



Ein bissiges Kartenspiel
von Wolfgang Kramer und
Michael Kiesling
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

DOG CARDS

SPIELMATERIAL

120 Karten (104 Zahlenkarten mit Werten von 1 – 14, 8 Joker und 8 Räuberkarten)

SPIELZIEL

- **Bei 2 und 3 Spielern:** Als Erster **zwei Reihen** von 1 bis 14 bilden.
- **Bei 4 Spielern:** Die sich gegenüberstehenden Spieler bilden ein Team.
Jeder Spieler eines Teams muss **eine eigene Reihe** von 1 bis 14 bilden.
Es gewinnt das Team, dem dies zuerst gelingt.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt alle Karten gründlich und legt zunächst eine **offene Reihe mit 13 Karten** in der Tischmitte aus. **Beachte:** Zwischen Karte 5 und 6 und Karte 10 und 11 bleibt ein Platz frei, damit man sich besser orientieren kann. Die Karten in der offenen Reihe stehen allen Spielern zur Verfügung. Dort darf keine Karte an einer Position liegen, die ihrer Zahl entspricht. Ist dies der Fall, kommt die Karte – sobald man dies bemerkt – unter den Nachzugstapel, und es wird eine neue Karte an diese Position gelegt. **Dies gilt während des gesamten Spiels.**

Beispiel:



Offene Reihe: Die Karten an Position 1, 7 und 12 kommen nach dem Aufdecken unter den Nachzugstapel und werden durch neue Karten ersetzt.

Anschließend teilt der Spieler verdeckt Karten an alle Spieler aus. Bei **2 und 3 Spielern** erhält jeder **7 Karten** – bei **4 Spielern** jeder **5 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachzugstapel.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, muss **eine** der folgenden **fünf Aktionen** ausführen:

1.

Eine Reihe beginnen bzw. fortsetzen

Der Spieler spielt genau **eine** seiner Handkarten offen aus und beginnt damit vor sich (oder vor seinem Partner) eine Reihe bzw. setzt eine Reihe bei sich oder bei seinem Partner fort. Die erste Karte einer Reihe muss ein „**Start**“-Symbol  haben. Dies ist entweder die „1/11“ oder die „13“. Danach folgen die Karten 2 bis 14. Die Karten können immer nur von links nach rechts aufsteigend angelegt werden. Sie müssen dabei fortlaufend sein, und es darf keine Lücke entstehen.



Beispiel:

Eine Reihe von 1 bis 7.
Die „4“ und die „6“ wurden durch Joker ersetzt. Die Karten wurden etwas überlappend gelegt, um Platz zu sparen.

Beachte: Eine Reihe ist erst dann komplett, wenn sie aus 14 Karten (1 bis 14) besteht. Eine Reihe kann beliebig viele Joker enthalten. Ein **Joker** kann **jede Zahl außer der 14** ersetzen!

Zu guter Letzt zieht der Spieler eine neue Karte vom Nachzugstapel.

2.

Eine offene Karte aus der Tischmitte kaufen

In der Tischmitte liegen 13 Karten offen aus (siehe Spielvorbereitung). Um von dort eine Karte zu kaufen, muss der Spieler eine seiner Handkarten ausspielen. Ihr Zahlenwert muss der **Position** der Karte entsprechen, die er kaufen möchte.

Beispiel: Will ein Spieler die Karte an der 5. Position kaufen, muss er eine „5“ ausspielen.

Die ausgespielte Karte kommt auf den Ablagestapel. Die gekaufte Karte aus der Tischmitte wird auf die Hand genommen. Anschließend wird die in der Reihe nun fehlende Karte durch eine neue Karte vom Nachzugstapel ersetzt. Hierbei ist wiederum darauf zu achten, dass die Zahl der neuen Karte nicht ihrer Position in der Reihe entspricht. Sollte das der Fall sein, kommt die Karte unter den Nachzugstapel und die nächste Karte vom Stapel wird in die Lücke eingefügt.

3.

