

Johannes Schmidauer-König

DOG[®] *Royal*

JETZT WIRD ZURÜCKGEBISSEN
ENCORE PLUS MORDANT
ADESSO SI RICAMBIA IL MORSO
TIME TO BITE BACK



DE Spielanleitung FR Les règles du jeu IT Regole del gioco GB Rules of the game



Schmidt

DOG[®] Royal

**EIN SPANNENDES
PARTNERSPIEL
VON JOHANNES
SCHMIDAUER-
KÖNIG FÜR
2-6 SPIELER.**



ACHTUNG!

DOG (Artikelnummer 49201) erfreut sich seit vielen Jahren wachsender Beliebtheit. Wenn Sie DOG noch nicht kennen, sollten Sie dieses Spiel zunächst ohne die „Royal“-Regeln am Ende der Anleitung spielen. So können Sie DOG in einer neuen Grundspielvariante spielen und lernen dadurch stufenweise alle Elemente. Sollten Sie DOG bereits gespielt haben, genügt es, die Regeländerungen, die unter „Royal“ zusammengetragen sind, sowie die Beschreibungen der neuen Karten (rot markiert), zu lesen. Bis auf die ursprüngliche 7 und den Joker sind alle Karten des Original-DOG auch im DOG Royal enthalten.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 110 Spielkarten (je 10x die 11 und 13, je 7x 2, 3, 4, 5, 6, 1-7, 8, 9, 10, 12, = und Tauscher, 6x Magnet)
- 24 Spielfiguren (pro Farbe 4 Figuren (König, Ritter, Bürger und Narr))

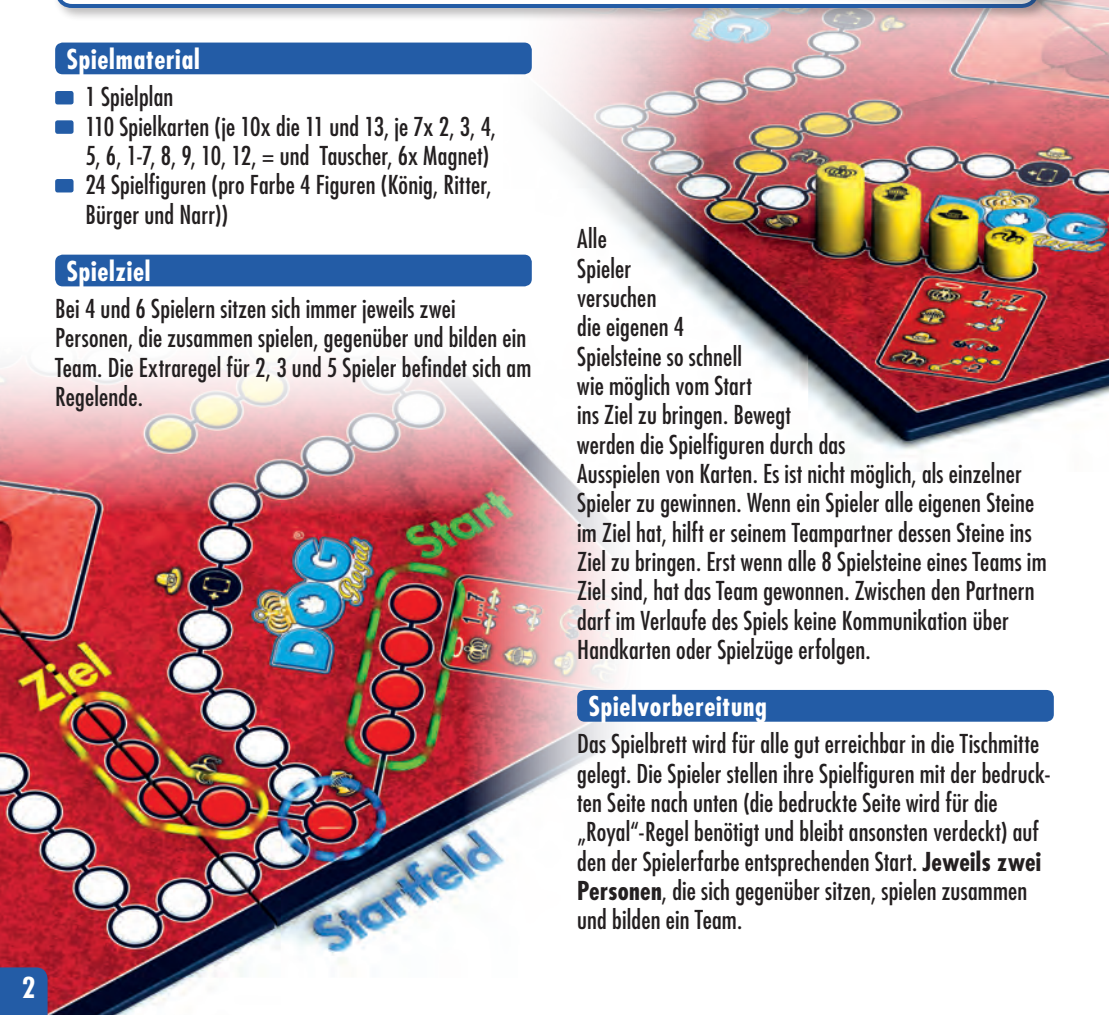
Spielziel

Bei 4 und 6 Spielern sitzen sich immer jeweils zwei Personen, die zusammen spielen, gegenüber und bilden ein Team. Die Extraregel für 2, 3 und 5 Spieler befindet sich am Regelende.

Alle Spieler versuchen die eigenen 4 Spielsteine so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu bringen. Bewegt werden die Spielfiguren durch das Ausspielen von Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Steine im Ziel hat, hilft er seinem Teampartner dessen Steine ins Ziel zu bringen. Erst wenn alle 8 Spielsteine eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen. Zwischen den Partnern darf im Verlaufe des Spiels keine Kommunikation über Handkarten oder Spielzüge erfolgen.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Spieler stellen ihre Spielfiguren mit der bedruckten Seite nach unten (die bedruckte Seite wird für die „Royal“-Regel benötigt und bleibt ansonsten verdeckt) auf den der Spielerfarbe entsprechenden Start. **Jeweils zwei Personen**, die sich gegenüber sitzen, spielen zusammen und bilden ein Team.



Spielablauf

Ein Spieler wird bestimmt, die Karten zu mischen. Er mischt die Karten gründlich und teilt an jeden Spieler verdeckt 5 Karten aus. Anschließend gibt er für die nächste Runde den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der ihn erst einmal zur Seite legt. Nach dem Austeilen der Karten tauschen die Teampartner gegenseitig je eine Karte verdeckt aus. Die neue Karte vom Partner darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Partner geschoben wurde. Dieses Tauschen sollten die Partner nutzen, um einander zu helfen. Wenn z.B. der Partner keine Figuren auf der Laufbahn hat, ist es sinnvoll ihm eine Startkarte zuzuschieben.

Zu Spielbeginn dürfen die Spieler jeweils noch eine Spielfigur auf ihr Startfeld setzen.

Der Spieler, der den Kartenstapel vor sich hat, beginnt das Spiel, indem er eine Handkarte offen in die Mitte des Spielfeldes legt und eine seiner Spielfiguren entsprechend bewegt. Der Spieler **zieht keine Karte nach!** Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe usw. Kann ein Spieler keine seiner Figuren bewegen, so zeigt er seine Karten vor. Die Karten verfallen und werden unter den Ablagestapel gelegt. Der Spieler scheidet für diese Runde aus. Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt oder abgelegt wurden.

In der zweiten Runde verteilt der Spieler, der den Kartenstapel hat, erneut an alle Spieler je 5 Karten, und gibt den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der in dieser Runde beginnt. So wechseln das Austeilen der Karten und der Rundenbeginn von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weiter. Sollte der Kartenstapel zum Austeilen nicht mehr ausreichen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel verwendet.

Nach jedem Austeilen von 5 Karten wird zu Rundenbeginn dem Partner immer eine Karte verdeckt zugeschoben.

Startfeld

Um eine Figur vom Start auf das Startfeld setzen zu können, wird eine Startkarte (Karte mit dem Symbol Ⓢ) benötigt. Eine Spielfigur auf ihrem gleichfarbigen Startfeld **blockiert eigene und fremde Figuren**. Dabei ist es gleich, ob sie durch Herausziehen aus dem Start oder durch Umrunden der Laufstrecke auf das Startfeld gezogen wurde.

Eine Figur auf dem eigenen (gleichfarbigen) Startfeld ist **geschützt und kann nicht geschlagen oder**

getauscht werden. Sie darf von keiner anderen Figur (fremde und eigene) überholt werden.

Bewegen und Schlagen

Die Spielfiguren werden durch das Ausspielen von Karten bewegt. Spielt ein Spieler z.B. eine 5 aus, muss er eine seiner Spielfiguren um **genau 5 Felder** im Uhrzeigersinn weiterbewegen. Beim Bewegen dürfen eigene und fremde Figuren übersprungen werden (Ausnahme: blockierte Startfelder sowie Zielfelder), wobei das übersprungene Feld mitgezählt wird.

Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Endet der Zug eines Spielers auf einem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so wird diese Figur (auch eine eigene) geschlagen und in den gleichfarbigen Start zurückgestellt.

Zugzwang

Jede Karte **muss komplett ausgeführt** werden. Es ist nicht möglich, Punkte verfallen zu lassen. So kann es durchaus auch passieren, dass ein Spieler, der z.B. mit 5 Schritten ins Ziel kommen würde, nur noch höhere Karten auf der Hand hat und somit am Ziel vorbei geht und mit der Figur eine weitere Runde drehen muss. Grundsätzlich können nur eigene Figuren gezogen werden.

Ziel

Im Ziel sind die Figuren sicher. Dort darf weder übersprungen noch geschlagen oder rückwärts gelaufen werden. Eine

Figur kann immer nur **vorwärts über das Startfeld** ins Ziel gezogen werden. Allerdings darf das **nicht direkt vom Startfeld** aus geschehen, auch wenn die Figur bereits eine Runde gelaufen ist.



Karten mit blauem Hintergrund

Bei allen Karten mit einem blauen Hintergrund wird die Spielfigur entsprechend der Zahl vorwärts bewegt.



Karten mit rotem bzw. grünem Hintergrund und ihre Sonderfunktionen



Mit dieser Karte wird **eine Figur um bis zu 7 Felder** vorwärts gezogen.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der eine Figur vom Start auf das Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** kann mit dieser Karte auch eine Figur um 1 Feld **oder** um 11 Felder vorwärts bewegt werden.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der eine Figur vom Start auf das Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** kann mit dieser Karte auch eine Figur um 13 Felder vorwärts bewegt werden.



Tausch: Mit dieser Karte **muss** eine **eigene** Spielfigur mit einer vom Gegner oder Partner **getauscht** werden, auch wenn das ein Nachteil sein kann. Geschützte Spielfiguren (Figuren auf dem gleichfarbigen Startfeld) oder Figuren, die schon im Ziel sind, dürfen nicht getauscht werden. Sind nur eigene bzw. geschützte Figuren auf dem Weg, kann die Karte nicht ausgespielt werden.



Magnet: Mit dem Magneten wird **eine Figur vorwärts direkt auf das Feld hinter die nächste Figur** (egal welcher Farbe) gezogen. Dies kann eine beträchtliche Strecke sein. Die Figur muss komplett an die Figur herangezogen werden, so dass sie direkt hinter ihr steht. Es ist nicht erlaubt, vorher stehen zu bleiben. Der Magnet ist **nur auf der umlaufenden Bahn einzusetzen**. Mit einem Magneten kann ein Spieler nicht ins Ziel ziehen, bzw. im Ziel Figuren vorwärts bewegen.

Kopie: Diese Karte **kopiert die letzte gespielte Karte** (nicht deren gewählte Funktion). Für den Spieler verhält es sich, als ob er die zuvor gespielte Karte selbst ausgespielt hätte. Wird eine Kopie z.B. nach einer 1-7 gespielt (der Spieler ist 3 Felder weit gezogen), darf der Ausspieler auch 1-7 Felder weit gehen (z.B. 6 Felder). Die Kopie gilt **nicht rundenübergreifend**. Sie kann also nicht als erste Karte einer neuen Runde (mit 5 Karten für jeden Spieler) ausgespielt werden. Durch das Nachziehen von Karten auf den Sonderfeldern (siehe Royal-Regel) kann es vorkommen, dass zum Ende einer Runde nur noch ein Spieler Karten besitzt und diese nacheinander ausspielt, da die anderen Spieler keine Karten mehr besitzen. In diesem Fall ist es möglich, dass er mit der Kopie eine eigene Karte kopiert.





Beim Ausspielen kann sich der Spieler entscheiden, ob er 4 Felder **vorwärts** oder **rückwärts** ziehen möchte. Diese Karte ist die einzige Karte, mit der Spielfiguren rückwärts bewegt werden können. Besonders reizvoll ist es, eine Figur, die auf dem Startfeld steht, um 4 Felder rückwärts zu ziehen. So kann die Spielfigur – wenn sie nicht von einem Mitspieler geschlagen wird – mit der nächsten Karte (eine 1-7, 5, 6 oder 8) gleich ins Ziel gezogen werden. **Wenn eine Figur rückwärts gezogen wird, dürfen dabei andere Spielfiguren übersprungen werden.**



Mit dieser Karte kann eine Figur um 10 Felder vorwärts bewegt werden. Die Sonderfunktion tritt nur bei „Royal“ auf (siehe Royal-Regel).

Beispiel:



Der grüne Spieler besitzt als Handkarten eine 4, eine 1-7 und einen Magneten. Er könnte mit der hinteren Figur (A) und der 1-7 oder dem Magneten bis auf das schwarze Feld hinter die rote Figur vorrücken oder mit der 1-7 sechs Felder vorwärts gehen und die rote Figur schlagen. Andererseits könnte er mit der 1-7 die Figur B ein Feld vorrücken um im Ziel die Lücke zu füllen. Etwas riskoreicher wäre es, mit der 4 die Figur C vier Felder zurückzuziehen (auf das Feld vor der roten Figur), um in der nächsten Runde dann mit der 1-7 ins Ziel zu ziehen. Dann bestünde aber die Gefahr, dass der rote Spieler mit einer 1/11 oder einer 1-7 die Figur C schlagen könnte.

Spielziel

Nachdem ein Spieler alle seine Figuren ins Ziel gezogen hat, hilft er seinem Partner und bewegt dessen Figuren, wenn er eine Karte ausspielt. Der Spieler erhält weiterhin Karten ausgeteilt. Jetzt versucht das Team zusammen, die letzten Figuren ins Ziel zu bekommen. Allerdings darf auch in der Endphase wie im gesamten Spiel zwischen den Partnern keine Kommunikation über Handkarten oder Spielzüge erfolgen.

Sobald mit einem komplett ausgeführten Zug (es dürfen keine Punkte verfallen) die letzte Figur eines Teams im Ziel gelandet ist, steht das Siegerteam fest. Alle restlichen Handkarten werden abgelegt. Es kann passieren, dass die letzte Figur mehrere Runden drehen muss, bis sie ins Ziel kommt.

Spielende

Das Team, das es als Erstes geschafft hat, mit allen 8 Figuren ins Ziel zu ziehen, gewinnt das Spiel.

Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Die Spieler spielen nicht als Partner, sondern jeder für sich.
- Kann ein Spieler mit seinen Handkarten keine Figur ziehen, muss er eine seiner Karten abwerfen und darf eine neue Karte nachziehen. Wenn er mit dieser Karte auch nicht ziehen kann, muss er – statt einen ordentlichen Zug zu machen – eine seiner Handkarten abwerfen (damit alle Spieler gleich viel Karten haben).
- Kartentausch: Zu Beginn der Runde schiebt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl an seinen linken Nachbarn.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster 4 Figuren im Ziel hat.

Royal

Bei „Royal“ werden die Figuren mit der bedruckten Seite nach oben (König, Ritter, Bürger und Narr) gespielt. Die Kartenanzahl ändert sich von Runde zu Runde nicht (anders als bei DOG, Artikelnummer 49201). Es werden zu Rundenbeginn immer **5 Karten** ausgeteilt.

Zu **Spielbeginn**, nachdem die Partner ihre Karten getauscht haben, stellt jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgend, eine beliebige eigene Figur auf sein Startfeld. Jeder Spieler startet also mit einer Figur auf dem Startfeld. Welche Figur er wählt, bleibt ihm überlassen. Die Rangfolge (s. u.) spielt dabei keine Rolle. Diesen Sonderstart gibt es nur zu Spielbeginn – nicht vor jeder neuen Runde.

Rangfolge

Zwischen den Figuren wird eine Rangfolge eingeführt, die auch für die Figuren der eigenen Farbe gilt. Die ranghöchste

Figur ist der König, gefolgt vom Ritter, dem Bürger und dem Narren als rangniedrigste Figur. Diese Rangfolge ist auf dem Spielplan noch einmal abgebildet. Grundsätzlich darf immer jede Figur bewegt werden. Will ein Spieler aber **eine Figur überholen**, muss er dabei die **Rangfolge beachten**. Eine Figur darf immer nur **gleich-rangige oder rangniedrigere Figuren überholen**. Ein Bürger darf also an anderen Bürgern oder Narren vorbeiziehen. Um eine ranghöhere Figur zu überholen, benötigt er eine grüne Karte.



Mit grünen Karten wird die Rangfolge der Figuren außer Kraft gesetzt. Somit kann eine rangniedrigere Figur auch eine ranghöhere Figur überspringen. Ein

Startfeld, das mit einer gleichfarbigen Figur besetzt ist, blockiert aber weiterhin (Ausnahme: Ritter). Auch im Ziel darf weiterhin nicht übersprungen werden.



Zahlenkarte oder durch den Magneten geschehen. Durch Tauschen von zwei Figuren (von denen eine auf einem Sonderfeld steht) bekommt der Spieler keine neue Karte.

