolgen.

Um die letzte Figur eines Teams ins Ziel zu bringen, müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden. Die zuletzt verwendete Karte muss aber komplett ausgeführt werden. Es dürfen keine Punkte verfallen. Deshalb kann es passieren, dass die letzte Figur mehrere Runden drehen muss, bis sie ins Ziel kommt.

Spielende

Das Team, das es als Erstes geschafft hat alle 8 Figuren ins Ziel zu bekommen, gewinnt das Spiel.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedankt sich der Verlag bei Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Birgit Irgang, Björn Röske, Kati Röske und speziell bei Christwart Conrad und Wolfgang Wichmann für ihre Ideen, wie sich DOG auch mit 2 und 3 Spielern gut spielen lässt.

Sonderregel für 2 und 3 Spieler

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Jeder Spieler spielt mit 5 Figuren, wobei 4 Figuren in den Start gestellt werden und eine Figur sofort auf das Startfeld.
- Kann ein Spieler mit seinen Handkarten keine Figur ziehen, so muss er eine seiner Karten abwerfen und darf eine neue Karte nachziehen. Wenn er nun mit dieser Karte auch nicht ziehen kann, so muss er eine seiner Handkarten abwerfen (damit alle Spieler gleich viel Karten haben).
- Kartentausch: Zu Beginn der Runde schiebt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl an seinen linken Nachbarn.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster 4 Figuren im Ziel hat.

DOG

C'EST LE DERNIER QUI S'Y COLLE

Matériel du jeu

- 1 boîte pliante
- 110 cartes (6 x joker, toutes les autres cartes : 8 x chacune)
- 20 pions (5 pions par couleur)

But du jeu

On forme des équipes de deux joueurs (voir les règles spéciales pour les parties à 2 ou 3 joueurs). Chaque joueur essaie d'atteindre l'arrivée avec ses quatre pions le plus vite possible. On déplace les pions en utilisant des cartes. Il n'est pas possible de gagner la partie de manière individuelle. Lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée avec tous ses pions, il aide son partenaire à atteindre lui aussi l'arrivée avec ses pions. Une fois qu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses huit pions, elle a gagné.



Dépliez le plateau de jeu et posez-le au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème.

Mettez les pions sur les zones de départ qui correspondent à leur couleur. **Deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre forment une équipe. Un joueur mélange les cartes soigneusement et en distribue 6 à chaque joueur. Ensuite, il fait passer la pioche à son voisin de gauche pour la manche suivante.

Déroulement de la partie

Au début de chaque manche, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cette occasion pour s'entraider. Si, par exemple, le partenaire n'a pas de pions sur le parcours, on peut l'aider avec une carte « départ » ou une carte « joker » pour qu'il puisse démarrer.

Le joueur devant lequel se trouve la pioche commence la partie. Il joue l'une de ses cartes, face visible, et déplace son pion en fonction de la carte jouée. Ensuite, il ne pioche pas de nouvelle carte ! Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer une carte, et ainsi de suite.



Si un joueur ne peut pas démarrer ou qu'il ne peut pas déplacer l'un de ses pions, il doit abandonner pour cette manche. Il ne peut plus utiliser ses cartes et les écarte. La manche est finie lorsque toutes les cartes sont jouées ou écartées.

Dans la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pioche distribue 5 cartes à chaque joueur et fait passer la pioche à son voisin de gauche, qui commence cette manche. De cette manière, le rôle de distribuer les cartes et de commencer la nouvelle manche passe à chaque manche

d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de cartes change aussi de manche en manche. Dans la première manche, chaque joueur reçoit 6 cartes, dans la deuxième manche 5 cartes, dans la troisième manche 4 cartes, puis 3 cartes et seulement 2 cartes dans la cinquième manche. Ensuite, on recommence avec 6 cartes, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 et ainsi de suite. Si la pioche ne suffit pas pour donner le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes qu'on a mises à l'écart pour former une nouvelle pioche.

Indépendamment du nombre de cartes, on échange à chaque fois une carte face cachée avec son partenaire après avoir reçu ses cartes.

