DE

BLACK DOG

WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN HUND?

Das bissige Teamspiel von Johannes Schmidauer-König für 2–4 Spieler

NEU

Um den Einstieg zu erleichtern, sind alle Abweichungen zur klassischen DOG®-Regel am Seitenrand mit „NEU“ markiert.

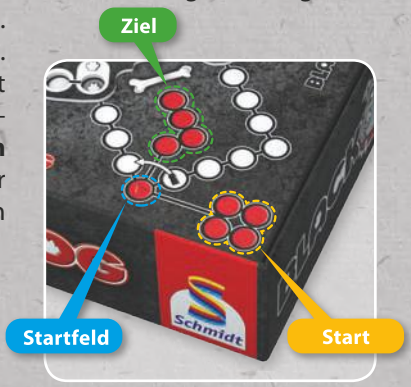
Zunächst werden die Regeln für das Spiel mit 4 Spielern erklärt. Die Abweichungen für das Spiel mit 2 und 3 Spielern finden sich am Ende der Anleitung.

Spielmaterial

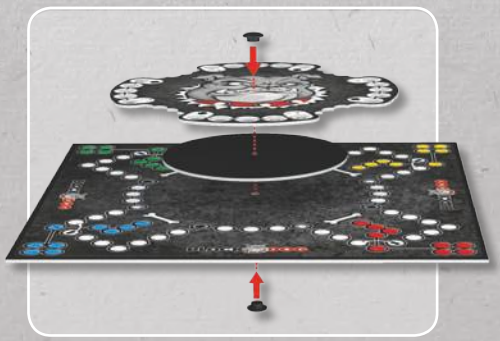
- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe
- 1 Unterlegscheibe
- 1 Drucköse
- 110 Spielkarten
- 21 Spielfiguren (5 Figuren pro Farbe + 1 schwarze Figur)

Spielziel

Jeweils **2 Personen spielen zusammen** und bilden ein Team. Alle Spieler versuchen, die eigenen 4 Spielfiguren 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 Figuren im Ziel hat, hilft er seinem Partner, dessen Figuren ins Ziel zu bekommen. **Erst wenn alle 8 Spielfiguren eines Teams im Ziel sind, hat dieses Team gewonnen.** Die Partner dürfen während des Spiels nicht über Handkarten oder Spielzüge sprechen.



Spielvorbereitung



Vor dem ersten Spiel muss der Spielplan zusammengebaut werden. Dazu werden mittig zunächst die Unterlegscheibe und anschließend die Drehscheibe auf den Spielplan gelegt und mittels der Druckö-se zusammengesteckt. Der Spielplan kann zusammengebaut in der Schachtel aufbewahrt werden und muss nicht nach jedem Spiel wieder auseinandergenommen werden.

Die Drehscheibe wird so ausgerichtet, dass die 4 Knochen zu sehen sind. Die Spieler stellen jeweils 4 Spielfiguren auf den „Start"-Bereich der entsprechenden Spielerfarbe. Die 5. Spielfigur wird nur für das Spiel mit 2 und 3 Spielern benötigt und kommt in die Schachtel.

Ein Spieler wird zufällig zum Kartengeber bestimmt. 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 für die nächste Runde vor sich ablegt.

In einer 4er-Runde **spielen jeweils die 2 Personen zusammen,** die sich gegenübersitzen – sie bilden ein Team.

Zu Spielbeginn setzen die Spieler jeweils noch eine Spielfigur aus dem „Start"-Bereich auf ihr Startfeld, ohne hierfür eine Karte auszuspielen. Diesen Sonderstart gibt es nur zu Spielbeginn – nicht vor jeder neuen Runde.

Der Spieler rechts vom Startspieler stellt nun die schwarze Spielfigur (Black DOG) auf ein beliebiges Feld der Drehscheibe.

Spielablauf

Sind die Karten ausgeteilt, tauschen die Teampartner je 1 Karte verdeckt untereinander aus, bevor die Runde beginnt. Die neue Karte darf sich jeder Spieler erst ansehen, nachdem er seine eigene Karte verdeckt zum Teampartner geschoben hat. Dieses Tauschen sollten die Teampartner nutzen, um einander zu helfen. Wenn der Partner beispielsweise keine Figuren auf der Laufbahn hat, ist es sinnvoll, ihm eine Startkarte zuzuschieben.

Der Spieler, der den Kartenstapel vor sich hat, beginnt das Spiel, indem er eine Handkarte offen ausspielt und eine seiner Spielfiguren entsprechend bewegt. Der Spieler **zieht keine Karte nach!** Anschießend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe usw. Kann ein Spieler keine Figur bewegen, so deckt er seine Karten

auf. Sie verfallen komplett und werden **unter** den allgemeinen Ablagestapel gelegt. Der Spieler scheidet für diese Runde aus.
Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt oder abgelegt wurden.

Ab der zweiten Runde verteilt der Spieler, der den Kartenstapel vor sich liegen hat, erneut je **5 Karten** an alle Spieler und gibt den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der diese Runde beginnt. So wechseln das Austeilen der Karten und der Rundenbeginn von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn. Sollte der Kartenstapel zum Austeilen nicht mehr ausreichen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Kartenstapel verwendet.
Nach jedem Austeilen von 5 Karten pro Spieler wird **zwischen den Partnern zu Rundenbeginn immer eine Karte verdeckt getauscht.**

NEU NEU NEU

Startfeld

Um eine Figur vom „Start"-Bereich 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 egal, ob sie durch Herausziehen aus dem „Start"-Bereich 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** (s. u.)werden. **Sie darf von keiner anderen Figur (fremde und eigene) überholt werden.** Nur der Black DOG zieht grundsätzlich an dem Startfeld vorbei und zählt dieses **nicht** mit.

NEU NEU

Bewegen und Schlagen

Die Spielfiguren werden durch das Ausspielen von Karten bewegt.
Spielt ein Spieler z. B. eine 8 aus, muss er eine seiner Spielfiguren um **genau** 8 Felder im Uhrzeigersinn weiterbewegen. Beim Bewegen dürfen **eigene und fremde Figuren übersprungen** werden (Ausnahme: besetzte Start- und 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"-Bereich zurückgestellt. Der Black DOG wird niemals geschlagen.

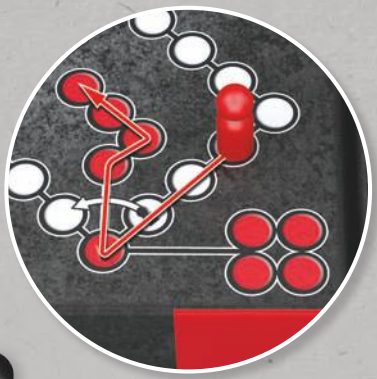
NEU

Hinweis an die Schweizer DOG®-Fans: Im Gegensatz zu allen anderen DOG®-Spielen von Schmidt Spiele muss „Black DOG" zwingend im schweizerisch untypischen Uhrzeigersinn gespielt werden.

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 3 Schritten ins Ziel kommen würde, aber nur noch höhere Karten auf der Hand hat, am Ziel vorbeizieht und mit der Figur eine weitere Runde absolvieren muss. Grundsätzlich können nur eigene Figuren gezogen werden.

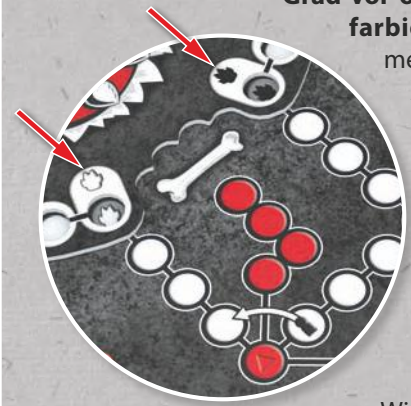
Ziel



Im Ziel sind die Figuren sicher. Dort darf **weder übersprungen noch geschlagen** werden. Eine Figur kann immer nur **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 (dann muss sie leider noch eine Runde laufen).

Wann wird die Drehscheibe gedreht?

