



Dog
Schmidt (2008)
WICHMANN
2 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

➡ 110 speelkaarten

(6x joker, alle andere kaarten telkens 8x)

➡ 30 spelfiguren

(telkens 5 spelfiguren per kleur)



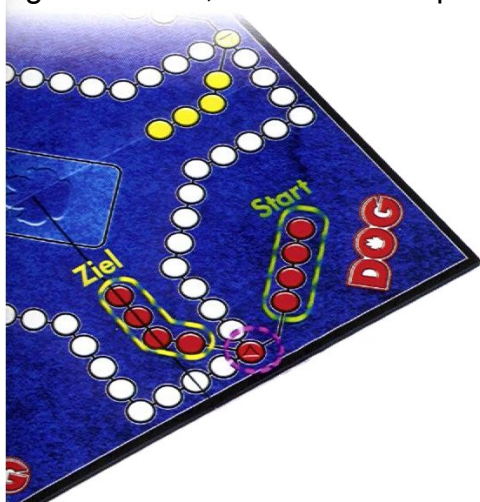
➡ 1 handleiding

Doel van het spel

Telkens twee personen (uitzondering: zie de extra spelregels voor 2, 3 en 5 spelers) spelen samen en vormen een team. Alle spelers proberen om de eigen spelfiguren zo snel mogelijk vanuit de startzone in het doel te brengen. De spelfiguren worden bewogen door het uitspelen van kaarten. Het is onmogelijk om als afzonderlijke speler het spel te winnen. Als een speler alle eigen figuren in het doel heeft gebracht, helpt hij zijn partner om diens spelfiguren in het doel te brengen. Pas zodra alle acht spelfiguren van een team in het doel zijn gebracht, heeft het team de overwinning behaald.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers plaatsen hun spelfiguren op de **startzone** van de overeenstemmende kleur. Telkens **twee personen** die tegenover elkaar zitten, spelen samen en vormen een team. Een speler wordt gekozen die alle kaarten zeer grondig mixt en aan iedere speler verdekt zes kaarten uitdeelt. Vervolgens geeft hij, voor de volgende ronde, de voorraadstapel aan zijn linkerbuurman.



Spelverloop

Vóór het begin van iedere ronde ruilen de teampartners onderling telkens verdekt één kaart. Deze kaart mag pas worden bekeken als de eigen kaart verdekt naar de partner is geschoven. Deze ruilmogelijkheid moeten de spelers gebruiken om elkaar te helpen. Als de partner bijvoorbeeld geen spelfiguren op de loopbaan heeft, kan hij een start- of jokerkaart afgeven.

De speler die de voorraadstapel heeft gekregen, begint het spel door een handkaart uit te spelen in het midden van het speelbord en zijn spelfiguur overeenkomstig te verplaatsen. De speler trekt **geen kaart na**. Vervolgens is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt ... enzovoort.

Als een speler niet kan starten of geen van zijn spelfiguren kan verplaatsen, past hij voor deze ronde. Zijn kaarten vervallen en worden in het midden afgelegd. Een ronde eindigt als alle kaarten zijn uitgespeeld of werden afgelegd op de aflegstapel.

In de tweede ronde verdeelt de speler, die de voorraadstapel heeft, aan alle spelers 5 kaarten en hij geeft de kaartenstapel aan zijn linkerbuurman die deze ronde begint. Op deze manier wisselt het delen van de kaarten en het rondbegin ronde na ronde met de wijzers van de klok mee. Ook het aantal kaarten verandert ronde na ronde. In de eerste ronde worden er 6 kaarten uitgedeeld, in de tweede 5, in de derde 4, in de vierde 3 en in de vijfde 2. Daarna begint het opnieuw met 6, 5, 4, 3, 2, 6, 5 ... enzovoort. Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Onafhankelijk van het aantal kaarten wordt na het uitdelen van de kaarten door de partners telkens één kaart geruild.

Startveld

Aan het begin van het spel (of als alle spelfiguren in de startzone of in het doel staan) moet om te beginnen een spelfiguur van de start op het startveld worden geplaatst.

Hiervoor wordt een startkaart (kaart met een  of een joker ) gebruikt.

Zolang een spelfiguur op het gelijkgekleurde startveld staat, om het even of de spelfiguur daar is gekomen vanuit de startzone of door het omronden van de loopstrook, is de spelfiguur beschermd en kan niet worden geslagen, geruild of ingehaald. Op het gelijkgekleurde startveld blokkeert de spelfiguur andere spelfiguren maar ook de eigen spelfiguren.

