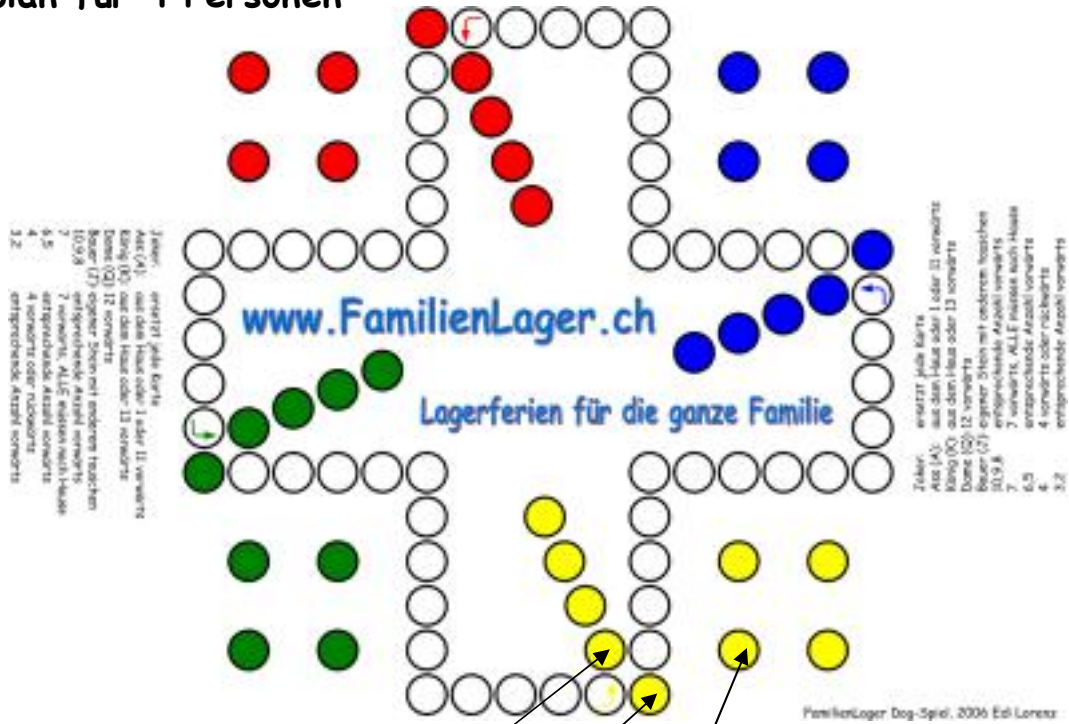


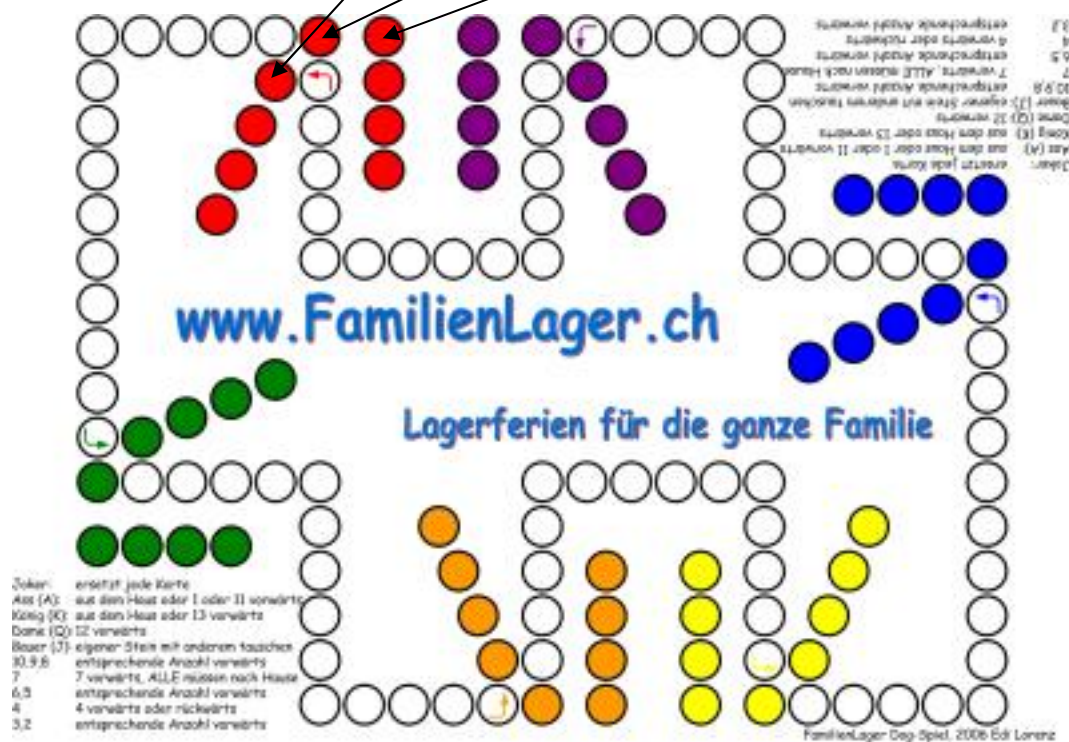
FamilienLager Dog-Spiel

Spielplan für 4 Personen



Mittelfeld Startfeld Haus

Spielplan für 6 Personen



Spielanleitung FamilienLager Dog-Spiel

Spielvoraussetzung

4 oder 6 MitspielerInnen im Alter ab ca. 7 Jahren, gute Laune, viel Zeit und Nerven. Spieldauer ca. 30-60 Minuten.

Bemerkung: Das Spiel eignet sich gleichermassen für Frauen und Männer, Mädchen und Knaben. Der Einfachheit halber wird nachfolgend die männliche Schreibform verwendet.

Spielmaterial

Spielplan, 2 Bridge-Kartenspiele, sowie pro Person 4 gleichfarbige Spielsteine.

Spielvorbereitung

Die 4 gleichfarbigen Spielsteine werden im Haus aufgestellt. Die Karten werden gut gemischt. Die Spieler bilden Zweierteams, welche sich am Tisch gegenüber setzen.

Spielrichtung

Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Startfeld / Sperren

Auf dem Feld vor dem eigenen Haus, dem Startfeld, ist man neutral. Man kann auf diesem Feld nicht geschlagen werden und darf sich nicht austauschen (siehe Bauer). Einzig auf dem Startfeld kann eine Sperre errichtet werden. Diese Sperre kann weder durch einen Mitspieler, noch durch sich selbst überschritten werden.

