

Spielregeln für das Dog-Turnier

Freitag, 27. Oktober 2023

Spieldauer:

Die Spieldauer für ein Spiel beträgt 25 Minuten.
Des Weiteren wird nach den **Regeln von Brändi Dog** gespielt.

Das Spiel beginnt:

Das Spiel beginnt mit **6 verteilten Karten**, danach in jeder Runde eine weniger **bis runter zu 2 Karten**. Dann wieder Beginn mit 6 Karten.
In **jeder Runde** wird mit dem Partner verdeckt eine **Karte getauscht**.

Start:

Mit den Karten **ASS, KÖNIG** oder **JOKER** kann eine **Murmel aus dem Zwinger**.
Ist die Murmel das erste Mal nach dem Zwinger auf dem eigenen Startfeld, ist für alle Murmeln dahinterkommend der Durchgang gesperrt (**Blockade**). **Diese Murmel** ist zudem **geschützt** und kann weder heimgeschickt noch weggetauscht werden.

Heimschicken:

Kommen zwei Murmeln auf das **gleiche Spielfeld**, muss die Murmel, die zuerst da war in den Zwinger zurück. Das Gleiche gilt, wenn eine Murmel mit einer «ganzen» oder «aufgeteilten» **7 überholt** wird.

Zieleinlauf:

Das Ziel darf nur **vorwärts** betreten werden.
Die Murmeln im Ziel müssen **aufrücken** und dürfen nicht übersprungen werden.

Die **8. und letzte Kugel** des Teams, darf **nicht** mit dem **JOKER** ins Ziel

Die Karten:

Mit der **2, 3, 5, 6, 8, 9, 10** kann der Nummer entsprechend vorwärts gespielt werden.

Mit der **4** kann 4 Felder vor- oder rückwärts gezogen werden.

Die Karte **7** kann nur auf die eigene Farbe aufgesplittet werden. (Keine *Kanadische 7*)

Mit dem **Buben** wird getauscht. Es kann auch wieder **direkt zurückgetauscht** werden.

Mit der **Dame** können 12 Felder vorwärts gezogen werden.

Mit dem **König** kommt man aus dem Zwinger oder man kann 13 Felder vorwärts rücken

Mit dem **As** kommt man aus dem Zwinger oder kann 1 resp. 11 Felder vorwärts ziehen.