

Brändi DOG

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



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.

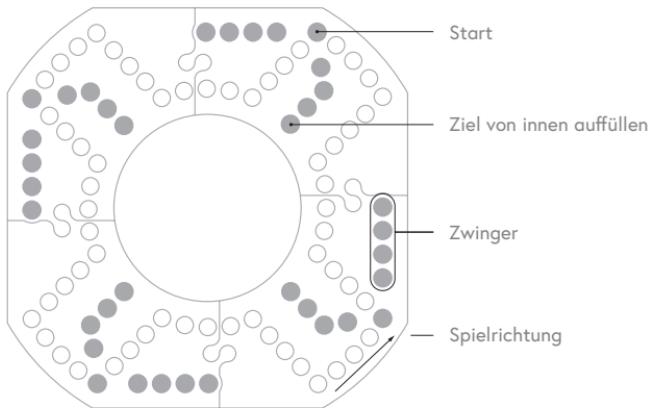
Erweiterungsset

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 Kartestapel 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 cleveres 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. Mermeln, die vom Zwinger auf den Start gespielt werden, blockieren den Durchgang für alle Mermeln (auch die eigenen). Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

Heimschicken, wenn zwei Mermeln auf das gleiche Spielfeld kommen
Kommen zwei Mermeln, 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.

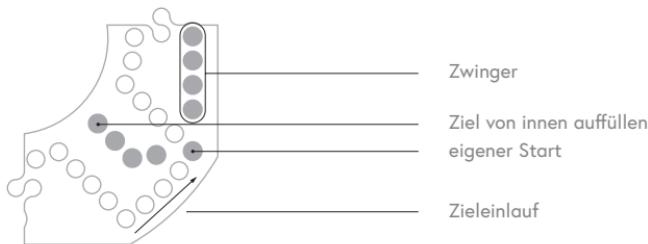
Zugzwang

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 Mermeln 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 Mermeln. Drei Mermeln 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 Mermeln 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

Game instructions



9+
Age



2–6
players



30–50
min.

Game accessories

- 4 wooden playing boards (each one has red, blue, yellow and green areas)
- 2 sets of cards each with 55 playing cards
- 1 set of 24 marbles (4 red, blue, green, yellow, white and black marbles)
- 1 dice
- 1 set of games instructions



Warning!

Not suitable for children under 3. Choking hazard – small parts could be swallowed. Please retain this advice for any possible correspondence.



Principle and aim of the game

Brändi Dog is generally played by four people. Two people are in a team and play together (exception see „Special rules for 2, 3 and 5 players“). Similar to „Ludo“, you must get your own marbles out of the home base and to the finish. It is much more exciting though as in this case not only luck but tactics and strategy also play an important part. During the game you are supported by your partner and sent home by your opponents. The marbles are moved by playing the cards. It is not possible to win as an individual player. As soon as one player has all their own marbles at the finish, they then help their partner to get their marbles to the finish. The team has only won once the team's eight marbles have all reached the finish.

Brändi Dog can be played as a tournament.

It is played according to the usual rules.

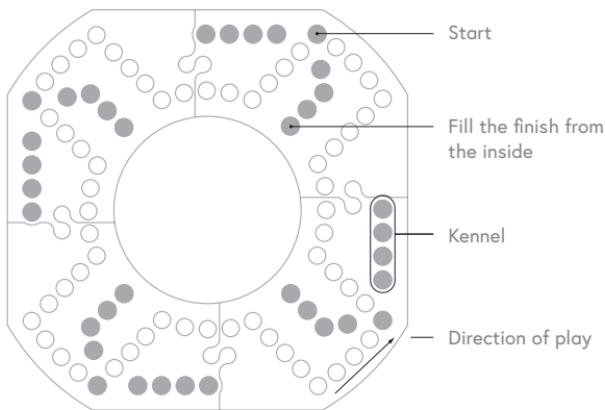
Expansion set

An expansion set is available as an accessory. With this six players can join in the game. The groups can be divided into two teams of 3 or three teams of 2. Give it a go and see which version is more fun.

Cards

(The card values are listed on pages 22/23 and on the quick guide.) In individual cases the values can be split over different moves. Anyone with good cards who splits up the values cleverly and skilfully teams up with their partner will win. Conferring with each other and revealing the card values during the entire game are not allowed.

Principle of the game



Start

Two people sit diagonally opposite each other and play together as a team. Each player has their four marbles in the kennel. The two 55-card decks are shuffled together. The stack is handed over to the next player after each round for the cards to be dealt out. The „dealer“ hands out the cards in an anti-clockwise direction.

1st round: 6 cards

2nd round: 5 cards

3rd round: 4 cards

4th round: 3 cards

5th round: 2 cards

It then starts again with 6 cards, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 etc.

The players pick up their cards. In each round, each of the partners exchange one card without revealing it. You cannot look at the value of the card you receive from your partner until you have given one of your own cards to your partner. The cards that have been exchanged are supposed to facilitate clever game moves. If your partner still has all of their marbles in the kennel for example, you help them move to the start with a KING, ACE or JOKER.

The person who is sitting to the right of the „dealer“ starts the game. They put down and turn over one card on the centre of the board and move the marble according to the value of the card.

