

Brändi Dog

SPIELANLEITUNG

REGOLE DEL GIOCO



RÈGLES DU JEU

GAME INSTRUCTIONS

Brändi®



DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

ITALIANO

Brändi Dog-Spielanleitung



9+
Alter



2-6
Personen



30-50
Min.



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.

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 Kurzanleitung
- > 1 Spielanleitung

SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELES

/// 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 nicht nur Glück sondern vor allem Taktik und Strategie eine wichtige Rolle spielen. Während dem Spiel 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. Wenn 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 allgemein gültigen Regeln gespielt.

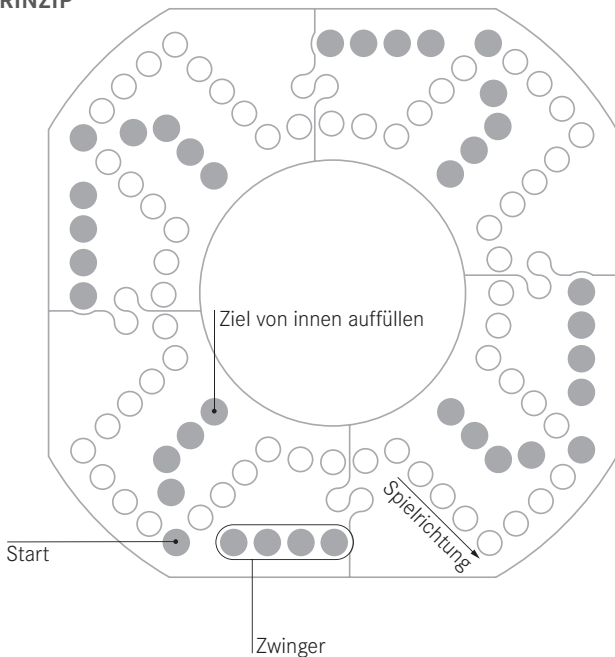
ERWEITERUNGSSET >>

Als Zubehör gibt es das Erweiterungs-Set. Mit ihm können sechs Personen am Spiel teilnehmen. Die Gruppen können in zwei 3-er Teams oder drei 2-er Teams unterteilt werden. Probieren Sie aus, welche Variante Ihnen mehr Spass bereitet.

KARTEN

(Die Kartenwerte sind auf den Seiten 10/11 oder auf der 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 ist während des ganzen 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. Es wird eine Person bestimmt, welche die Karten bis zum Spielende verteilt, er oder sie ist der «Verteiler». Die beiden Karten-Set à 55 Karten

werden zusammengemischt. 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 Karten, welche ausgetauscht werden, sollen clevere Spiel-Züge 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, usw. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Spieler alle Karten abgelegt haben. Kann ein Spieler nicht mehr fahren, weil mit den entsprechenden Kartenwerten kein Zug möglich ist, scheidet er für diese Runde aus. Seine Karten verfallen und werden in der Mitte abgelegt.

Der Spielbeginn wandert nach jeder Runde von einer Person zur nächsten im Gegenuhrzeigersinn.

SO KOMMEN SIE AUF DEN START

Mit den Karten ASS, KÖNIG oder JOKER kommen Sie mit einer Murrel auf den Start. Murreln die vom Zwinger auf den Start gespielt werden, blockieren den Durchgang für alle (auch die eigenen) Murreln. Diese Murrel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

HEIMSCHICKEN, WENN SIE AUF DAS GLEICHE SPIELFELD KOMMEN

Kommen zwei Murreln, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, wird jene, die zuerst da war, in den Zwinger zurückgeschickt. Kommt eine Murrel beim Weg ins Ziel ein weiteres mal auf das Startfeld, so blockiert sie den Durchgang nicht und kann getauscht oder heim geschickt werden. Murreln, die sich bereits im Ziel befinden, können nicht in den Zwinger zurückgeschickt werden.

HEIMSCHICKEN BEIM ÜBERHOLEN MIT DER *SIEBEN*

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

ÜBERHOLEN

Murreln, 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 vom Gegner oder Partner getauscht werden, auch wenn das ein Nachteil ist.

