

# Brändi®Dog



[www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)  
[www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)

## Spielanleitung

## **Das Brändi®Dog wird in der Regel von vier Personen gespielt**

Als Zubehör gibt es die Erweiterung, mit ihr können sechs Personen am Spiel teilnehmen. Das Brändi®Dog ist turnierfähig, es wird nach den allgemein gültigen Regeln gespielt.

Erhältlich bei: [www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)

## **Der Hersteller**

Brändi®Dog wird von Menschen mit Behinderungen in den Werkstätten der Stiftung Brändi hergestellt. Die innovative soziale Institution im Kanton Luzern stellt für behinderte Menschen Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Internet: [www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)

## **Bestelladresse**

Stiftung Brändi

Verkauf

Horwerstrasse 123

6011 Kriens

Tel. +41 41 349 02 02

Fax +41 41 349 02 16

Internet: [www.braendi.ch](http://www.braendi.ch)

**e-shop: [www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)**





- Dieses Mühlespiel Brändi®Dog ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile. Achtung: Verschluckungsgefahr!
- Ce jeu Brändi®lamarelle n'est pas convenable pour des enfants moins de 3 ans, contient des petites pièces. Attention: Danger d'avaler!
- Questo gioco Brändi®Mulinol non è adatto per bambini con età inferiore a 3 anni. Contiene pezzi piccoli. Attenzione: Pericolo d'inghiottimento!



- Bitte Spielanleitung aufbewahren (Herstellerangaben und Ersatzteile)
- télécharger s.v.p. Brändi®Dog Règles du jeu en PDF: [www.braendi-shop.ch](http://www.braendi-shop.ch)

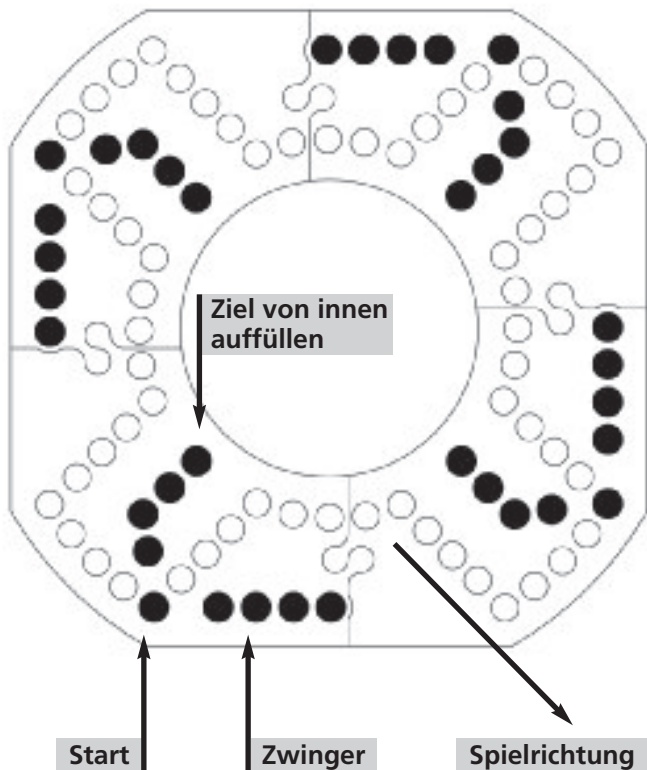
## Brändi®Dog, Spannung, Taktik und Glück, das beste Team gewinnt

Brändi®Dog wird von vier Spielern gespielt, sie bilden zwei Teams. Ähnlich wie beim «Eile mit Weile» geht es darum, die eigenen Murmeln aus dem Zwinger zu nehmen und vom Start ins Ziel zu bringen. Dabei wird man vom Partner unterstützt und von den Gegnern heimgeschickt. Die ausgeteilten Karten bestimmen, wie gefahren werden kann.

### Kartenwerte siehe letzte Seite der Spielanleitung

Die Kartenwerte können in einzelnen Fällen auf verschiedene Spielzüge aufgeteilt werden. Erst wenn ein Spieler seine vier Murmeln im Ziel hat, muss er seinem Partner helfen, auch seine Murmeln ins Ziel zu bringen. Erst wenn alle acht Murmeln eines Teams im Ziel sind, ist das Spiel gewonnen.