The next player then takes their move, then the next player etc. until the round has finished, which is as soon as all of the players have put down and revealed all of their cards. If a player can't make a move any more because a move isn't possible with their corresponding card values, then that player doesn't take part in that round. Their cards are omitted and are placed in the middle.

After each round, the start of the game moves from one person to the next in an anti-clockwise direction.

This is how you get to the start

You get one marble to the start with an ACE, a KING or a JOKER. Marbles which are played from the kennel at the start block access for all marbles (even your own). This marble is also protected and cannot be sent home.

Send home when two marbles land on the same field

If two marbles, including two that belong to the same player, land on the same field, the one that was there first is sent back to the kennel. If a marble lands on the starting field again on the way to the finish, it no longer blocks

the entrance and can be swapped or sent home. Marbles that are already at the finish cannot be sent back to the kennel.

Sending home when overtaken with the SEVEN

If a marble, including one that belongs to the same player, is overtaken by a „whole or split-up SEVEN“, then it is sent back to the kennel.

Overtaking

Marbles which are played out of the kennel at the start cannot be overtaken (blockade). Otherwise, overtaking is allowed.

Exchanging

With a JACK, your own marble must be exchanged with a marble belonging to your opponent or partner, even if this is a disadvantage.

Marbles that land on a player's start for the first time, that are at the finish, or are still in the kennel, cannot be exchanged.

If only your own marbles are in play and the player cannot make any other moves, then the JACK can be played at the end without effect.

Forcing someone to make a move

Every card must be played and the card value used up. Forcing a player to make a move means that in certain circumstances, disadvantageous moves have to be made. If you need a FIVE to reach the finish for example, but your next card is a SIX, this means that this marble has to do another round.

Approaching the finish

In order to end up at the finish, a player's start must have been touched at least twice, whether going backwards or forwards. Leapfrogging and moving backwards to the finish are not allowed. It is filled from the inside to the outside. The card SEVEN is particularly useful for reaching the finish because the SEVEN can be split into any individual values.

Fastest to the finish with the FOUR



1st move: with an ACE, KING or JOKER to the start

2nd move: go backwards with a FOUR

3rd move: go to the finish with a FIVE, SIX, SEVEN or EIGHT

If the marble is situated one to four fields after the start, then moving back with the FOUR is worth it. With the next move, you can go forwards directly to the finish via the start or from the start.

Dice

The dice complements the Brändi Dog ideally. It is passed on with the stack of cards. The dice indicates the dealer and shows how many cards are distributed in the next round. Number of dots = number of cards.

The strong team wins

If a player has all of his/her marbles in the finish, then he/she helps his/her partner. A SEVEN can be split in order to get the last marbles belonging to a player into the finish. The remaining points that haven't been used up can then be used to move a marble belonging to the partner.

The player without marbles continues to be given cards, with the team playing together for victory. Thinking ahead by both partners is particularly important in the end phase.

In order to get the last marble of a game to the finish, not all cards have to be used up. The value of the card most recently used must be used up, however. That means that this marble may have to make several rounds until the number of points is used up.

Game versions

- The Canadian 'card 7' rule is an interesting version of the revaluation of the team game. With this rule, with all cards with the value of 7, you can also play using your partner's marbles throughout the game.
- Stop the eighth marble from getting to the finish with the JOKER. It gives the last team better chances of catching up.

Special rules for 2, 3 and 5 players

There are the following changes and additions to the usual rules:

- Each player plays with four marbles. Three marbles are placed in the home base and one marble is placed straight away at the start.
- Swapping cards: at the start of the round each player take a card of their choice from the person to their right.
- With a SEVEN all marbles on the board can be moved and captured. This can then cause a blockade at the start.
- With a TWO you can either make a normal move or take a card from your opponent. The TWO is then placed in the middle and the next person plays on.

Consequently, there are players with more moves and other players with fewer moves.

- The winner is the player who gets all four of their marbles to the finish first.

Card values



Ace
Start
1 space /
11 spaces



Queen
12 spaces
forwards



King
Start or
13 spaces
forwards



Card 4
4 spaces forwards
or backwards



Jack

A marble must be exchanged with a marble belonging to the opponent or partner.



Number cards

Go forwards the number of spaces indicated by the face value of the card



Card 7

The 7 can be split across the individual marbles in any forwards moves (e.g. 5 + 2).

All 7 points have to be moved though. All marbles that are overtaken by the 7 have to go back to the kennel (exception: game versions, page 21).



Joker

Use however you wish

Règles du jeu



9+
âge



2–6
joueurs



30–50
min.

Accessoires de jeu

- 4 plateaux de jeu en bois (avec des cases respectivement rouges, bleues, jaunes et vertes)
- 2 jeux de 55 cartes à jouer
- 1 jeu de 24 pions (4 rouges, 4 bleus, 4 verts, 4 jaunes, 4 blancs et 4 noirs)
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.