Case départ

Au début de la partie (ou si tous les pions se trouvent dans les zones de départ ou d'arrivée), on doit commencer par amener un pion sur la case départ. (La case départ est marquée par un triangle figurant à côté d'elle.) Pour cela, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole ) ou un joker . Aussi longtemps qu'un pion se trouve sur la case départ de sa couleur, ce pion est protégé et ne peut pas être pris, échangé ou doublé – peu importe que le pion s'y trouve parce qu'on l'a sorti de la zone de départ ou parce qu'il a fait le tour du parcours. Sur la case départ de sa couleur, un pion bloque tous les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions.

Exemple

Le joueur vert a en main un 4, un 5 et une carte d'échange. Comme il ne peut pas échanger son propre pion (A) qui se trouve sur la case départ, il joue un 4 et déplace son pion de 4 cases en arrière. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Celui-ci joue un 7 et le partage entre ses pions. Il commence par avancer son pion B d'une case pour combler le vide dans la zone d'arrivée. Ensuite, il avance son pion C d'une case et prend le pion bleu. Puis il utilise les 5 cases restantes pour déplacer son pion D et prend en passant les pions vert et rouge.



Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur joue un 5, il peut déplacer l'un de ses pions de 5 cases en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi convenir au début de la partie de jouer en sens inverse des aiguilles d'une montre (comme c'est l'usage en Suisse, par exemple). En déplaçant un pion, on peut sauter ses propres pions et les pions d'autres joueurs (exception : voir « Case départ »), mais la case sautée compte quand même.

Un seul pion doit se trouver sur une case. Si un joueur atteint une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, il prend celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le place de nouveau dans la zone de départ. Si on double un pion en jouant un 7, on le place aussi de nouveau au départ (voir le tableau récapitulatif sur les cartes) – que les 7 points soient répartis sur plusieurs pions ou non.

Obligation

On doit exécuter complètement chaque carte, même le 7. On est obligé d'utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible, par exemple, qu'un joueur qui pourrait atteindre l'arrivée avec 5 cases et qui n'a que des cartes supérieures à 5 en main soit

obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours.

L'arrivée

Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut ni sauter, ni prendre, ni aller en arrière. On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée en passant par la case départ. Cependant, ce n'est **pas possible en partant directement de la case départ** (même si le pion a déjà fait le tour du parcours). On doit avancer son pion en le faisant passer par la case départ pour atteindre l'arrivée.



Les cartes à fond bleu

Si on joue une carte à fond bleu, on avance son pion toujours en fonction du nombre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales avec des fonctions particulières :



Cette carte peut avoir la fonction ou la valeur de **n'importe quelle autre carte** – que ce soit une carte rouge ou bleue.



Si on joue cette carte, on **doit échanger** un de ses **propres** pions avec un pion d'un adversaire ou de son partenaire – même si cela présente un inconvénient. On ne peut échanger ni les pions protégés (les pions qui se trouvent sur la case départ de leur couleur), ni les pions qui ont déjà atteint l'arrivée. Si on voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, on écarte la carte, elle est sans effet.



C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 13 cases.



C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 11 cases.



On peut **répartir** les 7 points de cette carte **entre un nombre quelconque de ses propres pions** (par exemple avancer un pion de 5 cases et un autre pion de 2 cases). Cette carte est particulièrement utile pour atteindre l'arrivée, comme on peut combler des vides en répartissant les 7 points librement. Il est obligatoire d'utiliser tous les points de la carte. Si ce n'est pas possible, on ne peut pas jouer la carte, et on doit l'écarter, le cas échéant, avec les autres cartes. Exception : si un joueur a besoin, par exemple, de 4 points pour son dernier pion, mais qu'il n'a pas de carte correspondante, il peut utiliser un 7 (s'il en a un) et avancer le pion de son partenaire des 3 points restants.

Attention ! On **prend** tous les pions (même ses propres pions) qu'on **double** en utilisant le 7 ! Le 7 est la seule carte avec laquelle on peut prendre en doublant.



Au moment où le joueur joue cette carte, il peut décider s'il veut **avancer ou reculer** son pion de 4 cases. Le 4 est la seule carte avec laquelle on peut aller en arrière. Il est particulièrement intéressant de faire reculer de 4 cases un pion qui se trouve sur la case départ. De cette manière, on peut le faire entrer dans la zone d'arrivée avec la carte suivante (un 5, 6, 7, 8 ou un « ? ») – si personne ne le prend !