Immer wenn ein Spieler mit einer Figur aktiv **auf** eines der 8 Tatzen-Felder zieht (nicht jedoch, wenn er an diesen vorbeizieht), muss er die Drehscheibe **um 90 Grad vor oder zurück – also bis zur nächsten gleichfarbigen Tatze –** drehen. Diese Drehung findet immer **erst am Ende seines kompletten Zuges** statt. Also erst, nachdem er alle möglichen Spielfiguren gezogen hat. Hat ein Spieler einmal mit der Drehung in eine Richtung begonnen, kann er diese nicht mehr korrigieren und „andersherum“ drehen. Die weißen und schwarzen Tatzen dienen dabei als Orientierungshilfen, damit die Spieler leichter erkennen können, wo die gedrehte Figur – und auch der Black DOG – nach der Drehung stehen wird.



- Wird durch Ausspielen der Tausch-Karte (s. u.) eine Figur auf ein Tatzen-Feld gestellt, erfolgt keine Drehung (da auf dem Feld bereits eine Figur stand).
- Wird eine Figur durch die Karte „Magnet“ (s. u.) auf ein Tatzen-Feld gezogen, erfolgt eine Drehung (da sich hier die Figur zum Feld „hinbewegt“ hat).

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Karten mit blauem Hintergrund

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

Karten mit rotem Hintergrund und ihre Sonderfunktionen

Alle Karten mit einem roten Hintergrund sind Sonderkarten mit einer speziellen Funktion:

Dies ist eine **Startkarte,** mit der eine Figur vom „Start"-Bereich auf das eigene Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** kann mit dieser Karte auch eine Figur um 1 Feld **oder** um 11 Felder vorwärtsbewegt werden.

Dies ist eine **Startkarte,** mit der eine Figur vom „Start"-Bereich auf das eigene Startfeld gesetzt werden kann. **Alternativ** kann mit dieser Karte auch eine Figur um 13 Felder vorwärtsbewegt 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), **Figuren im Ziel sowie der Black DOG** dürfen nicht getauscht werden. Sind nur eigene bzw. geschützte Figuren auf dem Weg, kann die Karte nicht ausgespielt werden. Wird durch das Ausspielen der Tauschkarte eine Figur auf ein Tatzen-Feld gestellt, erfolgt **keine** Drehung.

Magnet: Mit dem Magneten wird **eine eigene Figur im Uhrzeigersinn direkt auf das Feld unmittelbar hinter die nächste Figur** (egal welcher Farbe, auch Black DOG) 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. Mit einem Magneten kann

ein Spieler **nicht ins Ziel** ziehen bzw. im Ziel befindliche Figuren vorwärtsbewegen. Auch kann der Magnet nicht für eine Spielfigur gespielt werden, die direkt hinter einer anderen Figur steht. Die Figur muss tatsächlich bewegt werden. Wird eine Figur durch einen Magneten auf ein Tatzen-Feld gezogen, erfolgt **eine Drehung** (da sich hier die Figur zum Feld „hinbewegt" hat).

Kopie: Diese Karte **kopiert die letzte ausgespielte Karte** (nicht unbedingt deren gewählte Funktion und nicht eine abgeworfene Karte). Für den Spieler verhält es sich, als ob er die zuvor gespielte Karte selbst ausgespielt hätte. Wird eine Kopie z. B. nach einer 1/11 gespielt (der Spieler ist 11 Felder weit gezogen), darf der Ausspieler die Karte auch verwenden, um mit einer Figur auf das Startfeld zu ziehen. Die Kopie gilt **nicht rundenübergreifend.** Sie kann also nicht als erste Karte einer neuen Runde (mit 5 Karten für jeden Spieler) ausgespielt werden. Wird eine Kopie nach einer Kopie gespielt, so kopiert sie ebenfalls die zuvor kopierte Karte.

Partner: Die 4 Bewegungspunkte können beliebig auf **eigene** sowie auf **Figuren des Partners** aufgeteilt werden. Auch hier müssen die Punkte dabei vollständig aufgebraucht werden. Die Reihenfolge bzw. Aufteilung kann der Spieler dabei beliebig bestimmen. Er kann (bzw. muss, wenn er selbst nicht ziehen kann) die 4 Bewegungspunkte auch komplett für die Figuren seines Partners verwenden. (Achtung: Keine Kommunikation!)
Nachdem ein Spieler alle 4 Spielfiguren im Ziel hat, dürfen die Spieler dieses Teams die 4 Bewegungspunkte auf **die ihres Partners** und auch auf Figuren **anderer Spieler** (auch komplett auf die Gegner) aufteilen – nicht jedoch auf die Figur des Black DOG.
Landen durch die Partner-Karte mehrere Figuren auf Tatzen-Feldern, wird die Drehscheibe, dennoch nur einmal um 90 Grad gedreht.

Karten mit schwarzem Hintergrund

Der Spieler bestimmt selbst, welchen Wert (von 1 bis 7) diese Karte besitzt. **Zuerst** zieht er **mit einer seiner Spielfiguren** und **anschließend** noch zusätzlich **mit dem Black DOG** jeweils um den gewählten Wert. Kann der Spieler mit keiner seiner eigenen Figuren ziehen, so kann er diese Karte nicht nutzen.

NEU NEU NEU

Mit diesen Karten zieht der Spieler **zuerst mit einer seiner eigenen Spielfiguren** und **anschließend noch zusätzlich mit dem Black DOG** den angegebenen Wert. Also z. B. bei der schwarzen „5“ 5 Felder mit der eigenen Figur und dann 5 Felder mit dem Black DOG. Kann der Spieler mit keiner seiner eigenen Figuren ziehen, so kann er diese Karte nicht nutzen.

Black DOG:

Die Figur des Black DOG ist gefährlich. Sie verjagt immer alle Figuren, an denen sie vorbeikommt oder auf die sie zieht. Diese Figuren sind geschlagen und kommen zurück in ihren „Start“-Bereich. Ist ein Spieler gezwungen, auf das Feld zu ziehen, auf dem der Black DOG steht, gilt diese Figur des Spielers ebenfalls als geschlagen.

Wichtig:

- Der Black DOG kann weder getauscht noch geschlagen werden.
- Der Black DOG läuft den Rundkurs ebenso im Uhrzeigersinn wie alle anderen Spielfiguren auch. Die Startfelder umgeht er und zählt diese Felder auch nicht mit. Eine Spielfigur, die auf einem Startfeld steht, wird vom Black DOG somit nicht geschlagen und steht diesem auch nicht blockierend im Wege.
- Endet der Zug des Black DOG auf einem Tatzen-Feld, wird dadurch keine Drehung ausgelöst!
- Seltener Fall: Landet eine Spielfigur auf einem Tatzen-Feld, wird aber anschließend vom Black DOG geschlagen, wird nicht gedreht! Die Drehung erfolgt ja immer erst zum Abschluss des eigenen Spielzugs.

Grundsätzliche Reihenfolge:

1. Spielfigur ziehen
2. Gegebenenfalls Black DOG ziehen
3. Gegebenenfalls Scheibe drehen

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Partnerspiel

Nachdem ein Spieler alle seine Figuren ins Ziel gezogen hat, hilft er seinem Partner und bewegt dessen Figuren, wenn er eine seiner Karten ausspielt. Dem Spieler werden auch weiterhin Karten ausgeteilt. Jetzt versucht das Team sofort zusammen, die letzten Figuren ins Ziel zu bekommen. Allerdings dürfen die Partner auch in der Endphase wie im gesamten Spiel nicht über Handkarten oder Spielzüge sprechen.
Sobald mit einem komplett ausgeführten Zug (es dürfen keine Punkte verfallen) die letzte Figur eines Teams im Ziel gelandet ist, hat dieses Team sofort gewonnen. 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 und 3 Spieler

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

- Die Spieler spielen nicht als Team, sondern jeder für sich.
- Jeder Spieler spielt mit 5 Figuren, wobei 4 Figuren in den „Start"-Bereich und 1 Figur auf das Startfeld gestellt werden.
- Wurden alle Figuren eines Spielers geschlagen, so kommt die 5. Figur neben den „Start"-Bereich, aber nicht auf das Startfeld.
- 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 – anstelle eines normalen Zuges – eine seiner Handkarten abwerfen (damit alle Spieler gleich viele Karten haben).
- Die 4 Bewegungspunkte der Partner-Karte können immer auch auf Figuren **anderer Spieler** aufgeteilt werden – nicht jedoch auf die Figur des Black DOG.
- Kartentausch: Zu Beginn der Runde gibt jeder Spieler verdeckt eine Karte seiner Wahl an seinen linken Nachbarn.
- Gewonnen hat der Spieler, der als Erster 4 Figuren im Ziel hat.