Idée et but du jeu

Le Brändi Dog se joue habituellement à quatre joueurs. Deux personnes forment une équipe et jouent ensemble (exception: voir «Règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs»). Tout comme au jeu du «Hâte-toi lentement», il s'agit pour chaque joueur de sortir ses pions de la niche et de les conduire jusqu'à la case Arrivée en partant de la case Départ. Ce jeu est bien plus passionnant en ceci qu'il n'y a pas que la chance qui compte, mais qu'il requiert surtout une bonne tactique et une bonne stratégie. Pendant la partie, les joueurs se soutiennent mutuellement et se font renvoyer à la niche par leurs adversaires. Les pions avancent en fonction de la valeur des cartes jouées. Il est impossible à un joueur seul de gagner. Dès qu'un joueur a mis tous ses pions sur la case Arrivée, il aide son partenaire à faire de même. L'équipe gagnante est celle qui parvient à conduire ses huit pions à la case Arrivée.

Le Brändi Dog peut se jouer en tournoi.

Le jeu se joue selon les règles générales.

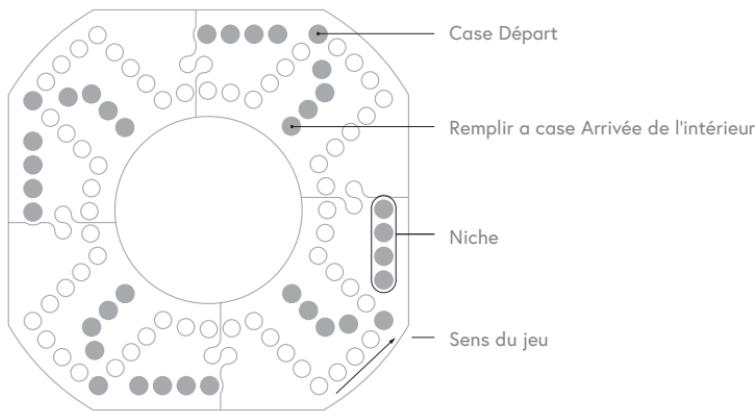
Kit d'extension

Le kit d'extension est disponible en supplément. Il permet de jouer à 6 joueurs. Les groupes peuvent être répartis en deux équipes de 3 ou trois équipes de 2. Découvrez vous-même la variante qui vous amuse le plus.

Cartes

La valeur des cartes est indiquée aux pages 34/35 ainsi que dans le guide rapide. Elles peuvent être dans certains cas réparties sur plusieurs coups. Le vainqueur est celui qui a de bonnes cartes, qui les répartit de manière astucieuse et qui interagit habilement avec son partenaire. Il est interdit de s'entraider et de révéler la valeur de ses cartes pendant toute la durée de la partie.

Principe du jeu



Début du jeu

Deux joueurs sont assis face à face en diagonale, ils jouent ensemble et forment une équipe. Les quatre pions de chaque joueur se trouvent dans la niche. Les deux jeux de 55 cartes sont mélangés. Le paquet de cartes passe de main en main au joueur suivant à chaque tour pour la distribution. Le «distributeur de cartes» distribue les cartes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

au 1^{er} tour: 6 cartes

au 2^{ème} tour: 5 cartes

au 3^{ème} tour: 4 cartes

au 4^{ème} tour: 3 cartes

au 5^{ème} tour: 2 cartes

Au tour suivant, on recommence avec 6 cartes, puis 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, etc.

Les joueurs prennent leurs cartes en main. À chaque tour, les partenaires d'une même équipe s'échangent une carte qu'ils ne montrent pas. Il est interdit de regarder la carte de son partenaire avant de lui en avoir soi-même donné une. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres plus astucieuses. Si, par exemple, votre partenaire n'a pas encore sorti de pion de la niche, aidez-le à démarrer en lui donnant un ROI, un AS ou un JOKER.

La personne assise à droite du «distributeur de cartes» commence la partie. Elle pose une carte, face visible, au centre du jeu et avance le pion en fonction de la valeur de la carte.

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes, le tour est fini. Lorsqu'un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de se déplacer, il est éliminé pour ce tour. Ses cartes ne sont plus valables et il doit les déposer au centre du jeu.

Après chaque tour, l'ouverture du jeu se fait par la personne suivante dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Comment se placer sur la case Départ

Avec les cartes AS, ROI ou JOKER, vous pouvez placer un pion sur la case Départ. Un pion sorti de la niche et placé sur la case Départ bloque le passage à tous les autres pions, y compris aux siens. Ce pion est par ailleurs protégé et ne peut pas être renvoyé à la niche.

Renvoi à la niche lorsque deux pions arrivent sur la même case

Si deux pions se retrouvent sur la même case, celui qui était là en premier est renvoyé à la niche, même s'il s'agit de ses propres pions. Si un pion revient sur la case Départ tandis qu'il est en route vers l'arrivée, alors il ne

bloque pas le passage et peut être échangé ou renvoyé à la niche. Les pions qui ont atteint la case Arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

Renvoyer à la niche en dépassant avec la carte SEPT

Un pion, même le sien, dépassé par un «SEPT à valeur entière ou divisée» doit retourner à la niche.

Dépasser

Les pions sortis de la niche et placés sur la case Départ ne peuvent pas être dépassés (blocage). Sinon il est possible de dépasser.

Échanger

Avec un VALET, le joueur doit échanger un de ses pions contre un pion de son adversaire ou de son partenaire, même si c'est à son désavantage.

Les pions qui sont pour la première fois sur la case Départ, Arrivée, ou se trouvent encore dans la niche ne peuvent pas être échangés.

Si seuls les pions d'un même joueur sont en jeu et que le joueur n'a aucune autre possibilité de jouer, le VALET peut être joué sans impact sur l'issue du jeu.

