



W Y D E N
W E R K H E I M

dog

Ein Spiel für 4 Personen
und lange Nächte

Werkheim Wyden
Bodenstrasse 52
9436 Balgach

Telefon 071 727 10 30
info.wyden@rhyboot.ch
www.rhyboot.ch

dog

Ein Spiel für 4 Personen
und lange Nächte

■ Material

- 1 Spielbrett
- 16 Spielsteine (vier mal vier)
- 2 Kartenspiele à 56 Karten (inkl. 4 Joker)

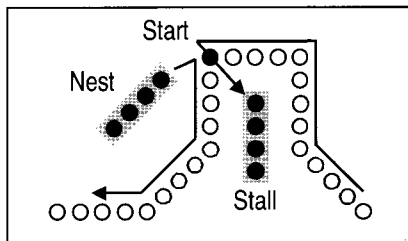
■ Das Spiel

Vor jedem Stall sitzt eine Person. Die sich gegenüber sitzenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen Spielsteine durch Fahren im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Nest in den Stall zu bringen. Es ist nicht möglich als Einzelspieler zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Stall sind, ist das Spiel gewonnen.

■ Die Kartenwerte

Die einzelnen Karten haben folgende Bedeutung:

- As** 1 oder 11 Punkte vorwärts oder ein eigener Spielstein geht vom Nest auf den Start (⇔ Start)
- König** 13 Punkte vorwärts oder ein eigener Spielstein geht vom Nest auf den Start (⇔ Start)
- Dame** 12 Punkte vorwärts
- Bube** Ein eigener, sich nicht zum ersten Mal auf dem eigenen Start oder im Nest/Stall befindlicher Spielstein, wird mit einem anderen, sich nicht im Nest oder zum ersten Mal auf dem eigenen Start befindlichen Spielstein ausgetauscht (⇔ Austauschen)
- Zehn** 10 Punkte vorwärts
- Neun** 9 Punkte vorwärts
- Acht** 8 Punkte vorwärts
- Sieben** 7 Punkte vorwärts, die aber auch beliebig auf die eigenen Spielsteine aufgeteilt werden können (⇔ Überholen, Stall, Gemeinsam stark)
- Sechs** 6 Punkte vorwärts
- Fünf** 5 Punkte vorwärts
- Vier** 4 Punkte vor- oder rückwärts (⇔ Stall)



- Drei** 3 Punkte vorwärts
- Zwei** 2 Punkte vorwärts
- Joker** Der Joker kann jeden der oben aufgeführten Kartenwerte annehmen

■ Start

Hier beginnt jeder Spielstein seine Runde(n) und via Start wird auch der Stall betreten (⇔ Stall).

Mit einem As oder König kann ein eigener Spielstein vom Nest auf den Start gesetzt werden. Jetzt ist der Durchgang für alle Steine, auch für die eigenen, gesperrt. Das gilt auch für die eigenen Steine, die das Nest verlassen oder den Stall betreten möchten.

Steht ein Spielstein zum ersten Mal auf dem eigenen Start, ist er geschützt und kann weder ausgetauscht noch ins Nest zurück gesetzt werden. Steht der Spielstein aber durch Vorwärts- oder Rückwärtsfahren auf dem eigenen Start, gilt das Feld als normales Spielfeld.

■ Ins Nest zurück

Kommen zwei Spielsteine, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, wird derjenige, der zuerst da gewesen ist, ins Nest zurück gesetzt.

Nur Spielsteine, die sich entweder zum ersten Mal auf dem eigenen Start oder im Stall befinden, können nicht ins Nest zurück gesetzt werden.

■ Überholen

Überholen ist immer erlaubt, ausser im Stall oder wenn ein Spielstein das erste Mal auf seinem eigenen Start steht (⇔ Stall, Start).

Wird ein Spielstein, auch ein eigener, von einer Sieben (aufgeteilt oder nicht) überholt, wird er ins Nest zurück gesetzt.

■ Austauschen

Mit dem Buben wird ein eigener Spielstein mit einem anderen vertauscht. Spielsteine, die sich zum ersten Mal auf dem eigenen Start oder im Nest/Stall befinden, können aber weder selbst noch von anderen ausgetauscht werden.