Schlagen

Trifft ein Spieler mit seinem Kartenwert exakt auf ein Feld, das bereits durch einen anderen Spieler besetzt ist, wird der Spielstein dadurch geschlagen und muss nach Hause, selbst wenn der Spielstein dem Partner oder sich selbst gehört. Spielsteine, welche übersprungen werden, müssen nicht nach Hause. (Ausnahme siehe Karte 7)

Zugzwang

Solange man mit einer Karte einen Spielstein fahren kann, muss dieser auch bewegt werden. Man muss eventuell auch an seinem Ziel vorbeiziehen und eine weitere Runde in Kauf nehmen. Ausserdem muss man seinen Partner sperren oder schlagen, wenn keine andere Möglichkeit gegeben ist.

Mittelfeld

Im Mittelfeld dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Es muss die genaue Punktzahl gefahren werden. Man kann nicht mehr aus dem Mittelfeld herausfahren. Es dürfen keine anderen Mitspieler in das eigene Mittelfeld fahren.

Spielrunden

Eine Kartenrunde dauert solange, bis jeder Spieler alle in dieser Runde verteilten Karten ausgespielt hat.

Jedes Mal wenn die Karten ausgeteilt worden sind, tauschen die Partner verdeckt eine Karte. Wichtig dabei ist, dass man die erhaltene Karte erst anschaut, wenn man seinem Partner ebenfalls eine Karte hingelegt hat.

1. Runde

Es wird bestimmt, wer die erste Kartenrunde austeilt. Die nächste Kartenrunde wird vom Mitspieler zur rechten Seite ausgeteilt. Gespielte Karten dürfen nicht mehr zurückgenommen werden bis alle Karten aufgebraucht sind. Erst dann werden alle Karten neu gemischt.

In der ersten Runde (Spielbeginn) werden 6 Karten verteilt. Die Partner tauschen verdeckt eine Karte. Es beginnt der Spieler der dem Kartengeber zur rechten Seite sitzt. Er legt eine Karte offen in die Mitte oder neben den Spielplan, dann fährt er mit einem Spielstein den entsprechenden Kartenwert. Wer keinen Zug machen kann (z.B. kein Ass, König oder Joker hat um herauszukommen), jedoch an der Reihe ist, legt alle seine Karten offen auf den Stapel mit den gespielten Karten und spielt erst in der nächsten Runde wieder mit.

2. Runde

Der nächste Spieler verteilt 5 Karten, ansonsten wird wie in Runde 1 gespielt.

3. Runde

Der nächste Spieler verteilt 4 Karten, ansonsten wird wie in Runde 1 gespielt.

4. Runde

Der nächste Spieler verteilt 3 Karten, ansonsten wird wie in Runde 1 gespielt.

5. Runde

Der nächste Spieler verteilt 2 Karten, ansonsten wird wie in Runde 1 gespielt.

6. Runde

Die 6. Runde wird wie die 2. Runde (mit 5 Karten) gespielt. Danach geht es wiederum wie in der 3. Runde usw. weiter, bis ein Spielteam das Spiel gewonnen hat.

Spiel-Ende

Gewonnen hat dasjenige Team, welches zuerst alle Spielsteine im Mittelfeld platziert hat. Wenn der erste Spieler des Teams seine Spielsteine im Mittelfeld platziert hat, muss er mit den übrig gebliebenen Karten die Spielsteine des Partners bewegen. So viele Spielrunden, bis auch alle Steine des Partners im Mittelfeld sind.

Kartenwerte

- Joker ersetzt jede beliebige der nachfolgenden Karten. Der gewählte Kartenwert ist vor dem Legen der Karte anzusagen und muss eingehalten werden.
- Ass (A) dient um aus dem Haus heraus zu kommen oder 1 oder 11 Felder vorwärts zu fahren.
- König (K) dient um aus dem Haus heraus zu kommen oder 13 Felder vorwärts zu fahren.
- Dame (Q) muss 12 Felder vorwärts gefahren werden.
- Bauer (J) man muss damit einen Spielstein austauschen. Immer einen von sich selbst mit einem Spielstein seines Partners oder eines Gegners. Man darf keinen Spielstein von seinem Startfeld wegtauschen, weder einen eigenen noch einen anderen. Man muss zuerst einige Felder vor- oder zurückgefahren sein, um ihn tauschen zu können.
- 10 muss 10 Felder vorwärts gefahren werden.
- 9 muss 9 Felder vorwärts gefahren werden.
- 8 muss 8 Felder vorwärts gefahren werden.
- 7 muss 7 Einzelschritte vorwärts gefahren werden. Die sieben Schritte können auf mehrere eigene Spielsteine aufgeteilt werden. Alle Spielsteine, die übersprungen werden, müssen nach Hause, auch solche des Partners oder Eigene! Man kann auch mit mehreren eigenen Spielsteinen gegnerische Spielsteine schlagen. Wird auch zum "Aufräumen" im Mittelfeld verwendet. Wenn alle eigenen Spielsteine im Mittelfeld sind, können die restlichen Schritte auf die Spielsteine des Partners übertragen werden (im gleichen Spielzug).
- 6 muss 6 Felder vorwärts gefahren werden.
- 5 muss 5 Felder vorwärts gefahren werden.
- 4 muss 4 Felder vorwärts oder rückwärts gefahren werden. Achtung: Es kann auch ab Startfeld rückwärts gefahren werden, jedoch nicht direkt ins Mittelfeld.
- 3 muss 3 Felder vorwärts gefahren werden.
- 2 muss 2 Felder vorwärts gefahren werden.