NEU NEU

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Verlag und Autor bei allen Testspielern und speziell bei Christwart Conrad und Wolfgang Wichmann für ihre Ideen, wie sich Black DOG auch mit 2 und 3 Spielern gut spielen lässt. Insbesondere bedankt sich der Autor bei Helmut Hofstadler für die Fertigung des ersten Prototyps.

GB

BLACK DOG

WHO'S AFRAID OF THE BLACK DOG?

The team game with bite from Johannes Schmidauer-König for 2–4 players

To make it easier for you to get started, all the sections of the game that deviate from the game instructions of the classic game of DOG® are marked "NEW" on the edge of the page.

NEW

First, the rules for the 4-player game are explained. Rule variations for the 2- and 3-player games are explained at the end of these instructions.

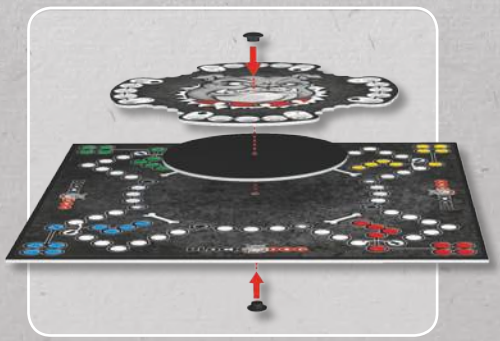
Contents

- 1 game board
- 1 spin wheel
- 1 washer
- 1 pressure eyelet
- 110 playing cards
- 21 playing pieces (5 pieces in each color + 1 black playing piece)

Aim of the game

Build **teams of 2 players** each. All players try to move their own 4 playing pieces from their starting position to their home position as fast as they can. The playing pieces are moved depending on the played cards. It is not possible to win alone as a single player. Once a player has brought all his playing pieces home, he helps his partner bring his playing pieces home. **Only once all 8 playing pieces of a team have been brought home, this team has won the game.** Team members are not allowed to communicate with one another about the cards in their hands or their intended moves.

Game setup



When playing for the first time, you first have to assemble the game board. First place the washer in the center of the game board, then the spin wheel, and finally press them together with the pressure eyelet. You can leave the game assembled together in the game box when putting it away, and do not have to re-assemble it before each new game.

Position the spin wheel so that the 4 bones are visible. The players put their respective 4 playing pieces of their color on the starting area of the same color. The 5th playing piece is required only for the 2- and 3-player games. Leave it in the game box for this game.
Select one player to be the dealer. The dealer shuffles the cards thoroughly and deals out 5 cards to each player, face down. He then gives the stack of cards to the player on his left for the next round, who puts it down in front of him on the table ready for the next round.
In a 4-player game, **the players sitting opposite to one another play together** and form one team.

To start the game, players are allowed to put another playing piece from their respective starting area onto the board and in play, without having to play a card. This special start happens only at the beginning of the game, but not before each new round. The player to the right of the start player now puts the black playing piece (BLACK DOG) on any one of the spaces on the spin wheel.

How to play

Once the cards have been dealt, the teammates trade 1 card each among themselves before the round begins. Players can look at the new card only once they have handed over their card, face down, to their teammate. Trade cards with your teammate so that you help your teammate. For example, if your teammate doesn't have a playing piece in play, it would make sense to give him a start card.

The player who has the stack of cards in front of him begins the game by playing one of the cards from his hand face up and moving one of his playing pieces accordingly on the game board. **Do not draw a new card!** Then the next player in a clockwise direction takes his turn and play continues. If a player cannot move any of his pieces, he turns over

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

his cards. They are completely forfeited and are put at the **bottom** of the discard pile. The player is out of the game for this round.
A round is over when all cards have been played or discarded.

Beginning with the second round, the player who has the stack of cards in front of him deals out another **5 cards** to all players, and then gives the stack of cards to the player on his left, who begins this round. In this way, you each take turns in a clockwise direction dealing and starting the round. If the stack of cards runs out, shuffle the discard pile and use it as the new stack of cards.
After dealing 5 cards to each player, **players trade one card face down with their teammate to begin the new round.**

Starting position

To be able to move one of your playing pieces from your starting area to the starting position you need a start card (card with the symbol ◀). A playing piece on a starting position of its own color **blocks other playing pieces of the same color or different color.** It doesn't matter how they landed on the starting position, whether from the starting area or by moving along the track!

A playing piece on its own (colored) starting position is **safe and cannot be captured or switched** (see below). **It cannot be passed by any other playing piece (of the same or different color).** Generally, only the BLACK DOG moves past the starting position and does **not** count it.

Moving and capturing

The playing pieces are moved depending on the played cards. For example, if a player plays an 8, he has to move his playing piece **exactly** 8 spaces further in a clockwise direction. When moving pieces you can **pass your own and other playing pieces** (exception: occupied starting position and home), but you have to count the passed space.
One playing piece only can occupy any one space at a time. If a player's turn ends on a space where another playing piece already stands, this piece is **captured** (even own-colored pieces) and put back into the starting area of its respective color. The BLACK DOG is never captured.

Note to our Swiss DOG®-Fans: Contrary to all other DOG® games from Schmidt Spiele, BLACK DOG must move in a clockwise direction, unlike the typical Swiss custom.

NEW NEW NEW

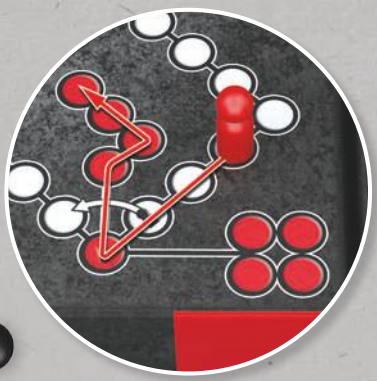
NEW NEW

NEW

Zugzwang

Every card **must** be carried out completely. You **cannot forfeit any points.** It is entirely possible that a player that has, for example, 3 more spaces to reach his home, but only has higher cards in his hand, therefore moves right on by his home and starts a new lap. In general, you can only move your own playing pieces.

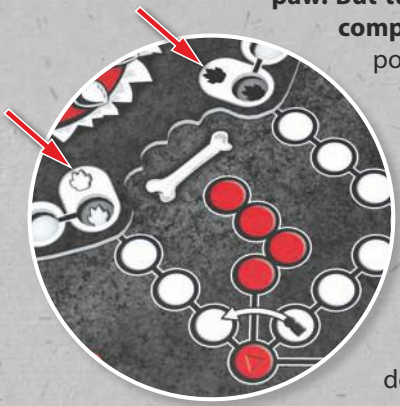
Home



The playing pieces are safe at home. They can be neither passed, nor captured here. A playing piece has to pass over the starting position to be brought home. But it cannot move from the starting position directly home, even if it has already completed one lap (in this case it would have to do another lap, unfortunately).

When do you turn the spin wheel?

Whenever a player actively moves one of his playing pieces onto one of the 8 paws (but not when he merely passes by one), he has to turn the spin wheel **90 degrees clockwise or counterclockwise until the next colored paw. But turn the spin wheel only once your turn has been completed.** That means, only once you have moved all possible playing pieces. Once you have started to turn the spin wheel in one direction, you can no longer change directions and decide to turn it in the opposite direction. The white and black paws make it easier to recognize where the turned piece—and also the BLACK DOG—will be after turning the wheel.