Sind nur eigene Spielsteine unterwegs, kann der Bube ohne Wirkung gespielt werden. Ist jedoch nur ein anderer Spielstein verfügbar, muss mit diesem ausgetauscht werden - auch wenn's zum eigenen Nachteil ist (⇒ Zugzwang).

■ Zugzwang

Grundsätzlich muss jede Karte in der Hand gefahren werden, auch wenn's zum eigenen Nachteil ist. Kann aber eine Spielerin nicht fahren, scheidet sie für den Rest dieser Runde aus und legt sofort alle Karten ab.

■ Stall

Um in den Stall zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zweimal (vor- und/oder rückwärts) passiert worden sein. Der Stall wird via Start betreten und zwar immer vorwärts. Mit einer Vier kann also nie direkt rückwärts in den Stall gefahren werden.

Im Stall darf nicht überholt werden. Die Karte Sieben leistet hier sehr gute Dienste.

Um den letzten Spielstein in den Stall zu bringen, muss nicht die letzte Karte in der Hand benutzt werden.

Der schnellste Weg vom Nest in den Stall ist der folgende: Start (mit As, König), 4 Punkte zurück (mit Vier), 5, 6, 7 oder 8 Punkte vorwärts (mit Fünf, Sechs, Sieben oder Acht). Die Karte Vier ermöglicht also eine erhebliche Abkürzung. Auch wenn man zwei oder drei Felder nach dem Start steht, lohnt sich der Einsatz einer Vier – vorausgesetzt man hat danach geeignete Karten oder einen zweiten Spielstein, mit dem bei ungünstigen Karten gefahren werden kann.

■ Gemeinsam stark

Hat eine Spielerin alle Spielsteine im Stall, werden sofort die Karten beider Spielerinnen einer Partei für

die restlichen Spielsteine der entsprechenden Partei verwendet. Die Spielerin ohne Steine erhält weiterhin Karten und spielt mit den Spielsteinen ihrer Partnerin, als wären es ihre eigenen. Besonders in der Endphase ist Vorausdenken beider Partnerinnen sehr wichtig. **Gemeinsames Beraten und gegenseitiges Verraten der Kartenwerte ist übrigens während dem ganzen Spiel nicht erlaubt!**

Um den letzten Spielstein einer Partei in den Stall zu bringen, muss nicht die letzte Karte der Partei benutzt werden. Die verwendete Karte muss aber ausgefahren werden. Zudem ist es an der Tages- bzw. Nachtordnung, dass der letzte Spielstein einer Partei mehrere Ehrenrunden macht.

Eine Sieben kann verwendet werden, um den letzten eigenen Spielstein in den Stall zu bringen und die restlichen Punkte mit einem Spielstein der Partnerin zu fahren.

■ Spielverlauf

Die beiden Kartenspiele werden gemischt und die Karten während dem ganzen Spiel von derselben Person ausgeteilt. Diejenige Spielerin, welche die Runde beginnt, erhält als erste Karten. Bei Spielbeginn (1. Runde) sind es sechs Karten.

Vor Beginn jeder Runde tauschen die Partnerinnen verdeckt eine Karte aus. So kann der Partnerin z.B. das Mitspielen oder ein cleverer Zug ermöglicht werden. Sie darauf aufmerksam zu machen, ist allerdings nicht erlaubt. Auch sind so beiden Partnerinnen einer Partei zumindest zwei ihrer gemeinsamen Karten bekannt, was in der Endphase entscheidend sein kann.

Jede Spielerin legt nun der Reihe nach eine Karte ab und fährt die entsprechenden Punkte auf dem Spielfeld. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Spielerinnen ihre Karten verbraucht haben. Die nächste Runde beginnt die rechts sitzende Spielerin.

In der 2. Runde wird eine Karte weniger verteilt, also nur noch fünf. Danach vier, drei und schliesslich zwei. In der 6. Runde werden wieder fünf, dann vier, drei, zwei, fünf, vier, drei, zwei, fünf, ... Karten verteilt.