Schlagen

Seine Majestät der **König darf nur von anderen Königen geschlagen werden!** Ansonsten darf **jede Figur jede andere schlagen (auch ranghöhere).**

Sonderfall blockierte Startfelder: Eine fremde Figur auf dem eigenen Startfeld darf von jeder startenden Figur geschlagen werden. Somit darf z.B. auch ein fremder König auf meinem eigenen Startfeld von einem startenden Narren (aber auch von einem Narren, der eine komplette Runde gelaufen ist) geschlagen werden. Es ist also nicht möglich, das Startfeld eines Mitspielers zu blockieren.

Sonderfelder



Ein Spieler, der eine Figur aktiv auf ein Sonderfeld (siehe Abbildung links) zieht, zieht **sofort eine zusätzliche Karte** vom Kartenstapel. Dies kann durch eine

Sonderfähigkeiten

Alle Figuren besitzen eine Sonderfähigkeit, die es geschickt zu nutzen gilt:



König: Der König ist zwar langsam, dafür aber relativ sicher. Denn ein König kann **nur von einem anderen König geschlagen** werden. Dafür darf der König **nur mit Karten des Wertes 1 bis 7 laufen**. Auf allen Karten, mit denen der König nicht laufen kann, ist eine durchgestrichene Krone abgebildet. Startkarten zum Starten sowie ein Magnet oder ein Tauscher dürfen auf einen König gespielt bzw. angewandt werden. Achtung: Ein Kopierer darf für einen König nur dann gespielt werden, wenn die zuvor gespielte Karte auch für den König regulär eingesetzt werden kann.



Ritter: Für den Ritter sind **Startfelder**, die von einer gleichfarbigen Figur besetzt sind, **keine Blockade**. Er darf sie nicht betreten, aber über sie hinweg ziehen. Allerdings muss er hierbei auch die Rangfolge einhalten. So darf er an einem König auf dessen Startfeld vorbeiziehen, benötigt dafür aber eine grüne Karte. Alle anderen Figuren auf dem Startfeld können vom Ritter mit beliebigen anderen blauen und roten Karten (Ausnahme: Magnet) übersprungen werden. Als einzige Figur kann der Ritter beim ins Ziel ziehen auch über einen eigenen Stein auf dem Startfeld in sein eigenes Ziel ziehen.



Bürger: Wenn der Bürger auf ein Sonderfeld zieht, **darf er**, nachdem er eine Karte gezogen hat, **auf das nächste freie Sonderfeld** im Uhrzeigersinn springen. Damit kann er auch an ranghöheren Figuren oder an blockierten Startfeldern vorbeikommen.



Narr: Der Narr kann, **wenn er ins Ziel hineinzieht, bis zu 2 Punkte verfallen lassen**. Im Verlaufe des Spiels darf der Narr auf der umlaufenden Bahn – wie alle anderen Figuren auch – keine Punkte verfallen lassen.

DOG[®] Royal

UN JEU D'ÉQUIPES
PASSIONNANT DE
JOHANNES
SCHMIDAUER-
KÖNIG POUR
2 À 6 JOUEURS



ATTENTION :

DOG (référence 49201) est de plus en plus populaire depuis plusieurs années. Si vous ne connaissez pas encore DOG, vous devriez d'abord jouer à ce jeu avant d'essayer la variante « Royal » expliquée à la fin de la règle. Vous découvrirez ainsi une nouvelle version du jeu de base DOG et vous apprendrez progressivement tous les éléments à connaître. Si vous avez déjà joué à DOG, il vous suffit de lire les modifications des règles dans la partie « Royal » et la description des nouvelles cartes indiquées ci-après. A l'exception du « 7 » et du joker de la version originale, vous retrouverez dans DOG Royal toutes les cartes du jeu DOG original.

Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu
- 110 cartes (10 cartes 11, 10 cartes 13, 7 cartes 2, 3, 4, 5, 6, « 1-7 », 8, 9, 10, 12, « = » et « échange », 6 cartes « aimant »)
- 24 pions (4 pions par couleur : roi, chevalier, citoyen et fou)

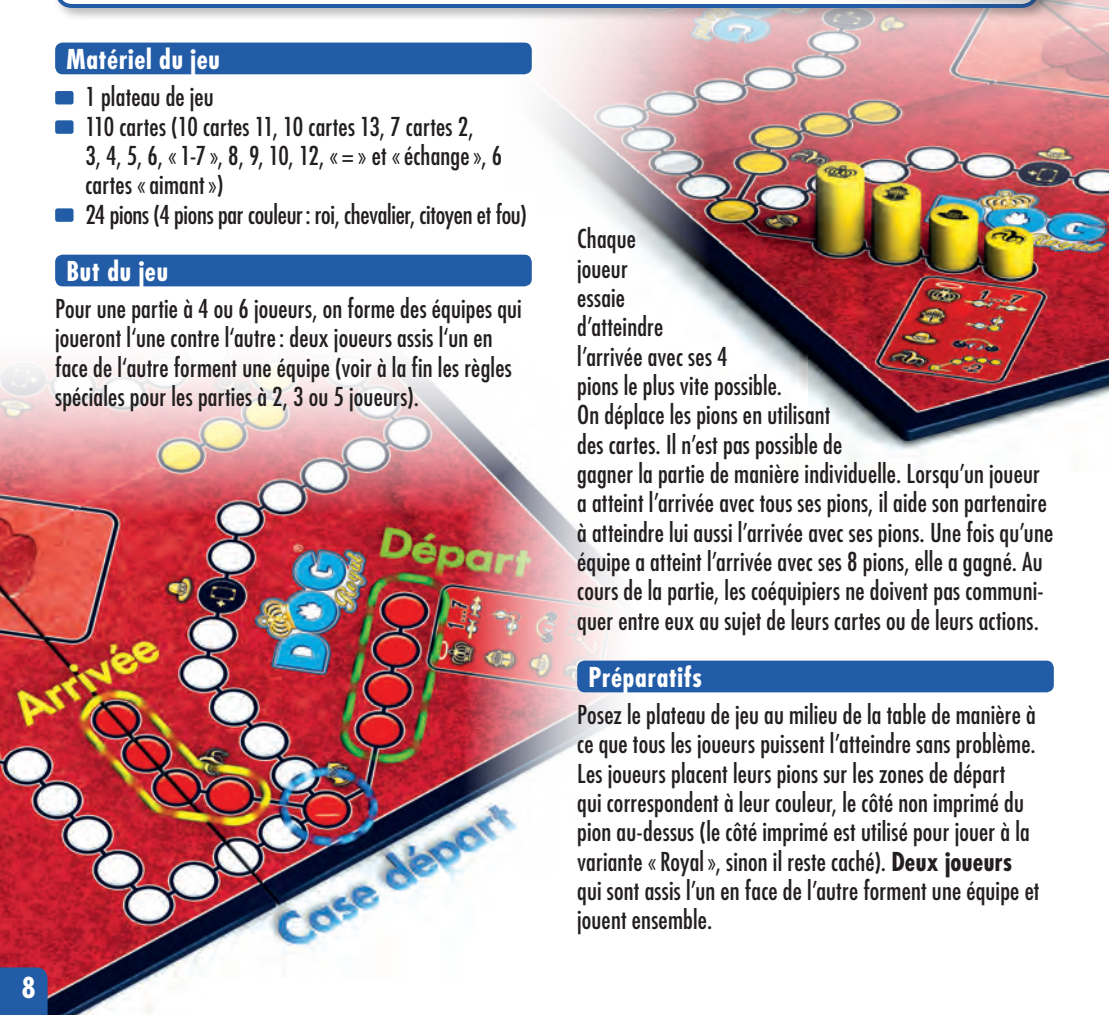
But du jeu

Pour une partie à 4 ou 6 joueurs, on forme des équipes qui joueront l'une contre l'autre : deux joueurs assis l'un en face de l'autre forment une équipe (voir à la fin les règles spéciales pour les parties à 2, 3 ou 5 joueurs).

Chaque joueur essaie d'atteindre l'arrivée avec ses 4 pions le plus vite possible. On déplace les pions en utilisant des cartes. Il n'est pas possible de gagner la partie de manière individuelle. Lorsqu'un joueur a atteint l'arrivée avec tous ses pions, il aide son partenaire à atteindre lui aussi l'arrivée avec ses pions. Une fois qu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses 8 pions, elle a gagné. Au cours de la partie, les coéquipiers ne doivent pas communiquer entre eux au sujet de leurs cartes ou de leurs actions.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Les joueurs placent leurs pions sur les zones de départ qui correspondent à leur couleur, le côté non imprimé du pion au-dessus (le côté imprimé est utilisé pour jouer à la variante « Royal », sinon il reste caché). **Deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre forment une équipe et jouent ensemble.



Déroulement de la partie

Un joueur est désigné pour mélanger les cartes soigneusement, puis il en distribue 5 à chaque joueur, face cachée. Ensuite, il fait passer la pioche à son voisin de gauche pour la manche suivante. Pour le moment, ce dernier la laisse de côté. Une fois les cartes distribuées, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cette occasion pour s'entraider. Si, par exemple, le partenaire n'a pas de pion sur le parcours, on peut l'aider avec une carte « départ » pour qu'il puisse démarrer.

