

Brändi®Dog – Règles du jeu



Adresse de commande

Stiftung Brändi
AWB Rösslimatt
Postfach
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern
Tél. 041 368 22 12
Fax. 041 368 22 12
www.braendi.ch dog@braendi.ch



Le Brändi®Dog se joue habituellement à quatre personnes.

Cependant il existe une extension permettant de jouer à six personnes. Lorsque le Brändi®Dog se joue en tournoi, les règles standard de la version mai 2005 s'appliquent.

Fabrication

Le Brändi®Dog est fabriqué par des personnes handicapées dans les ateliers de la fondation Brändi. Innovatrice et sociale, cette institution du canton de Lucerne offre aux personnes handicapées des places de travail, de formation ainsi que des lieux de logements.

Le Brändi®Dog: Suspense, tactique et chance. Que la meilleure équipe gagne!

Le Brändi®Dog est un jeu pour quatre personnes divisées en deux équipes. Chaque joueur doit sortir ses pions de la niche et les amener de la case de départ jusqu'au champ d'arrivée, comme au jeu du «Hâte-toi lentement». Les partenaires se soutiennent mutuellement, renvoient les pions de leurs adversaires à la niche, tout en avançant selon la valeur des cartes distribuées.

Pour connaître la valeur des cartes voir la dernière page des règles du jeu.

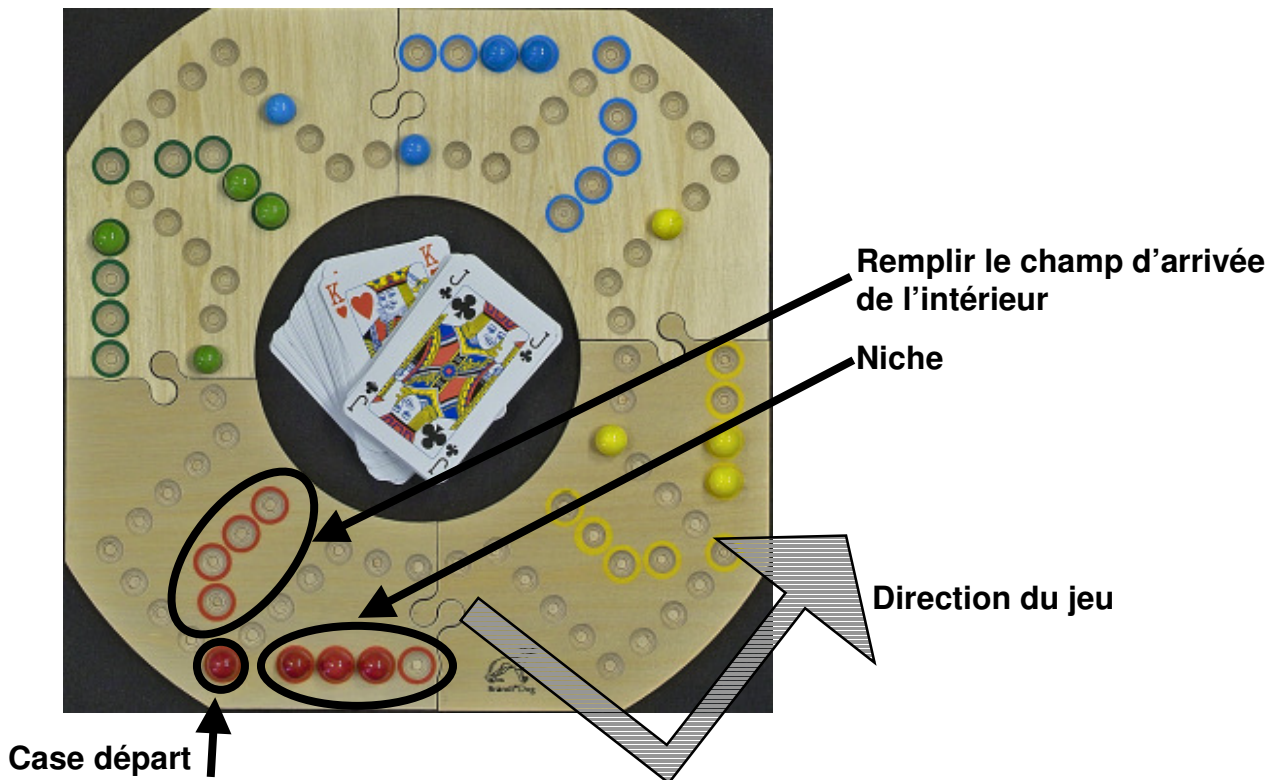
Des bonnes cartes, un jeu rusé et une coopération astucieuse entre partenaires mènent à la victoire.