- If a playing piece ends up on a paw as a result of someone playing a "Switch" card (see below), do not turn the spin wheel (since a playing piece was already there before).
- If a playing piece is moved onto a paw by playing the "Magnet" card (see below), turn the wheel (since in this case the playing piece moved to the space).

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

Cards with a blue background

For all cards with a blue background the playing piece is moved forward according to the number shown.

Cards with a red background

and their special features

All cards with a red background are special cards with their own special feature:

This is a **start card.** It lets you move one of your playing pieces from its starting area to its starting position. **Alternatively,** this card can also be used to move a playing piece forward by 1 **or** by 11 spaces.

This is a **start card.** It lets you move one of your playing pieces from its starting area to its starting position. **Alternatively,** this card can also be used to move a playing piece forward by 13 spaces.

Switch: When this card is played, one of your **own** playing pieces **must** be **switched** with one of your opponent's or one of your teammate's pieces, even if it is disadvantageous for you. **Playing pieces that are safe** (pieces on their own colored starting position), **pieces that are already home and the BLACK DOG** may not be switched. If only your own playing pieces or pieces that are safe are in play, the card cannot be played. If a playing piece ends up on a paw as a result of someone playing a switch card, do **not** turn the spin wheel.

Magnet: When playing the magnet card, move **one of your own playing pieces up to the space directly behind the next playing piece** (regardless of its color, or if its the BLACK DOG). This can be a considerable distance. The playing piece must be moved all the way up to the next piece until it is directly behind it. It is not allowed to stop before. You are not allowed to play this card **to bring your**

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

playing piece home, or to move any of your pieces that are already home up by a few spaces. Nor can a magnet card be used for a playing piece that is already directly behind another piece. The playing piece has to be moved by at least one space. If a playing piece is moved onto a paw by playing the magnet card, **turn the wheel.**

Copy: This card **copies the last card played** (not necessarily the selected action of the card and not a discarded card). By playing this card, it is as though you had just played the same card as the player before you. For example, if you play the copy card after a 1/11 card was just played (the previous player moved his piece 11 spaces forward), you can also use the card to bring one of your pieces from the starting area onto the starting position. The copy card **does not apply across rounds.** That means it cannot be the first card played in a new round (with 5 cards for each player). If a copy card is played after after another copy card, it copies the same card as has the first copy card.

Partner: The 4 movement points can be divided up among your **own playing pieces** as well as **those of your partner,** however you want. But you have to use up all 4 points. No points may be forfeited. You can choose the order and division of points however you want. You can (or you may even be forced to, if you don't have any more pieces of your own) use up all 4 points to move the playing pieces of your partner forward. (Careful: communication is not allowed!)
If a player has already brought all 4 of his playing pieces home, the players of this team can use the 4 movement points on the **pieces of their partner** and on **pieces of other players** (or even use all of them on other players' pieces), but not on the playing piece of the BLACK DOG.
If more than one playing piece lands on a paw by playing the partner card, the spin wheel is still only turned once by 90 degrees.

Cards with a black background

You get to choose the value of this card yourself (from 1 to 7). **First,** move **your own playing piece** and **then** also move the **BLACK DOG** by the same number of spaces. But if you cannot move any of your own pieces, you cannot play this card.

For these cards, **first** move **one of your own playing pieces** and **then also the BLACK DOG** by the same number of spaces. For example, for the black 5, move your own playing piece 5 spaces forward, and then move the BLACK DOG 5 spaces forward, too. But if you cannot move any of your own pieces, you cannot play this card.

Black DOG:

The BLACK DOG playing piece is dangerous. It always chases all pieces it comes up to, or which come up to it. The pieces are captured and are returned to their starting area. If you are forced to move your playing piece to the space where the BLACK DOG is, your piece is also captured.

Important:

- The BLACK DOG cannot be switched or captured.
- The BLACK DOG moves around the track in a clockwise direction just like all the other playing pieces. It skips the starting positions and doesn't count them when moving forward. A playing piece on its own starting position is not captured by the BLACK DOG, nor does it block the BLACK DOG's path.
- If the BLACK DOG ends up on a paw, the spin wheel is not turned!
- In seldom cases: If a playing piece lands on a paw and is then captured by the BLACK DOG, the spin wheel is not turned! Always turn the wheel at the end of your turn.

General order of play:

1. Move your playing pieces
2. Move the BLACK DOG, if required
3. Turn the spin wheel, if required

Partner game

Once a player has brought all his playing pieces home, he helps his partner by moving his pieces when he plays his cards. This player is still dealt cards. The team works together to bring home the last pieces. But the teammates are still not allowed to communicate with one another about their cards or intended moves.
As soon as the last playing piece of a team has been brought home at the conclusion of a turn, this team has won the game. It is entirely possible that the last playing piece has to go around the board several times before it manages to arrive home safely.

End of game

The first team that manages to bring all 8 playing pieces home wins the game.

Variation for 2- and 3-player games

In addition to the above rules, the following changes and extra rules apply:

- Players don't play in teams, but everyone for himself.
- Everyone plays with 5 playing pieces, with 4 pieces starting off in the starting area and 1 piece on the starting position.
- If all a player's playing pieces have been captured, put the 5th piece next to the starting area.
- If a player cannot move one of his playing pieces with the cards he has in his hand, he has to discard one card and draw a new one from the draw pile. If he still cannot move one of his pieces with the card that he has just drawn, instead of a normal turn, he has to discard one of his cards (so that all players have the same number of cards).
- The 4 movement points of the partner card can always also be applied to playing pieces of **other players,** but not to the playing piece of the BLACK DOG.
- Trading cards: To start the round, each player gives one of his cards of his choice to the player on his left without showing the card.
- The first player to bring home 4 playing pieces wins.

NEW NEW

The publishing house and the author are grateful to all the test players for countless hours of testing, suggestions and ideas. And a special thanks goes to Christwart Conrad and Wolfgang Wichmann for their ideas on how to make BLACK DOG fun as a 2- and 3-player game. The author also expresses special thanks to Helmut Hofstadler for manufacturing the first prototype.

FR

BLACK DOG

QUI A PEUR DU CHIEN NOIR ?

Un jeu d'équipe mordant de Johannes Schmidauer-König pour 2 à 4 joueurs

Afin de faciliter la découverte du jeu, toutes les différences par rapport à la règle classique de DOG® sont indiquées dans la marge par la mention « NOUVEAU ».

NOUVEAU

Ce sont d'abord les règles pour une partie à 4 joueurs qui sont expliquées. Les modifications à appliquer pour une partie à 2 ou 3 joueurs se trouvent à la fin de la règle.

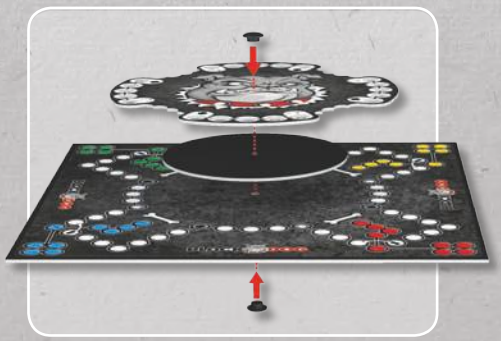
Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 disque tournant
- 1 plaque d'appui
- 1 bouton pression
- 110 cartes
- 21 pions (5 pions par couleur + 1 pion noir)

But du jeu

On forme **des équipes de deux joueurs.** Chaque joueur essaie, en partant du départ, d'atteindre l'arrivée avec ses quatre 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. **Ce n'est que lorsqu'une équipe a atteint l'arrivée avec ses huit pions qu'elle a gagné.** Durant la partie, les partenaires ne doivent pas communiquer sur leurs cartes ou sur leurs actions.

Préparatifs



Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il faut assembler le plateau de jeu. Pour ce faire, posez d'abord sur le plateau, au centre, la plaque d'appui, puis le disque tournant et fixez-les ensemble à l'aide du bouton pression (fermoir). Le plateau de jeu peut être conservé dans la boîte une fois assemblé et n'a pas besoin d'être désassemblé après chaque partie.