Eine Sonderkarte ausspielen und ggf. eine Spezial-Aktion ausführen

Die roten Karten sind Sonderkarten. Sie können als ganz normale Zahlen (wie unter 1. beschrieben) in eine Reihe gelegt werden. Einige Sonderkarten verfügen über eine **Spezial-Aktion**, die **alternativ genutzt** werden kann. Wird eine solche Spezial-Aktion genutzt, kommt die Sonderkarte **anschließend auf den Ablagestapel**. Erklärung der **Sonderkarten** siehe letzte Seite.

4.

Joker-Karte austauschen

Eine bereits ausgelegte Joker-Karte in der Reihe eines Spielers kann von jedem Spieler während seines Zuges ausgetauscht werden. Dazu legt er die entsprechend passende Karte an die Stelle des Jokers und nimmt den Joker auf seine Hand. In obigem Beispiel (unter 1.) kann ein Spieler eine „4“ oder eine „6“ ausspielen, um den entsprechenden Joker auf die Hand zu nehmen. Die „4“ bzw. „6“ werden dann anstelle des Jokers in die Reihe gelegt. Joker in der Tischmitte können nicht ausgetauscht werden, sondern nur wie unter 2. beschrieben gekauft werden.





Karte abwerfen und neue Karte nachziehen

Der Spieler wirft eine Karte auf den Ablagestapel und zieht verdeckt eine neue Karte vom Nachzugstapel.

Nachdem der Spieler eine der 5 möglichen Aktionen durchgeführt hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Reihe beenden

Im Spiel zu **zweit** und zu **dritt** kann ein Spieler gleichzeitig maximal **2 Reihen** besitzen. Im Spiel zu **viert** darf jeder Spieler nur 1 Reihe besitzen. Sobald eine Reihe aus 14 Karten besteht, kommen die ersten 13 Karten auf den Ablagestapel. Sollten in der Reihe Joker enthalten sein, so kommen diese auch mit auf den Ablagestapel. Die 14 bleibt als Zeichen, dass eine Reihe bereits komplettiert wurde, vor dem Spieler liegen und kann nicht geklaut werden.



Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel verwendet.

Das Partnerspiel

Im Spiel zu **viert** spielen die sich jeweils gegenüberstehenden Spieler zusammen und bilden ein Team. Vor Spielbeginn tauschen die Teampartner gegenseitig je eine Karte verdeckt aus. Diese Karte darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Partner geschoben wurde. Im gesamten Spiel darf zwischen den Partnern keine Kommunikation über Handkarten oder Spielzüge erfolgen.

Beim Partnerspiel können die Spieler eine Karte **in die eigene Reihe oder in die Reihe des Teampartners** legen. Jeder Spieler darf in seinem Zug aber **nur an einer Reihe** anlegen. Hat ein Spieler aus dem Team seine Reihe vollendet, kann er nur noch an der Reihe des Partners anlegen.

SPIELENDEN

Spielende bei 2 oder 3 Spielern:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine zweite komplette Reihe aus 14 Karten gebildet hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Spielende bei 4 Spielern:

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler eines Teams eine komplette Reihe aus 14 Karten vor sich ausliegen hat. In diesem Falle gewinnt dieses Team.

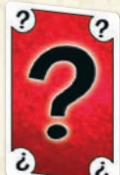


Eine komplette Reihe von 1 bis 14. An den Positionen 1 bis 13 können auch Joker liegen, nicht aber an Position 14.

ERKLÄRUNG DER SONDERKARTEN:



Mit diesen 2 Karten kann der Spieler eine Reihe beginnen oder sie als „11“ bzw. „13“ in die Reihe legen. Dann zieht er anschließend eine neue Karte vom Nachzugstapel. Die Karten besitzen keine Spezial-Aktion.



Ein **Joker** kann jeden Zahlenwert von 1 bis 13 annehmen. Als 14 ist ein Joker nicht einsetzbar. Es ist **nicht möglich**, durch den Joker eine Spezial-Aktion auszuführen. Mit einem Joker kann ein Spieler eine beliebige Karte aus der Tischmitte kaufen.