Murmeln, die zum ersten Mal auf dem eigenen Start, im Ziel oder noch im Zwinger sind, dürfen nicht ausgetauscht werden.

Sind nur eigene Murmeln auf dem Weg und sie haben keine andere Spielmöglichkeit, kann der BUBE ohne Wirkung am Schluss gespielt werden.

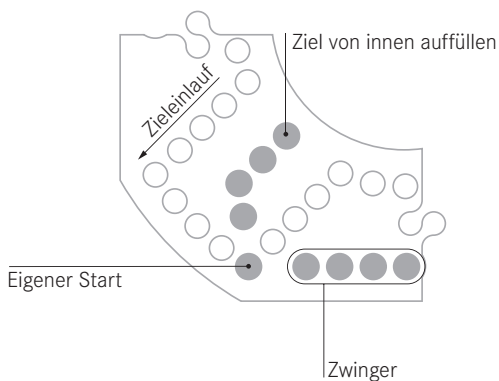
ZUGZWANG

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 in das Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, berührt werden. Überspringen und retour fahren im Ziel ist 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 rückwärts fahren.
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 oder ab dem Start direkt ins Ziel.

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 ganzen Spiels mit allen 7er Karten, zusätzlich mit den Murmeln 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 Aenderung bzw. Ergänzungen.

- /// Jeder Spieler spielt mit 4 Murmeln. Drei Murmeln werden in den Zwinger und eine Murmel 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 Murmeln 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 erster seine 4 Murmeln im Ziel hat.

KARTENWERTE



ASS



KÖNIG



DAME



JUNGE/BUBE



JOKER



KARTE 4



KARTE 7

ASS: Start - 1 oder 11 Punkte vorwärts

KÖNIG: Start oder 13 Punkte vorwärts

DAME: 12 Punkte vorwärts

JUNGE/BUBE: Mit dem Buben muss eine eigene Murmel mit einer vom Gegner oder Partner getauscht werden.

JOKER: Einsatz nach Wunsch

KARTE 2: 2 Punkte vorwärts

KARTE 3: 3 Punkte vorwärts

KARTE 4: 4 Punkte vor- oder rückwärts

KARTE 5: 5 Punkte vorwärts

KARTE 6: 6 Punkte vorwärts

KARTE 7: Die 7 kann auf die eigenen Murmeln in beliebige Schritte vorwärts aufgeteilt werden (z.B. 5+2). Alle 7 Punkte müssen gefahren werden. Alle Murmeln, die von der 7 überholt werden, müssen zurück in den Zwinger (Ausnahme Spielvariante Seite 9).

KARTE 8: 8 Punkte vorwärts

KARTE 9: 9 Punkte vorwärts

KARTE 10: 10 Punkte vorwärts

Brändi Dog-Game instructions



9+
Age



2-6
People



30-50
Min.



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

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 quick guide
- > 1 set of games instructions

GAME 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 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. When one player has all their own marbles at the finish, then they 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.

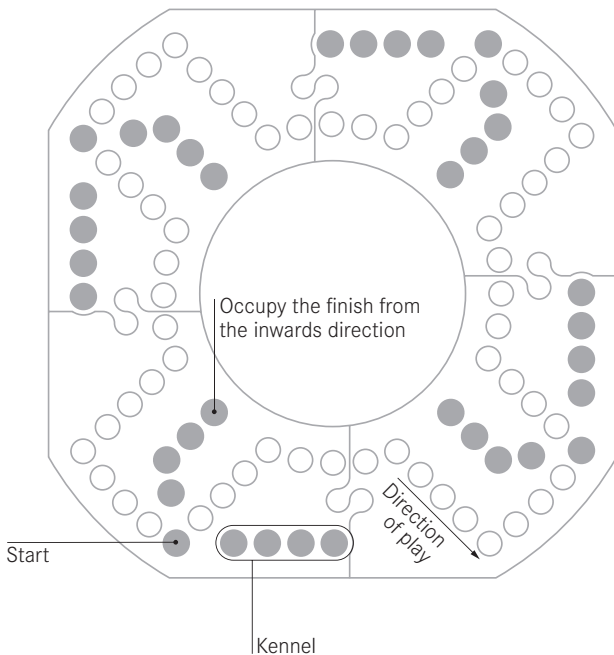
EXTENSION SET >>

There is an extension set 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 20/21 or on the quick guide.) In individual cases the values can be split up 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 game is not allowed.

