

# Dog

## Ein Spiel für 4 Personen und lange Nächte

- 1 Spielbrett
- 16 Spielsteine in 4 Farben
- 2 Kartenspiele à 56 Karten (inkl. Joker)

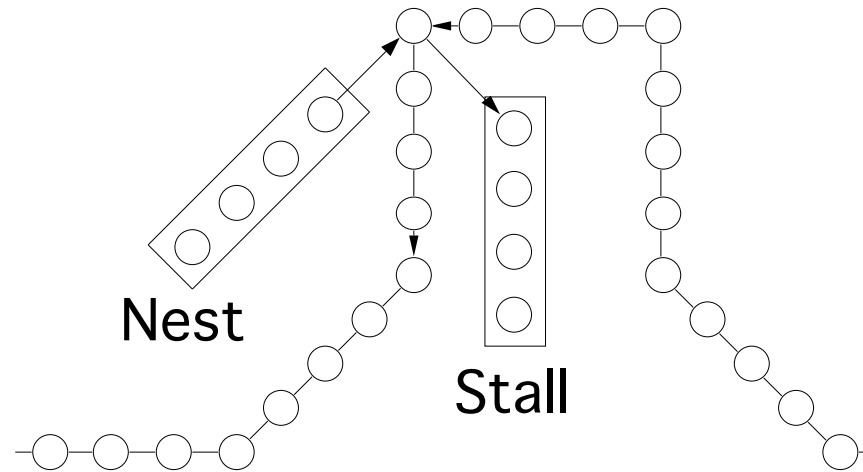
### Das Spiel

Vor jedem Stall sitzt eine Person. Die sich gegenüberstehenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen Spielsteine durch Fahren im Gegenurzeigersinn so rasch wie möglich vom Nest in den Stall zu bringen. Es ist nicht möglich, als EinzelspielerIn zu gewinnen. Erst wenn all 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 Vorteil während dem Spiel als Nachschlagewerk benützt.

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. (-> Austausch)
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, gemeinsam 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 1 (-> 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 Spielt nicht erlaubt !!**

Um den letzten Spielstein einer Partei einzustellen, muss nicht die letzte Karte in der Hand benützt werden, sie muss aber ausgefahren werden. Es ist jedoch an der Tagesbeziehungsweise an der Nachtordnung, 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

Während dem ganzen Spiel werden die Karten von derselben Person ausgeteilt. Bei Spielbeginn erhält jede SpielerIn **6 Karten** (später maximal 5 Karten).

- die Partnerinnen **tauschen je eine Karte aus**, ohne zu wissen, welche sie selber 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.
- 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 der nächsten Runde beginnt die rechts Sitzende.
- alle erhalten 5 Karten (2. Runde), (6. Runde)
- wie Punkt a) und b)
- alle erhalten 4 Karten (3. Runde)
- wie Punkt a) und b)
- alle erhalten 3 Karten (4. Runde)
- wie Punkt a) und b)
- alle erhalten **2 Karten** (5. Runde)
- wie Punkt a) und b)
- bis Spielende wie Punkte c) bis j)