Au début de la partie, les joueurs peuvent placer chacun un pion sur leur case départ.

Le joueur devant lequel se trouve la pioche commence la partie. Il place l'une de ses cartes au milieu du plateau de jeu, face visible, et déplace l'un de ses pions en fonction de la carte jouée. Ensuite, **il ne pioche pas de nouvelle carte!** Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer une carte, et ainsi de suite. Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses pions, il doit montrer ses cartes. Il ne peut plus utiliser ses cartes et les place sous la pile de défausse. Le joueur doit abandonner pour cette manche. Une manche est finie lorsque toutes les cartes sont jouées ou défaussées.

Dans la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pioche distribue à nouveau 5 cartes à chaque joueur et fait passer la pioche à son voisin de gauche, qui commence cette manche. De cette manière, le rôle de distribuer les cartes et de commencer la nouvelle manche passe à chaque manche d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Si la pioche ne suffit pas pour donner le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Au début de chaque manche, après la distribution de cartes, on échange une carte face cachée avec son partenaire.

Case départ

Pour pouvoir amener un pion de la zone de départ à la case départ, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole ⤴). Sur la case départ de sa couleur, un pion bloque **les pions des autres joueurs, mais aussi ses propres pions** – peu importe que le pion s'y trouve parce qu'on l'a sorti de la zone de départ ou parce qu'il a fait le tour du parcours.

Aussi longtemps qu'un pion se trouve sur la case départ de sa couleur, ce pion est protégé et ne peut pas être pris ou

échangé. Il ne peut pas non plus être doublé, ni par un pion d'un autre joueur ni par l'un de ses propres pions.

Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur joue un 5, par exemple, il doit déplacer l'un de ses pions de 5 cases **exactement** en suivant le sens des aiguilles d'une montre. En déplaçant un pion, on peut sauter ses propres pions et les pions d'autres joueurs (exception : les cases départ bloquées et les cases arrivée), mais la case sautée compte quand même.

Un seul pion doit se trouver sur une case. Si un joueur atteint une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, il prend celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le place de nouveau dans la zone de départ de la couleur correspondante.

Obligation

On **doit** exécuter complètement chaque carte. On est obligé d'utiliser **tous les points** de la carte. Il est donc possible, par exemple, qu'un joueur qui pourrait atteindre l'arrivée avec 5 cases et qui n'a que des cartes supérieures à 5 en main soit obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours avec son pion. En principe, un joueur ne peut déplacer que ses propres pions.

Arrivée

Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut ni sauter,

ni prendre, ni aller en arrière. On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée **en passant par la case départ et en avançant**. Cependant, il n'est **pas possible d'atteindre l'arrivée en partant directement de la case départ** (même si le pion a déjà fait le tour du parcours).



Les cartes à fond bleu

Quand on joue une carte à fond bleu, on avance son pion en fonction du nombre indiqué sur la carte.





Avec cette carte, on avance un pion d'1 à 7 cases.



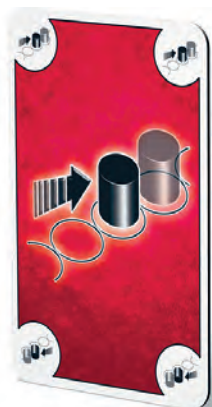
C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 1 ou de 11 cases.



C'est une **carte « départ »**, avec laquelle on peut placer sur la case départ un pion qui se trouve encore dans la zone de départ. **De manière alternative**, on peut utiliser cette carte pour avancer un pion de 13 cases.



Echange : Quand on joue cette carte, on **doit échanger** un de ses **propres** pions avec un pion d'un adversaire ou de son partenaire – même si cela présente un inconvénient. On ne peut échanger ni les pions protégés (les pions qui se trouvent sur la case départ de leur couleur), ni les pions qui ont déjà atteint l'arrivée. Si on voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, on ne peut pas jouer cette carte.



Aimant : Avec cette carte, on **avance un pion directement jusqu'à la case située derrière le pion suivant** (quelle que soit la couleur de celui-ci). Cela peut représenter une avancée considérable. Le pion doit être déplacé de manière à se trouver juste après l'autre pion. Il n'est pas possible de s'arrêter avant. L'aimant ne peut être utilisé **que le long du parcours**. Un joueur ne peut pas utiliser l'aimant pour atteindre l'arrivée, ni pour avancer un pion qui se trouve déjà à l'arrivée.

Copie : cette carte **copie la dernière carte jouée** (pas la fonction de cette carte qui a été choisie). Pour le joueur qui utilise cette carte, c'est comme s'il avait joué lui-même la carte précédente. Par exemple, si une carte « copie » est utilisée après une carte « 1-7 » (avec laquelle un pion a été avancé de 3 cases), le joueur peut lui aussi avancer d'1 à 7 cases (de 6 cases par ex.). La carte « copie » **n'est pas valable après un changement de manche**. Elle ne peut donc pas être jouée comme première carte d'une nouvelle manche (lorsque chaque joueur vient de recevoir 5 cartes). Du fait des cases spéciales qui font piocher des cartes (voir la variante « DOG Royal »), il peut arriver qu'à la fin d'une manche, un seul joueur possède encore des cartes et les joue l'une après l'autre parce que les autres joueurs n'ont plus de carte. Dans ce cas, il est possible qu'avec une carte « copie », il copie l'une de ses propres cartes.





Lorsqu'un joueur joue cette carte, il peut décider s'il veut **avancer ou reculer** son pion de 4 cases. Le 4 est la seule carte avec laquelle on peut aller en arrière. Il est particulièrement intéressant de faire reculer de 4 cases un pion qui se trouve sur la case départ. De cette manière, on peut le faire entrer directement dans la zone d'arrivée avec la carte suivante (un « 1-7 », un 5, un 6 ou un 8) – si personne ne le prend ! **En reculant un pion, on peut sauter d'autres pions.**



Avec cette carte, on peut avancer un pion de 10 cases. **La fonction spéciale n'est utilisable que dans la variante « Royal »** (voir la partie « Royal » de la règle).

Exemple :



Le joueur vert a en main un 4, un 1-7 et un aimant. Avec le 1-7 ou l'aimant, il pourrait faire avancer son pion le plus en retrait (A) jusqu'à la case noire située derrière le pion rouge, ou avancer de six cases avec le 1-7 et prendre le pion rouge. Il pourrait par ailleurs avancer d'une case le pion B avec le 1-7 pour combler le vide dans la zone d'arrivée. Il pourrait aussi, avec son 4, reculer le pion C de quatre cases (jusqu'à la case située devant le pion rouge), pour le faire entrer directement dans la zone d'arrivée avec le 1-7 au cours de la manche suivante. Mais ce serait un peu plus dangereux, car cela impliquerait de courir le risque que le joueur rouge prenne le pion C avec un 1/11 ou un 1-7.

Le partenaire

Une fois qu'un joueur a fait entrer tous ses pions dans la zone d'arrivée, il aide son partenaire et déplace les pions de celui-ci quand il joue une carte. Le joueur reçoit toujours des cartes. Maintenant, l'équipe essaie ensemble d'atteindre l'arrivée avec les derniers pions. Néanmoins, pendant la phase finale comme pendant le reste de la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur des actions.

Dès qu'une équipe fait entrer son dernier pion dans la zone d'arrivée en exécutant complètement l'action d'une carte (on doit utiliser tous les points de la carte qu'on joue), cette équipe est déclarée vainqueur. Les joueurs défaussent toutes les cartes qu'ils ont encore en main. Il est possible que le dernier pion doive faire plusieurs tours du parcours avant d'atteindre l'arrivée.

Fin de la partie

La première équipe à faire entrer ses 8 pions dans la zone d'arrivée gagne la partie.

Règles spéciales pour une partie à 2, 3 ou 5 joueurs

Les règles sont identiques à celles décrites ci-dessus, avec les modifications et ajouts suivants :

- Les joueurs ne jouent pas en équipe, mais chacun pour soi.
- Si un joueur ne peut déplacer aucun pion avec ses cartes, il doit écarter l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle. S'il ne peut toujours pas déplacer de pion, il doit passer son tour et écarter l'une de ses cartes (de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes).
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne une carte de son choix à son voisin de gauche.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

Royal

Pour jouer à « Royal », on utilise les pions avec le côté imprimé au-dessus (roi, chevalier, citoyen et fou). Le nombre de cartes distribuées ne change pas de manche en manche (contrairement à la règle originale de DOG, référence 49201). On distribue toujours **5 cartes** au début d'une manche.

Au début de la partie, une fois que les partenaires de chaque équipe ont échangé une carte, chaque joueur — en commençant par le joueur de départ et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre — place l'un de ses pions sur sa case départ. Chaque joueur démarre donc avec un pion sur sa case départ. A lui de choisir quel pion il décide d'y placer. La hiérarchie (voir ci-après) n'a aucune importance. Ce départ spécial n'a lieu qu'au début de la partie, pas avant chaque nouvelle manche.