Pendant tout le jeu, les équipes n'ont pas le droit de délibérer ni de révéler la valeur de leurs cartes.



Stiftung Brändi

Stiftung Brändi, Horwerstr. 123, CH-6011 Kriens
Tel 041 349 02 02 Fax 041 349 02 16
www.braendi.ch marketing@braendi.ch



Le jeu commence

Les joueurs formant une équipe sont toujours assis face à face. Les quatre pions de chaque participant sont placés dans la niche. Une personne est désignée «distributrice des cartes». Elle distribue les cartes jusqu'à la fin de la partie. Deux jeux de 55 cartes sont battus ensemble. Les cartes sont distribuées en sens inverse des aiguilles d'une montre.

On distribue:

- au 1^{er} tour: 6 cartes
- au 2^{ème} tour: 5 cartes
- au 3^{ème} tour: 4 cartes
- au 4^{ème} tour: 3 cartes
- au 5^{ème} tour: 2 cartes

Au tour suivant, on recommence avec 6 cartes et continue comme avant (5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 cartes etc.).

Les joueurs soulèvent leurs cartes. A chaque tour, les partenaires d'équipe s'échangent une carte cachée. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres profitables à l'autre: Si par exemple votre partenaire n'a pu sortir aucun pion de sa niche, fournissez-lui un ROI, un AS ou un JOKER pour le départ.

La personne assise à droite du «distributeur des cartes» commence le jeu. Elle met une carte au milieu du jeu et bouge le pion selon la valeur de la carte. Ensuite c'est au prochain de jouer, et ainsi de suite. Une fois que tous les participants ont posé leurs cartes, le tour est fini. Si un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de bouger, il est éliminé pour ce tour. Il doit déposer ses cartes au milieu du jeu.

Après chaque tour, l'ouverture du jeu se fait par la personne suivante en sens inverse des aiguilles d'une montre.

Une fois que tous les huit pions d'une équipe sont placés dans le champ d'arrivée, la partie est gagnée.

Se placer sur la case départ

Avec les cartes AS, ROI ou JOKER, vous pouvez placer votre pion sur la case départ. Un pion placé pour la première fois sur sa propre case départ bloque le passage à tous les autres pions, inclus les siens. De plus, il est protégé et ne peut être renvoyé à la niche.

Renvoyer en arrivant sur la même case

Si deux pions arrivent sur la même case, celui qui est rattrapé doit retourner à la niche, même s'il s'agit d'un de ses propres pions. Placés pour la deuxième fois sur leur propre case départ, les pions peuvent être échangés ou renvoyés à la niche. Les pions qui se trouvent déjà dans le champ d'arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

Renvoyer à la niche en dépassant avec la carte SEPT

Un pion dépassé par un SEPT à valeur entière ou un SEPT subdivisé en fractions doit retourner à la niche.

Dépasser

Les pions placés pour la première fois sur la case départ ne peuvent être dépassés (blocage). Autrement il est permis de dépasser.

Echanger

Avec un VALET, on doit échanger un de ses propres pions avec le pion d'un adversaire ou du partenaire, même si cela s'avère désavantageux.

Un pion qui est positionné pour la première fois sur la case départ, qui se trouve dans le champ d'arrivée ou encore dans la niche ne peut pas être échangé.

S'il n'y a que des pions de la même couleur en route, le VALET perd son effet.

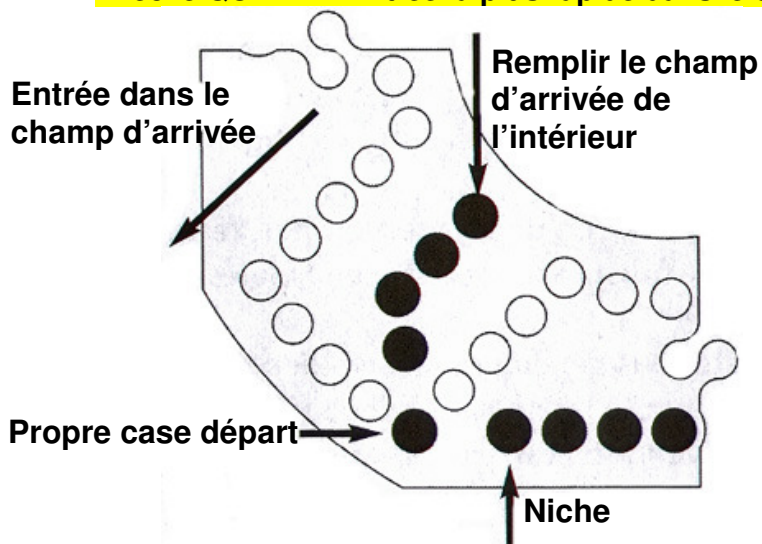
Obligation d'avancer

Chaque participant doit jouer toutes ses cartes et avancer ses pions selon leur valeur entière. L'obligation d'avancer peut engendrer des manœuvres désavantageuses. Si par exemple vous avez besoin d'un CINQ pour vous placer à l'entrée du champ d'arrivée mais qu'il ne vous reste qu'un SIX, votre pion doit s'apprêter à faire un tour d'honneur.