Sonderkarten mit Spezial-Aktionen

(Karte kommt nach Nutzung der Spezial-Aktion auf den Ablagestapel):



Mit der „**4+**“ kann der Spieler, ausgehend von Position 4, eine Karte kaufen die bis zu 4 Positionen plus (bis Position 8) oder minus (bis Position 1) liegt. Das heißt, er kann eine der ersten 8 Karten aus der Tischmitte kaufen und sie auf die Hand nehmen. *Alternativ: Ablage als „4“ in der Reihe.*



Mit der „**7**“ kann der Spieler die obersten 7 Karten des **Nachzugstapels** ansehen, sich davon eine Karte aussuchen und diese auf die Hand nehmen. Die restlichen 6 Karten werden wieder in **unveränderter Reihenfolge** auf den Nachzugstapel gelegt. *Alternativ: Ablage als „7“ in der Reihe.*



Mit der „**14**“ kann der Spieler den **Ablagestapel** durchsuchen und daraus eine beliebige Karte auf die Hand nehmen. *Alternativ: Ablage als „14“ in der Reihe. Nur mit einer „14“ kann eine Reihe beendet werden.*



Die **Räuberkarte** ermöglicht es, einem Mitspieler die letzte Karte einer Reihe zu rauben und auf die Hand zu nehmen. Dazu legt er die Sonderkarte auf den Ablagestapel und nimmt die geraubte Karte auf die Hand.

Hinweis: Die Karten des Kartenspiels können auch für das DOG-Brettspiel (Artikelnummer 49201) verwendet werden. Wer möchte, kann auch im DOG-Brettspiel die „14“ nutzen, um entsprechend 14 Felder vorwärts zu ziehen oder um den Ablagestapel zu durchsuchen und eine Karte auf die Hand zu nehmen. Allerdings darf dabei keine „14“ aus dem Ablagestapel genommen werden.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellektern.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





A snappy card game
by Wolfgang Kramer and
Michael Kiesling for 2 – 4 players
aged 8 years and up

DOG CARDS

GAME MATERIALS

120 playing cards (104 numbered cards with values from 1 – 14, 8 Jokers and 8 thief cards)

AIM OF THE GAME

- **For 2 and 3 players:** to be the first one to get **two rows** of cards from 1 to 14.
- **For 4 players:** the players sitting opposite one another make up one team. **Each player** in the team must form **his own row** of 1 to 14. The team who achieves this first wins the game.

PREPARATION

One player thoroughly shuffles all the cards and lays a **row of 13 cards face up** in the centre of the table. **Attention:** for better orientation, leave a space free between cards 5 and 6 and cards 10 and 11.

All players have access to the row of cards facing up. In this row, no card may lie on the same position as the number shown on it. If this is the case, the card is placed – as soon as it is noticed – at the bottom of the draw pile and a new card is placed in its position. **This applies during the whole game.**

Example:



Row exposed: the cards in positions 1, 7 and 12 are placed under the stack after being turned face up, and are replaced by new cards.

Afterwards, the player deals out cards, face down, to all the players. With **2 and 3 players**, each person receives **7 cards** – with **4 players** each receives **5 cards** in hand. The remaining cards form a face-down draw pile.

HOW TO PLAY

The youngest player begins. Then the players take turns in a clockwise direction. The player whose turn it is must carry out **one** of the following **five actions**:

1.

Start or continue a row

The player plays exactly **one** of his hand cards openly and begins to lay, or continue a row before him (or his partner).

The first card in the row must have a **"start" symbol** .

This is either the "1/11" or the "13". Then, the cards 2 to 14 follow. The cards can always only be laid from left to right in an ascending order. They must run consecutively and no gaps may occur.



Example:

A row from 1 to 7. The "4" and the "6" were replaced by Jokers. The cards were overlapped to save space.

Attention: A row counts as complete, when it consists of 14 cards (1 to 14).

A row can contain any number of Jokers. A **Joker** can replace **any number except 14!** Finally, the player draws a new card from the draw pile.

2.

Buying an exposed card from the centre of the table

13 cards are lying face-up in the centre of the table (see "preparation").

In order to buy one of those cards the player must play one of his hand cards. The numerical value must correspond to the **position** of the card that he wants to buy.