Le partenaire

Une fois qu'un joueur a fait entrer tous ses pions dans la zone d'arrivée, il aide son partenaire et déplace aussi ses pions. Le joueur reçoit toujours des cartes. Maintenant, l'équipe essaie ensemble d'atteindre l'arrivée avec les derniers pions. Néanmoins, pendant la phase finale, comme pendant le reste de la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur des actions.

Pour avancer dans l'arrivée le dernier pion d'une équipe, on n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Mais on doit utiliser tous les points de la dernière carte qu'on joue. Il est impossible de ne pas utiliser tous les points de la carte. Il est donc possible qu'un pion doive faire plusieurs tours du parcours avant d'atteindre l'arrivée.

Fin de la partie

La première équipe à faire entrer ses 8 pions dans la zone d'arrivée gagne la partie.

L'éditeur remercie les personnes suivantes pour leurs nombreuses parties d'essai, leurs suggestions et leurs propositions : Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Christward Conrad, Birgit Ilgang, Björn Röske, Kati Röske et Wolfgang Wichmann.

Règles spéciales pour une partie à 2 ou à 3

Les règles sont identiques à celles de la partie à 4 joueurs, mais ici, vous devez observer les modifications et compléments suivants :

- Chaque joueur joue avec 5 pions et en place 4 dans la zone de départ et 1 sur la case départ.
- Si un joueur ne peut déplacer aucun pion avec ses cartes, il doit écarter l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle. S'il ne peut toujours pas déplacer de pion, il doit écarter l'une de ses cartes, de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes.
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne l'une de ses cartes à son voisin de gauche.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

DOG

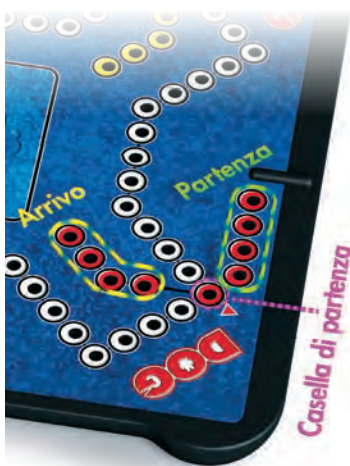
ABBAIA BENE CHI ABBAIA ULTIMO

Contenuto

- 1 scatola pieghevole
- 110 carte da gioco (6 x jolly, 8 x ciascuna delle altre carte)
- 20 segnalini (5 segnalini per ogni colore)

Scopo del gioco

Sempre due persone giocano assieme (eccetto regola speciale per 2 e 3 giocatori) e formano una squadra. Tutti cercano di muovere i propri quattro segnalini il più veloce possibile dalla zona di partenza a quella d'arrivo. I segnalini vanno mossi giocando le carte. Non è possibile vincere da singolo giocatore. Non appena un giocatore avrà portato tutti i propri segnalini all'arrivo, dovrà aiutare il suo compagno di squadra a muovere quelle sue all'arrivo. Soltanto quando tutti gli 8 segnalini di una squadra saranno entrati nella zona d'arrivo, essa avrà vinto.



Il tabellone va posto al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti.

Ogni giocatore conficca i suoi segnalini sulla partenza che corrisponde al proprio colore. **Sempre due giocatori**, precisamente quelli che siedono di fronte, giocano assieme e formano una squadra. Poi va scelto un giocatore che mischia coscienziosamente le carte e ne dà 6 a ogni giocatore. Infine passa subito il mazzo di carte al suo vicino a sinistra per il prossimo round.

Svolgimento del gioco

All'inizio di ogni round i rispettivi compagni di squadra scambiano, in modo coperto, una carta ciascuno. Questa carta può essere guardata soltanto dopo aver passato una carta coperta al proprio compagno. I giocatori dovrebbero sfruttare questo scambio per aiutarsi a vicenda. Se p. es. un giocatore non ha ancora nessun segnalino in pista, il suo compagno potrà aiutarlo con una carta partenza o un jolly per entrare in gioco.

Il giocatore col mazzo di carte davanti a sé comincia la partita, giocando in modo aperto una delle sue carte in mano e muovendo il suo segnalino secondo le indicazioni della carta. Il giocatore non pesca nessuna carta nuova dal mazzo! Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario, ecc.



Se un giocatore non può uscire in pista o muovere uno dei suoi segnalini, egli è eliminato dall'attuale round. Le sue carte sono escluse dal round e vanno scartate e poste al centro del tavolo. Il round termina quando tutte le carte sono state giocate oppure scartate.