Entrée dans le champ d'arrivée

Pour entrer dans le champ d'arrivée la propre case départ doit être franchie au moins deux fois, en avant ou en arrière. L'entrée se fait toujours en avant en passant par la case départ. Dans le champ d'arrivée il n'est pas permis de dépasser. Il se remplit de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est spécialement avantageuse pour l'entrée dans le champ d'arrivée parce qu'elle peut être subdivisée en n'importe quel nombre de pas.

Avec le QUATRE: Entrée la plus rapide dans le champ d'arrivée



En premier: Sortir sur la case départ avec un AS, un ROI ou un JOKER.

En deuxième: Reculer de 4 cases avec le QUATRE.

En troisième: Entrer dans le champ d'arrivée avec un CINQ, un SIX, un SEPT ou un HUIT.

L'entrée ne doit se faire qu'en avant ! Si le pion est positionné à un, deux, trois ou quatre cases de la case départ il est avantageux de reculer avec le QUATRE. Ainsi à votre prochain tour vous avancez par la case départ et vous entrez directement dans le champ d'arrivée.

L'équipe forte gagne

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions dans le champ d'arrivée, il aide son partenaire à finir. (Il est possible de subdiviser un SEPT en fractions pour positionner votre dernier pion dans le champ d'arrivée. Avec la fraction qui reste vous pouvez avancer un pion de votre partenaire.) Le joueur sans pions en route continue à recevoir des cartes. Or l'équipe joue avec les mêmes pions et lutte ensemble pour la victoire. Il est essentiel pour les deux partenaires de bien anticiper lors de cette phase finale.

Pour placer le dernier pion dans le champ d'arrivée, le joueur n'est pas obligé d'employer toutes ses cartes. Cependant, la valeur de la carte pour la manœuvre finale doit correspondre exactement au nombre de pas nécessaires. Pour cette raison il se peut que le dernier pion doit refaire plusieurs tours d'honneur jusqu'à ce que la valeur de la carte tombe juste.

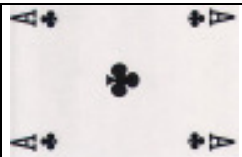
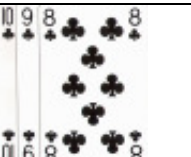

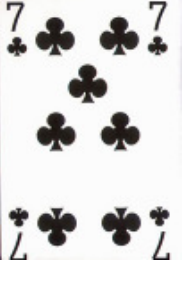





Variante du jeu

La règle canadienne du SEPT n'est pas une règle officielle du jeu. Elle peut s'avérer intéressante comme variante. En l'appliquant on peut effectuer les fractions du SEPT aussi avec les pions du partenaire pendant toute la partie.

Record du monde du Dog

222 heures de Brändi@Dog se sont jouées sans interruption! Les champions du monde sont des personnes handicapées de la fondation Brändi. Pendant dix jours et dix nuits elles n'ont pas arrêté de jouer au Dog, en étant soutenues par la population locale. Plus de 200 personnes ont participé. C'était super !

Valeurs des cartes

	<p>AS Placer un pion sur la case départ; 1 pas ou 11 pas en avant</p>		<p>DIX, NEUF, HUIT 10 pas en avant 9 pas en avant 8 pas en avant</p>
	<p>ROI Placer un pion sur la case départ ou 13 pas en avant</p>		<p>SEPT Le SEPT peut être subdivisé en n'importe quel nombre de pas <u>en avant</u> (par exemple 5 plus 2). Tous les 7 pas doivent être faits. Tous les pions dépassés par un SEPT sont renvoyés à la niche. (Exception: Variante du jeu page 4, La règle canadienne!)</p>
	<p>DAME 12 pas en avant</p>		
	<p>VALET Echanger un de ses propres pions avec le pion d'un adversaire ou du partenaire</p>		<p>SIX, CINQ 6 pas en avant 5 pas en avant QUATRE 4 pas en avant ou en arrière</p>
	<p>JOKER Valeur à souhait</p>		<p>TROIS, DEUX 3 pas en avant 2 pas en avant</p>