Obligation d'avancer

Chaque carte doit être jouée et le joueur doit avancer ses pions en fonction de la valeur de cette carte. L'obligation d'avancer peut engendrer des manœuvres désavantageuses. Si par exemple, vous avez besoin d'un CINQ pour atteindre la case Arrivée, mais que votre prochaine carte est un SIX, votre pion doit faire un tour d'honneur.

Atteindre la case Arrivée

Pour atteindre la case Arrivée, le pion doit avoir touché sa case Départ au moins deux fois, en avançant ou en reculant. Il n'est pas autorisé d'entrer dans la case Arrivée en reculant ou en dépassant. La case Arrivée se remplit de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est très utile pour atteindre la case Arrivée, car elle peut être divisée en n'importe quel nombre de pas.

Atteindre l'arrivée en premier avec la carte QUATRE



1^{er} coup: aller à la case Départ avec un AS, un ROI ou un JOKER.

2^e coup: reculer avec un QUATRE.

3^e coup: atteindre la case Arrivée avec un CINQ, un SIX,
un SEPT ou un HUIT.

Si le pion est positionné à une, deux, trois ou quatre cases de la case Départ, il est conseillé de reculer avec le QUATRE. Ainsi, à votre prochain tour, vous avancerez directement à la case arrivée depuis (ou en passant par) la case Départ.

Dé

Le dé est le complément idéal de Brändi Dog. Il passe d'un joueur à l'autre avec le pile de cartes. Il marque le distributeur de cartes et indique combien de cartes seront distribuées au prochain tour. Nombre de points = nombre de cartes.

L'équipe la plus forte l'emporte

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions sur la case Arrivée, il aide son partenaire de jeu. Il est possible de diviser un SEPT en plusieurs fractions pour permettre au dernier pion d'atteindre la case Arrivée. Les points restants peuvent servir à faire avancer un pion du partenaire. Le joueur qui n'a plus de pions en jeu continue à recevoir des cartes et joue avec les pions de son partenaire pour essayer de remporter la victoire. Lors de cette phase finale, il est essentiel pour les deux partenaires.

Pour placer le dernier pion d'un jeu sur la case Arrivée, le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Cependant, la dernière carte utilisée doit correspondre au nombre de pas nécessaires. Il arrive donc que ce pion doive faire plusieurs tours d'honneur avant que la valeur de la carte soit la bonne.

Variantes du jeu

- La règle canadienne du 7 est une variante intéressante qui valorise le jeu en équipe. Selon cette règle, il est possible de jouer les pions de son partenaire avec toutes les cartes 7 pendant toute la partie.
- On peut interdire d'utiliser le JOKER pour que le huitième pion atteignent le champ d'arrivée. L'équipe en retard a ainsi de meilleures chances de se rattraper.

Règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs

Modifier et compléter comme suit les règles décrites ci-dessus:

- Chaque joueur joue avec 4 pions. Trois pions sont placés dans la niche et un pion d'entrée de jeu sur la case Départ.
- Echange de cartes: au début de la partie, chaque joueur tire une carte de son choix parmi celles de son voisin de droite.
- Avec la carte SEPT, il est possible de se déplacer et de manger avec tous les pions. Cela permet de supprimer un blocage à la case Départ.
- Avec la carte DEUX, il est possible soit d'avancer normalement, soit de piocher la carte d'un adversaire. Le DEUX perd alors sa valeur et doit être posé au

centre du jeu, puis c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il y a dans ce cas des joueurs qui jouent plus souvent que d'autres.

- Le joueur qui pose ses 4 pions sur la case Arrivée a gagné.

Valeur des cartes



As
se placer sur la
case Départ ou
avancer d'1 ou
de 11 cases



Dame
avancer
de 12 cases



Roi
se placer sur la
case Départ
ou avancer
de 13 cases



Carte 4
avancer ou reculer
de 4 cases



Valet

avec le valet, il faut échanger un de ses pions contre un pion d'un adversaire ou de son partenaire.



Cartes à points
avancer du nombre de points indiqué sur la carte



Carte 7

Le 7 peut être divisé en n'importe quel nombre de pas en avant (p. ex. 5+2), soit pour ses propres pions, soit pour ceux de son partenaire (règle canadienne).

Les 7 pas doivent être faits. Tous les pions qui sont dépassés par le 7 doivent retourner dans la niche. (Exception: variante du jeu page 33).



Joker

case départ ou valeur au choix

Regole del gioco



9+
Età



2–6
giocatori



30–50
min.

Accessori del gioco

- 4 tavole da gioco in legno (con caselle rispettivamente di colore rosso, blu, giallo e verde)
- 2 mazzi di carte da gioco da 55 carte ciascuno
- 1 set di 24 biglie (di cui 4 rosse, 4 blu, 4 verdi, 4 gialle, 4 bianche e 4 nere)
- 1 dado
- 1 regole del gioco



Attenzione!

Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento, contiene piccole parti che possono essere ingerite.



Si prega di conservare queste avvertenze per un'eventuale corrispondenza.