Hiérarchie

Une hiérarchie est instaurée entre les pions. Le pion le plus haut dans la hiérarchie est le roi, suivi du chevalier, puis

du citoyen et enfin du fou, qui est le pion le plus bas dans la hiérarchie. Cette hiérarchie est représentée sur le plateau de jeu. En principe, on peut toujours déplacer n'importe quel pion. Mais si un joueur veut **doubler un pion**, il doit **prendre en compte la hiérarchie**. Un pion ne peut doubler qu'un pion de même rang ou de rang inférieur. Un citoyen ne peut donc doubler que d'autres citoyens ou des fous. Pour doubler un pion de rang supérieur, il faut une carte verte.



Avec les cartes vertes, la hiérarchie entre les pions est annulée. Ainsi, on peut doubler un pion de rang supérieur. Mais une case départ occupée par un pion de la

même couleur continue de bloquer les autres pions (à l'exception du chevalier). Dans la zone d'arrivée non plus, on ne peut pas doubler.



aimant. Si le joueur procède à un échange entre deux pions (dont l'un se trouve sur une case spéciale), il ne reçoit pas de nouvelle carte.

Prendre

Sa Majesté le roi **ne peut être pris que par d'autres rois** ! En-dehors de cette règle, **un pion peut prendre n'importe quel autre pion (même un pion de rang supérieur)**.

Cas particulier des cases départ bloquées : Sur la case départ de sa propre couleur, on peut prendre un pion d'un autre joueur avec n'importe lequel de ses pions venant de la zone de départ. Par exemple, sur ma propre case départ, je peux prendre un pion d'un autre joueur – même un roi – avec un fou venant de ma zone de départ (y compris avec un fou ayant effectué un tour complet du parcours). Il n'est donc pas possible de bloquer la case départ d'un coéquipier.

Cases spéciales



Un joueur qui déplace un pion jusqu'à une case spéciale (voir illustration à gauche) peut piocher **aussitôt une carte supplémentaire**. Le joueur peut atteindre

cette case grâce à une carte avec un nombre ou grâce à un

Fonctions spéciales

Tous les pions possèdent une fonction spéciale, qu'il s'agit d'utiliser habilement :



Roi : Le roi est lent, mais c'est un pion sûr. Car le roi **ne peut être pris que par un autre roi**. Toutefois, le roi ne peut être déplacé **qu'avec une carte numérotée de 1 à 7**. Sur toutes les cartes avec lesquelles on ne peut pas déplacer le roi figure une couronne rayée. Les cartes « départ », « échange » ou « aimant » peuvent être utilisées avec un roi ou appliquées à un roi. Attention : on ne peut jouer une carte « copie » pour un roi que si la carte jouée précédemment peut également être utilisée pour un roi.



Chevalier : Pour le chevalier, les cases départ occupées par un pion de la même couleur **ne représentent pas de blocage**. Il ne peut pas s'y arrêter, mais peut y passer. Toutefois, pour ce faire, il doit respecter la hiérarchie. Il peut passer devant un roi arrêté sur sa case départ, mais il lui faut pour cela une carte verte. Tous les autres pions placés sur une case départ peuvent être doublés par le chevalier avec des cartes bleues ou rouges de son choix (à l'exception de l'aimant). Le chevalier est le seul pion à pouvoir atteindre l'arrivée en doublant un pion de sa propre couleur placé sur la case départ.



Citoyen : quand le citoyen arrive sur une case spéciale, il **peut**, après avoir pioché une carte, se rendre directement **sur la case spéciale libre suivante** dans le sens des aiguilles d'une montre. En réalisant cette action, il peut doubler des pions de rang supérieur ou passer devant des cases départ bloquées.



Fou : Lorsqu'il atteint l'arrivée, le fou peut ne pas utiliser tous les points de sa carte : il **peut ne pas utiliser jusqu'à 2 points**. Au cours de la partie, en revanche, le fou – comme tous les autres pions – est obligé d'utiliser tous les points d'une carte en se déplaçant sur le parcours.

DOG[®] Royal

**UN AFFASCINANTE
GIOCO A
SQUADRE DI
JOHANNES
SCHMIDAUER-
KÖNIG PER
2-6 GIOCATORI.**

AVVERTENZA:

Il gioco DOG (numero di articolo 49201) gode già da molti anni di una fama crescente. Se non conoscete ancora DOG, vi consigliamo di giocare le prime partite senza le regole di "Royal" riportate alla fine del regolamento. In tal modo potete giocare a DOG in una nuova versione base e imparare gradualmente tutti gli elementi. Se invece avete già giocato a DOG, basta leggere le regole modificate della variante "Royal" e la descrizione delle carte nuove (contrassegnate col rosso). A parte il 7 e il jolly, anche in DOG Royal sono comprese tutte le carte del DOG originale.



Materiale per il gioco

- 1 tabellone
- 110 carte da gioco (sempre 10x 11 e 13, sempre 7x 2, 3, 4, 5, 6, 1-7, 8, 9, 10, 12, = e cambio, 6x magnete)
- 24 segnalini (4 figure (re, cavaliere, borghese e buffone di corte) per ogni colore)

Scopo del gioco

In caso di 4 e 6 giocatori, le due persone che giocano assieme si siedono sempre di fronte, e formano quindi una squadra. La regola speciale per 2, 3 e 5 giocatori si trova alla fine del regolamento.

Tutti cercano di muovere i propri 4 segnalini il più veloce possibile dalla zona di partenza a quella d'arrivo. I segnalini vanno mossi giocando le carte.

Non è possibile vincere da singolo giocatore. Non appena un giocatore avrà portato tutti i propri segnalini nella zona d'arrivo, dovrà aiutare il suo compagno di squadra a muoverci quelle sue. Soltanto quando tutti gli 8 segnalini di una squadra saranno entrati nella zona d'arrivo, essa avrà vinto. Durante il gioco è vietato ai compagni di squadra di comunicare sulle carte in mano o sulle mosse.

Preparativi

Il tabellone va posto al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti. Ogni giocatore pone i suoi segnalini col lato stampato in giù (il lato stampato serve solo per la variante "Royal", altrimenti rimane coperta) sulla partenza che corrisponde al proprio colore. **Sempre due giocatori**, precisamente quelli che siedono di fronte, giocano assieme e formano una squadra.



Svolgimento del gioco

Si sceglie dunque un giocatore per mischiare le carte. Egli le mischia coscienziosamente e dà a ogni giocatore 5 carte coperte. Infine passa per il prossimo round il mazzo di carte al suo vicino a sinistra, il quale lo accantona. Dopo aver spartito le carte, i compagni di squadra si scambiano, in modo coperto, una carta ciascuna. Questa nuova carta può essere guardata soltanto dopo aver passato una carta coperta al proprio compagno. I compagni di squadra dovrebbero sfruttare questo scambio per aiutarsi a vicenda. Se p. es. un giocatore non ha ancora nessun segnalino in pista, è utile se il suo compagno gli passi una carta partenza.

All'inizio della partita i giocatori possono inoltre porre ciascuno un suo segnalino sulla propria casella di partenza.

Il giocatore col mazzo di carte davanti a sé comincia la partita, ponendo in modo aperto una delle sue carte in mano al centro del tavolo e muovendo il suo segnalino secondo le indicazioni della carta. Il giocatore **non pesca nessuna carta nuova** dal mazzo! Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario, ecc. Se un giocatore non può muovere nessuno dei suoi segnalini, deve mostrare le sue carte agli altri. Queste carte scadono e vanno poste sotto il mazzo scarto. Il giocatore è eliminato dall'attuale round. Un round termina, non appena tutte le carte siano state giocate oppure scartate.

Nel secondo round, il giocatore col mazzo di carte distribuisce altre 5 carte a ogni giocatore e passa il mazzo al suo vicino a sinistra, al quale tocca cominciare questo nuovo round. Da un round all'altro, il compito di distribuire le carte e di cominciare il round passa da una persona all'altra, sempre in senso orario. Se il mazzo di carte non dovesse più contenere carte sufficienti per tutti, si mischia il mazzo scarto e lo si usa come nuovo mazzo di carte.

Dopo ogni distribuzione delle 5 carte all'inizio di un round, ogni giocatore passa una carta al suo compagno, facendola scivolare in modo coperto da sé a lui.

Casella di partenza

Per spostare un segnalino dalla zona di partenza sulla casella di partenza serve una carta partenza (carta col simbolo ◀). Un segnalino che si ferma sulla casella di partenza dello stesso colore **blocca sia i propri segnalini, sia quelli avversari**, indifferente dal fatto se sia appena uscito dalla zona di partenza o se abbia già percorso l'intera pista.

Un segnalino che si trova sulla sua casella di partenza (cioè dello stesso colore) è **protetto e non può essere battuto o scambiato. Esso non può essere sorpassato da nessun altro segnalino (né proprio, né avversario).**

Muovere e battere

I segnalini vanno mossi giocando le carte. Se un giocatore gioca p. es. un 5, egli deve fare avanzare uno dei suoi segnalini di **precisamente** 5 caselle in senso orario. Nella propria mossa si possono saltare i propri segnalini e quelli degli altri (eccezione: caselle di partenza bloccate e caselle d'arrivo), bisogna però contare anche la casella saltata.