Example: If a player wants to buy a card on 5th position, he must play a "5".

The card played is placed on the discard pile. The card bought from the centre of the table is taken into hand. Then the card now missing in the row is replaced by a new card from the draw pile. Here, care must be taken that the number on the new card does not correspond to its position in the row. If that is the case, the card is placed at the bottom of the draw pile and the next card from the stack is placed in the gap.

3.

Playing a special card and, where applicable, carrying out a specific action

The red cards are special cards. They can be laid in a row as ordinary numbers (as described under 1.). Some of the special cards possess a **specific function** which can be used **as an alternative**. If such a special function is used, the special card is placed on the **discard pile afterwards**.

*Explanation of the **special cards** see last page.*

4.

Exchanging Joker cards

A Joker card laid in the player's row can be exchanged by **any** player during his turn. To do this, he places the corresponding card in the Joker's place and takes the Joker into his hand. In the example above (under 1.), a player can play a "4" or "6" to add the corresponding Joker to his hand. The "4" or "6" respectively is then laid in the row in the place of the Joker. Jokers in the centre of the table cannot be exchanged, but only bought as described under 2.





Discarding a card and drawing a new one

The player throws a card onto the discard pile and draws another card, face down, from the draw pile.

After the player has carried out one of the 5 possible actions, the next player in a clockwise direction takes his turn.

Ending a row

In the game for **two** and **three** players, a player may possess a maximum of **2 rows at any given time**. In a game for **four**, each player may only possess **1 row**. As soon as a row is complete with 14 cards, the first 13 cards are placed on the discard pile. If there are any Jokers in the row, these are also put on the discard pile. As a sign that the row has been completed, the 14 remains in front of the player and cannot be swiped.

If the draw pile has been used up, the discard pile is shuffled and used as a new draw pile.



Team game

In a game with 4 players, the players sitting opposite one another play together as a team. Before the game starts, the team partners each exchange one card, face down. The card may not be looked at until each player has passed one to his partner. During the whole game, there may be no communication regarding hand cards or moves.

In a team game the players can lay a card **in their own row or in that of their team partner**. When it is his own turn, each player may only lay cards **in one of the rows**. If a player in the team has completed his row, then he can only lay cards in his partner's row.

END OF GAME

End of game with 2 or 3 players:

The game ends as soon as a player has completed his second row of 14 cards. This player is the winner.

End of game with 4 players:

The game ends as soon as each player in a team has a complete row of 14 cards before him. In this case, this team wins.



A complete row from 1 to 14. Jokers may lie in positions 1 to 13, but not in position 14.

EXPLANATION OF THE SPECIAL CARDS WITH SPECIFIC FUNCTIONS:



With these 2 cards the player can begin a row or lay them in the row as "11" and "13", respectively. Then he takes a new card from the draw pile. These cards have no specific function.



A **Joker** can take the place of any number from 1 to 13. The Joker can not be used as a "14". It is **not possible** to carry out a specific action using the Joker. The Joker can be used to buy any card from the centre of the table.

Special cards with specific functions

(card is placed onto discard pile after the specific function has been used):



With the **"4"** the player can buy a card not only on 4th position, but also starting from position 4, which takes him up to four spaces forwards (to position 8) or four spaces backwards (to position 1) in the row of exposed cards. Thus, he can buy one of the first 8 cards from the centre of the table and add them to his hand.
Alternatively: lay it down in the row as a "4".



With the **"7"** the player can look at the top 7 cards of the **draw pile**, choose one of them and add it to his hand. The remaining 6 cards are returned to the draw pile in the **same order**.
Alternatively: lay it down in the row as a "7".



With the **"14"** the player can sort through the discard stack and take any card into his hand.
Alternative: lay it down in the row as a "14".



The **thief card** lets you steal the last card in another player's row and add it to your own hand. To do so, place the special card onto the discard pile and then take the stolen card into your hand.

Note:

The cards in the card game can also be used for the DOG board game (Article number 49201). If desired, the "14" can also be used in the DOG board game to move 14 spaces forwards, or to sort through the discard stack and take out one card to add to your hand. However, a "14" may not be removed from the discard pile.