Voorbeeld

De groene speler bezit als handkaarten een 4, 5 en een ruilkaart. Omdat hij zijn eigen figuur (A) van het startveld niet kan ruilen, speelt hij een 4 en gaat vier velden achteruit. Geel is de volgende speler en hij speelt een 7. Deze zeven verdeelt hij onder zijn spelfiguren. Om te beginnen zet hij figuur B één veld voorwaarts om het gat in het doelveld te sluiten. Dan gaat hij met figuur C één veld voorwaarts en slaat de blauwe spelfiguur. De resterende 5 velden gaat hij met figuur D en slaat onderweg de groene en de rode spelfiguur.



Bewegen en slaan

De spelfiguren worden bewogen door het uitspelen van kaarten. Speelt een speler een 5 uit, mag hij één van zijn spelfiguren vijf velden, met de wijzers van de klok mee, verder bewegen.

OPMERKING

De spelers die dit willen, kunnen ook aan het begin van het spel overeenkomen om tegen de wijzers van de klok in te spelen (zoals bijvoorbeeld in Zwitserland wordt gespeeld).

Bij het bewegen, mogen eigen en vreemde spelfiguren worden oversprongen (met uitzondering van het startveld), waarbij het oversprongen veld wordt meegeteld.

Op een veld mag steeds maar één spelfiguur staan. Komt een speler met zijn spelfiguur op een veld waarop al een spelfiguur staat, wordt deze spelfiguur (ook een eigen spelfiguur) geslagen en terug op de startzone gezet.

Als de spelfiguren door het uitspelen van een 7 worden ingehaald (om het even of deze 7 werd opgedeeld of niet), worden deze spelfiguren op hun startzone gezet (zie het kaartenoverzicht).

Zetplicht

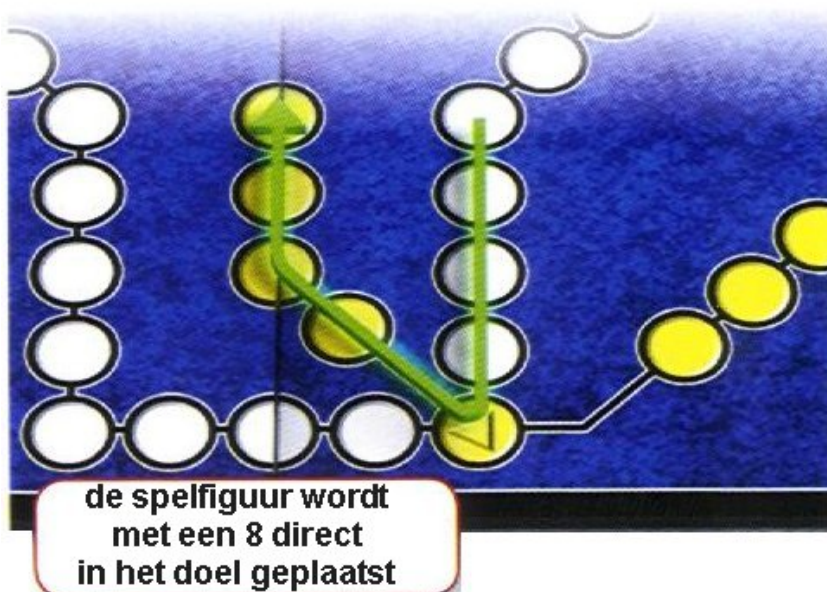
Iedere kaart (ook de zeven) moet compleet worden uitgevoerd. Het is niet mogelijk om punten te laten vervallen. Zo kan het dus gebeuren dat een speler, die bijvoorbeeld met vijf zetten in het doel zou kunnen worden geplaatst, alleen nog maar hogere kaarten in de hand heeft zodat hij het doel voorbijgaat en met de spelfiguur een nieuwe ronde moet afleggen.

Doel

In het doel zijn de spelfiguren **beschermd en veilig**. In het doel kunnen spelfiguren noch geslagen worden, noch andere figuren overspringen, noch achterwaarts lopen.

Het doel moet steeds voorwaarts bereikt worden over het startveld. In elk geval mag het doel nooit bereikt worden rechtstreeks vanuit het startveld, ook niet als de spelfiguur al een volledige ronde heeft afgelegd.

De spelfiguur moet dus altijd **over het startveld** in het doel worden gebracht.



Kaarten met blauwe achtergrond

Bij alle kaarten met een blauwe achtergrond wordt de spelfiguur voorwaarts verplaatst volgens het getal op de kaart.

Kaarten met een rode achtergrond en hun speciale functies

Alle kaarten met een rode achtergrond zijn speciale kaarten en hebben een bijzondere capaciteit.