Su ogni casella può fermarsi soltanto un segnalino. Se la mossa di un giocatore termina su una casella già occupata da un altro segnalino, questi è battuto (anche se appartiene allo stesso giocatore) e va riposto nella zona di partenza.

Obbligo di muovere

Ogni carta **deve essere eseguita per intero**. Non è possibile fare scadere dei punti. Può quindi benissimo succedere che un giocatore, che p. es. con soli 5 passi potrebbe entrare nella zona d'arrivo, ha soltanto carte più alte in mano e quindi dovrà muovere oltre l'arrivo e fare un nuovo giro completo col suo segnalino. Per principio si possono muovere soltanto i propri segnalini.

Arrivo

Nella zona d'arrivo i segnalini sono protetti.

Qui non si può né saltare,

né battere o

muovere indietro. Nella zona d'arrivo ci si entra sempre **in avanti, passando per la casella di partenza**. Ciò però non può mai avvenire **direttamente dalla casella di partenza**, anche se il segnalino ha già percorso l'intera pista.



Carte col fondo blu

Con tutte le carte col fondo blu il segnalino avanza secondo il numero indicato.





Con tali carte il segnalino avanza fino a 7 caselle.



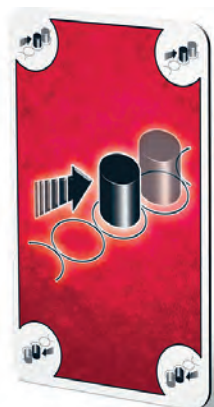
Questa è una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. Alternativamente egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 1 casella oppure di 11 caselle.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 13 caselle.



Cambio: con questa carta il giocatore **deve cambiare un suo segnalino** con uno del suo avversario o compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio. I segnalini protetti (segnalini sulla casella di partenza dello stesso colore) o quelli già entrati nella zona d'arrivo non possono essere cambiati. Se in pista vi sono soltanto i propri segnalini o quelli protetti, questa carta non può essere giocata.



Magnete: con il magnete il giocatore attira **un segnalino facendolo avanzare direttamente sulla casella dietro al prossimo segnalino** (non importa di quale colore). Ciò può comportare un notevole avanzamento. Il segnalino deve essere completamente attirato dall'altro segnalino, in modo che si ritrovi direttamente dietro tale segnalino. Non è permesso fermarsi prima. Il magnete può essere **impiegato soltanto sulla pista da percorrere**. Con il magnete il giocatore non può entrare nella zona d'arrivo, risp. far avanzare i segnalini all'interno della zona d'arrivo.

Copia: tale carta **copia l'ultima carta giocata** (non la sua funzione appena scelta). Per il giocatore è come se lui stesso avesse giocato la carta appena giocata. Se p. es. una copia è giocata dopo un 1-7 (il giocatore precedente è avanzato di 3 caselle), il presente giocatore può anche avanzare di 1-7 caselle (p. es. 6 caselle). La copia **non vale oltre il round attuale**. Essa non può dunque essere giocata come prima carta di un nuovo round (di 5 carte nuove per ciascuno). Pescando nuove carte sulle caselle speciali (v. regole della variante Royal), può avvenire che verso la fine di un round un solo giocatore possieda carte in mano e che questi li giochi una dopo l'altra, giacché gli altri giocatori non possiedono nessuna carta. In tal caso è possibile che con una copia egli copi una sua carta.





Giocando questa carta il giocatore può scegliere se muovere 4 caselle **in avanti o indietro**. Questa è l'unica carta che concede ai segnalini di muovere indietro. È particolarmente interessante muovere un segnalino, che è posto sulla sua casella di partenza, di 4 caselle indietro, perché con la prossima carta (un 1-7, 5, 6 o 8) il segnalino potrebbe entrare subito nella zona d'arrivo - se prima non viene battuto da un concorrente. Un segnalino che muove indietro può saltare altri segnalini.



Con tale carta il segnalino può avanzare di 10 caselle. La funzione speciale è applicata soltanto nella versione "Royal" (v. regole del Royal).

Esempio:



Il giocatore verde ha in mano un 4, un 1-7 e un magnete. Col suo segnalino che sta indietro (A) e l' 1-7 o il magnete potrebbe avanzare fino alla casella nera dietro il segnalino rosso, oppure, utilizzando l'1-7, avanzare di sei caselle e battere il segnalino rosso. D'altro lato potrebbe, sempre col'1-7, far avanzare il segnalino B di una casella per riempire il vuoto nella zona d'arrivo. Un'altra possibilità un po' più rischiosa è quella d'impiegare il 4 e far retrocedere il segnalino C di 4 caselle (sulla casella davanti al segnalino rosso), per poi, nel prossimo giro, farlo entrare col'1-7 nella zona d'arrivo. Vi sarebbe però il pericolo che il giocatore rosso possa battere il segnalino C con un 1/11 o un 1-7.

Gioco di squadra

Dopo che un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini nella zona d'arrivo, egli aiuta il suo compagno di squadra, muovendo i segnalini di costui ogni volta che gioca una carta. Il giocatore continua a ottenere nuove carte. La squadra cerca adesso di portare assieme gli ultimi segnalini nella zona d'arrivo. Come durante l'intero gioco, anche nella fase finale vale comunque la regola che tra i due compagni non deve esserci nessuna comunicazione sulle carte in mano o le mosse.

Non appena, dopo una mossa eseguita per intera (è vietato tralasciare dei punti), l'ultimo segnalino di una squadra sia entrato nella zona d'arrivo, si è stabilita la squadra vincitrice. Tutte le carte in mano restanti vanno deposte. Può avvenire che l'ultimo segnalino debba percorrere più giri, prima di entrare nella zona d'arrivo.

Fine del gioco

La squadra che sarà riuscita per prima a portare tutti gli 8 segnalini nella zona d'arrivo avrà vinto la partita.

Regola speciale per 2, 3 e 5 giocatori

A parte le regole sovrastanti, vi sono i seguenti cambiamenti e complementi:

- I giocatori non giocano in una squadra, ma ognuno per conto proprio.
- Se un giocatore, a causa delle sue carte in mano, non è in grado di muovere un suo segnalino, egli deve scartare una delle sue carte e prenderne una nuova dal mazzo. Se con la nuova carta non può nemmeno eseguire nessuna mossa, allora deve – invece di eseguire la mossa ordinaria – scartare nuovamente una delle sue carte in mano (affinché tutti abbiano lo stesso numero di carte).
- Scambio delle carte: all'inizio del round ciascuno passa una carta qualunque al suo vicino a sinistra.
- Vince il giocatore che per primo avrà 4 segnalini nella zona d'arrivo.

Royal

Nella variante "Royal" si gioca con il lato stampato dei segnalini all'insù (re, cavaliere, borghese e buffone). Il numero di carte rimane sempre uguale in ogni round (diversamente da DOG, numero di articolo 9201). All'inizio di ogni round si distribuiscono sempre **5 carte**.

All'**inizio della partita**, precisamente dopo che i compagni di squadra abbiano scambiato le carte, e partendo dal giocatore iniziale, ogni giocatore, in senso orario, pone uno dei suoi segnalini sulla sua casella di partenza. Ciascuno parte dunque con un segnalino sulla propria casella di partenza e con la libera scelta della figura di segnalino. Non bisogna nemmeno rispettare la graduatoria (v. giù). Questa partenza straordinaria vale solo per l'inizio della partita – non più all'inizio dei round successivi.

Graduatoria

Vi è una graduatoria stabilita tra i singoli segnalini. La figura di grado più alto è il re, seguito dal cavaliere, il borghese e il buffone di corte come figura di grado più

basso. Questa graduatoria è riportata anche sul tabellone. Per principio è sempre permesso muovere qualunque segnalino. Se però un giocatore vuole **sorpassare un altro segnalino**, allora deve **rispettare la graduatoria**. Un segnalino può **sorpassare soltanto le figure dello stesso grado o di grado inferiore**. Un borghese può dunque saltare o altri borghesi, o i buffoni di corte. Per sorpassare le figure di grado superiore bisogna avere una carta verde.



Con le carte verdi la graduatoria è posta fuori vigore. In tal modo anche un segnalino di grado inferiore può saltare uno di grado superiore. Una casella di partenza

occupata da un segnalino dello stesso colore continua comunque a bloccare (eccezione: il cavaliere). E anche nella zona di partenza è tuttavia proibito saltare.



dal mazzo di carte. Ciò può avvenire giocando una carta a numero o un magnete. Se invece due segnalini (tra i quali uno è su una casella speciale) cambiano posto, il giocatore non ottiene nessuna carta in più.

Battere

Sua maestà il re può essere battuto soltanto da altri re! Del resto vale che ciascun segnalino può battere qualunque altro segnalino (anche di grado superiore).

Caso speciale delle caselle di partenza bloccate: un segnalino estraneo sulla propria casella di partenza può essere battuto da qualunque segnalino in partenza. Ciò significa p.es. che anche un re estraneo sulla mia casella di partenza può essere battuto da un mio buffone che deve partire (ma anche da un mio buffone che ha già percorso l'intera pista). Non è quindi possibile bloccare la casella di partenza di un concorrente.