PRINCIPLES OF THE GAME



START

/// Two people sit diagonally opposite each other, they play together and are a team. Each player has their four marbles in the kennel. One person is nominated to deal the cards throughout the game until it finishes. He or she is the «dealer». Both of the packs of cards, which each contain

55 cards, are mixed together. 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 over with 6 cards, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 etc. again.

The players pick up their cards. In each round, each of the partners exchange one card without revealing it. 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 lay 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 etc. until the round has finished, which is when 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 YOU ARRIVE 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 ON OVERTAKING 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, a marble must be exchanged with a marble belonging to the 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 you cannot make any other moves then the JACK can be played at the end without effect.

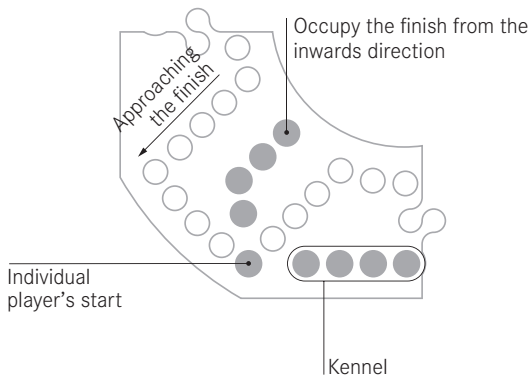
FORCING SOMEONE TO MAKE A MOVE

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 moved at least twice, whether going backwards or forwards. Leapfrogging and move return to the finish is 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 divided up 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 or from the start.

THE STRONG TEAM WINS

If a player has all of his/her marbles in the finish, then s/he helps his/her partner. A SEVEN can be split up in order to bring 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 bring 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 it's possible that this marble has 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 assessment 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 4 marbles. Three marbles are placed in the home base and one marble 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 less moves.
- /// The winner is the player who gets all 4 of their marbles to the finish first.

CARD VALUES



ACE



KING



QUEEN



JACK



JOKER



Card 4



Card 7

ACE: Start – 1 or 11 spots forwards

KING: Start or 13 spots forwards

QUEEN: 12 spots forwards

JACK: With a JACK, a marble must be exchanged with a marble belonging to the opponent or partner.

JOKER: Use as you want

Card 2: 2 spots forwards

Card 3: 3 spots forwards

Card 4: 4 spots forwards – or backwards

Card 5: 5 spots forwards

Card 6: 6 spots forwards

Card 7: The 7 can be divided up onto 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 19).

Card 8: 8 spots forwards

Card 9: 9 spots forwards

Card 10: 10 spots forwards



Brändi Dog-Règles du jeu



9+
Âge



2-6
Joueurs



30-50
Min.



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.

ACCESSOIRES DE JEU

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

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», chaque joueur doit sortir ses pions de la niche et les conduire jusqu'au champ d'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, il requiert aussi 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 possible qu'un seul joueur gagne. Lorsqu'un joueur a mis tous ses pions sur le champ d'arrivée, il aide son partenaire à en faire de même. L'équipe gagnante est celle qui parvient à conduire ses huit pions au champ d'arrivée. <

Le Brändi Dog peut se jouer en tournoi.

