

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 Mermeln, auch für die eigenen gesperrt (Blockade). Diese Murmel ist zudem geschützt und kann nicht heimgeschickt werden.

Heimschicken/Überholen

Kommen zwei Mermeln, 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 Mermeln 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 Murmel
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
Murmel des Partners (kanadische Regel)
in beliebigen Schritten vorwärts auf-
geteilt werden. Alle 7 Punkte müssen
ausgefahren werden. Alle Murmeln,
die von der 7 überholt werden, müssen
zurück in den Zwinger.