Caselle speciali



Un giocatore che muove attivamente un suo segnalino su una casella speciale (v. immagine a sinistra), può **immediatamente** prendere **una carta ulteriore**

Capacità speciali

Ogni figura possiede una capacità speciale che bisogna usare destramente:



Re: il re, anche se è lento, è relativamente sicuro, perché un re può essere battuto soltanto da un altro re. D'altro lato un re può muovere soltanto con le carte di valore da 1 a 7. Su tutte le carte con le quali il re non può muovere, è stampata una corona cancellata. Le carte di partenza, il magnete e il cambio possono essere giocati ovvero impiegati con un re. Attenzione: una copia può essere giocata con un re soltanto se anche la carta giocata in precedenza può essere regolarmente giocata con un re.



Cavaliere: per il cavaliere le caselle di partenza occupate da un segnalino dello stesso colore non rappresentano nessun ostacolo. Egli non ci può mettere piede, ma le può saltare. Tuttavia deve anche in tal caso rispettare la graduatoria. Egli può dunque sorpassare un re che sta sulla casella di partenza dello stesso colore, sempre però impiegando una carta verde. Tutte le altre figure su una casella di partenza possono essere battute dal cavaliere con una qualsiasi altra carta blu o rossa (eccezione: il magnete). Il cavaliere è l'unica figura che, entrando nella zona d'arrivo, può saltare anche un segnalino proprio che sta sulla sua casella di partenza.



Borghese: se il borghese muove su una casella speciale, egli può, dopo aver pescato una carta dal mazzo, saltare sulla prossima casella speciale in senso orario che sia libera. In tal modo può sorpassare anche i segnalini di grado superiore o saltare le caselle di partenza bloccate.



Buffone di corte: il buffone, quando entra nella zona d'arrivo, può tralasciare fino a 2 punti. Nel corso del gioco invece, mentre sta in pista, il buffone – come tutte le altre figure – non può tralasciare nessun punto.

DOG[®] Royal

EXCITING TEAM GAME FROM JOHANNES SCHMIDAUER-KÖNIG FOR 2 TO 6 PLAYERS.



WARNING!

DOG has become increasingly popular in recent years. If you have not yet played DOG, you should first play the basic game before trying the "Royal" variant explained at the end of the rule book. You will discover a new version of the base game and you will gradually learn all the elements of DOG. If you've played DOG, just read the changes to the rules in the "Royal" variant and the description of new cards listed below. With the exception of "7" and the joker from the original version, you will find in all DOG original game cards in DOG Royal.

Game equipment

- 1 game board (double sided)
- 110 cards (10 cards 11, 10 and 13, 7 Cards 2, 3, 4, 5, 6, "1-7", 8, 9, 10, 12, "=", and "switch", 6 cards "magnet")
- 24 pieces (4 pieces per color: king, knight, citizen and jester)

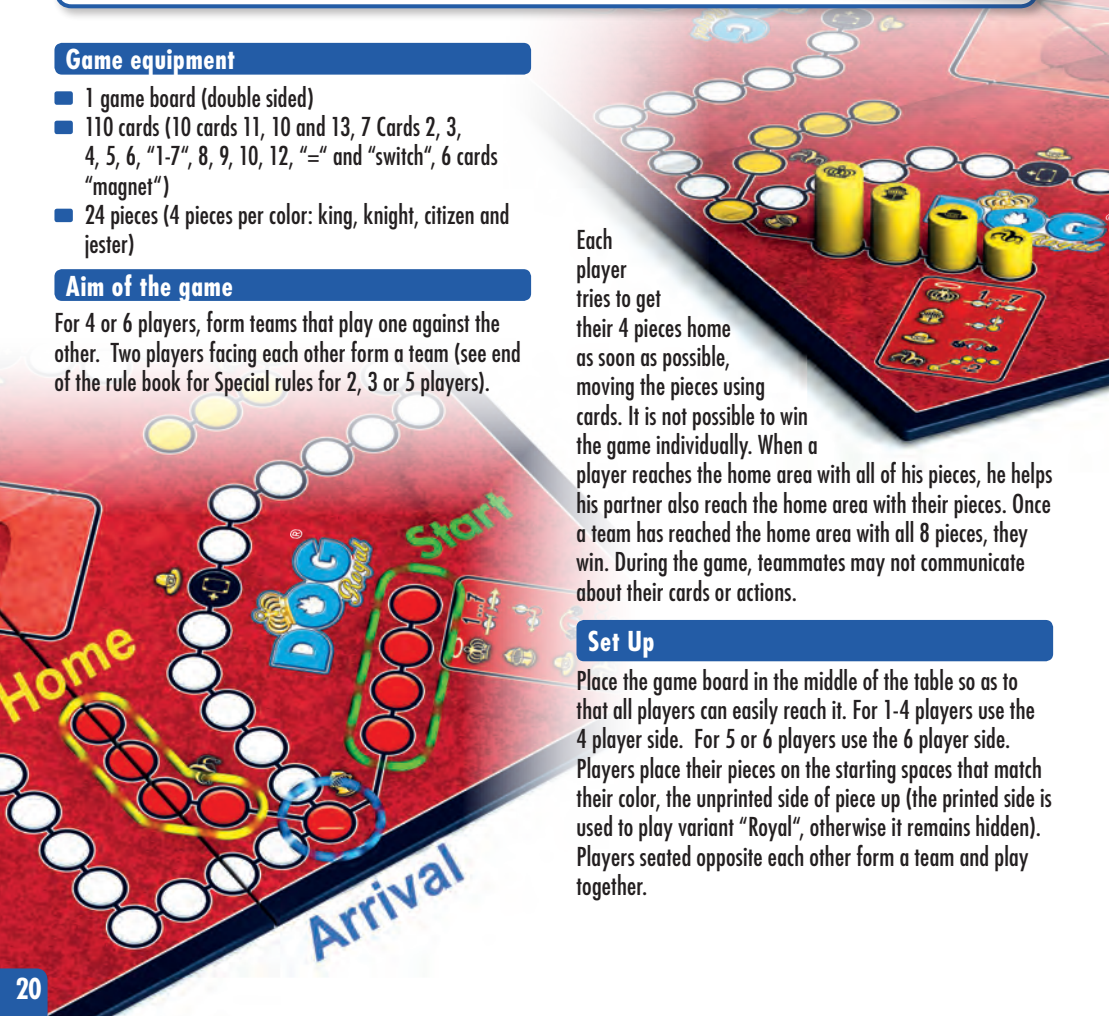
Aim of the game

For 4 or 6 players, form teams that play one against the other. Two players facing each other form a team (see end of the rule book for Special rules for 2, 3 or 5 players).

Each player tries to get their 4 pieces home as soon as possible, moving the pieces using cards. It is not possible to win the game individually. When a player reaches the home area with all of his pieces, he helps his partner also reach the home area with their pieces. Once a team has reached the home area with all 8 pieces, they win. During the game, teammates may not communicate about their cards or actions.

Set Up

Place the game board in the middle of the table so as to that all players can easily reach it. For 1-4 players use the 4 player side. For 5 or 6 players use the 6 player side. Players place their pieces on the starting spaces that match their color, the unprinted side of piece up (the printed side is used to play variant "Royal", otherwise it remains hidden). Players seated opposite each other form a team and play together.



Playing the game

One player is chosen to shuffle the deck, then he deals five cards to each player face down. He then passes the deck to his left for the next round. For the moment it sits to the side. Once the cards are dealt, the two partners on each team exchange a card face down. Players may not look at the card received before giving one of their own cards to their partner. Partners should use this opportunity to help each other. If, for example, your partner has no piece on the track, you can help with a "departure" card for him to start with.

At the beginning of the game, players may each place one piece on their arrival space.

The player who has the deck begins play. He places one of his cards in the middle of the board, face up, and moves a piece as indicated on the card played. They **do not draw a new card**. Play moves clockwise, with players revealing their cards and moving pieces appropriately. If a player can not move any of his pieces, he must show his cards. They may no longer use their cards and place them in the discard pile. The player sits out the rest of the round. A round is finished when all cards are played or discarded.

In the second round, the player who has the deck deals 5 cards to each player and passes the deck to the player on his left who begins this round. In this way, the role of dealing cards and beginning a new round moves from one player to another, following a clockwise direction. If you run out of cards when dealing shuffle the discard pile to create a new deck and resume the deal.

After the cards are dealt each round, partners exchange one card face down.

Leaving start area

In order to bring a piece out of the start area, you need a card "departure" (any card with the symbol ⚡). "Departure" cards moves the piece to the arrival space of its color. **When on the arrival space of its color a piece blocks other pieces including its own coloured pieces** regardless of whether the piece is there because it was out of the starting area or because it has been around the track.

As long as a piece is on the space of its color, this piece is protected and can not be taken or switched. It can not be passed, either by a piece of another player or by one of its own pieces.

Move and take

Move the pieces by playing cards. If a player plays a 5, for example, he must move one of his pieces **exactly 5 spaces** along the track in a clockwise direction. Moving a piece, you can pass your own pieces and pieces from other players (except the spaces blocked by pieces on spaces of their own color).