The author and publisher would like to thank all test players and rule readers.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



Un jeu de cartes mordant de
Wolfgang Kramer et Michael
Kiesling pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

DOG CARDS

MATÉRIEL DU JEU

120 cartes (104 cartes avec des nombres de 1 à 14, 8 jokers et 8 cartes « voleur »)

BUT DU JEU

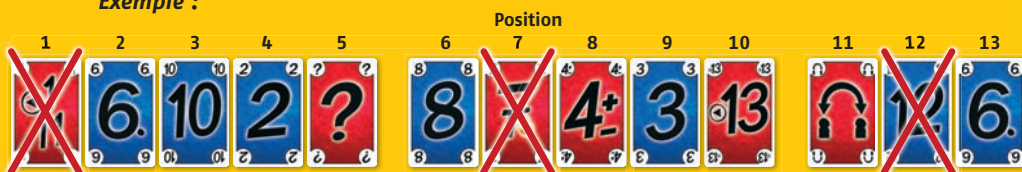
- **Pour une partie à 2 ou 3 joueurs :** le premier joueur qui réussit à former **deux** rangées allant de 1 à 14 gagne la partie.
- **Pour une partie à 4 joueurs :** les joueurs assis face-à-face forment une équipe. **Chaque joueur d'une équipe doit former sa propre rangée** allant de 1 à 14. C'est la première équipe qui y parvient qui gagne.

PRÉPARATIFS

L'un des joueurs mélange soigneusement toutes les cartes, puis il commence par poser **une rangée de 13 cartes, face visible**, au centre de la table. **Attention :** entre la 5^{ème} et la 6^{ème} carte et entre la 10^{ème} et la 11^{ème} carte, il doit laisser un espace libre, afin de faciliter le repérage par la suite.

Les cartes de la rangée face visible sont à la disposition de tous les joueurs. Aucune carte de cette rangée ne doit afficher un nombre qui correspond à sa position. Si c'est le cas, dès qu'on le remarque, la carte est retirée et placée en dessous de la pioche et une nouvelle carte est posée à la place. **Cette règle est valable pendant toute la durée de la partie.**

Exemple :



Rangée face visible : les cartes en 1^{ère}, 7^{ème} et 12^{ème} position doivent être retirées dès qu'elles sont posées, on les met en dessous de la pioche. Elles sont remplacées par de nouvelles cartes.

Ensuite, le joueur distribue des cartes, face cachée, à tous les joueurs. Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, chaque joueur reçoit **7 cartes** qu'il prend en main ; pour une partie à **4 joueurs**, chacun reçoit **5 cartes**. Les cartes restantes forment une pile que l'on pose face cachée, ce sera la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit exécuter l'une des **cinq actions** suivantes :

1.

Commencer ou continuer une rangée

Le joueur pose **une** des cartes qu'il a en main, face visible, et commence ainsi une rangée devant lui (ou devant son coéquipier), ou continue ainsi une rangée devant lui ou son coéquipier. La première carte d'une rangée doit posséder le symbole « départ » . Ce peut donc être soit une carte « 1/11 », soit un « 13 ». Ensuite, les cartes 2 à 14 doivent suivre. Les cartes ne peuvent être posées que de gauche à droite, dans l'ordre croissant des nombres. La rangée doit être continue, il ne doit pas y avoir de carte manquante.



Exemple :

Voici une rangée allant de 1 à 7. Le « 4 » et le « 6 » sont remplacés par des jokers. Les cartes se chevauchent légèrement, afin de gagner de la place.

Attention : Une rangée n'est complète que quand elle est composée de 14 cartes (1 à 14). On peut mettre autant de jokers qu'on le souhaite dans une rangée. Un **joker** peut remplacer **n'importe quel nombre en dehors du 14 !**

Pour finir, le joueur qui a posé une carte de sa main pioche une nouvelle carte.

2.

« Acheter » une carte visible de la rangée au centre de la table

Au centre de la table se trouvent 13 cartes face visible (voir préparatifs). Pour « acheter » une de ces cartes, le joueur doit jouer l'une des cartes qu'il a en main. Le nombre de cette dernière doit correspondre à la **position** de la carte qu'il veut prendre.