Idea e obiettivo del gioco

Normalmente Brändi Dog si gioca in 4. Due giocatori formano una squadra e giocano insieme (eccezione: «Regole speciali per partite con 2, 3 e 5 giocatori»). Come nel gioco «Chi va piano va sano» si tratta di muovere le proprie biglie dal canile fino alla casella di arrivo. Il gioco però è molto più divertente, perché non conta solo la fortuna: tattica e strategia hanno un ruolo importante. Durante il gioco si viene aiutati dal compagno di squadra e rimandati indietro dagli avversari. Le biglie vengono mosse in funzione del valore delle carte giocate. Non è possibile che a vincere sia un singolo giocatore. Quando un giocatore ha portato sulla casella di arrivo tutte le proprie biglie, deve aiutare il compagno a fare lo stesso. Una squadra ha vinto solo quando tutte le sue 8 biglie sono sulla casella di arrivo.

Brändi Dog può essere giocato sotto forma di torneo.

Si gioca secondo le regole generalmente valide.

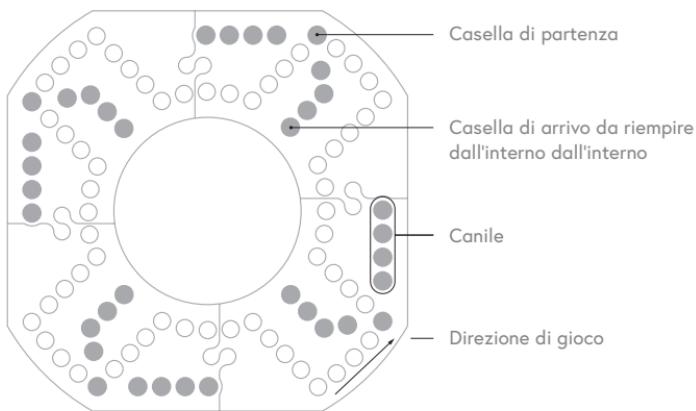
Set di espansione

Come accessorio opzionale è disponibile un set di espansione, mediante il quale è possibile giocare in 6. In tal caso è possibile formare due squadre di 3 giocatori o tre squadre di 2 giocatori. Scoprite voi quale variante trovate più divertente.

Carte

I valori delle carte sono indicati alle pagine 46/47 e nella guida rapida per iniziare. In alcuni casi, il valore della carta può essere suddiviso su più mosse. Vince chi ha buone carte, ne suddivide il valore in modo intelligente e collabora abilmente con il compagno. Durante il gioco è vietato consultarsi e rivelarsi a vicenda il valore delle proprie carte.

Principio del gioco



Inizio del gioco

Due giocatori siedono uno di fronte all'altro in diagonale, giocano insieme e formano una squadra. Ogni giocatore ha le proprie 4 biglie nel canile.

I due mazzi di 55 carte ciascuno si devono mischiare insieme. A ogni nuovo giro il compito di distribuire le carte passa al giocatore successivo.

Il «distributore delle carte» distribuisce le carte in senso antiorario.

1° giro 6 carte

2° giro 5 carte

3° giro 4 carte

4° giro 3 carte

5° giro 2 carte

Poi si ricomincia con 6 carte, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, ecc.

I giocatori raccolgono le carte. A ogni giro i compagni di squadra si scambiano una carta ciascuno tenendola coperta. Ogni giocatore non può guardare la carta ricevuta prima di averne data a sua volta una al partner. Le carte che vengono scambiate hanno lo scopo di permettere giocate più efficaci. Se ad es. il vostro partner ha ancora tutte le sue biglie nel canile, potete aiutarlo a raggiungere la casella di partenza dandogli un RE, un ASSO o un JOLLY.

Inizia il giocatore che siede alla destra del «distributore delle carte».

Per iniziare il giocatore depone una carta scoperta al centro del campo di gioco e muove la sua biglia del valore corrispondente.

Poi tocca al giocatore successivo fare la sua mossa e così via. Il giro termina quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le carte. Se un giocatore non può più muovere perché il valore delle carte non permette più alcuna mossa, tale giocatore salta il turno. Le sue carte non sono più valide e le deve deporre al centro.

A ogni giro, inizia il gioco il giocatore successivo in senso antiorario.

Come si raggiunge la casella di partenza

Le carte ASSO, RE e JOLLY permettono di posizionare una biglia sulla casella di partenza. Le biglie provenienti dal canile che vengono posizionate sulla casella di partenza bloccano il passaggio per tutte le altre (anche le proprie). Queste biglie inoltre sono protette e non possono essere rimandate nel canile.

Rimandare nel canile arrivando sulla stessa casella

Se due biglie, anche dello stesso giocatore, arrivano sulla stessa casella, quella che vi era per prima viene rimandata nel canile. Se una biglia, lungo il percorso verso la casella di arrivo, finisce una seconda volta sulla casella di partenza, non blocca il passaggio e può essere sostituita o rimandata nel canile. Le biglie che si trovano già sulla casella di arrivo non possono essere rimandate nel canile.

Rimandare nel canile sorpassando con il SETTE

Se una biglia, anche dello stesso giocatore, viene sorpassata con un SETTE (intero o suddiviso), deve tornare nel canile.

Sorpassare

Le biglie che dal canile vengono spostate nella casella di partenza non possono essere sorpassate (blocco). Per il resto è consentito sorpassare.

