

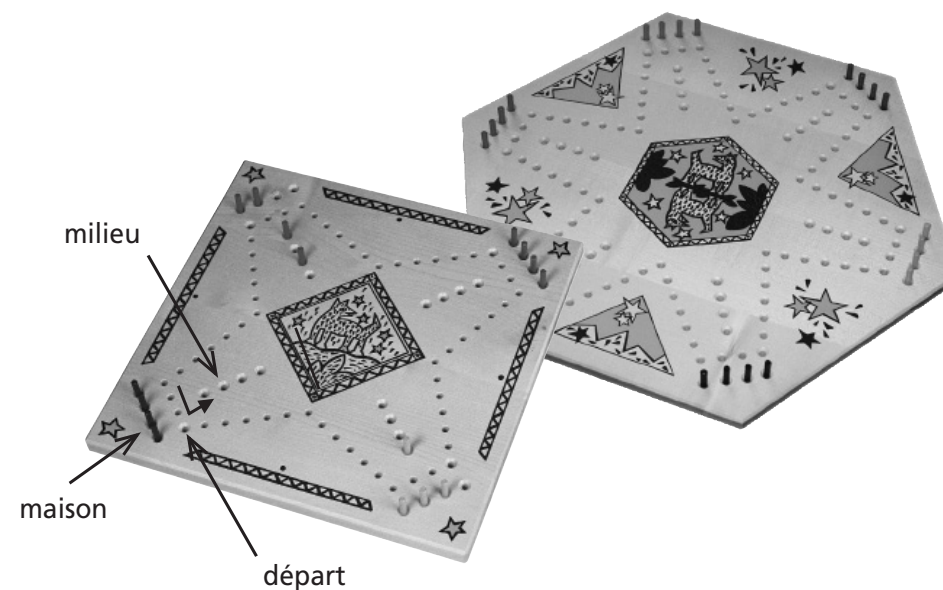
Valeurs des cartes

- AS** permet de sortir de la «maison» ou d'avancer de 1 respectivement de 11 cases
- Roi** permet de sortir ou d'avancer de 13 cases
- Joker** remplace n'importe quelle carte. La valeur choisie pour la carte doit être annoncée avant de la poser et il est obligatoire de s'y tenir
- Dame** permet d'avancer de 12 cases
- Valet** il faut échanger l'un de ses pions avec un autre pion choisi librement. Il peut également s'agir d'un pion du/de la partenaire. Toutefois, le valet ne peut être posé que lorsque l'on a déjà sorti son propre pion. Ainsi, échanger son pion directement depuis la case de départ n'est pas autorisé. De même, il n'est pas possible d'échanger des pions qui se trouvent sur la case de départ et sont bloqués par un barrage.
- 10** permet d'avancer de 10 cases
- 9** permet d'avancer de 9 cases
- 8** permet d'avancer de 8 cases
- 7** permet d'avancer de 7 cases. Le 7 peut également être réparti entre plusieurs des propres pions. Pour la carte 7, chaque coup compte, cela signifie que chaque pion qui est dépassé doit rentrer à la «maison». Cela vaut également pour les pions du /de la partenaire ou les propres pions que l'on dépasse. Le 7 est également utilisé pour «mettre de l'ordre» dans la case du centre. Dès que tous les pions d'un joueur se trouvent dans la case du centre, le 7 peut être utilisé pour le/la partenaire afin de pouvoir mener les pions du/de la partenaire jusqu'à la fin. Comme pour toutes les cartes, la valeur de la carte doit être jouée intégralement.
- 6** permet d'avancer de 6 cases
- 5** permet d'avancer de 5 cases
- 4** permet d'avancer ou reculer de 4 cases. Attention: il est également possible de reculer depuis la case départ, mais pas directement dans la case du milieu
- 3** permet d'avancer de 3 cases
- 2** permet d'avancer de 2 cases

DOG

Règle du jeu

Révision mai 2019



DIE ALTERNATIVE Affolternstrasse 40 • CH - 8913 Ottenbach
tél. +41 44 763 40 90 • fax +41 44 763 40 91
Verein für umfassende Suchttherapie contact@diealternative.ch • www.diealternative.ch

Règles du jeu

Conditions

4 resp. 6 joueurs/joueuses à partir de 8 ans, de la bonne humeur, du temps et de l'audace. Pour un DOG à 6 personnes, il est également possible de jouer comme suit: 3 équipes de 2 ou 2 équipes de 3.