Exemple : si un joueur veut acheter la carte qui se trouve en 5^{ème} position, il doit jouer une carte « 5 ».

La carte jouée est placée sur une pile de défausse. Le joueur prend en main la carte du centre de la table qu'il a achetée. Ensuite, la carte qui manque dans la rangée est remplacée par la première carte de la pioche. Il faut veiller à ce que le nombre de la nouvelle carte ne corresponde pas à sa position dans la rangée. Si c'est le cas, la carte est remise en dessous de la pioche et on pioche une nouvelle carte pour combler l'espace vide dans la rangée.

3.

Jouer une carte spéciale et, le cas échéant, utiliser une fonction spéciale

Les cartes rouges sont des cartes spéciales. Elles peuvent être placées dans une rangée comme des nombres normaux (voir paragraphe 1). Certaines cartes spéciales ont une **fonction spéciale**, qui peut être **utilisée de manière alternative** à cette première possibilité. Si la fonction spéciale est utilisée, la carte spéciale est ensuite **placée sur la pile de défausse**.

Voir la dernière page pour l'explication détaillée des cartes spéciales.

4.

Échanger un joker contre une autre carte

Une carte joker figurant dans la rangée d'un joueur peut être échangée par **n'importe quel joueur** lorsque c'est son tour. Pour ce faire, ce dernier doit poser la carte correspondante à la place du joker. Il prend le joker en main. Dans l'exemple plus haut (paragraphe 1), un joueur peut poser un « 4 » ou un « 6 » pour prendre en main le joker correspondant. Le « 4 » ou le « 6 » doit être posé dans la rangée à la place du joker. Les jokers figurant dans la rangée au centre de la table ne peuvent pas être échangés, ils peuvent seulement être « achetés » selon les règles décrites dans le paragraphe 2.



Se débarrasser d'une carte et piocher une nouvelle carte

Le joueur place une de ses cartes sur la pile de défausse et pioche une nouvelle carte, face cachée.

Une fois que le joueur a exécuté l'une des cinq actions possibles, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Finir une rangée

Dans une partie à **deux** ou à **trois** joueurs, un joueur peut posséder en même temps **2 rangées** au maximum. Dans une partie à **quatre**, chaque joueur ne peut posséder qu'**1 rangée**. Dès qu'une rangée comprend 14 cartes, on met les 13 premières cartes sur la défausse. Si cette rangée comprend des jokers, ceux-ci sont également défaussés. La 14^{ème} carte reste devant le joueur pour indiquer qu'une rangée a été complétée. Cette carte ne peut pas être volée.

Lorsque la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour en faire une nouvelle pioche.



Le jeu en équipes

Dans la partie à **quatre**, les joueurs assis l'un en face de l'autre jouent ensemble et forment une équipe. Avant de commencer à jouer, les deux membres d'une équipe échangent entre eux une carte, face cachée. Chacun ne peut regarder la carte reçue qu'après avoir donné l'une de ses cartes, face cachée, à son coéquipier. Pendant toute la durée de la partie, les coéquipiers n'ont pas le droit de communiquer au sujet des cartes qu'ils ont en main ou des actions qu'ils exécutent.

Dans le jeu en équipes, les joueurs peuvent poser une carte **dans leur propre rangée** ou **dans la rangée de leur coéquipier**. Mais chaque joueur ne peut poser de carte **que dans une seule rangée** au cours de son tour. Si un joueur de l'équipe a terminé sa rangée, il ne peut plus poser que dans la rangée de son coéquipier.

FIN DE LA PARTIE

Fin de la partie à 2 ou 3 joueurs :

La partie se termine dès qu'un joueur vient de constituer sa deuxième rangée complète de 14 cartes. Ce joueur est le gagnant.

Fin de la partie à 4 joueurs :

La partie se termine dès que chaque joueur d'une équipe a devant lui une rangée complète de 14 cartes. Dans ce cas, c'est cette équipe qui gagne.