Scambio

Quando si gioca un FANTE bisogna scambiare una propria biglia con una biglia dell'avversario o del compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio.

Le biglie che si trovano per la prima volta nella propria casella di partenza, in quella di arrivo o nel canile non possono essere scambiate.

Se ci sono in gioco solo biglie proprie o se non c'è altra possibilità, il FANTE può essere giocato alla fine senza alcun effetto.

Obbligo di muovere

Tutte le carte devono essere giocate effettuando le relative mosse. L'obbligo di muovere ha come conseguenza che in alcuni casi si è costretti ad

effettuare mosse svantaggiose. Ad esempio, se per raggiungere la casella di arrivo serve un CINQUE e la carta successiva che si ha in mano è un SEI, significa che la biglia dovrà fare un giro supplementare.

Raggiungere la casella di arrivo

Per poter entrare nella casella di arrivo una biglia deve toccare la propria casella di partenza almeno due volte, avanzando o retrocedendo. All'interno della casella di arrivo non è consentito superare e retrocedere. La casella di arrivo va riempita dall'interno verso l'esterno. La carta SETTE è particolarmente utile per entrare nella casella di arrivo, perché può essere suddivisa in sottovalori a proprio piacere.

Velocezza alla casella di arrivo con il QUATTRO



1^o mossa: alla casella di partenza con un ASSO, RE o JOLLY.

2^o mossa: retrocedere di 4 caselle con un QUATTRO.

3^o mossa: alla casella di arrivo con un CINQUE, SEI, SETTE o OTTO.

Se la biglia è posizionata da uno a quattro caselle dopo la casella di partenza, vale la pena di retrocedere con il QUATTRO. Alla mossa successiva infatti si può avanzare direttamente fino alla casella di arrivo passando o partendo dalla casella di partenza.

Dado

Il dado è il complemento ideale per il Brändi Dog. A ogni nuovo giro, viene passato al prossimo giocatore insieme al mazzo di carte. Serve a segnalare la persona incaricata della distribuzione delle stesse, così come il numero di carte da distribuire per quel giro. Punti del dado = numero di carte.

Vince la squadra più forte

Se un giocatore ha portato tutte le proprie biglie sulla casella di arrivo, aiuta il proprio compagno di squadra. Un SETTE può essere suddiviso per portare la propria ultima biglia sulla casella di arrivo. Con i restanti punti non utilizzati è possibile muovere poi una biglia del proprio compagno di squadra. Il giocatore senza biglie continua a ricevere carte e gioca con le biglie del compagno di squadra per arrivare alla vittoria. Soprattutto nella fase finale, è importante

che i due compagni di squadra pianifichino le proprie mosse. Per portare l'ultima biglia della partita sulla casella di arrivo, non è necessario utilizzare tutte le carte. La mossa deve però corrispondere all'intero valore dell'ultima carta utilizzata. Per questo può accadere che l'ultima biglia debba fare diversi giri supplementari prima che il valore della carta le permetta di raggiungere la casella di arrivo.

Varianti del gioco

- La regola canadese del 7 è un'interessante variante che valorizza il gioco di squadra. Con questa regola, durante l'intero gioco, tutti i SETTE permettono di giocare anche con le biglie del compagno di squadra.
- Vietare che l'ottava biglia possa raggiungere la casella di arrivo con il JOLLY. In questo modo la squadra in svantaggio ha maggiori possibilità di recuperare.

Regole speciali per partite con 2, 3 e 5 giocatori

Rispetto alle regole descritte si applicano le seguenti modifiche e integrazioni.

- Ogni giocatore gioca con 4 biglie. Tre di esse vengono posizionate nel canile e una direttamente nella casella di partenza.
- Sostituzione delle carte: all'inizio del giro, ogni giocatore prende una carta a propria scelta da quelle in mano al suo vicino di destra.
- Con il SETTE è possibile muovere e mangiare tutte le biglie presenti

sulla tavola da gioco. Il blocco nella casella di partenza viene così annullato.

- Con il DUE è possibile muovere normalmente oppure prendere una carta di un avversario. In tal caso il DUE viene deposto al centro senza effetto e il gioco passa al giocatore successivo. Successivamente ci saranno giocatori con più mosse e altri con meno mosse.
- Vince il giocatore che porta per primo le proprie 4 biglie sulla casella di arrivo.

Valori delle carte



Asso
Casella di
partenza o avanti
di 1/11 caselle



Regina
Avanti
di 12 caselle



Re
Casella di
partenza o avanti
di 13 caselle



Quattro
Avanti o indietro
di 4 caselle



Fante/jack
Scambiare una propria
biglia con una biglia
del proprio compagno
o di un avversario



Sette
Può essere
suddiviso in un numero a
piacere di mosse in avanti
delle proprie biglie o di
quelle del compagno di
gioco (regola canadese).
La somma deve essere
sempre 7. Tutte le biglie
che vengono sorpassate
dal SETTE devono tornare
al canile (eccezione: va-
riante di gioco descritta
a pagina 45)



Carte numeriche
Avanti del numero
di caselle corrispon-
dente



Jolly
Casella di partenza
o valore a propria
scelta

Reglas del juego



9+
edad



2–6
jugadores



30–50
min.