Le disque tournant doit être orienté de manière à ce que les 4 os soient visibles. Les joueurs placent chacun 4 pions de leur couleur sur la zone de départ correspondante. On n'utilise le 5ème pion que dans le cas d'une partie à 2 ou 3 joueurs, dans le cas contraire, on le remet dans la boîte.
Un joueur est choisi au hasard pour distribuer les cartes. Il mélange les cartes soigneusement et en distribue 5 à chaque joueur, face cachée. Ensuite, il fait passer la pile de cartes à son voisin de gauche pour la manche suivante et ce dernier la pose devant lui en attendant la prochaine manche.

Dans une partie à 4, **les deux joueurs** qui sont assis l'un en face de l'autre **jouent ensemble,** ils forment une équipe.

Au début de la partie, les joueurs peuvent prendre chacun un pion de leur zone de départ pour le placer sur leur case départ, sans avoir à utiliser une carte. Ce départ spécial n'est possible qu'au début de la partie, mais pas au début de chaque nouvelle manche.
Le joueur qui se trouve à droite du premier joueur pose le pion noir (Black DOG) sur une case de son choix du disque tournant.

Déroulement de la partie

Une fois les cartes distribuées, les deux partenaires de chaque équipe échangent entre eux une carte, face cachée, avant le début de la manche. On ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné sa propre carte à son partenaire. Les partenaires doivent profiter de cet échange pour s'entraider. Si, par exemple, votre partenaire n'a pas de pion sur le parcours, il est judicieux de lui faire passer une carte « départ ».

Le joueur devant lequel se trouve la pile de cartes commence la partie. Il pose l'une des cartes de sa main, 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, et ainsi de suite.

Si un joueur ne peut pas déplacer de pion, il doit abattre ses cartes. Il ne peut plus les utiliser et les place **en dessous** de la pile de défausse. Le joueur est éliminé pour cette manche.
Une manche est finie lorsque toutes les cartes ont été jouées ou écartées.

À partir de la deuxième manche, le joueur devant lequel se trouve la pile de cartes distribue à nouveau **5 cartes** à tous les joueurs, puis 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 distribuer le nombre requis de cartes à chaque joueur, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.
Après chaque distribution de 5 cartes à tous les joueurs, **les partenaires échangent entre eux une carte, face cachée, avant le début de la manche.**

NOUVEAU

Case départ

Pour amener un pion de la zone de départ sur la case départ, il faut une carte « départ » (carte avec le symbole ◀). Sur la case départ de sa couleur, un pion **bloque tous les pions des autres joueurs, mais aussi de sa propre couleur** – peu importe que le pion se trouve sur la case départ 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** (voir plus bas). **Il ne peut pas non plus être doublé par un autre pion (ni de sa couleur ni d'une autre couleur).**
Seul le Black DOG passe en principe à côté de la case départ, celle-ci **ne compte pas** pour lui.

NOUVEAU

Déplacer et prendre

On déplace les pions en jouant des cartes. Si un joueur pose un 8, par exemple, il doit déplacer l'un de ses pions de 8 cases **exactement,** en suivant le sens des aiguilles d'une montre. En déplaçant un pion, on peut **sauter ses propres pions et les pions des autres joueurs** (à l'exception des pions qui se trouvent sur leur case départ ou ont atteint l'arrivée), mais la case sautée compte quand même.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case. Si le déplacement d'un joueur se termine sur une case où se trouve déjà un autre pion, il **prend** celui-ci (même s'il s'agit d'un de ses propres pions) et le replace dans la zone de départ de la même couleur. Il est impossible de prendre le Black DOG.

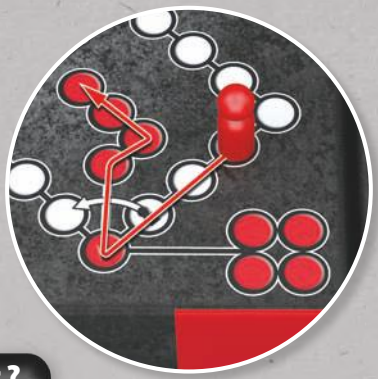
NOUVEAU

Remarque à nos fans suisses de DOG®: Contrairement à tous les autres jeux DOG® de Schmidt Spiele, « Black DOG » se joue forcément dans le sens des aiguilles d'une montre, bien que ce ne soit pas l'usage en Suisse.

Obligation

Les joueurs **doivent** exécuter complètement l'action de 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 en 3 cases et qui n'a en main que des cartes supérieures à 3 soit obligé de passer par l'arrivée et de faire de nouveau le tour du parcours avec son pion. En règle générale, on ne peut déplacer que ses propres pions.

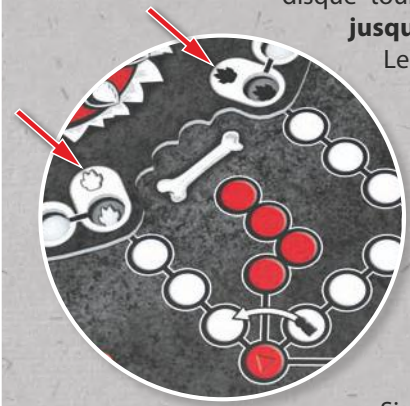
Arrivée



Dans la zone d'arrivée, les pions sont protégés. Ici, on ne peut **ni sauter, ni prendre.** On doit toujours entrer dans la zone d'arrivée **en passant par la case départ.** Cependant, ce n'est **pas possible en partant directement de la case départ,** même si le pion a déjà fait le tour du parcours (ce pion doit alors refaire le tour).

Quand fait-on tourner le disque tournant ?

À chaque fois qu'un joueur arrive avec un pion **sur** l'une des 8 cases avec une patte de chien (mais pas si le joueur passe par l'un de ces cases), il doit faire tourner le disque tournant **de 90 degrés en avant ou en arrière, jusqu'à la patte de la même couleur la plus proche.** Le joueur doit toujours exécuter cette **rotation** à la **fin de son tour complet uniquement,** c'est-à-dire une fois qu'il a déplacé tous les pions possibles. Lorsqu'un joueur a commencé à faire tourner le disque dans un sens, il ne peut plus changer de direction et faire tourner le disque dans l'autre sens. Les pattes noires et blanches aident les joueurs à s'orienter et à détecter plus facilement où le pion ainsi déplacé – et le Black DOG – se retrouveront à la fin de la rotation.



• Si c'est parce qu'une carte d'échange (voir plus bas) a été jouée qu'un pion arrive sur une case avec une patte, on n'effectue pas de rotation (parce qu'un autre pion se trouvait déjà sur cette case).
• Si c'est parce qu'une carte « aimant » (voir plus bas) a été jouée qu'un pion arrive sur une case avec une patte, on procède à la rotation (parce que dans ce cas, le pion a effectué un déplacement jusqu'à cette case).

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

Les cartes à fond bleu

Avec toutes les cartes à fond bleu, on avance toujours son pion en fonction du nombre indiqué sur la carte.

Les cartes à fond rouge

et leur fonction spéciale

Toutes les cartes à fond rouge sont des cartes spéciales ayant une fonction particulière :

Ceci une **carte « départ »,** avec laquelle on peut placer sur sa 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 d'1 **ou** de 11 cases.

Ceci est une **carte « départ »,** avec laquelle on peut placer sur sa 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.

Échange : 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, ni le Black DOG.** Si un joueur voit qu'il n'y a que ses propres pions ou des pions protégés sur le parcours, il ne peut pas jouer cette carte. Si, lorsqu'une carte d'échange a été jouée, un pion arrive sur une case avec une patte, on **n'effectue pas** de rotation du disque.

Aimant : avec l'aimant, le joueur déplace **l'un de ses propres pions directement sur la case qui se trouve juste derrière le pion le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre** (quelle que soit la couleur de ce dernier, même si c'est le Black DOG). Cela peut représenter une avancée importante. Le pion déplacé doit être approché de l'autre pion de manière à se trouver juste derrière lui. Il n'est pas possible de s'arrêter avant. Un joueur **ne peut pas atteindre l'arrivée** avec un

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

aimant, ni faire avancer des pions qui se trouvent à l'arrivée. L'aimant ne peut pas non plus être utilisé pour un pion qui se trouve juste derrière un autre pion. Le pion doit effectivement être déplacé. Si, lorsqu'une carte « aimant » a été jouée, un pion arrive sur une case avec une patte, on procède à une **rotation** du disque (car dans ce cas, le pion a effectué un déplacement jusqu'à cette case).