Voici une rangée complète de 1 à 14. Les positions 1 à 13 peuvent être occupées par des jokers, mais pas la position 14.

EXPLICATION DES CARTES SPÉCIALES :



Avec l'une de ces 2 cartes, le joueur peut commencer une rangée, ou il peut l'utiliser comme un « 11 » (pour « 1/11 ») ou comme un « 13 » pour la placer dans une rangée.

Ensuite, il pioche une nouvelle carte. Ces deux cartes ne possèdent pas de fonction spéciale.



Cette carte **joker** peut remplacer n'importe quel nombre de 1 à 13. Un joker ne peut pas être utilisé à la place d'un « 14 ». Il n'est **pas possible** de se servir d'un joker pour utiliser une fonction spéciale. Un joueur peut en revanche acheter avec un joker une carte de son choix de la rangée au centre de la table.

Cartes spéciales ayant une fonction particulière

(la carte est placée sur la pile de défausse une fois la fonction spéciale utilisée) :



Avec le « 4+ », le joueur peut, en partant de la position 4, acheter une carte posée à l'une des 4 positions suivantes (jusqu'à la 8^{ème} position) ou précédentes (jusqu'à la 1^{ère} position). C'est-à-dire qu'il peut acheter l'une des 8 premières cartes de la rangée au centre de la table et la prendre en main.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 4 » dans une rangée.



Avec le « 7 », le joueur peut regarder les 7 premières cartes de la **pioche**, choisir l'une d'entre elles et la prendre en main. Les 6 cartes restantes sont replacées sur le dessus de la pioche **dans l'ordre où elles se trouvaient**.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 7 » dans une rangée.



Avec le « 14 », le joueur peut examiner le contenu de la pile de défausse et y prendre une carte de son choix, qu'il prend en main.

Alternative : poser simplement la carte en tant que nombre « 14 » dans une rangée.



La carte « **voleur** » permet à un joueur de s'emparer de la dernière carte de la rangée d'un autre joueur et de la prendre en main. Pour ce faire, il met sa carte spéciale sur la pile de défausse et prend la carte volée en main.

Remarque :

Les cartes de ce jeu de cartes peuvent également être utilisées pour le jeu de plateau DOG (article numéro 49201). Si vous le souhaitez, vous pouvez même utiliser la carte « 14 » dans le jeu de plateau DOG pour avancer de 14 cases ou pour examiner le contenu de la défausse et prendre en main une carte de celle-ci. Dans le dernier cas, il est cependant interdit de prendre un autre « 14 » dans la défausse.



L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





Un gioco di carte pungente
di Wolfgang Kramer e
Michael Kiesling
per 2-4 giocatori dai 8 anni.

DOG CARDS

CONTENUTO

120 carte (104 carte numeriche con valori da 1 - 14, 8 jolly e 8 ladri)

SCOPO DEL GIOCO

→ **Con 2 o 3 giocatori:** Essere il primo a formare **due sequenze** da 1 a 14.

→ **Con 4 giocatori:** I giocatori seduti di fronte formano una squadra.

Ciascun giocatore della squadra deve formare **una propria sequenza** da 1 a 14.
Vince la squadra che ci riuscirà per primo.

PREPARATIVI

Un giocatore mischia per bene tutte le carte e per prima cosa depone al centro tavolo **una sequenza aperta di 13 carte**. **Osserva:** tra la quinta e la sesta carta e tra la decima e l'undicesima carta rimane uno spazio vuoto per potersi orientare meglio.

Le carte nella sequenza aperta sono a disposizione di tutti i partecipanti. In essa nessuna carta può essere posta sulla posizione che corrisponde al suo valore. Se invece ciò avviene, la carta – non appena lo si nota – va rimessa sotto il mazzo coperto, e si depone una nuova carta su tale posizione. **Ciò vale per l'intera durata del gioco.**

Esempio:



Sequenza aperta: le carte sulle posizioni 1, 7 e 12, subito dopo averle scoperte, vanno messe sotto il mazzo e rimpiazzate da carte nuove.