Le jeu se joue selon les règles actuellement en vigueur

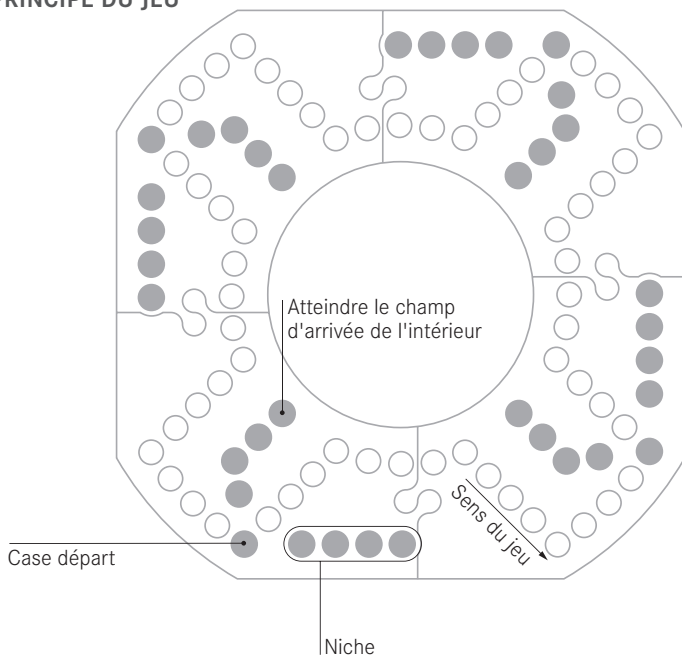
KIT D'EXTENSION >>

Le kit d'extension est disponible en accessoire. 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 la plus amusante.

CARTES

(La valeur des cartes est indiquée aux pages 30/31 ou dans le guide rapide.) Elles peuvent être dans certains cas divisées pour faire avancer plusieurs pions. Le vainqueur est celui qui a de bonnes cartes, qui les divise 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 en ensemble et forment une équipe. Les quatre pions de chaque joueur se trouvent dans la niche. Une personne est désignée pour distribuer les cartes jusqu'à la fin de la partie: il ou elle est le «distributeur de cartes». Les deux jeux de 55 cartes sont battus ensemble. 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 soulèvent leurs cartes. A chaque tour, les partenaires d'une même équipe s'échangent une carte cachée. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres profitables à l'autre.

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 visible au milieu 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. Si un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de bouger, il est éliminé pour ce tour. Ses cartes ne sont plus valables et il doit les déposer au milieu du jeu.

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

SE PLACER SUR LA CASE DEPART

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

RENOYER A LA NICHE EN ARRIVANT SUR LA MEME 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 est placé 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 le champ d'arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

RENOYER A LA NICHE EN DEPASSANT AVEC LA CARTE *SEPT*

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

DEPASSER

Les pions sortis de la niche et placés sur la case départ ne peuvent pas être dépassés (blocage). Dans le cas contraire, il est possible de les dépasser.

ECHANGER

Avec un VALET, le joueur doit échanger un de ses pions avec un pion de son adversaire ou de son partenaire, même si ceci est désavantageux pour lui.

Les pions qui sont positionnés pour la première fois sur la case départ, sont sur le champ d'arrivée ou sont encore dans la niche, ne peuvent pas être échangés.

Si seuls les pions du même joueur sont en jeu et qu'il n'y a aucune autre possibilité de jeu, le VALET peut être joué à la fin et perd son effet.

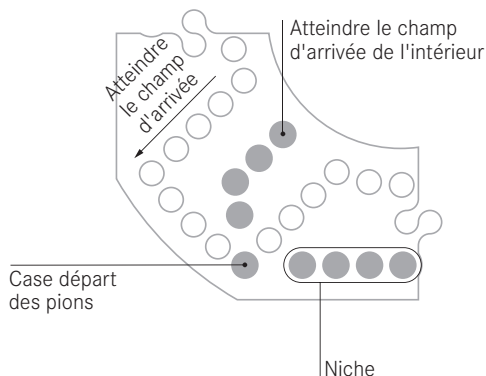
OBLIGATION D'AVANCER

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 le champ d'arrivée mais que votre prochaine carte est un SIX, votre pion doit faire un tour d'honneur.