Accesorios del juego

- 4 tableros de juego de madera
(cada uno con casillas rojas, azules, amarillas y verdes)
- 2 barajas de 55 cartas cada una
- 1 juego de 24 canicas (4 rojas, 4 azules, 4 verdes,
4 amarillas, 4 blancas y 4 negras)
- 1 dado
- 1 reglas del juego



¡Atención!

No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia por atragantamiento con piezas pequeñas. Guarde estas indicaciones para una posible correspondencia.



Idea y objetivo del juego

En general, juegan a Brändi Dog cuatro personas. Dos personas forman un equipo y juegan juntas (excepción: véase „Reglas especiales para 2, 3 y 5 jugadores“). Como en el parchís, se trata de sacar las propias canicas de su casa y llevarlas desde el inicio hasta la meta. Pero este juego es mucho más apasionante, pues aquí no solo es cuestión de suerte, sino sobre todo, también de táctica y estrategia. Durante el juego, el jugador recibe el apoyo de su compañero, y el adversario puede enviarle las canicas de vuelta a casa. Las canicas avanzan en función del valor de las cartas. No es posible ganar como jugador individual. Una vez que un jugador ha puesto todas sus canicas en la meta, ayuda a su compañero a hacer lo mismo. El equipo ganador es el que logra poner primero sus ocho canicas en la meta.

El Brändi Dog es apto para jugar torneos.

Se juega según las reglas generales vigentes.

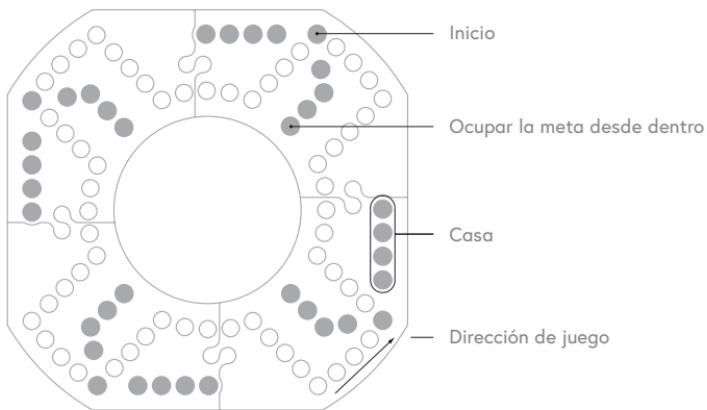
Set de ampliación

Como accesorio opcional, hay disponible un set de ampliación. Con él pueden participar en el juego seis personas. Los grupos pueden dividirse en dos equipos de tres o tres equipos de dos jugadores. Pruebe qué variante le resulta más divertida.

Cartas

Los valores de las cartas aparecen indicados en las páginas 58/59 o en la guía rápida. En algunos casos, estos pueden repartirse en distintas jugadas. Gana quien tiene buenas cartas, las distribuye de manera inteligente e interactúa hábilmente con su compañero. Está prohibido asesorarse y revelarse mutuamente los valores de las cartas durante todo el juego.

Principio del juego



Inicio del juego

Los dos miembros de un equipo, que juegan juntos, se sientan en diagonal el uno frente al otro. Cada jugador tiene sus cuatro canicas en su casa.

Se mezclan las dos barajas de 55 cartas cada una. El mazo de cartas se va pasando de mano en mano en cada ronda al jugador siguiente para que este las reparta. El jugador encargado de repartir las cartas lo hará en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

1^a ronda: 6 cartas

2^a ronda: 5 cartas

3^a ronda: 4 cartas

4^a ronda: 3 cartas

5^a ronda: 2 cartas

Después, se vuelve a empezar con 6 cartas, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, etc.

Los jugadores toman sus cartas. En cada ronda, los compañeros de un equipo se intercambian una carta tapada. Está prohibido mirar la carta recibida del compañero antes de que este haya tomado a su vez una carta. Las cartas que se intercambian es permitir movimientos inteligentes en el juego. Si, por ejemplo, su compañero sigue teniendo todas sus canicas en su casa, ayúdale a salir con un REY, un AS o un JOKER.

La persona a la derecha del encargado de repartir las cartas comienza el juego.

Pone una carta destapada en el centro del tablero de juego y avanza con su canica según el valor de la carta.

El turno para para jugar pasa después al siguiente jugador, y así sucesivamente; la ronda termina cuando todos los jugadores han colocado todas las cartas. Si un jugador ya no puede desplazarse porque los valores de sus cartas no le permiten avanzar, pasa y no juega en esa ronda. Sus cartas ya no son válidas y debe ponerlas en el centro del tablero de juego.

En cada ronda comenzará una persona distinta; el turno de comenzar pasa de una persona a la siguiente en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Cómo salir de la casa

Con las cartas AS, REY o JOKER, usted podrá sacar una canica de su casa y ponerla en la casilla de inicio. Las canicas que salen de la casa a la casilla de inicio bloquean el paso a todas las demás canicas (también a las propias). Además, esta canica estará protegida y no podrá ser enviada de vuelta a casa.

Enviar a casa una canica al entrar en la misma casilla

Si hay dos canicas en la misma casilla, incluso si son dos propias, la que se encontraba primero en la casilla debe regresar a su casa. Si una canica vuelve a la casilla de inicio en su camino a la meta, no bloquea el paso y puede

ser cambiada o enviada de vuelta a su casa. Las canicas que ya estén en la meta no podrán ser devueltas a su casa.

