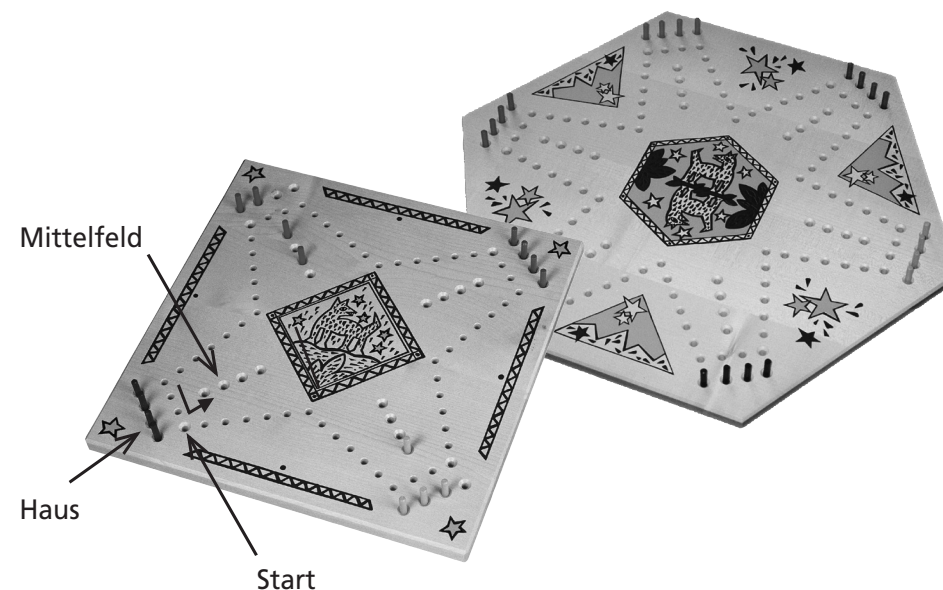


Kartenwerte

- ASS** um aus dem «Haus» herauszukommen oder 1 beziehungsweise 11 Felder vorwärts zu fahren
- König** um herauszukommen 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** 12 Felder vorwärts
- Junge** man muss damit einen Spielstein von sich mit einem anderen Spielstein nach freier Wahl austauschen. Dies kann auch der Spielstein des Partners/der Partnerin sein. Der Junge darf jedoch erst gespielt werden, wenn man seinen eigenen Spielstein bereits bewegt hat. Es ist also nicht erlaubt, direkt vom Startfeld aus zu tauschen. Auch dürfen keine Spielsteine ausgetauscht werden, die noch auf dem Startfeld stehen und am Sperren sind.
- 10** 10 Felder vorwärts
- 9** 9 Felder vorwärts
- 8** 8 Felder vorwärts
- 7** 7 Felder vorwärts
Die 7 kann auch auf verschiedene eigene Spielsteine unterteilt werden. Beim Kartenwert 7 gilt jeder einzelne Zug, das heisst, jeder Spielstein, der nur übersprungen wird, muss nach «Hause». Dies gilt auch für die übersprungenen Spielsteine des Partners/der Partnerin oder für die eigenen Spielsteine. Die 7 wird auch zum «Aufräumen» im Mittelfeld verwendet. Sobald man alle eigenen Spielsteine im Mittelfeld hat, kann die 7 auf den/die PartnerIn übertragen werden, so dass man mit den Spielsteinen des Partners/der Partnerin fertig spielt. Der Kartenwert muss wie alle anderen fertig gefahren werden.
- 6** 6 Felder vorwärts
- 5** 5 Felder vorwärts
- 4** 4 Felder vorwärts oder rückwärts
Achtung: Kann auch ab Startfeld rückwärts gefahren werden, jedoch nicht direkt ins Mittelfeld
- 3** 3 Felder vorwärts
- 2** 2 Felder vorwärts

DOG Spielanleitung

Stand: Mai 2019



DIE ALTERNATIVE

Affolternstrasse 40 • CH - 8913 Ottenbach
Tel. +41 44 763 40 90 • Fax +41 44 763 40 91
Verein für umfassende Suchttherapie contact@diealternative.ch • www.diealternative.ch

Spielanleitung

Spielvoraussetzung

4 resp. 6 MitspielerInnen im Alter ab zirka 8 Jahren, gute Laune, viel Zeit und Nerven. Beim 6er-DOG ist auch folgende Konstellation möglich: dreimal Zweierteam oder zweimal Dreierteam.

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 Zweierteams beziehungsweise Dreierteams 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 zurechten 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. Dies jedoch nur, wenn man direkt aus dem Haus kommt. Wenn man bereits eine Runde gefahren ist und wieder auf seinem Startfeld landet, kann nicht mehr gesperrt werden. Die Sperre kann weder durch einen/eine MitspielerIn noch durch sich selbst überschritten werden. Man kann während des Sperrrens nicht geschlagen und nicht ausgetauscht werden. Sich selber austauschen geht auch nicht.

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 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 beziehungsweise sperren, wenn keine andere Möglichkeit gegeben ist.

Mittelfeld

Das Mittelfeld erreicht man über das Feld vor dem Start (siehe Bild). 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 rücken.

Spielende

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 Partnerin die Steine platziert hat. Wenn alle 8 Spielsteine im Mittelfeld sind, hat das Team gewonnen. Auch der letzte Kartenwert muss wie alle anderen fertiggespielt werden.

Spielrunden

Eine Kartenrunde dauert solange, bis jeder/jede SpielerIn alle in dieser Runde verteilten Karten ausgespielt hat. Jedes Mal wenn die Karten ausgeteilt worden sind, muss eine Karte unter den SpielpartnerInnen ausgetauscht werden. Wichtig dabei ist, dass man die Karte nicht anschaut, bevor man seinen Partnern die Karte ebenfalls hingelegt hat.

1. Runde

In der ersten Runde werden 6 Karten verteilt. Es beginnt der/die SpielerIn, die dem/der KartengeberIn zur rechten Seite sitzt. Er/Sie legt eine Karte in die Mitte des Spielbretts, dann fährt er/sie mit einem Spielstein den entsprechenden Kartenwert. Wer keinen Zug machen kann, weil zum Beispiel kein As oder kein König vorhanden ist, um herauszukommen, 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 Team das Spiel gewonnen hat.