ATTEINDRE LE CHAMP D'ARRIVEE

Pour atteindre le champ d'arrivée, le pion doit avoir touché sa case départ au moins deux fois, en avançant ou en reculant. Dans le champ d'arrivée, il n'est pas possible d'aller en arrière ou de dépasser. Le champ d'arrivée est rempli de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est très utile pour atteindre le champ d'arrivée. En effet, le SEPT peut être divisé 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^{ème} coup: reculer de quatre cases avec un QUATRE.

3^{ème} coup: atteindre le champ d'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 vaut mieux reculer avec le QUATRE. Ainsi, à votre prochain tour, vous avancez directement dans le champs d'arrivée depuis (ou en passant par) la case départ.

L'EQUIPE LA PLUS FORTE L'EMPORTE

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions dans le champ d'arrivée, il aide son partenaire de jeu. Il est possible de diviser un SEPT en plusieurs fractions pour que le dernier pion atteigne le champ d'arrivée. La valeur restante peut servir à faire avancer un pion du partenaire. Le joueur sans pions en jeu continue à recevoir des cartes et joue avec les pions de son partenaire pour la victoire. Il est essentiel pour les deux partenaires de bien anticiper lors de cette phase finale.

Pour placer le dernier pion sur le champ d'arrivée, le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Cependant, la dernière carte utilisée doit correspondre au nombre de pas nécessaires. Ainsi, il est possible 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 revalorise le jeu en équipe. Avec cette règle, il est possible de jouer les pions de son partenaire avec toutes les cartes 7 pendant toute la partie.

/// Interdit 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.

REGLES PARTICULIERES POUR 2, 3 ET 5 JOUEURS

Les règles décrites ici font l'objet des modifications et ajouts suivants.

- /// Chaque joueur joue avec 4 pions. Trois pions sont placés dans la niche et un pion sur la case départ.
- /// Echange de cartes: au début de la partie, chaque joueur tire une carte de son choix à son voisin de droite.
- /// Avec la carte SEPT, il est possible de bouger et manger tous les pions. Cela permet de supprimer le blocage à la case départ.
- /// Avec la carte DEUX, il est possible de soit avancer normalement, soit 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 donc des joueurs qui jouent plus souvent que d'autres.
- /// Le joueur qui met ses 4 pions sur le champ d'arrivée en premier a gagné.

VALEUR DES CARTES



AS



ROI



DAME



VALET



JOKER



CARTE 4



CARTE 7

AS: placer sur la case départ -
avancer d'1 ou de 11 cases

ROI: placer sur la case départ ou
avancer de 13 cases

DAME: avancer de 12 cases

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

JOKER: valeur au choix

CARTE 2: avancer de 2 cases

CARTE 3: avancer de 3 cases

CARTE 4: avancer ou reculer de
4 cases

CARTE 5: avancer de 5 cases

CARTE 6: avancer de 6 cases

CARTE 7: Le 7 peut être divisé en
n'importe quel nombre de pas en
avant pour ses pions (p. ex. 5+2).
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 29)

CARTE 8: avancer de 8 cases

CARTE 9: avancer de 9 cases

CARTE 10: avancer de 10 cases

Brändi Dog Regole del gioco



9+
età



2-6
giocatori



30-50
min.



ATTENZIONE! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento, contiene piccole parti che possono essere ingoiate. Si prega di conservare queste avvertenze per un'eventuale corrispondenza.

ACCESSORI DEL GIOCO

- > 4 plance di gioco in legno (ciascuna con delle caselle di colore rosso, blu, giallo o verde)
- > 2 mazzi di carte da 55 carte da gioco ciascuno
- > 1 set di pedine composto da 24 biglie (di cui 4 rosse, 4 blu, 4 verdi, 4 gialle, 4 bianche e 4 nere)
- > 1 guida rapida per iniziare
- > 1 regole del gioco