Matériel

Tablette de jeu, 2 jeux de carte de bridge, ainsi que 4 pions de même couleur par personne.

Préparation du jeu

Les 4 pions de même couleur sont placés dans la «maison». Bien mélanger les cartes. Les joueurs/joueuses constituent des équipes de deux/trois et s'assoient à table les uns en face des autres.

Sens du jeu

DOG se joue toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il faut décider à qui revient la première distribution des cartes. Ensuite, vient le tour du joueur à droite de la personne qui vient de distribuer. Les cartes jouées ne peuvent plus être reprises jusqu'à ce que l'épuisement de la pile de cartes. Elles doivent alors être de nouveau mélangées.

Barrage

Un barrage peut être mis en place uniquement sur la case devant la «maison» d'un joueur, mais uniquement lorsque le joueur sort directement de la maison. Lorsqu'un joueur a déjà effectué un tour et qu'il revient sur la case de départ, il ne peut plus être bloqué par un barrage. Le barrage ne peut être abattu ni par un un/e partenaire, ni par soi-même. Lorsqu'un barrage est en place, le pion ne peut être ni pris, ni échangé avec soi-même ou un autre.

Prise de pions

Si un/e joueur/joueuse, à l'aide de la valeur de la carte tirée, tombe exactement sur une case où se trouve déjà un/e autre joueur/joueuse, le pion est pris et doit rentrer à la «maison», même si le pion est celui d'un/e partenaire. Les pions qui sont simplement dépassés, ne doivent pas rentrer à la maison (exception voir carte 7).

Obligation de déplacement

Tant que l'on peut avancer/reculer un pion avec une carte, celui-ci doit être déplacé. Ainsi, il faut éventuellement dépasser sa cible et effectuer un nouveau tour. En outre, on est obligé de prendre/bloquer son/sa partenaire, lorsqu'il n'y a aucune autre possibilité.

Case du centre

On atteint la case du milieu via la case avant le départ (voir illustration). Dans la case du milieu, aucun pion ne peut être dépassé. Il faut avancer du nombre exact de points. On ne peut pas ressortir de la case du milieu. Aucun/e autre joueur/joueuse ne peut entrer dans la propre case du centre.

Fin du jeu

Lorsqu'un/e joueur/joueuse de l'équipe a placé ses pions dans la case du centre, il/elle doit amener les pions du/de la partenaire dans la case du centre à l'aide des cartes qui lui restent. Le jeu continue jusqu'à ce que le/la partenaire ait fait entrer ses pions dans la case du milieu. Lorsque les 8 pions d'une équipe se trouvent dans la case du centre, celle-ci remporte la partie. Comme pour les autres cartes, la valeur de la dernière carte doit être jouée jusqu'au bout.

Tours de jeu

Un tour de carte dure jusqu'à ce que chaque joueur/joueuse ait joué toutes les cartes qu'il/elle a reçues pour ce tour. Chaque fois que les cartes sont distribuées, 1 carte doit être échangée une fois entre les partenaires d'une même équipe. Il est alors important de ne pas montrer la carte, avant que l'on ait également posé la carte pour son partenaire.

1er tour

Lors du premier tour (début du jeu), 6 cartes sont distribuées. Le joueur /la joueuse, qui se trouve à la droite de la personne ayant distribué les cartes commence et pose une carte au milieu de la tablette de jeu, puis il/elle avance un pion de la valeur correspondante. Si un/e joueur/joueuse ne peut se déplacer parce qu'il n'a pas d'as ou pas de roi pour sortir, par exemple, orsque vient son tour, il pose toutes ses cartes au centre de la tablette et attend le tour suivant pour rejoindre la partie.

2ème tour

La personne suivante distribue 5 cartes. Les cartes jouées sont stockées au milieu de la tablette.

3ème tour

La personne suivante distribue 4 cartes. Les cartes jouées sont stockées au milieu de la tablette.

4ème tour

La personne suivante distribue 3 cartes. Les cartes jouées sont stockées au milieu de la tablette.

5ème tour

La personne suivante distribue 2 cartes. Les cartes jouées sont stockées au milieu de la tablette.

6ème tour

Se joue comme le 2ème tour. Ensuite, on continue avec 4, 3, 2 cartes, jusqu'à ce qu'une équipe remporte la partie.