

dog

Un jeu pour 4 ou 6 personnes
et de longues nuits

Le Matériel

- 1 plateau de jeu en bois
- 24 billes (six fois quatre)
- 3 jeux de cartes à 55 cartes (y compris 3 joker)

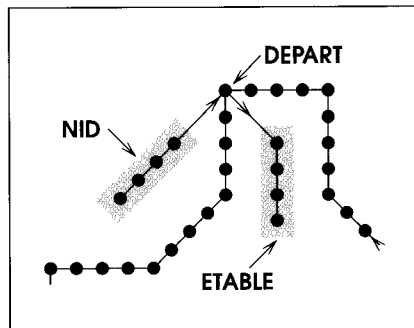
Le jeu

Les joueurs se faisant face forment une équipe. Le but du jeu est d'être la première équipe à être parvenue avec ses 8 billes (2x4) au but resp. à l'étable. Le jeu se joue au sens inverse d'une montre.

La valeur de chaque carte

Tant que les valeurs des cartes ne sont pas encore connues des joueurs, il est avantageux de tenir ces explications, ouvertes, près de soi.

- As** avancer de 1 ou 11 point (s) ou sortir une propre bille du nid au point de départ. (→**DEPART**)
- Roi** avancer de 13 points ou placer une propre bille du nid au départ. (→**DEPART**)
- Dame** avancer de 12 points
- Valet** une propre bille doit être échangée avec une bille d'un autre joueur. Mais on ne peut pas échanger une bille se trouvant la première fois sur le départ ni une bille se trouvant dans l'étable. (→**ECHANGE**)
- Dix** avancer de 10 points
- Neuf** avancer de 9 points
- Huit** avancer de 8 points
- Sept** Permet d'avancer de 7 points en une fois ou en partageant ces points sur plusieurs propres billes. (→**DEPASSEMENT /ETABLE/FORTS ENSEMBLE**)
- Six** avancer de 6 points
- Cinq** avancer de 5 points
- Quatre** avancer de 4 points ou reculer de 4 points (→**ETABLE**)



- Trois** avancer de 3 points
- Deux** avancer de 2 points
- Joker** Le joker peut prendre chaque valeur désirée de n'importe quelle carte.

Départ

Avec un as ou un roi une propre bille peut être placée du nid au départ. Maintenant le passage est fermé à toutes les autres billes, **même aux siennes**. Ceci est aussi valable pour les propres billes qui veulent sortir du nid, car chaque bille commence son tour en passant par le départ. (→**ETABLE**)

Si une bille est placée la première fois sur le départ, elle est protégée, elle ne peut pas être échangée ni être renvoyée au nid. Si la bille est placée sur le propre départ après avoir avancé ou reculé, la case de départ doit être considérée comme une case normale.

Renvoi au nid

Si deux billes arrivent sur la même case, **même ses propres billes**, on renvoie au nid la bille du premier arrivé.

Seules les billes qui se trouvent la première fois sur le propre départ ou dans l'étable ne peuvent être renvoyées au nid.

Dépassement

Dépasser est toujours permis, sauf dans l'étable. (→**ETABLE**)

Si une bille, **même sa propre bille**, est **dépassée** par un sept ou un sept partagé, cette bille doit immédiatement retourner au nid.

Echange

Avec le valet, on **doit** échanger une de ses billes avec une bille d'une autre couleur. Les billes qui se trouvent la première fois sur le départ ne

peuvent jamais être échangées, ni par soi-même, ni par un autre joueur. Si seules les propres billes sont en jeu, cet échange n'a aucune valeur. Par contre, s'il y a seulement une autre bille, on est **obligé** de l'échanger, même si c'est à son désavantage. (→**CONTRAINTES DE JOUER**)

Contrainte de jouer

Chaque carte dans la main doit être jouée, la carte sept aussi.

La contrainte de jouer donne parfois un résultat à son désavantage. Alors, nous recommandons de toujours penser à la suite du jeu.

Par exemple on a besoin d'un cinq pour amener la bille dans l'étable, mais la dernière carte dans la main est un six, donc on doit recommencer un nouveau tour avec cette bille.

Etable

Pour arriver à l'étable, on **doit** repasser (en avançant ou en reculant) le propre départ. Le départ est aussi l'entrée de l'étable. Dans l'étable il est interdit de dépasser ses billes! On doit remplir l'étable avec ses billes de l'intérieur à l'extérieur. (La carte sept est souvent une aide). Pour finir avec la dernière bille, on ne doit pas avoir joué toutes les cartes. Le tour le plus rapide du nid à l'étable est le suivant:

Départ (avec l'as ou le roi), reculer de quatre points (avec la carte quatre) et puis avancer de 5, 6, 7 ou 8 points (avec la carte cinq, six, sept ou huit). La carte quatre permet de faire un grand raccourci. Même si on est déjà deux ou trois cases après le départ il vaut la peine de reculer avec le quatre, mais bien sûr avec une carte utile dans la main pour le chemin de l'étable ou la possibilité de jouer les cartes moins utiles avec une autre bille.

On ne peut entrer dans l'étable qu'en avançant, jamais en reculant! Ca veut dire avec une carte quatre, on ne peut pas reculer directement dans l'étable.

Forts ensemble

Si un joueur a toutes ses billes à l'étable, il commence à aider son partenaire avec ses cartes. Alors le joueur qui a fini continue de prendre des cartes, mais il joue avec les billes de son partenaire. Surtout dans la phase finale, il est très important de penser en avant, c'est-à-dire de deviner les cartes du partenaire. **Il est interdit, durant tout le jeu, de discuter avec son partenaire, de lui donner des conseils ou de lui révéler ses cartes.**

Pour amener la dernière bille d'un parti dans

l'étable, on ne doit pas utiliser toutes ses cartes, mais pour y arriver, il faut une carte qui permette de jouer les points exacts. Il peut arriver de devoir faire plusieurs tours d'honneur avec la dernière bille pour arriver à finir. Une carte sept peut être utilisée pour finir son jeu et le reste des points peut être joué avec une bille de son partenaire.

Le jeu

Au début du jeu, chacun reçoit **6 cartes**. (après 5 cartes au maximum).

- a) Les partenaires **échangent une carte**, sans savoir quelle carte ils reçoivent. Cet échange leur ouvre plusieurs possibilités: Soit on peut aider son partenaire avec un roi / un as ou un joker à sortir du nid ou on reçoit une carte utile pour faire des trucs géniaux. Mais il est toujours interdit de faire comprendre ce dont on a besoin ou ce dont le partenaire a besoin. Si un joueur ne peut pas avancer, parce qu'il n'a pas de carte correspondante, il doit sauter ce tour. Les cartes ne sont plus valables et doivent être déposées.
- b) Chaque joueur pose l'un après l'autre une carte et joue les points de cette carte sur le plateau de jeu. Le tour est fini, quand tous les joueurs ont joué leurs cartes. A chaque prochain tour, les cartes sont distribuées par celui qui est assis à droite du premier joueur du tour précédent.
- c) 2ème tour, 6ème tour: après avoir distribué **5 cartes** par joueur les actions du 1er tour sont exécutées
- d) Comme points a) et b)
- e) Tous reçoivent **4 cartes** (3ème tour)
- f) Tous reçoivent **3 cartes** (4ème tour)
- g) Tous reçoivent **2 cartes** (5ème tour)
- h) Comme les points c) à h) jusqu'à la fin du jeu