Enviar canicas de vuelta a casa al adelantar con el SIETE
Si una canica, incluso una propia, es sobrepasada por un «SIETE entero o dividido», debe regresar a su casa.

Sobrepasar canicas

Las canicas que pasen de la casa a la casilla de inicio no podrán ser sobrepasadas (bloqueo). En los demás casos, está permitido sobrepasar canicas.

Cambios

Si sale una JOTA, el jugador deberá cambiar una de sus canicas por otra de un adversario o de su compañero, incluso si resulta desfavorable.

Las canicas que se encuentran por primera vez en su propia casilla de inicio, en la meta o aún en su casa no pueden cambiarse.

Si solo las canicas de un mismo jugador están en camino y él no tiene ninguna otra opción de juego, puede jugar al final la JOTA sin que esto tenga efecto alguno.

Obligación de mover

Hay que jugar todas las cartas y avanzar con las canicas en función del valor de las cartas. Debido a la obligación de avanzar, es posible que usted deba hacer movimientos que le perjudiquen. Si para llegar a la meta necesita, por ejemplo, un CINCO, pero su siguiente carta es un SEIS, su canica deberá dar una vuelta de honor.

Llegada a la meta

Para llegar a la meta, una canica debe haber tocado su casilla de inicio al menos dos veces, avanzando o retrocediendo. En la meta no está permitido saltar o retroceder. La meta se ocupa desde dentro hacia fuera. La carta SIETE es especialmente útil para llegar a la meta, porque se puede dividir en los valores individuales deseados.

Llegar más rápido a la meta con el CUATRO



- 1º movimiento: pasar a la casilla de inicio con un AS, REY o JOKER.
- 2º movimiento: retroceder cuatro casillas con un CUATRO.
- 3º movimiento: alcanzar la meta con un CINCO, SEIS, SIETE u OCHO.

Si la canica se encuentra a una, dos, tres o cuatro casillas de la casilla de inicio, merece la pena retroceder con el CUATRO. En el siguiente movimiento, usted puede avanzar o llegar directamente a la meta a partir de la casilla de inicio.

Dado

El dado es el complemento ideal del Brändi Dog. Se va pasando de un jugador a otro con el mazo de cartas. Marca a la persona que debe repartir las cartas e indica cuántas cartas tienen que repartirse en la siguiente ronda.

Número de puntos = número de cartas.

Gana el equipo más fuerte

Cuando un jugador ya tiene todas sus canicas en la meta, ayuda a su compañero. Un SIETE puede dividirse en distintas fracciones para permitir a la última canica llegar a la meta. Los puntos restantes no utilizados podrán usarse después para hacer avanzar una canica del compañero. El jugador sin canicas sigue recibiendo cartas y juega para ganar con las canicas de su compañero. En la fase final es muy importante que ambos compañeros planifiquen las jugadas.

Para llevar la última canica a la meta , el jugador no está obligado a utilizar todas sus cartas. Pero el valor de la última carta utilizada debe corresponder al número de pasos necesarios. Por ello, puede suceder que esta canica tenga que dar varias vueltas de honor hasta que el número de puntos coincida.

Variantes del juego

- La regla canadiense del 7 es una variante interesante para dar más valor al juego en equipo. Según esta regla, durante todo el juego con las cartas SIETE se puede jugar adicionalmente con las canicas del compañero con todas las cartas 7.
- Prohibir que entre en la meta la octava canica con el JOKER. El equipo que se encuentra en desventaja obtendrá así más oportunidades de recuperarse.

Reglas especiales para 2, 3 y 5 jugadores

Son posibles las siguientes modificaciones o adiciones con respecto a estas reglas.

- Cada jugador juega con 4 canicas. Tres canicas se quedan en casa y una se pone directamente en la casilla de salida.
- Intercambio de cartas: al principio de la ronda, cada jugador elige una de sus cartas y se la da al jugador a su derecha.
- Con el SIETE es posible desplazarse y comer con todas las canicas del tablero. Se puede eliminar así un bloqueo en la casilla de inicio.
- Con el DOS se puede avanzar normalmente o tomar una carta de un

adversario. El DOS se coloca entonces sin ningún efecto en el centro y el turno pasa al jugador siguiente. En ese caso, habrá jugadores que juegan más a menudo que otros.

- Gana el primer jugador que lleva sus 4 canicas a su meta.

Valores de las cartas



As

Inicio o avanzar
1 casilla / 11 casillas



Dama

Avanzar 12 casillas



Rey

Inicio o avanzar
13 casillas



Carta 4

Avanzar o retroceder
4 casillas



Jota

Cambiar una de las canicas propias por otra de un adversario o del compañero



Carta 7

Puede dividirse para avanzar el número de casillas deseado con las canicas propias o las del compañero (regla canadiense). Se deben avanzar los 7 pasos.



Cartas con números
Avanzar ese número de casillas

Todas las canicas sobrepasadas por un 7 deben volver a su casa (excepción: variante del juego de la página 57).



Joker

Inicio o el uso que se desee

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch Brändi DOG können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch You can buy Brändi DOG in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch Vous pouvez acheter le jeu de Brändi DOG dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

T +41 41 349 02 19
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch