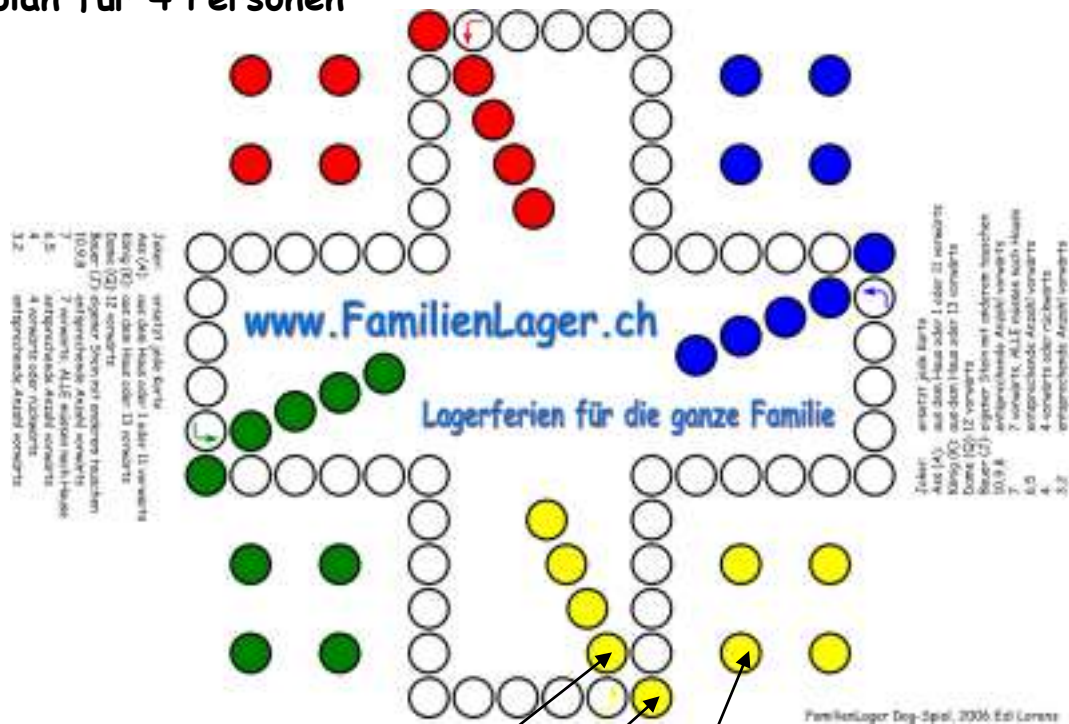


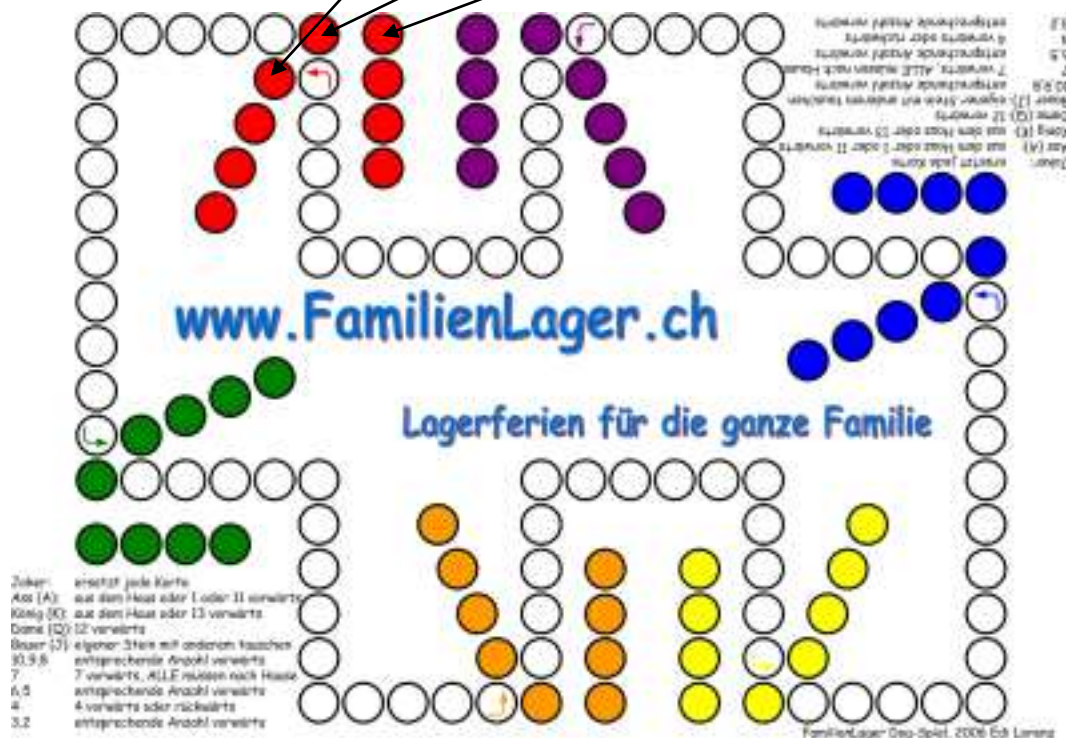
FamilienLager Dog-Spiel

Spielplan für 4 Personen



Zielraum Startfeld Haus

Spielplan für 6 Personen



Spielanleitung FamilienLager Dog-Spiel

Spielziel

Die sich gegenüberstehenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen vier Spielsteine durch Fahren gemäss Kartenwert im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Haus in den Zielraum zu bringen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Zielraum sind, ist das Spiel gewonnen.

Spielvoraussetzung / Dauer

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

Spielmaterial

Spielplan (siehe [Familienlager-Homepage](#)), 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 gegenübersetzen.