Wer gute Karten hat, klug aufteilt und mit seinem Partner geschickt zusammenspannt, der gewinnt. Gemeinsames Beraten und gegenseitiges Verraten der Kartenwerte ist während des ganzen Spiels verboten.



## Das Spiel beginnt

Je zwei Personen sitzen sich gegenüber, sie spielen zusammen und sind ein Team. Jeder Spieler hat seine vier Murmeln im Zwinger.

Es wird eine Person bestimmt, welche die Karten bis zum Spielende verteilt, er oder sie ist der «Verteiler». Die beiden Karten-Sets à 55 Karten werden zusammengemischt. Der «Verteiler» gibt die Karten im Gegenuhrzeigersinn aus.

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. Runde | 6 Karten |
| 2. Runde | 5 Karten |
| 3. Runde | 4 Karten |
| 4. Runde | 3 Karten |
| 5. Runde | 2 Karten |

Dann beginnt es wieder mit 6 Karten, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 usw.

Die Spieler nehmen die Karten auf. In jeder Runde tauschen die Partner je eine Karte verdeckt aus. Die Karten, welche ausgetauscht werden, sollen clevere Spiel-Züge ermöglichen. Wenn Ihr Partner z. B. noch alle Murmeln im Zwinger hat, helfen Sie ihm mit einem KÖNIG, ASS oder JOKER auf den Start.

Die Person, welche rechts neben dem «Verteiler» sitzt, beginnt das Spiel. Sie legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte des Spielfeldes und fährt mit der Murmel den Kartenwert.

Darauf folgt der nächste Spieler mit seinem Zug usw. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Spieler alle Karten

abgelegt haben. Kann ein Spieler nicht mehr fahren, weil mit den entsprechenden Kartenwerten kein Zug möglich ist, scheidet er für diese Runde aus. Seine Karten verfallen und werden in der Mitte abgelegt.

Der Spielbeginn wandert nach jeder Runde von einer Person zur nächsten im Gegenuhrzeigersinn.

Wenn alle 8 Murmeln eines Teams im Ziel sind, ist das Spiel gewonnen.

## **So kommen Sie auf den Start**

Mit den Karten ASS, KÖNIG oder JOKER kommen Sie mit einer Murmel auf den Start. Solange eine Murmel das erste Mal auf dem eigenen Start liegt, ist der Durchgang für alle Murmeln, auch für die eigenen, gesperrt (Blockade). Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

## **Heimschicken, wenn Sie aufs gleiche Spielfeld kommen**

Kommen zwei Murmeln, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, wird jene, die zuerst da war, in den Zwinger zurückgeschickt. Murmeln, die zum zweiten Mal auf dem eigenen Start stehen, können in den Zwinger zurückgeschickt oder weggetauscht werden. Murmeln, die sich bereits im Ziel befinden, können nicht in den Zwinger zurückgeschickt werden.

*Viel Spass!*



## **Heimschicken beim Überholen mit der SIEBEN**

Wird eine Murmel, auch eine eigene, von einer «ganzen oder aufgeteilten SIEBEN» überholt, geht sie in den Zwinger zurück.

## **Überholen**

Murmeln, die sich das erste Mal auf dem eigenen Start befinden, können nicht überholt werden (Blockade).  
Sonst ist überholen erlaubt.

## Austauschen

Mit einem BUBEN muss eine eigene Murmel mit einer Murmel vom Gegner oder Partner getauscht werden, auch wenn das ein Nachteil ist.

Murmeln, die zum ersten Mal auf dem eigenen Start, im Ziel oder noch im Zwinger sind, dürfen nicht ausgetauscht werden.

Sind nur eigene Murmeln auf dem Weg, kann der BUBE ohne Wirkung gespielt werden.

## Zugzwang

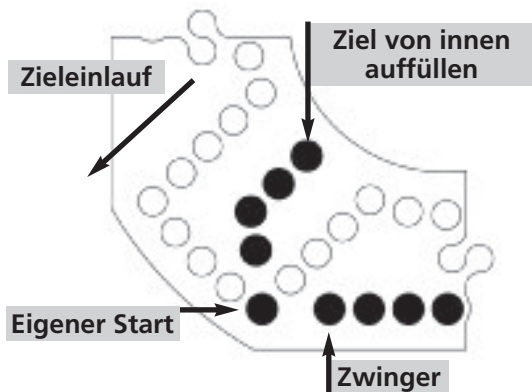
Jede Karte muss gespielt und der Kartenwert ausgefahren werden. Der Zugzwang hat zur Folge, dass unter Umständen nachteilige Schritte gemacht werden müssen. Benötigen Sie z. B. für den Zieleinlauf eine FÜNF, Ihre nächste Karte ist jedoch eine SECHS, so bedeutet das, dass diese Murmel eine Ehrenrunde machen muss.