Nel secondo round, il giocatore col mazzo di carte distribuisce a ogni giocatore 5 carte e passa il mazzo al suo vicino a sinistra, al quale tocca cominciare questo nuovo round. Da un round all'altro quindi cambia sempre, in senso orario, la persona che distribuisce le

carte e che comincia il nuovo round. Anche il numero di carte da distribuire cambia da un round all'altro. Se nel primo round a ognuno sono state date 6 carte e nel secondo 5 carte, nel terzo round ognuno riceve 4 carte, poi 3 carte e per ultimo solo 2 carte, dopodiché si parte di nuovo con 6 carte, poi 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 ecc. Se il mazzo di carte non dovesse più bastare per distribuire le carte necessarie, bisogna mischiare le carte del mazzo scarto e usarlo come nuovo mazzo da distribuire.

Indifferentemente dal numero di carte in mano, i compagni, dopo aver ottenuto le nuove carte, si scambiano in modo coperto una carta ciascuno.

Casella di partenza

All'inizio del gioco (oppure quando tutti i segnalini sono nella zona di partenza o arrivo) bisogna spostare un segnalino dalla zona di partenza sulla casella di partenza. La casella di partenza è contrassegnata da un triangolo stampatole accanto. Per fare ciò, il giocatore deve avere o una carta partenza (carta con  o un jolly . Fin quando un segnalino si trova sulla casella di partenza, indifferentemente dal fatto se è appena uscito dalla zona di partenza oppure se ha già percorso l'intera pista, esso è protetto e non può essere battuto, scambiato o sorpassato. Fermandosi sulla casella di partenza del proprio colore, il segnalino blocca altri segnalini e anche quelli del proprio colore.

Esempio

Il giocatore verde ha in mano un 4, un 5 e una carta scambio. Siccome il suo segnalino (A) si trova sulla sua casella di partenza e quindi non può essere scambiato, egli gioca un 4 e muove 4 caselle in dietro. Il prossimo giocatore (il giallo) gioca un 7. Lo suddivide tra i suoi segnalini. Prima muove col segnalino B una casella in avanti per chiudere lo spazio nella zona arrivo. Poi avanza col segnalino C di una casella e batte il segnalino blu. Col segnalino D, infine, muove le 5 caselle restanti e batte così il segnalino giallo e quello rosso.



Muovere e battere

I segnalini vanno mossi giocando le carte. Se un giocatore gioca un 5, egli può fare avanzare uno dei suoi segnalini per 5 caselle, sempre in senso orario. Chi vuole può stabilire prima della partita di giocare contro senso orario (come si usa p. es. in Svizzera). Quando si muove si possono saltare, cioè sorpassare, i propri segnalini e quelli degli altri (eccezione: v. casella di partenza), bisogna però contare anche la casella saltata.

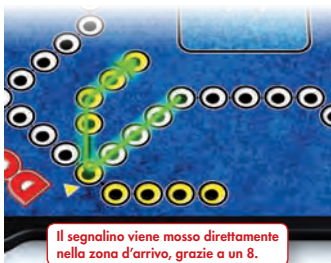
Su una casella può fermarsi soltanto un segnalino. Se qualcuno muove su una casella occupata da un altro segnalino, questi (anche se appartiene allo stesso giocatore) è battuto e riposto nella zona di partenza. Se dei segnalini vengono sorpassati da un 7 - non importa se diviso o no - essi devono ritornare nella loro zona di partenza (v. l'elenco delle carte).

Obbligo di muovere

Ogni carta (anche il sette) deve essere eseguita per intero. Non è possibile fare scade dei punti. Può quindi benissimo succedere che un giocatore, che con soli 5 passi potrebbe entrare nella zona arrivo, ha soltanto carte più alte in mano e quindi dovrà muovere oltre l'arrivo e fare un nuovo giro completo col suo segnalino.

Arrivo

Nella zona d'arrivo i segnalini sono protetti. Qui non si può né saltare, né battere o muovere in dietro. Nella zona d'arrivo ci si entra sempre in avanti, passando per la casella di partenza. Ciò però non può **mai** avvenire **direttamente dalla casella di partenza** (anche se il segnalino ha già percorso l'intera pista). Il segnalino deve entrare nella zona d'arrivo passando per la casella di partenza, e non partendo da essa.



Il segnalino viene mosso direttamente nella zona d'arrivo, grazie a un 8.

