

Brändi DOG

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu
Regole del gioco
Reglas
del juego



Brändi®



Spielanleitung



9+
Alter



2–6
Spieler



30–50
Min.

Spielzubehör

- 4 Spielbretter aus Holz (je eines mit roten, blauen, gelben und grünen Feldern)
- 2 Kartensets à 55 Spielkarten
- 1 Kugelset à 24 Murmeln (je 4 rote, blaue, grüne, gelbe, weiße und schwarze Murmeln)
- 1 Würfel
- 1 Kurzanleitung
- 1 Spielanleitung



Achtung!

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diese



Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf.

Spielidee und Spielziel

Das Brändi Dog wird in der Regel von vier Personen gespielt. Jeweils zwei Personen bilden ein Team und spielen zusammen (Ausnahme siehe „Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler“). Ähnlich wie beim «Eile mit Weile» geht es darum, die eigenen Murmeln aus dem Zwinger zu nehmen und vom Start ins Ziel zu bringen. Es ist jedoch viel spannender, da hier nicht nur Glück, sondern vor allem Taktik und Strategie eine wichtige Rolle spielen. Während des Spiels wird man vom Partner unterstützt und von den Gegnern heimgeschickt. Bewegt werden die Murmeln durch das Ausspielen der Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Sobald ein Spieler alle eigenen Murmeln im Ziel hat, hilft er seinem Partner, dessen Murmeln ins Ziel zu bringen. Erst wenn alle acht Murmeln eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen.

Das Brändi Dog ist turnierfähig.

Es wird nach den allgemeingültigen Regeln gespielt.

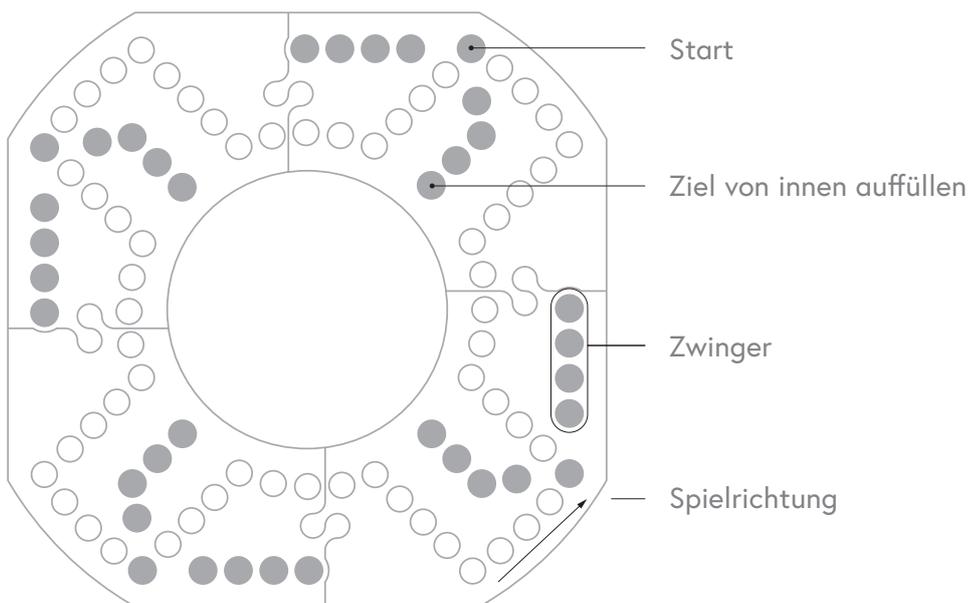
Erweiterungsset

Als Zubehör gibt es das Erweiterungsset. Mit ihm können sechs Personen am Spiel teilnehmen. Die Gruppen können in zwei 3er-Teams oder drei 2er-Teams unterteilt werden. Probieren Sie aus, welche Variante Ihnen mehr Spass bereitet.

Karten

Die Kartenwerte sind auf den Seiten 10/11 sowie auf Kurzanleitung aufgeführt. Diese können in einzelnen Fällen auf verschiedene Spielzüge aufgeteilt werden. Wer gute Karten hat, klug aufteilt und mit seinem Partner geschickt zusammenspannt, der gewinnt. Gemeinsames Beraten und gegenseitiges Verraten der Kartenwerte sind während des gesamten Spiels verboten.

Spielprinzip



Spielstart

Je zwei Personen sitzen sich diagonal gegenüber, sie spielen zusammen und sind ein Team. Jeder Spieler hat seine vier Murmeln im Zwinger. Die beiden Kartensets à 55 Karten werden zusammengemischt. Der Kartensapel wird in jeder Runde reihum zum Austeilen an den nächsten Spieler weitergegeben. 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 Karte, welche man von seinem Partner erhält, darf nicht angeschaut werden, bevor man nicht selbst seinem Partner eine Karte gegeben hat. Die ausgetauschten Karten sollen clevere Spielzüge 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, der übernächste usw. Die Runde ist zu Ende, sobald 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.

So kommen Sie auf den Start

Mit den Karten ASS, KÖNIG oder JOKER kommen Sie mit einer Murmel auf den Start. Murmeln, die vom Zwinger auf den Start gespielt werden, blockieren den Durchgang für alle Murmeln (auch die eigenen). Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

Heimschicken, wenn zwei Murmeln auf das gleiche Spielfeld kommen
Kommen zwei Murmeln, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, wird jene, die zuerst da war, in den Zwinger zurückgeschickt. Kommt eine

Murmel beim Weg ins Ziel ein weiteres Mal auf das Startfeld, so blockiert sie den Durchgang nicht und kann getauscht oder heimgeschickt werden. Murmeln, die sich bereits im Ziel befinden, können nicht in den Zwinger zurückgeschickt werden.

Heimschicken beim Überholen mit der Karte 7

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

Überholen

Murmeln, die aus dem Zwinger auf den Start gespielt werden, können nicht überholt werden (Blockade). Sonst ist Überholen erlaubt.

Austauschen

Mit einem BUBEN muss eine eigene Murmel mit einer Murmel des Gegners oder Partners 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 und hat der Spieler keine andere Spielmöglichkeit, kann der BUBE ohne Wirkung am Schluss gespielt werden.

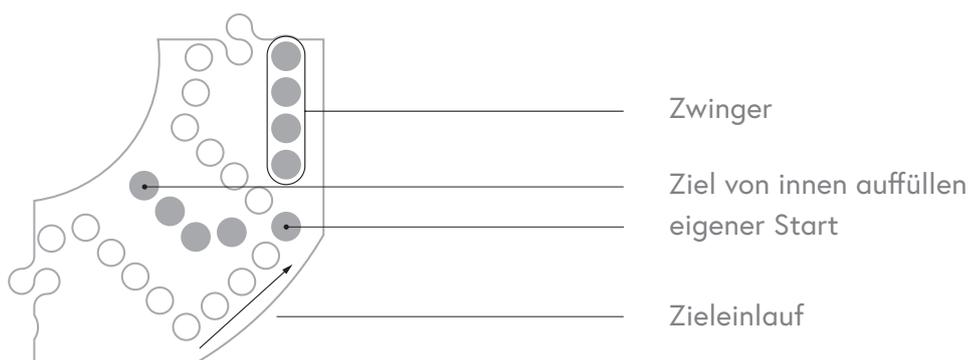
Zugzwang

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 ins Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, berührt werden. Überspringen und rückwärtsfahren im Ziel sind 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 rückwärtsfahren.
3. Zug: Mit einer FÜNF, SECHS, SIEBEN oder ACHT ins Ziel.

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 oder ab dem Start direkt ins Ziel.

Würfel

Der Würfel ergänzt das Brändi Dog ideal. Er wird reihum mit dem Kartenstapel weitergegeben. Der Würfel markiert den Kartengeber und zeigt an, wie viele Karten in der nächsten Runde verteilt werden.

Augenzahl = Anzahl Karten.

Das starke Team gewinnt

Hat ein Spieler alle Murmeln im Ziel, 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 und spielt mit den Murmeln seines Partners 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 Murmel mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl aufgeht.

Spielvarianten

- Die kanadische 7er-Regel ist eine interessante Variante zur Aufwertung des Teamspiels. Bei dieser Regel darf man während des gesamten Spiels mit allen 7er-Karten zusätzlich mit den Murmeln des Partners spielen.
- Den Zieleinlauf der achten Murmel mit der JOKER-Karte verbieten. Das im Rückstand befindliche Team, erhält dadurch bessere Aufholchancen.

Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler

Zu den beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderung bzw. Ergänzungen:

- Jeder Spieler spielt mit 4 Murmeln. Drei Murmeln werden in den Zwinger und eine Murmel wird sofort auf das Startfeld gestellt.
- Kartenaustausch: Zu Beginn der Runde zieht jeder Spieler eine Karte seiner Wahl von seinem rechten Nachbarn.
- Mit der SIEBEN kann mit allen Murmeln auf dem Brett gefahren und gefressen werden. Dadurch kann eine Blockade auf dem Startfeld aufgelöst werden.
- Mit der ZWEI kann entweder normal gefahren oder eine Karte eines Gegners

gezogen werden. Die ZWEI wird dann ohne Wirkung in der Mitte abgelegt, und das Spiel geht zum nächsten Spieler. In der Folge gibt es Spieler mit mehr, und andere Spieler mit weniger Spielzügen.

- Gewonnen hat der Spieler, der als Erstes seine 4 Murmeln im Ziel hat.

Kartenwerte



Ass
Start oder
1 Punkt/11 Punkte
vorwärts



Dame
12 Punkte
vorwärts



König
Start oder
13 Punkte
vorwärts



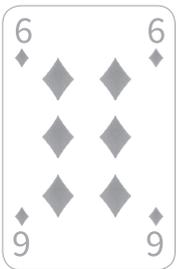
Karte 4
4 Punkte vor-
oder rückwärts



Junge/Bube
Eine eigene Murmel
mit einer des
Gegners oder Partners
tauschen



Karte 7
Kann auf die eigenen
oder auf die Murmeln des
Partners (kanadische
Regel) in beliebigen
Schritten vorwärts auf-
geteilt werden. Alle
7 Punkte müssen aus-
gefahren werden. Alle
Murmeln, die von der
7 überholt werden,
müssen zurück in den
Zwinger. (Ausnahme:
Spielvariante Seite 9.)



Zahlenkarten
Anzahl Punkte
vorwärts



Joker
Start oder Einsatz
nach Wunsch