## Zieleinlauf

Um in das Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, passiert worden sein. Das Ziel muss immer vorwärts über den Start betreten werden. Das Überspringen im Ziel ist nicht erlaubt. Es wird von innen nach aussen aufgefüllt. Die Karte SIEBEN ist für den Zieleinlauf besonders nützlich, weil die SIEBEN in beliebige Einzelwerte unterteilt werden kann.



## Mit der VIER am schnellsten ins Ziel



1. Zug: Mit einem ASS, KÖNIG oder JOKER auf den Start.
2. Zug: Mit einer VIER rückwärts fahren.
3. Zug: Mit einer FÜNF, SECHS, SIEBEN oder ACHT ins Ziel.

Das Ziel darf nur vorwärts betreten werden! Wenn die Murmel ein bis vier Felder nach dem Start steht, lohnt es sich, mit der VIER zurückzufahren. Beim nächsten Zug kommen Sie vorwärts über den Start direkt ins Ziel.

## Das starke Team gewinnt

Hat ein Spieler alle Murmeln im Zwinger, hilft er seinem Partner. (Eine SIEBEN kann aufgeteilt werden, um damit die letzte eigene Murmel ins Ziel zu bringen. Die restlichen, nicht aufgebrauchten Punkte kann man danach mit einer Murmel des Partners fahren.) Der Spieler ohne Murmeln erhält weiterhin Karten, jetzt spielt das Team zusammen um den Sieg. Besonders in der Endphase ist Vorausdenken beider Partner sehr wichtig.

Um die letzte Murmel eines Spiels ins Ziel zu bringen, müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden. Die zuletzt verwendete Karte muss aber ausgefahren werden. Deshalb kann es passieren, dass diese Kugel mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl aufgeht.

## Spielvariante

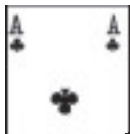
Die Kanadische 7ner-Regel ist nicht eine offizielle Spielregel. Sie kann aber als Variante interessant sein. Bei dieser Regel darf man während des ganzen Spiels mit allen 7ner-Karten auch mit den Kugeln des Partners spielen.



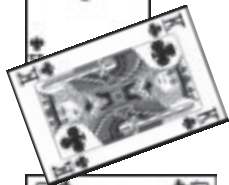
## 222 Stunden Brändi® Dog gespielt

Behinderte Menschen der Stiftung Brändi sind Weltmeister. 10 Tage und Nächte lang haben sie «durchgedoggt». Die Bevölkerung der Zentralschweiz hat sie dabei tatkräftig unterstützt. Mehr als 200 Personen haben teilgenommen. Es war einfach super!

# Kartenwerte



**ASS**  
Start – 1 oder  
11 Punkte vorwärts



**König**  
Start oder  
13 Punkte  
vorwärts



**Dame**  
12 Punkte  
vorwärts



**Junge/Bube**  
Mit dem Buben  
muss eine eigene  
Murmeln mit einer  
vom Gegner oder  
Partner getauscht  
werden.

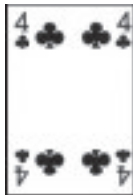


**Joker**  
Einsatz  
nach Wunsch

**Karte 2** – 2 Punkte vorwärts

**Karte 3** – 3 Punkte vorwärts

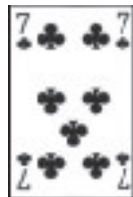
**Karte 4**  
4 Punkte vor- oder  
rückwärts



**Karte 5** – 5 Punkte vorwärts

**Karte 6** – 6 Punkte vorwärts

**Karte 7**  
Die 7 kann auf die  
eigenen Murmeln  
in beliebige Schritte  
**vorwärts** aufgeteilt  
werden (z.B. 5+2).  
Alle 7 Punkte müssen  
gefahren werden.  
Alle Murmeln, die  
von der 7 überholt  
werden, müssen zurück in  
den Zwinger. (Ausnahme  
Spielvariante Seite 10)



**Karte 8** – 8 Punkte vorwärts

**Karte 9** – 9 Punkte vorwärts

**Karte 10** – 10 Punkte vorwärts