

# Brändi DOG

## Spielzüge auf einen Blick



### Verteiler

1. Runde – 6 Karten
  2. Runde – 5 Karten
  3. Runde – 4 Karten
  4. Runde – 3 Karten
  5. Runde – 2 Karten
- dann wieder mit 6 Karten beginnen

Zu Beginn der Runde schiebt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl verdeckt an seinen Teampartner.

### Start

Mit den Karten ASS, KÖNIG oder JOKER kommen Sie mit einer Murmel auf den Start.

### Blockade/Schutz

Nachdem eine Murmel aus dem Zwinger das erste Mal auf dem eigenen Start liegt, ist der Durchgang für alle Murmeln, auch für die eigenen gesperrt (Blockade). Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

### Heimschicken/Überholen

Kommen zwei Murmeln, auch zwei eigene, auf das gleiche Spielfeld, muss die erste Murmel zurück in den Zwinger. Wird eine Murmel, auch eine eigene, von einer „ganzen oder aufgeteilten SIEBEN“ überholt, geht sie ebenfalls zurück in den Zwinger.

### Austauschen

Mit dem JUNGE muss eine eigene Murmel mit einer des Partners oder Gegners getauscht werden.

### Zugzwang

Jede Karte muss gespielt und der Kartenwert gefahren werden.

### Zieleinlauf

Um ins Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mind. zwei Mal, vor- und rückwärts, passiert worden sein. Das Ziel darf nur vorwärts betreten werden. Hat ein Spieler alle Murmeln im Ziel, hilft er seinem Partner. Jetzt spielt das Team zusammen um den Sieg.

Der Spieler ohne Murmel erhält weiterhin Karten. Um die letzte Murmel eines Spiels ins Ziel zu bringen, müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden. Die zuletzt verwendete Karte muss aber ausgefahren werden.

### Stiftung Brändi

Verkauf Produkte  
Bürgenstrasse 12  
6002 Luzern

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

# Brändi DOG

## Kartenwerte



**Ass**  
Start oder  
1/11 Punkte  
vorwärts



**Junge/Bube**  
Eine eigene Murrel  
mit einer vom  
Gegner oder Partner  
tauschen



**König**  
Start oder  
13 Punkte  
vorwärts



**Zahlenkarten**  
Anzahl Punkte  
vorwärts



**Dame**  
12 Punkte  
vorwärts



**Joker**  
Start oder Einsatz  
nach Wunsch



**Karte 4**  
4 Punkte  
vor- oder  
rückwärts



**Karte 7**  
Kann auf die eigenen oder auf die  
Murrel des Partners (kanadische Regel)  
in beliebigen Schritten vorwärts auf-  
geteilt werden. Alle 7 Punkte müssen  
ausgefahren werden. Alle Murreln,  
die von der 7 überholt werden, müssen  
zurück in den Zwinger.