

Dog

Anleitung

Ziel:

Ziel ist es, die eigenen vier Figuren durch Setzen gemäß Kartenwert im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Startbereich in den Zielbereich zu bringen. Es ist nicht möglich, als Einzelspieler zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine eines Teams im Zielbereich sind, ist das Spiel gewonnen. Hat ein Spieler alle eigene Figuren im Zielbereich, so hilft er seinem Partner, indem er mit dessen Figuren, aber weiterhin mit eigenen Karten, setzt.

Wie startet man Dog?

Dog kann jederzeit gestartet werden, indem die Spieler zu */warp Dog* gehen und auf das Schild klicken, um das Doggebäude zu betreten. **ACHTUNG! Beim Betreten wird euer Inventar gelöscht!** Danach stellen sich die Spieler je auf eine Druckplatte. Blau und Grün spielen im Team; ebenso Rot und Gelb. Wenn alle Spieler auf einer Druckplatte stehen, muss nur noch der Knopf vor der Druckplatte gedrückt werden und das Spiel beginnt.

Spielablauf

So sieht das Spielfeld aus:



- Startbereich/Haus
- Startposition
- Zielbereich
- Kartenabgabe

Alle gelben und pinken Keramikblöcke (und auch jeweils die Startposition) sind die Felder, auf denen sich die Figuren bewegen. Die pinken Blöcke markieren jeweils Vierschritte zum einfacheren Zählen.

Während des ganzen Spiels werden die Karten automatisch ausgeteilt. Der Startspieler muss bestimmt werden.

Zu Beginn der ersten Runde erhält jeder Spieler 6 Karten ins Inventar.

Immer zu Beginn einer neuen Runde tauschen die Partner gegenseitig eine Karte. Diese darf erst aufgenommen werden, wenn eine eigene Karte geworfen wurde. Nach Möglichkeit versucht man, dem Teampartner zu helfen!

Im Gegenuhrzeigersinn spielt ein Spieler nach dem andern eine Karte aus und setzt den entsprechenden Wert oder kommt aus dem Haus.

Kann ein Spieler mit seinen Karten nicht starten oder setzen, so scheidet er in der laufenden Runde aus. Alle seine Karten müssen in den Trichter in der Mitte des Spielfeldes **einzel**n hineingeworfen und somit abgegeben werden.

Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt oder abgegeben worden sind.

Bei jeder neuen Runde beginnt ein anderer Spieler (Wechsel im Gegenuhrzeigersinn).

Jede Runde erhalten alle Spieler immer eine Karte weniger. Wenn in einer Runde nur noch zwei Karten je Spieler ausgeteilt worden sind, erhalten alle Spieler in der nächsten Runde wieder 6 Karten (6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 6 – 5 – 4 – 3 ...).

Start

Mit einem *Ass*, *König* oder *Joker* kann eine Figur vom Startbereich (Haus) auf die Startposition gesetzt werden. Hier beginnt und endet die Runde, denn via Startposition wird auch der Zielbereich betreten.

Die zum 1. Mal auf der Startposition stehende Figur ist geschützt, d.h. sie kann weder getauscht, gefressen noch überholt werden. Dies gilt auch für die eigenen Figuren.

Steht eine Figur durch Vor- oder Rückwärtssetzen auf der Startposition (also nicht zum 1. Mal), so gilt das Feld als normales Spielfeld.

Heimschicken/Fressen

Treffen zwei Spielsteine (auch eigene) auf das gleiche Feld, so wird der eingeholte Stein gefressen – er muss in seinen Startbereich zurück. Werden Steine von der *Sieben* überholt – ob aufgeteilt oder nicht – werden diese auch alle gefressen, müssen also in ihren Startbereich zurück. Steht ein Stein auf einer „fremden“ Startposition, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Startbereich auf diese belegte (seine) Startposition setzen kann. Nur zum 1. Mal auf der eigenen Startposition oder im Zielraum befindliche Steine können nicht heimgeschickt werden.

Überholen

...ist immer erlaubt, außer im Zielbereich oder wenn eine Figur frisch auf der eigenen Startposition steht.

Zugzwang

Jede Karte, auch die *Sieben*, muss gespielt werden, auch wenn es einem gerade gar nicht passt. Besonders um die Steine im Zielbereich zu platzieren: Ist der Kartenwert dafür zu hoch, muss eine weitere Runde gelaufen werden.

Ausnahme: Braucht z.B. ein Spieler für seinen letzten Stein noch 5 Punkte, eine passende Karte fehlt ihm jedoch, so darf er dafür eine *Sieben* einsetzen (sofern er eine solche hat) und die restlichen 2 Punkte bereits mit einem Stein seines Partners setzen.

Zielbereich

Der Zielbereich wird immer via Startposition betreten. Es darf nur vorwärts in den Zielbereich gelaufen werden. Ist man z.B. 2 Felder nach der Startposition, so darf mit einer *Vier* zurückgesetzt werden, aber nicht direkt in den Zielbereich. In diesen wird dann beim nächsten Zug vorwärts eingezogen. Im Zielbereich darf weder überholt noch rückwärtsgesetzt werden.

Beenden des Spiels

Zum Beenden muss nur einer der 4 Knöpfe im Spielfeld gedrückt werden. **Achtung wird dieser gedrückt, ist jeglicher Spielfortschritt verloren.**

Sonderregelung

Wenn nicht in Teams gespielt wird, müssen keine Karten getauscht werden und der Spieler, welcher seine Figuren zuerst im Zielbereich hat, gewinnt.

Karten

2,3,5,6,8,9,10 mit diesen Zahlen kann man eine seiner Figuren um den Wert der Zahl nach vorne bewegen.

Ass mit dem *Ass* kann man eine seiner Figuren um 1 oder 11 Felder nach vorne bewegen oder eine Figur aus dem Haus auf die Startposition stellen.

4 mit der *Vier* kann man eine seiner Figuren um 4 Felder vorwärts oder rückwärts bewegen.

7 mit der *Sieben* kann man seine Figuren insgesamt um 7 Felder nach vorne bewegen, wobei die Bewegung auf alle eigenen Figuren aufgeteilt werden kann. Wird bei der Bewegung dabei eine Figur übersprungen, wird diese gefressen (heimgeschickt).

Bube mit dem *Buben* kann man eine seiner Figuren mit einer Figur eines anderen Spielers tauschen.

Dame mit der *Dame* kann man eine seiner Figuren um 12 Felder nach vorne bewegen.

König mit dem *König* kann man eine seiner Figuren um 13 Felder nach vorne bewegen oder eine Figur aus seinem Haus auf die Startposition stellen.

Joker der *Joker* kann einen Karteneffekt jeder Karte ausführen. (z.B. die *Sieben*)

Quelle Regeln: <http://dogspiel.info/index.php/spiel> (Wurden für Minecraft-Dog angepasst)