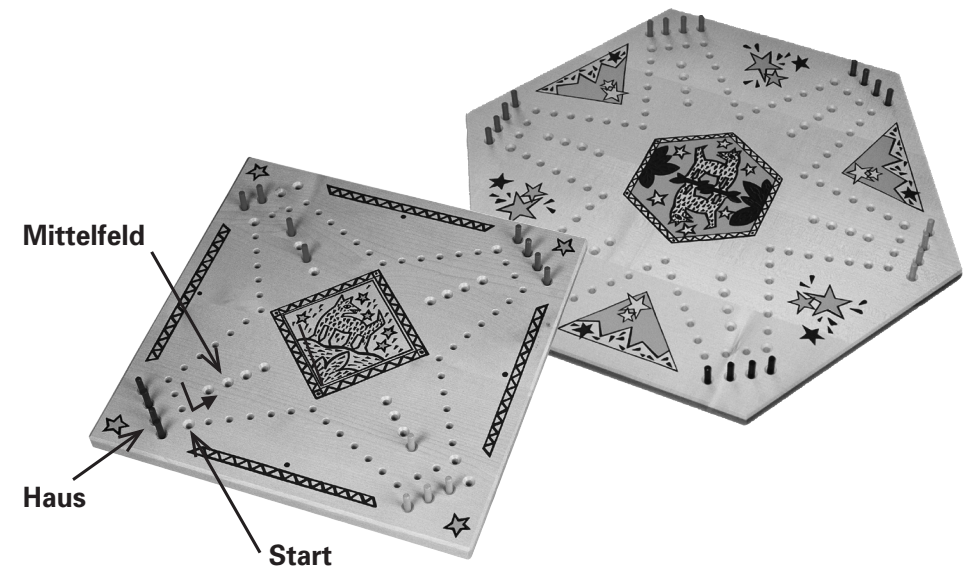


Kartenwerte

- AS** dient um herauszukommen von zu "Hause", oder 1 oder 11 Felder vorwärts zu fahren.
- König** dient um heraus zu kommen, oder 13 Felder vorwärts zu fahren.
- Jokerer** setzt 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 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 gelegt werden, wenn man seinen eigenen Spielstein bereits bewegt hat. Es ist also nicht erlaubt direkt vom Startfeld aus zu tauschen. Auch dürfen keine Spielsteine weggetauscht werden, die noch auf dem Startfeld stehen und am sperren sind.
- 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. Die 7 kann auch auf verschiedene eigene Spielsteine unterteilt werden. Beim Kartenwert 7 gilt jeder einzelne Zug, dass heisst, jeder Spielstein der nur übersprungen wird, muss nach „Hause“. Dies gilt auch für übersprungene Spielsteine des Partners/der Partnerin oder der 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** 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.

DOG Spielanleitung

Stand: 1. Juli 2009



Üben lohnt sich!
Tolle Preise gibts jeden Herbst am DOG-Turnier.


DIE ALTERNATIVE
Verein für umfassende Suchttherapie

OCTOPUS
Vertrieb sozialtherapeutischer Gemeinschaften
Unterer Lätten 1 CH - 8913 Ottenbach
Tel ++41 44 763 40 90 Fax ++41 44 763 40 91
octopus.ott@diealternative.ch
www.diealternative.ch

Spielanleitung

Spielvoraussetzung

4 resp. 6 MitspielerInnen im Alter ab 8 Jahren, gute Laune, viel Zeit und Nerven. Beim 6er DOG ist auch folgende Konstellation möglich: 3 mal 2er Team oder 2 mal 3er Teams.

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/ Dreierteams und sitzen sich am Tisch gegenüber.

Spielrichtung

DOG wird immer gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Es wird bestimmt, wer die erste Kartenrunde austellt. 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. Dies jedoch auch 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 dem Sperren nicht geschlagen, nicht ausgetauscht werden oder sich selber austauschen.

Schlagen

Trifft ein/eine SpielerIn mit seinem/ihrer 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

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 fahren.

Spiel-Ende

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 fertig gefahren werden.

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 seinen Partnern 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.