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

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

**Brändi Dog può essere giocato sotto forma di torneo.
Si gioca secondo le regole in vigore a livello generale.**

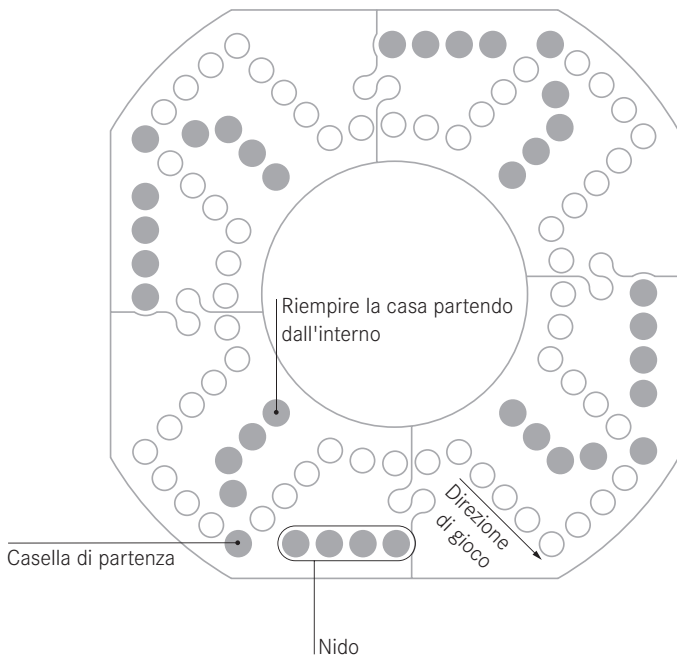
SET DI ESPANSIONE >>

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

CARTE

(I valori delle carte sono indicati alle pagine 40/41 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 un squadra. Ogni giocatore ha le proprie 4 pedine nel nido. Si designa una persona che fino alla fine del gioco distribuirà le carte. Lui o lei sarà «il distributore delle carte». I due mazzi di 55 carte

ciascuno vengono mischiati insieme. 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 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. Le carte che vengono scambiate hanno lo scopo di permettere giocate più efficaci. Se ad es. il vostro partner ha ancora tutte le sue pedine nel nido, potete aiutarlo a partire 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 pedina 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 ARRIVA ALLA CASELLA DI PARTENZA

Le carte ASSO, RE e JOLLY permettono di posizionare una pedina sulla casella di partenza. Le pedine provenienti dal nido che vengono posizionate sulla casella di partenza bloccano il passaggio per tutte le altre (anche le proprie). Questa pedina inoltre è protetta e non può essere rimandata nel nido.

RIMANDARE NEL NIDO ARRIVANDO SULLA STESSA CASELLA

Se due pedine, anche dello stesso giocatore, arrivano nella stessa casella, quella che vi era per prima viene rimandata nel nido. Se una pedina, lungo il percorso verso la casa, arriva una seconda volta nella casella di partenza, non blocca il passaggio e può essere sostituita o rimandata nel nido. Le pedine che si trovano già a casa non possono essere rimandate nel nido.

RIMANDARE NEL NIDO SORPASSANDO CON IL SETTE

Se una pedina, anche dello stesso giocatore, viene sorpassata da un «SETTE intero o suddiviso», tale pedina viene rimandata nel nido.

SORPASSARE

Le pedine che dal nido 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 pedina con una pedina dell'avversario o del compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio.

Le pedine che si trovano per la prima volta nella propria casella di partenza, a casa o ancora nel nido non possono essere scambiate.

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

OBBLIGO DI MUOVERE

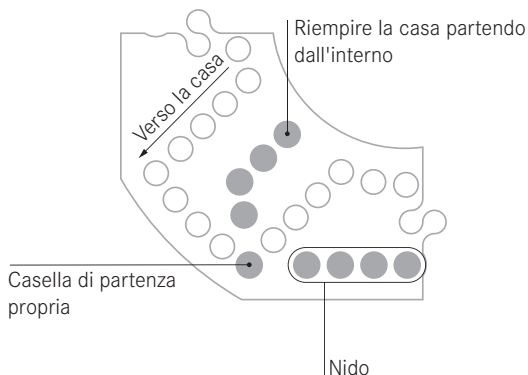
Tutte le carte devono essere giocate effettuando le relative mosse.