Copie : Cette carte **reproduit la dernière carte qui a été jouée** (mais pas forcément la fonction choisie, et il ne doit pas s'agir d'une carte qui a été écartée du jeu). Pour le joueur, cela se passe comme s'il avait posé lui-même la carte jouée précédemment. Par exemple, si un joueur pose une carte « copie » après une carte « 1/11 » (l'autre joueur a avancé de 11 cases), il peut aussi choisir d'utiliser la carte pour placer un pion sur la case départ. La copie **ne fonctionne pas d'une manche sur l'autre.** Elle ne peut donc pas être utilisée comme première carte d'une nouvelle manche (au début de laquelle 5 cartes ont été distribuées à chaque joueur). Si quelqu'un joue une carte « copie » juste après une autre copie, elle reproduit une nouvelle fois la carte qui avait été précédemment posée.

Partenaire : le joueur peut répartir les 4 points de déplacement à sa guise entre ses **propres pions** et **ceux de son coéquipier.** Tous les points doivent être utilisés. Le joueur est cependant libre de choisir l'ordre et la répartition des déplacements. Il peut même (ou doit, s'il ne peut déplacer aucun de ses propres pions) utiliser entièrement les 4 points de la carte pour les pions de son partenaire. (Attention : les joueurs ne doivent pas communiquer !)
Si un joueur a déjà amené ses 4 pions dans la zone d'arrivée, les joueurs de cette équipe peuvent répartir les 4 points entre les pions de leur **partenaire** et les pions des **autres joueurs** (ou même les utiliser uniquement pour les pions des adversaires), mais pas les utiliser pour le pion du Black DOG.
Si, lorsqu'une carte « partenaire » a été jouée, plusieurs pions arrivent sur des cases avec une patte, on procède à une rotation du disque, mais une seule fois, de 90 degrés.

Les cartes à fond noir

C'est le joueur qui décide lui-même quel nombre (de 1 à 7) vaut cette carte. **D'abord,** il déplace **l'un de ses pions** du nombre de points choisi et **ensuite,** il déplace aussi **le Black DOG** du même nombre de cases. Si le joueur ne peut déplacer aucun de ses propres pions, il ne peut pas utiliser cette carte.

Avec ces cartes, le joueur déplace d'abord **l'un de ses pions** du nombre de cases indiqué et **ensuite,** il déplace aussi **le Black DOG** du même nombre de cases. Par exemple, avec le « 5 » noir, le joueur avance son propre pion de 5 cases, puis le Black DOG de 5 cases. Si le joueur ne peut déplacer aucun de ses propres pions, il ne peut pas utiliser cette carte.

Black DOG :

Le pion du Black DOG est dangereux. Il mord tous les pions devant lesquels il passe ou sur les cases desquels il est déplacé. Il « prend » ces pions, qui sont alors replacés dans leur zone de de départ. Si un joueur est obligé d'amener un pion sur la case où se trouve le Black DOG, ce pion du joueur est également considéré comme pris.

Important :

- Le Black DOG ne peut être ni échangé, ni pris.
- Le Black DOG progresse sur le parcours dans le sens des aiguilles d'une montre, comme tous les autres pions. Il contourne les cases départ, ces cases ne comptent pas pour lui. Un pion qui se trouve sur une case départ ne peut donc pas être pris par le Black DOG et ne lui bloque pas non plus le passage.
- Si le Black DOG termine son déplacement sur une case avec une patte, cela ne déclenche pas de rotation du disque !
- Cas rare : si un pion arrive sur une case avec une patte mais est ensuite pris par le Black DOG, on n'effectue pas de rotation du disque ! La rotation a toujours lieu uniquement à la fin du tour du joueur actif.

Ordre normal des actions :

1. Déplacer un pion
2. Le cas échéant, déplacer le Black DOG
3. Le cas échéant, faire tourner le disque

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 lorsqu'il pose l'une de ses cartes. 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 leurs actions.
Dès qu'un joueur a fait entrer le dernier pion de son équipe dans la zone d'arrivée en exécutant complètement son tour (il est obligé d'utiliser tous les points de la carte jouée), cette équipe remporte immédiatement la partie. Il peut arriver 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 ou 3 joueurs

Les règles sont identiques à celles décrites ci-dessus, mais vous devez prendre en compte les modifications et ajouts suivants :

- Les joueurs ne jouent pas par équipe, mais chacun pour soi.
- Chaque joueur joue avec 5 pions et en place 4 dans la zone de départ et 1 sur la case départ.
- Si tous les pions d'un joueur ont été pris, son 5ème pion doit être placé à côté de la zone de départ.
- 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 avec celle-ci, il doit encore écarter l'une de ses cartes au lieu d'effectuer son tour de jeu normal (de manière à ce que tous les joueurs possèdent le même nombre de cartes en main).
- Les 4 points de déplacement de la carte « partenaire » peuvent toujours être utilisés pour des pions **d'autres joueurs,** mais pas pour le pion du Black DOG.
- Échanger des cartes : au début de chaque manche, chaque joueur donne l'une de ses cartes à son voisin de gauche, face cachée.
- Le premier à faire entrer 4 pions dans la zone d'arrivée a gagné la partie.

NOUVEAU

L'éditeur et l'auteur remercient tous les testeurs du jeu pour leurs nombreuses parties d'essai, leurs suggestions et leurs propositions, et tout spécialement Christwart Conrad et Wolfgang Wichmann pour leurs idées d'amélioration pour les parties à 2 ou 3 joueurs. L'auteur remercie aussi particulièrement Helmut Hofstadler pour la réalisation du premier prototype.

IT

BLACK DOG

CHI HA PAURA DEL CANE NERO?

Il mordace gioco a squadre di Johannes Schmidauer-König per 2-4 giocatori

Per facilitare l'approccio, tutte le differenze rispetto alle regole del classico DOG® sono evidenziate a margine con «NUOVO».

NUOVO

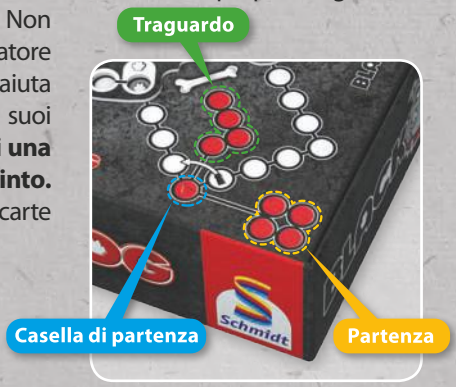
Vengono dapprima spiegate le regole per il gioco con 4 giocatori. Le differenze per il gioco con 2 e 3 giocatori si trovano alla fine delle istruzioni

Materiale di gioco

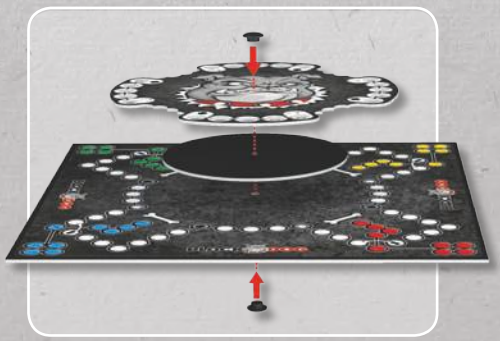
- 1 tabellone di gioco
- 1 ruota
- 1 base
- 1 ventosa a occhiello
- 110 carte di gioco
- 21 segnalini (5 segnalini per colore + 1 segnalino nero)

Scopo del gioco

Giocano insieme 2 persone, formando così una squadra. Tutti i giocatori cercano di portare il più rapidamente possibile dalla zona di partenza alla zona di arrivo i propri 4 segnalini. I segnalini vengono mossi mettendo giù delle carte. Non può vincere un singolo giocatore: quando un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini nella zona di arrivo, aiuta il proprio compagno ad arrivare al traguardo con i suoi segnalini. **Soltanto quando tutti gli 8 segnalini di una squadra sono al traguardo, questa squadra ha vinto.** Nel corso del gioco non si possono comunicare le carte che si hanno in mano o le mosse di gioco.