Deze kaart kan de functies of respectievelijk de waarde **van iedere andere kaart** (om het even of het een rode of een blauwe kaart is) aannemen.



Deze kaart is een **startkaart** waarmee een eigen spelfiguur vanuit de startzone op het startveld kan worden gezet.

Als **alternatief** kan met deze kaart ook één spelfiguur 13 velden voorwaarts worden bewogen.



Met deze kaart **moet** een **eigen spelfiguur** worden **geruild** met een spelfiguur van de tegenstander of de partner, ook al is dit in het nadeel van de speler.

Beschermd spelfiguren (spelfiguren op het gelijkgekleurde startveld of spelfiguren in het doel) mogen niet geruild worden.

Als er enkel maar eigen spelfiguren of beschermd spelfiguren op de loopstrook zijn, wordt de kaart zonder enige uitwerking afgelegd.



Deze kaart is een **startkaart** waarmee een eigen spelfiguur vanuit de startzone op het startveld kan worden gezet.

Als **alternatief** kan met deze kaart ook één spelfiguur **1 veld of 11 velden** voorwaarts worden bewogen.



De 7 punten kunnen **naar believen worden verdeeld** over de **eigen spelfiguren** (bijvoorbeeld met één eigen figuur 5 velden en met een andere eigen figuur 2 velden). Deze kaart is bijzonder nuttig voor het mooi bezetten van de doelvelden omdat door het opdelen van de zeven stappen gaatjes kunnen worden opgevuld.

Alle 7 punten moeten echter volledig worden opgebruikt. Als dit niet mogelijk is, kan de kaart niet worden uitgespeeld en moet eventueel met de andere kaarten worden afgelegd.

UITZONDERING

Als een speler bijvoorbeeld voor zijn laatste spelfiguur nog 4 punten nodig heeft maar hem ontbreekt de passende kaart, mag hij toch hiervoor de 7 inzetten (als hij die heeft) en de overige 3 punten met een spelfiguur van zijn partner zetten.

AANDACHT

*Alle spelfiguren (ook eigen spelfiguren) die door het uitspelen van de 7 worden **ingehaald**, zijn verbrand en worden **geslagen**.*

De 7 is de enige kaart met deze capaciteit.



Bij het uitspelen van deze kaart kan de speler beslissen of hij 4 velden voorwaarts of 4 velden achterwaarts gaat. Deze kaart is de enige kaart waarmee de spelfiguren ook achterwaarts kunnen worden bewogen.

Deze kaart is bijzonder nuttig om een spelfiguur die op het startveld staat vier plaatsen achteruit te zetten. Zo kan de spelfiguur, als ze niet wordt geslagen door een medespeler, met een volgende kaart (een 5, 6, 7, 8 of een ?) onmiddellijk in het doel worden geplaatst.

Partnerspel

Nadat een speler alle figuren in het doel heeft gebracht, help hij zijn partner en verplaatst mee zijn spelfiguren. De speler, wiens spelfiguren al allemaal in het doel staan, ontvangt ook kaarten en nu proberen ze als team samen om de laatste spelfiguren in het doel te brengen. In elk geval mag ook in de eindfase, zoals ook in het volledige spel, geen communicatie bestaan tussen de partners over de handkaarten en de uit te voeren zetten.

Om de laatste spelfiguur van een team in het doel te brengen, moeten niet alle kaarten worden opgebruikt. De laatst gebruikte kaart moet echter wel volledig worden uitgevoerd. Er mogen geen punten vervallen. Het kan dus gebeuren dat een laatste spelfiguur meerdere rondes moet afleggen vooraleer de spelfiguur in het doel kan worden gebracht.

Einde van het spel

Het team dat er als eerste in slaagt om alle 8 spelfiguren in het doel te brengen, wint het spel.

Speciale regels voor 2, 3 en 5 spelers

Ten opzichte van de basisregels zijn er de volgende wijzigingen en aanvullingen:

- ⇒ Iedere speler speelt met **5 spelfiguren** waarbij 4 spelfiguren in de startzone worden geplaatst en één spelfiguur onmiddellijk op het startveld.
- ⇒ Als een speler met zijn handkaarten **geen spelfiguur kan verplaatsen**, moet hij één van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen en mag hij een nieuwe kaart trekken. Als hij ook met deze kaart niet kan zetten, moet hij opnieuw één van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen zodat alle spelers steeds evenveel kaarten hebben.
- ⇒ **Kaartenruil**
Aan het begin van een ronde schuift iedere speler een kaart verdekt naar zijn linkerbuurman.
- ⇒ De speler die als eerste **vier spelfiguren in het doel** heeft gebracht, wint het spel.



19 maart 2009