Ablauf

- Es wird bestimmt, wer die erste Kartenrunde austeilt. Der Spieler rechts vom Kartengeber (Startspieler) erhält als erster Karten. Bei Beginn erhält jeder Spieler 6 Karten.
- Vor Beginn jeder Runde tauschen die Partner gegenseitig eine Karte. Diese darf erst aufgedeckt werden, wenn eine eigene Karte verdeckt weggegeben wurde. Nach Möglichkeit versucht man, einander mit einer „nützlichen“ Karte zu helfen. Man darf dem Partner aber keine Hinweise geben, welche Karte man gerne hätte.
- Es beginnt der Spieler, der dem Kartengeber zur rechten Seite sitzt. Er legt eine Karte sichtbar in die Mitte oder neben den Spielplan, dann fährt er mit einem Spielstein den entsprechenden Kartenwert (siehe letzte Seite: Kartenwerte).
Kann ein Spieler nicht starten oder fahren, so scheidet er aus für die laufende Runde. Die restlichen Karten müssen abgelegt werden und verfallen.
- Im Gegenuhrzeigersinn legt nun ein Spieler nach dem andern eine Karte ab und fährt den entsprechenden Wert. Eine Kartenrunde dauert solange, bis jeder Spieler alle in dieser Runde verteilten Karten ausgespielt hat.
- Die nächste Kartenrunde wird vom Mitspieler, der die letzte Runde begonnen hat, ausgeteilt. Gespielte Karten bleiben auf dem Ablagestapel liegen, bis alle Karten aufgebraucht sind. Erst dann werden alle Karten neu gemischt. Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler.
- In der zweiten Runde erhalten alle 5 Karten, in der dritten Runde 4 Karten, usw. bis zu 2 Karten. Nach der 2-Karten-Runde erfolgt eine neue Runde mit 6 Karten, usw. (6, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, 3, 2, 6, 5...)

Startfeld / Sperren

Mit As, König oder Joker kann ein Stein vom Haus auf das Startfeld gesetzt werden. Der zum 1. Mal auf der Startfeld stehende Spielstein ist geschützt, d.h. er kann weder getauscht (siehe Bauer) noch heimgeschickt oder überholt werden. Diese Sperre kann weder durch einen Mitspieler, noch durch sich selbst überschritten werden (auch nicht in den Zielraum).

Steht der Spielstein durch vor- oder rückwärts fahren auf dem Startfeld (also nicht zum 1. Mal), so gilt das Feld als normales Spielfeld. Nun kann via Startfeld auch der Zielraum betreten werden.

Heimschicken

Trifft ein Spieler mit seinem Kartenwert exakt auf ein Feld, das bereits 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.

Werden Steine von der Sieben überholt - ob aufgeteilt oder nicht - so müssen diese nach Hause.

Steht ein Stein auf einem „fremden“ Startfeld, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Haus auf dieses belegte (sein) Startfeld setzen kann.

Nur zum 1. Mal auf dem eigenen Startfeld oder im Zielraum befindliche Steine können nicht heimgeschickt werden.

Überholen

...ist immer erlaubt, ausser im Zielraum oder wenn ein Spielstein auf seinem Startfeld steht.

Zugzwang

Solange man mit einer Karte einen Spielstein fahren kann, muss dieser auch bewegt werden. Jede Karte, auch die Sieben, muss ausgefahren werden, insbesondere um die Steine im Zielraum zu platzieren. 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.

Zielraum

Der Zielraum wird immer via Startfeld betreten. Um in den Zielraum zu gelangen, muss das Startfeld mindestens 2 Mal berührt werden. Es darf nur vorwärts in den Zielraum eingefahren werden. Man kann nicht mehr aus dem Zielraum herausfahren.

Im Zielraum dürfen keine Spielsteine übersprungen werden. Es muss die genaue Punktzahl gefahren werden. Ist der Kartenwert dafür zu hoch, muss eine weitere Runde gefahren werden.

Ausnahme: Braucht z.B. ein Spieler für seinen letzten Stein noch 2 Punkte, so darf er dafür eine Sieben einsetzen. Die restlichen 5 Punkte muss er zwingend mit einem Stein seines Partners fahren. Ist dies nicht möglich, muss er eine weitere Runde fahren.

Es dürfen keine anderen Mitspieler in den eigenen Zielraum fahren.

Spiel-Ende

Es ist nicht möglich, als Einzelspieler zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine eines Zweierteams im Zielraum sind, ist das Spiel gewonnen. Hat ein Spieler alle eigenen Steine im Zielraum, so hilft er seinem Partner, indem er mit dessen Steinen, aber weiterhin mit eigenen Karten fährt. Die Partner dürfen sich insbesondere beim Kartentausch nicht absprechen.

Variante erschwertes Spielende: Vor Spielbeginn kann abgemacht werden, dass das Spiel nicht mit einem Joker beendet werden darf. Ohne Abmachung darf man das Spiel auch mit dem Joker beenden.

Variante für 3 Personen:

2 Spieler spielen im Team gegen den dritten Einzel-Spieler. Alle Spieler kommen gleich häufig an die Reihe. Der Einzelspieler spielt nur mit seinen 4 Figuren und Karten. Er darf mit jeder beliebigen Karte aus dem Haus auf das Startfeld ziehen (nicht nur Ass, König, Joker).

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 Eigenes! Man kann auch mit mehreren eigenen Spielsteinen gegnerische Spielsteine schlagen.
Wird auch zum "Aufräumen" im Zielraum verwendet. Wenn alle eigenen Spielsteine im Zielraum sind, müssen 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 in den Zielraum.
- 3 muss 3 Felder vorwärts gefahren werden.
- 2 muss 2 Felder vorwärts gefahren werden.