Preparazione del gioco



Prima di giocare, occorre comporre il tabellone di gioco. Per farlo, si pone prima al centro del tabellone la base e quindi la ruota, unendole tra loro per mezzo della ventosa a occhiello. Il tabellone di gioco così assemblato può essere conservato nella scatola, non dovendolo scomporre ogni volta che si è giocato.

La ruota si orienta in modo che siano visibili le 4 ossa. I giocatori mettono i 4 segnalini del proprio colore nella zona di partenza. Il 5° segnalino serve solo per il gioco con 2 o 3 giocatori e rientra nella scatola.

Si designa un giocatore a caso che dia le carte. Questo mischia a fondo le carte e ne distribuisce 5 a faccia coperta a ciascun giocatore. Quindi passa il mazzo di carte al suo vicino di sinistra, che lo mette davanti a sé per il giro successivo. In un giro a 4 **giocano insieme le 2 persone** che siedono l'una di fronte all'altra e che così formano una squadra.

All'inizio del gioco, i giocatori possono mettere ancora sulla loro casella di partenza un segnalino ciascuno dalla zona di partenza, senza dover giocare una carta. Questo start speciale c'è solo a inizio gioco, non prima di ogni nuovo giro.

Il giocatore alla destra del giocatore di partenza mette ora il segnalino nero (il Black DOG ovvero CANE Nero) su una casella qualsiasi della ruota.

Svolgimento del gioco

Una volta distribuite le carte, prima di iniziare il giro i compagni di squadra si scambiano tra loro 1 carta coperta. Ciascun giocatore può guardare questa carta soltanto dopo aver allungato al suo compagno di squadra la sua carta coperta. I compagni di squadra dovrebbero servirsi di questo scambio per aiutarsi a vicenda. Quando, per esempio, il compagno non ha segnalini in pista, sarà utile passargli una carta di start.

Inizia il gioco chi ha davanti il mazzo di carte: mette giù scoperta una delle carte che ha in mano, muovendo di conseguenza uno dei suoi segnalini. Questo giocatore **non pesca alcuna carta!** È quindi la volta del giocatore più vicino in senso orario. Se un giocatore non può muovere nessun segnalino, scopre allora le sue carte, che perdono valore e vengono deposte **sotto** il mazzo di scarto. Il giocatore viene eliminato da questo giro. **Un giro termina quando si sono giocate o scartate tutte le carte.**

Nel secondo giro, il giocatore che ha davanti il mazzo di carte distribuisce di nuovo **5 carte** a tutti i giocatori e passa il mazzo di carte al suo vicino di sinistra, che inizia questo

round. Il compito di distribuire le carte e di iniziare il round passa così da una persona all'altra in senso orario a ogni giro. Se le carte nel mazzo da distribuire non dovessero più bastare, si mischia allora il mazzo di scarto e lo si utilizza come nuovo mazzo di carte. Dopo ogni distribuzione di 5 carte a giocatore, **tra i compagni di squadra ci si scambia sempre a inizio del giro una carta coperta.**

Casella di partenza

Per poter spostare un segnalino dalla zona di partenza («Start») sulla casella di partenza, serve una carta di start (carta con il simbolo ◀). Un segnalino fermo sulla casella di partenza dello stesso colore **sbarra il passo sia ai propri segnalini sia a quelli avversari.** Non importa se è stato portato sulla casella di partenza uscendo dalla zona di partenza o se abbia già percorso un giro di pista!

Un segnalino sulla propria casella di partenza (cioè dello stesso colore) è **protetto e non può essere battuto o scambiato** (vedi sotto). **Esso non può essere sorpassato da nessun altro segnalino (né proprio né avversario).** Soltanto il CANE Nero passa in linea di principio per la casella di partenza e **non** la conteggia.

Muovere e battere

I segnalini vengono mossi giocando le carte. Se un giocatore mette giù un 8, per esempio, deve fave avanzare in avanti in senso orario uno dei suoi segnalini di **esattamente** 8 caselle. Nel muoversi, si possono **saltare i propri segnalini e quelli degli altri** (eccezione: caselle di partenza e di arrivo occupate), dove la casella saltata viene conteggiata.

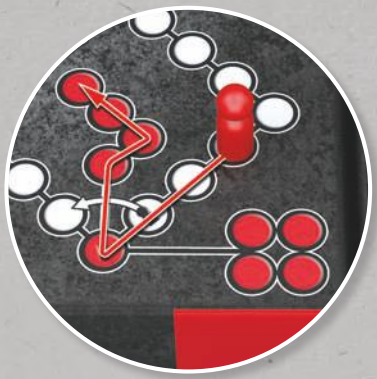
Su una casella può fermarsi sempre soltanto un segnalino. Se la mossa di un giocatore finisce su una casella già occupata da un altro segnalino, questo segnalino (anche se appartiene allo stesso giocatore) **viene battuto** e va rimesso nella zona di partenza dello stesso colore. Il CANE Nero non viene mai battuto.

Nota per i nostri fan svizzeri di DOG®: Contrariamente a tutti gli altri giochi DOG® della Schmidt Spiele, il «CANE Nero» deve sempre giocarsi obbligatoriamente in senso orario, atipico per gli Svizzeri.

Obbligo di muovere

Ogni carta **deve** essere eseguita in modo completo. **Non si possono lasciar cadere dei punti.** Può dunque senz'altro succedere che un giocatore, che potrebbe raggiungere la zona di arrivo in soli 3 passi, per esempio, ma che ha ancora in mano solo carte più alte, passi davanti al traguardo e debba compiere un altro giro completo con il suo segnalino. In linea di massima si possono muovere soltanto i propri segnalini.

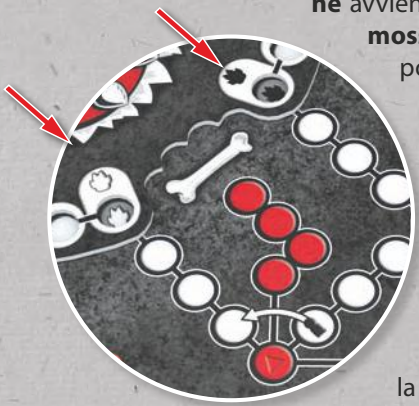
Arrivo



Nella zona di arrivo, i segnalini sono al sicuro. Qui non si può **né saltare né battere.** Un segnalino può essere portato al traguardo sempre soltanto **passando per la casella di partenza.** Ciò comunque può avvenire **non direttamente dalla casella di partenza,** anche quando il segnalino ha già percorso un giro di pista completo (allora deve purtroppo percorrere ancora un giro).

Quando si gira la ruota?

Ogniqualvolta un giocatore arriva con il suo segnalino **su** una delle 8 caselle con la zampa (però non quando vi passa davanti), deve girare la ruota **di 90 gradi in avanti o indietro – e cioè fino alla zampa più vicina dello stesso colore.** Questa **rotazione** avviene sempre **soltanto quando ha terminato le sue mosse,** non prima quindi di aver mosso tutti i segnalini possibili. Se un giocatore ha dato il via a una rotazione in una direzione, non può più correggerla e ruotare «dall'altra parte». Le zampe nere e bianche fungono qui da ausili di orientamento perché i giocatori possano individuare più facilmente dove il segnalino ruotato – e anche il CANE Nero – si troverà dopo la rotazione.



- Se mettendo giù la carta di «Scambio» (vedi sotto) si sposta un segnalino su una casella con la zampa, non si ha alcuna rotazione (perché sulla casella c'era già un segnalino).
- Se con la carta «Magnete» (vedi sotto) si muove un segnalino su una casella con la zampa, si ha una rotazione (perché qui il segnalino si è «portato» sulla casella).

