

Spielregeln am Dogturnier der Ludothek Küssnacht

Gespielt wird nach den Original-Regeln des Brändi-Dog:

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

In jeder Runde tauschen die Partner je eine Karte verdeckt aus.

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, usw. Die Runde ist zu Ende, wenn 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.

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 (auch die eigenen) Murmeln. Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt oder getauscht werden.

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 Kugel mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl aufgeht.

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

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

Mit einem BUBEN muss eine eigene Murmel mit einer Murmel vom Gegner oder Partner 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 sie haben keine andere Spielmöglichkeit, kann der BUBE ohne Wirkung am Schluss gespielt werden.

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.

Um in das Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, berührt werden. Das Ziel muss immer vorwärts über den Start betreten werden. Das Überspringen und retour Fahren im Ziel ist nicht erlaubt. Es wird von innen nach aussen aufgefüllt.

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, jetzt spielt das Team zusammen 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 Kugel mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl aufgeht.

- Die 7 muss auf die eigenen Kugeln aufgeteilt werden. Erst bei der letzten Kugel kann die 7 mit den Kugeln des Partners/der Partnerin ausgefahren werden.
- Das Spiel darf mit dem Joker beendet werden.

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