Carte col fondo blu

Con tutte le carte col fondo blu il segnalino avanza secondo il numero indicato.

Carte col fondo rosso e le loro funzioni speciali

Tutte le carte col fondo rosso sono carte speciali che hanno le seguenti particolarità:



Tale carta può assumere la funzione, risp. il valore di **ogni altra carta** (non importa se rossa o blu).



Con tale carta il giocatore **deve scambiare** un suo segnalino con uno del compagno o di un concorrente, anche se ciò comporta uno svantaggio. I segnalini protetti (segnalini sulle caselle di partenza dello stesso colore) oppure quelli che sono già nella zona d'arrivo non possono essere scambiati. Se sulla pista vi sono soltanto i segnalini del giocatore di turno risp. quelli protetti, la carta va deposta senza eseguire nessun'azione.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 13 caselle.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 1 casella oppure 11 caselle.



Il giocatore può **dividere** i 7 punti **tra tanti dei suoi segnalini quanto vuole** (p.es.: con un segnalino avanza di 5 caselle e con un altro di 2 caselle). La carta è molto utile per l'entrata nella zona d'arrivo, perché, grazie alla possibilità di suddividere il 7 in valori minori, possono essere chiusi gli spazi. Tutti i 7 punti completi devono essere percorsi. Se ciò non è possibile, la carta non può essere giocata ed eventualmente deve essere scartata insieme alle altre carte in mano. Eccezione: se p. es. a un giocatore servono soltanto 4 punti per il suo ultimo segnalino e gli manca la carta adatta, egli può servirsi del sette (se ce l'ha) e muovere i 3 punti restanti con un segnalino del suo compagno di squadra.

Attenzione! Tutti i segnalini (anche quelli propri) che vengono **soprasati**, sono bruciati e quindi **battuti!** Il 7 è l'unica carta con la quale ciò è possibile.



Giocando questa carta il giocatore può scegliere se muovere 4 caselle **in avanti o in dietro**. Questa è l'unica carta che concede ai segnalini di muovere in dietro. È particolarmente interessante muovere un segnalino posto sulla sua casella di partenza 4 caselle in dietro, perché con la prossima carta (un 5, 6, 7, 8 o 9) il segnalino potrebbe entrare nella zona d'arrivo, se prima non viene battuto da un concorrente.

Muovere per il compagno

Dopo che un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini all'arrivo, egli aiuta il suo compagno di squadra e muove i segnalini di costui. Il giocatore continua a ottenere nuove carte. La squadra cerca adesso di portare assieme gli ultimi segnalini all'arrivo. Come durante l'intero gioco, anche nella fase finale vale comunque la regola che tra i due compagni non deve esserci nessuna comunicazione sulle carte in mano o le mosse.

Per far entrare l'ultimo segnalino di una squadra nella zona d'arrivo non devono essere necessariamente giocate tutte le carte. L'ultima carta giocata deve però essere eseguita completamente. Nessun punto deve essere tralasciato. Può quindi succedere che l'ultimo segnalino dovrà percorrere più giri fin quando riesce a entrare nell'arrivo.

Fine del gioco

La squadra che sarà riuscita per prima a portare tutti gli 8 segnalini nella zona d'arrivo avrà vinto la partita.

Un ringraziamento particolare da parte dell'editore va ad Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Christward Conrad, Birgit Irgang, Björn Röske, Kati Röske e Wolfgang Wichmann per le loro infinite partite sperimentali e impulsi, e soprattutto per le loro proposte come giocare a DOG soltanto in 2 o 3.

Regola speciale per 2 e 3 giocatori

A parte le regole soprastanti, vi sono i seguenti cambiamenti e regole aggiunte:

- Ogni giocatore gioca con 5 segnalini, di cui 4 vanno posti nella zona di partenza e uno direttamente sulla casella di partenza.
- Se un giocatore, a causa delle sue carte in mano, non è in grado di muovere un suo segnalino, egli deve scartare una delle sue carte e prenderne una nuova dal mazzo. Se con la nuova carta non può nemmeno eseguire una mossa, allora deve scartare nuovamente una delle sue carte in mano (affinché tutti abbiano lo stesso numero di carte).
- Scambio delle carte: all'inizio del round ciascuno passa una carta qualunque al suo vicino a sinistra.
- Vince il giocatore che per primo avrà 4 segnalini nella propria zona arrivo.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