Carte a sfondo blu

Per tutte le carte con sfondo blu, il segnalino avanza del numero indicato sulla carta.

Carte a sfondo rosso

e loro funzioni speciali

Tutte le carte a sfondo rosso sono carte speciali con una funzione particolare:

Questa è una **carta di partenza** con cui il giocatore può muovere un segnalino dalla zona di partenza sulla propria casella di partenza. **In alternativa,** con questa carta si può anche fare avanzare un segnalino di 1 casella **oppure** di 11 caselle.

Questa è una **carta di partenza** con cui il giocatore può muovere un segnalino dalla zona di partenza sulla propria casella di partenza. **In alternativa,** con questa carta si può anche fare avanzare un segnalino di 13 caselle.

Scambio: con questa carta il giocatore **deve scambiare** un **proprio** segnalino con uno dell'avversario o del compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio. I **segnalini protetti** (segnalini sulla casella di partenza dello stesso colore), i **segnalini nella zona di arrivo e anche il CANE Nero** non possono essere scambiati. Se in pista ci sono soltanto segnalini propri o protetti, questa carta non può essere giocata. Se giocando la carta di scambio si mette un segnalino su una casella con la zampa, **non** si ha rotazione.

Magnete: con il magnete il giocatore muove **un proprio segnalino in senso orario subito sulla casella immediatamente dietro al segnalino più vicino** (non importa di quale colore, anche il CANE Nero). Ciò può comportare un notevole avanzamento. Si deve avvicinare completamente il segnalino all'altro, in modo che si trovi direttamente dietro tale segnalino. Non è permesso fermarsi prima. Con un magnete

il giocatore non può **entrare nella zona di arrivo** o muovere in avanti i segnalini che si trovano nella zona di arrivo. Con un magnete non si può neanche giocare con un segnalino che stia subito dietro a un altro. Occorre muovere concretamente il segnalino. Se con un magnete si muove un segnalino su una casella con la zampa, si ha **una rotazione** (perché qui il segnalino si è «portato» sulla casella).

Copia: questa carta **copia l'ultima carta giocata** (non necessariamente la funzione che si è scelta e non una carta scartata). Per il giocatore è come se avesse messo giù lui stesso la carta appena giocata. Giocando una copia dopo una carta 1/11 (il giocatore è avanzato di 11 caselle), ad esempio, chi ha messo giù la carta la può usare anche per portarsi con un segnalino sulla casella di partenza. La copia **non** vale **oltre il round attuale.** Essa non può quindi essere giocata come prima carta di un nuovo giro (con 5 carte nuove per ciascun giocatore). Se si gioca una copia dopo una copia, la carta copia anche la carta copiata in precedenza.

Partner: i 4 punti di movimento possono essere distribuiti a piacere su **segnalini propri** come anche su **segnalini del partner.** Anche qui i punti devono essere utilizzati tutti. Il giocatore può stabilire come vuole l'ordine o la ripartizione. Può (oppure deve, se non può muovere lui stesso) anche utilizzare tutti i 4 punti di movimento per i segnalini del proprio partner. (Attenzione: nessuna comunicazione!)

Una volta che un giocatore abbia tutti i 4 segnalini al traguardo, i giocatori di questa squadra possono ripartire i 4 punti di movimento tra i segnalini del loro **partner** e anche tra i segnalini di **altri giocatori** (anche tutti per gli avversari) – però non sul segnalino del CANE Nero.
Se con la carta Partner più segnalini approdano su caselle con la zampa, si gira la ruota, però solo una volta di 90 gradi.

Carte a sfondo nero

Il giocatore stabilisce lui stesso quale valore (da 1 a 7) abbia questa carta. **Prima** muove lui del valore scelto **con uno dei suoi segnalini** e **poi** in aggiunta anche **con il CANE Nero.** Se il giocatore non può muovere con nessuno dei suoi segnalini, non può allora usare questa carta.

Con queste carte, il giocatore **muove** del valore indicato **prima con uno dei suoi segnalini e poi in aggiunta con il CANE Nero ancora.** Così, ad esempio, con la carta nera «5» muove di 5 caselle con il proprio segnalino e poi di 5 caselle con il CANE Nero. Se un giocatore non può muovere con nessuno dei suoi segnalini, non può allora servirsi di questa carta.

CANE Nero:

Il segnalino del CANE Nero è pericoloso. Caccia sempre via tutti i segnalini ai quali passa davanti o sui quali si muove. Questi segnalini sono battuti e tornano nella loro rispettiva zona di partenza. Se un giocatore è costretto a muovere sulla casella su cui c'è il CANE Nero, anche questo segnalino del giocatore si considera battuto.

Importante:

- Il CANE Nero non può essere scambiato né battuto.
- Anche il CANE Nero gira in tondo in senso orario come tutti gli altri segnalini. Evita le caselle di partenza e non le calcola. Un segnalino che si trovi su una casella di partenza non viene pertanto battuto dal CANE Nero e non sta nemmeno a sbarrargli la strada.
- Se la mossa del CANE Nero finisce su una casella con la zampa, ciò non dà origine a nessuna rotazione!
- Caso raro: se un segnalino approda su una casella con la zampa e viene però poi battuto dal CANE Nero, non si ruota! La rotazione si ha sempre soltanto alla conclusione della propria mossa di gioco.

Sequenza di massima:

1. Muovere il segnalino
2. Eventualmente muovere il CANE Nero
3. Eventualmente girare la ruota

Gioco di squadra

Dopo che un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini nella zona di arrivo, aiuta il proprio compagno di squadra, muovendo i segnalini di costui ogni volta che gioca una delle sue carte (anche a questo giocatore vengono ancora distribuite le carte). La squadra cerca adesso di portare insieme al traguardo gli ultimi segnalini. Come durante l'intero gioco, anche nella fase finale vale comunque la regola che tra i due partner non deve esserci nessuna comunicazione sulla carte in mano e sulle mosse.
Appena l'ultimo segnalino di una squadra entra nella zona di arrivo con una mossa eseguita interamente (non si devono tralasciare dei punti), questa squadra ha subito vinto. Può succedere che l'ultimo segnalino debba percorrere più giri prima di raggiungere la zona di arrivo.

Fine del gioco

La squadra che è riuscita per prima a portare tutti gli 8 segnalini nella zona di arrivo vince il gioco.

Regola speciale per 2 e 3 giocatori

Al di là delle regole illustrate sopra ci sono le seguenti variazioni o integrazioni:

- I giocatori non giocano come squadra, ma ognuno per conto proprio.
- Ogni giocatore gioca con 5 segnalini, mettendo 4 segnalini nella zona di partenza e 1 segnalino sulla casella di partenza.
- Se sono stati battuti tutti i segnalini di un giocatore, il 5° segnalino torna allora vicino alla zona di partenza.
- Se un giocatore, a causa delle carte che ha in mano, non è in grado di muovere un segnalino, egli deve scartare una delle sue carte e pescarne una nuova dal mazzo. Se anche con la nuova carta non può eseguire alcuna mossa, allora deve scartare nuovamente una delle sue carte in mano – invece di eseguire una mossa ordinaria (affinché tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di carte).
- I 4 punti di movimento della carta Partner possono sempre essere distribuiti anche su segnalini di **altri giocatori** – non però sul segnalino del CANE Nero.
- Scambio carta: all'inizio del giro, ciascun giocatore passa al suo vicino di sinistra una carta a scelta coperta.
- Vince il giocatore che per primo ha 4 segnalini nella zona di arrivo.

NUOVO

L'editore e l'autore ringraziano dei molti giri di prova, degli stimoli e delle proposte di tutti i giocatori di prova, e in particolare Christwart Conrad e Wolfgang Wichmann per le loro idee su come si possa giocare bene a Black DOG anche con 2 e 3 giocatori. L'autore ringrazia in modo particolare Helmut Hofstadler per la realizzazione del primo prototipo.

Art.-Nr. 49323

® DOG, registered trademark, Schmidt Spiele

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de