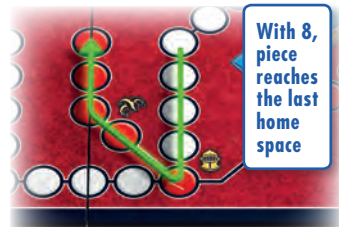
Only one piece may be on any space. If a player reaches a space which is already occupied he takes the piece (even if it is one of his own pieces) and places it back into the starting area of the appropriate color.

Obligation

Players **must use the full movement of each card**. Players are **obligated to use all movement points** on the card. It is therefore possible, for example that a player who could reach the home area with 5 spaces and has only a card with greater than 5 in his hand is forced to go through the arrival space and make a new circuit of the track with his piece.

Home

In the home spaces, pieces are safe. Here, we can not pass take, or move backwards. Pieces must always enter the home area **through the arrival space and advance** through the 4 home spaces. However, it is **not possible to reach the home area starting directly from the arrival space** (even if the piece has already toured the track).



Cards blue background

When you play a card with a blue background, you advance your piece according to the number indicated on the card.



Cards with red and/or green background and their special functions



With this card, the player advances a piece 1 to 7 spaces.



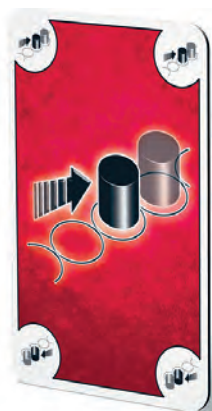
This is a "Departure" card, which can be used to move a piece that is still in the starting area to the arrival space. **Alternatively**, this card may advance a piece 1 or 11 spaces.



This is a "Departure" card, which can be used to move a piece that is still in the starting area to the arrival space. **Alternatively**, this card may advance a piece 13 spaces.



Switch: When played you must **switch one of your own pieces** with a piece belonging to an opponent or partner - even if this works against you. You may not switch protected pieces (pieces that are on the arrival space of their color), or pieces that have already reached the home area. If there are only your own pieces or pieces protected on the course, this card may not be played.



Magnet: With this card, you advance a piece to the space behind the next piece on the track (regardless of the color). This may represent a significant advancement. The piece must be moved so as to be directly behind another piece. It is not possible to stop earlier. The magnet can only be used along the track. A player can not use the magnet to reach the home area or to advance a piece that is already inside the home area.

Copy: Copy the card last played though not necessarily based on how it was used). For the player who used the card, it is as if he himself played the previous card as well. For example, if a "copy" card is used after "1-7" (with which a piece was advanced 3 spaces) the player can also move to 1-7 spaces (6 spaces for example). "Copy" may not be played as the first card of a new round (when each player has just received 5 cards). Because of the special spaces which allow players to draw cards ("Royal DOG" variant), it may happen that at the end of a round, one player still has cards and plays one after another because the other players have no more cards. In this case, it is possible that a "copy" card, may copy of one of that player's own cards.





When a player plays this card, he can decide whether he wants to move a piece **forward or backward** 4 spaces. The 4 is the only card with which pieces may go backwards. It is particularly interesting for a piece on the arrival space to move back 4 spaces. In this way, we can bring directly in the home region with the next card (a "1-7", a 5, 6 or 8) - as long as another player does not take the piece! **When moving backwards, you can skip other pieces.**



With this card, you may move a piece 10 spaces. **Special ability only used in variant "Royal"** (see "Royal" rules section).

Example



The green player has in hand a 4, 1-7 and a magnet. With the 1-7 or the magnet, the player could advance his piece furthest, (A) to the black space located behind the red piece, or move six spaces 1-7 taking the red piece. They could also move piece (B) one space with 1-7 to fill the gap in the home area. Additionally they could use the 4 to move piece (C) back 4 spaces (up to the space before the red piece), to enter directly into the home area with 1-7 in the next round. This would be a dangerous gamble, risking the red player taking piece (C) with an ill-timed 1/11 or 1-7.

Partners

Once a player has brought all his pieces in the home area, he helps his partner and moves one of their pieces when he plays a card. The player continues to receive cards. Now, the team tries to reach home with the last pieces. During this final phase, as with the rest of the game, the partners must not communicate on their cards or actions.

Once a team has entered their last piece in the home area by completely using the movement action of a card (it must use all points of the card being played), this team is declared the winner. Players discard all cards they still have in hand. It is possible that the last piece may make several turns before reaching the home area.

End of the game

The first team to bring their eight pieces in the home area wins the game.

Special rules for 2, 3 or 5 players

The rules are identical to those described above, with the following changes and additions:

- Players do not play as a team, but each for themselves.
- If a player can not move any piece with his cards, they must discard one of their cards and draw a new one. If they still can not move a piece, they must pass their turn and discard one of their remaining cards (so that all players have the same number of cards).
- Exchange cards: at the beginning of each round, each player gives a card of their choice to their left neighbor.
- The first player to get all 4 of their pieces in their home area wins the game.

Royal

To play "Royal" DOG, pieces are used with printed side facing up (king, knight, citizen and jester). The number of cards distributed does not change (unlike the original DOG rules). We always deal **5 cards** at the beginning of a round.

At the beginning of the game, once partners (each team) exchange a card, each player - beginning with the starting player and continuing in a clockwise direction - place one of his pieces their arrival space. Each player starts with a piece on its arrival space. The player gets to choose what to place, hierarchy (see below) has no importance. This special departure takes place at the beginning of the game, not before each new round.

Hierarchy

A hierarchy is established between the pieces. The piece at the top of the hierarchy is the king, followed by the knight

and then the citizen and finally the jester, the piece which is the lowest in the hierarchy. This hierarchy is shown on the game board. In principle, a player may always move any piece. However if a player wants to **pass another piece**, he must **take into account the hierarchy**. A piece may only pass a piece of the same or lower rank. A citizen may only pass other citizens or jesters. To pass a piece of higher rank, a green card is required.



With green cards, the hierarchy between pieces is canceled. Thus, a piece can pass a piece of higher rank. But a space occupied by a piece of its same color continues

to block all other pieces (except the knight). No piece may pass a piece in their home area under any circumstances.



any numbered card or with a magnet. If the player makes a switch between two pieces (One of which is on a special space), they do not receive an additional card.

Take

His Majesty the King **can only be taken by other kings!** Otherwise, **a piece can take any other piece (even one of higher rank).**

Special rule concerning arrival space: On the arrival space of their own color, a player may take a piece of any other player using any piece coming from the start area. For example, on my own arrival space, I can take a piece from another player - even a king - with a jester from my starting area (Including a jester having completed a full lap of track). It is therefore not possible to block a player's arrival space.

Special Spaces



A player that moves a piece to a special space (see illustration at left) may **immediately draw an additional card.** The player can reach this space with

Special Powers

Each piece has a special power, use them wisely:



King: The king is slow but steady because the king **can only be taken by another king.** However, the king **can only be moved with a card numbered 1 to 7.** All cards with which you can not move the king bear a symbol of a crossed-out crown. "Departure", "switch" or "magnet" cards can be used with a king or applied to a king. Note: a "copy" card may only be played for a king if the previously played card may also be used for a king.



Knight: For the knight, starting spaces occupied by a piece of the same color **represent no barrier.** It can not stop there, but can move past. However, to do so, it must respect the hierarchy. It can pass the King's space, but for this he needs a green card. All other pieces placed on a space can be passed by the knight with blue or red card of his choice (except for the magnet). The knight is the only piece able to reach the home area by passing a piece of its own color on the space.



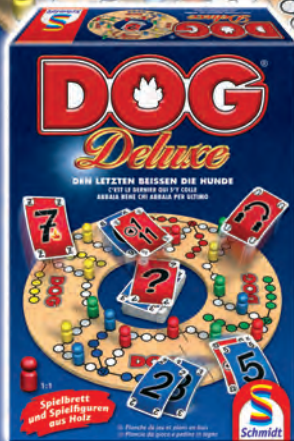
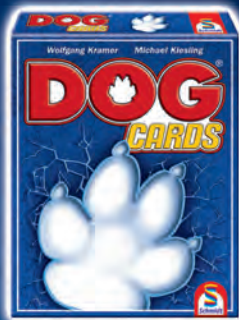
Citizen: When the citizen arrives on a special space, it **may**, after drawing a card go directly to the **next unoccupied special space** in a clockwise direction. By using this power, it can pass pieces including those of higher ranking and spaces that are otherwise blocked.

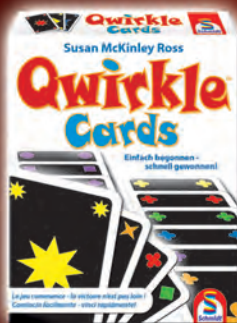


Jester: When it reaches the home area, the jester may choose not to use all the points of the card: it can ignore up to 2 points. On the track however, the jester - like all other pieces - is obliged to use all the points by moving the number of spaces on a card on the track.

ACHTUNG:

Diese Spiele gefährden die Langeweile!





DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE! DIE HUNDE!



**DER GENIALE
SPIELEHIT!**



Videoerklärungen der DOG Spielregeln auf
www.schmidtspiele.de

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
© DOG, registered trademark,
Schmidt Spiele