L'obbligo di muovere ha come conseguenza che in alcuni casi si è costretti ad effettuare mosse svantaggiose. Ad esempio, se per raggiungere la casa serve un CINQUE e la carta successiva che si ha in mano è un SEI, significa che tale pedina dovrà fare un altro giro.

RAGGIUNGERE LA CASA

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

ARRIVARE A CASA VELOCEMENTE CON IL QUATTRO



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

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

3^a mossa: a casa con un CINQUE, SEI, SETTE O OTTO.

Se la pedina 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 a casa passando o partendo dalla casella di partenza.

VINCE LA SQUADRA PIÙ FORTE

Se un giocatore ha portato tutte le proprie pedine a casa, aiuta il proprio compagno di squadra. Un SETTE può essere suddiviso per portare la propria ultima pedina a casa. Con i restanti punti non utilizzati è possibile muovere poi una pedina del proprio compagno di squadra. Il giocatore senza pedine continua a ricevere carte e gioca con le pedine del compagno di squadra per arrivare alla vittoria. Soprattutto nella fase finale, è importante che i due compagni di squadra riescano a guardare avanti.

Per portare a casa l'ultima pedina di una partita, 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 pedina debba fare diversi giri supplementari prima che il valore della carta le permetta di raggiungere la casa. <

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 pedine del compagno di squadra.

/// Vietare che l'ottava pedina possa entrare nella casa con il JOLLY. In questo modo la squadra in ritardo ha maggiori possibilità di recuperare.

REGOLA SPECIALE PER PARTITE CON 2, 3 E 5 GIOCATORI

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

- /// Ogni giocatore gioca con 4 pedine. Tre di esse vengono posizionate nel nido 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 pedine presenti sulla plancia di 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 pedine a casa.

VALORI DELLE CARTE



ASSO



RE



REGINA



FANTE/JACK



JOLLY



QUATTRO



SETTE

ASSO: casella di partenza - avanti di 1 o 11 caselle

RE: casella di partenza o avanti di 13 caselle

REGINA: avanti di 12 caselle

FANTE/JACK: con il fante bisogna scambiare una propria pedina con una pedina del proprio compagno o di un avversario.

JOLLY: valore a propria scelta

DUE: avanti di 2 caselle

TRE: avanti di 3 caselle

QUATTRO: avanti o indietro di 4 caselle

CINQUE: avanti di 5 caselle

SEI: avanti di 6 caselle

SETTE: il SETTE può essere suddiviso in un numero a piacere di mosse in avanti delle proprie pedine (es. 5+2). La somma deve essere sempre 7. Tutte le pedine che vengono sorpassate dal SETTE devono tornare al nido (eccezione: variante di gioco descritta pagina 39)

OTTO: avanti di 8 caselle

NOVE: avanti di 9 caselle

DIECI: avanti di 10 caselle

Brändi Dog XL

///Eine Nummer grösser, Durchmesser 64 cm

///A number bigger, diameter 64 cm

///Un numéro plus grand, diamètre 64 cm

///Un numero più grande, diametro 64 cm

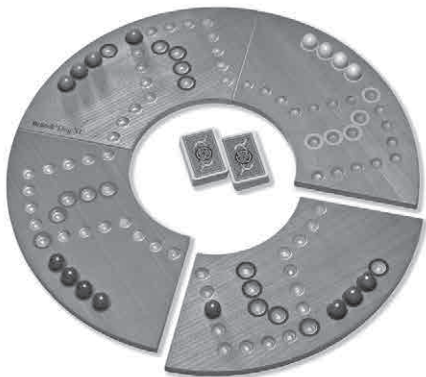
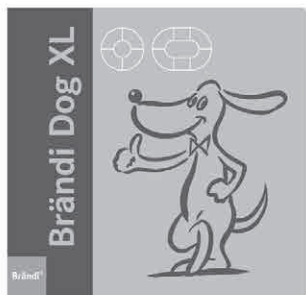
Brändi Kings Dog

///Die Edelson

///The noble version

///La version noble

///La versione più nobile



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 ZD
Horwerstrasse 123
CH-6011 Kriens

T + 41 41 349 02 19
F + 41 41 349 02 16
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch