

# dog

Ein Spiel für 4 oder 6 Personen  
und lange Nächte

## Material

- 1 Spielbrett
- 24 Spielsteine (sechs mal vier)
- 3 Kartenspiele à 55 Karten (inkl. 3 Joker)

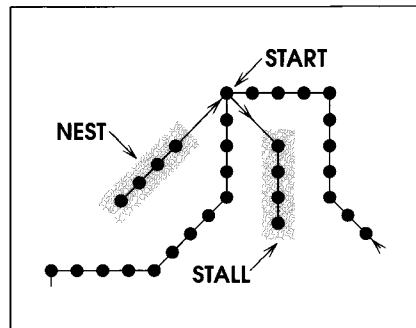
## Das Spiel

Vor jedem Stall sitzt eine Person. Die sich gegenübersitzenden 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 EinzelspielerIn zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Stall sind, ist das Spiel gewonnen.

## Die Kartenwerte

So lange die Kartenwerte den SpielerInnen nicht bekannt sind, wird folgende Aufstellung von Vorteilen während dem Spiel als Nachschlagwerk benutzt.

- As** 1 oder 11 Punkt(e) 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, **muss** mit anderen, sich nicht zum ersten Mal auf dem eigenen Start befindlichen Spielstein, ausgetauscht werden. (**→Aus-tauschen**)
- Zehn** 10 Punkte vorwärts
- Neun** 9 Punkte vorwärts
- Acht** 8 Punkte vorwärts
- Sieben** 7 Punkte vorwärts, die auf die eigenen Spielsteine beliebig aufgeteilt werden können. (**→Überholen, Stall, gemein-sam 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 gewünschten Kartenwert annehmen.

## Start

Mit einem As oder einem 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 möchten.

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

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

## Heimschicken

Kommen zwei Spielsteine, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, wird derjenige, der zuerst dagewesen ist, ins Nest zurückgeschickt.

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

## Überholen

Überholen ist immer erlaubt, ausser im eigenen Stall! (**→Stall**)

Wird ein Spielstein, **auch ein eigener**, von einer «ganzen oder aufgeteilten **Sieben**» überholt, wird er ins Nest zurückgeschickt.

### Austauschen

Mit dem Buben wird ein eigener Spielstein mit einem anderen vertauscht. Spielsteine, die sich zum ersten mal auf dem eigenen Start 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 auf dem Feld, muss mit diesem ausgetauscht werden, auch wenn es zum eigenen Nachteil ist. (→**Zugzwang**)

### Zugzwang

Jede Karte in der Hand muss gefahren werden, auch die Sieben.

Der Zugzwang hat zur Folge, dass unter Umständen nachteilige Schritte gemacht werden müssen. Ein ständiges Vorausdenken während dem Spiel ist darum sehr zu empfehlen.

Benötigt man z.B. für das «Einstellen» eines Spielsteines maximal eine Fünf, die letzte Karte in der Hand jedoch eine Sechs ist, so bedeutet das, dass dieser Spielstein nochmals eine Runde zu fahren hat.

### Stall

Um in den Stall zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zweimal (vor- und rückwärts) passiert worden sein. Der Stall wird also über den Start betreten.

**Im Stall darf nicht überholt werden.** (Die Karte Sieben leistet dabei sehr gute Dienste).

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

Der schnellste Weg vom Nest in den Stall ist der folgende: Start (mit dem As oder König), vier Punkte rückwärts (mit der Vier), 5, 6, 7 oder 8 Punkte vorwärts (mit Fünf, Sechs, Sieben oder Acht). Die **Karte Vier ermöglicht einem 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.

Der Stall darf **nur vorwärts betreten** werden! Das heisst also, dass man mit einer Vier nie direkt in den Stall fahren 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 also weiterhin Karten und spielt mit den Steinen ihrer PartnerIn, als wären es die eigenen. Besonders in der Endphase ist Vorausdenken beider PartnerInnen sehr wichtig. **Gemeinsames Beraten und gegenseitiges Verraten der Kartenwerte ist übrigens während des ganzen Spiels nicht erlaubt!**

Um den letzten Spielstein einer Partei einzustallen, muss nicht die letzte Karte in der Hand benützt werden, sie muss aber ausgefahren werden. Es ist jedoch an der Tages- beziehungsweise an der Nachordnung, dass der letzte Spielstein mehrere Endrunden 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.

### Der Spielverlauf

Bei **Spielbeginn** erhält jede SpielerIn **6 Karten** (später maximal **5 Karten**).

- a) die PartnerInnen **tauschen je eine Karte aus**, ohne zu wissen, welche Karte sie bekommen. Dieses Austauschen öffnet viele Türen: Einerseits kann man der PartnerIn das Mitspielen ermöglichen, wenn diese nämlich z.B. alle Spielsteine im Nest und keinen König (oder As oder Joker) hat. Andererseits sollen die Karten, die ausgetauscht werden, nicht nur «Abfall» sein, sondern auch clevere Züge erlauben. Es ist jedoch nicht erlaubt, die SpielpartnerIn auf den entsprechenden Zug aufmerksam zu machen. Kann eine SpielerIn nicht fahren, weil sie keine entsprechenden Karten hat, scheidet sie für diese Runde aus. Die Karten verfallen und werden abgelegt.
- b) Jede 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 abgelegt haben. Bei jeder nächsten Runde werden die Karten von der rechts sitzenden Person ausgeteilt.
- c) alle erhalten **5 Karten** (2. Runde), (6. Runde)
- d) wie Punkt a) und b)
- e) alle erhalten **4 Karten** (3. Runde)
- f) wie Punkt a) und b)
- g) alle erhalten **3 Karten** (4. Runde)
- h) wie Punkt a) und b)
- i) alle erhalten **2 Karten** (5. Runde)
- j) wie Punkt a) und b)
- k) bis Spielende wie Punkte c) bis j)