Poi il giocatore spartisce in modo coperto le carte tra i giocatori. In caso di **2 o 3 giocatori**, ciascuno riceve **7 carte** – in caso di **4 giocatori 5 carte** in mano. Le carte restanti formano il mazzo coperto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si parte dal giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Colui a chi tocca deve eseguire **una delle cinque azioni** seguenti:

1.

Aprire o continuare una sequenza

Il giocatore depone in modo aperto esattamente **una** delle sue carte in mano e apre dunque davanti a sé (o davanti al suo compagno) una sequenza oppure continua con essa una sequenza davanti a sé o davanti al suo compagno.

La prima carta di una sequenza deve avere un **simbolo di „partenza“** (simbolo di una freccia curva).

Si tratta dunque dell'„1/11“ oppure del „13“. Poi seguono le carte da 2 a 14.

Le carte possono essere deposte soltanto da sinistra a destra in modo ascendente e in serie continua. È vietato creare degli spazi vuoti.



Esempio:

Una sequenza da 1 a 7.

Il „4“ e il „6“ sono stati rimpiazzati dai jolly.

Le carte sono un po' sovrapposte per risparmiare spazio.

Osserva: una sequenza è completa soltanto se è composta di 14 carte (1 a 14). Una sequenza può contenere tanti jolly quanto piace. Un **jolly** può rimpiazzare **ogni numero, tranne il 14!**

Finalmente il giocatore pesca una nuova carta dal mazzo.

2.

Comprare una carta aperta dal centro tavolo

Al centro tavolo sono esposte 13 carte aperte (v. preparativi). Per comprare una di quelle carte, il giocatore deve giocare una delle sue carte in mano. Il valore di questa deve corrispondere alla **posizione** della carta che vuole comprare.

Esempio: se un giocatore vuole comprare la carta sulla posizione 5, deve prima giocare un „5“.

La carta giocata va messa sul mazzo scarto, mentre la carta comprata dal centro tavolo va presa in mano. Poi si rimpiazza la carta che ora manca nella sequenza con una nuova carta dal mazzo coperto. Bisogna comunque badare che il numero della carta nuova non corrisponda alla sua posizione nella sequenza. Se ciò dovesse essere il caso, la carta va messa sotto il mazzo coperto e la prossima carta del mazzo va inserita nello spazio.

3.

Giocare una carta speciale ed eseguire eventualmente un'azione speciale

Le carte rosse sono carte speciali. Possono essere deposte in una sequenza come semplici carte numeriche (come descritto in 1.). Alcune carte speciali dispongono di un'azione speciale che può essere usata come alternativa. Se si usa tale azione speciale, **alla fine** la carta speciale va scartata **sul mazzo scarto**.
Per la spiegazione delle **carte speciali** vedi l'ultima pagina.

4.

Scambiare una carta jolly

Una carta jolly già deposta nella sequenza di un giocatore può essere scambiata da **ciascun** giocatore che esegue il suo turno. Il giocatore deve semplicemente deporre la rispettiva carta adatta al posto del jolly e prendere il jolly in mano. Nell'esempio soprastante (in 1.) il giocatore può giocare un „4“ o un „6“ per prendere in mano il jolly. Il „4“ o il „6“ va dunque inserito nella sequenza al posto del jolly. I jolly al centro tavolo non possono essere scambiati, ma devono essere comprati come descritto in 2.





5. Scartare una carta e pescare una nuova carta

Il giocatore depone una carta sul mazzo scarto e pesca in modo coperto una carta nuova dal mazzo coperto.

Dopo aver eseguito una delle 5 azioni possibili, segue il turno del prossimo giocatore in senso orario..

Completare una sequenza

Nel gioco in **due** o in **tre** un giocatore può avere al massimo **2 sequenze** allo stesso tempo. Nel gioco in **quattro** ognuno può avere soltanto **1 sequenza**. Non appena una sequenza ha raggiunto 14 carte, le prime 13 carte vanno messe sul mazzo scarto. Se dovessero esserci dei jolly nella sequenza, allora anche questi vanno scartati sul mazzo scarto. Il 14 rimane davanti al giocatore, come segno per una sequenza completata, e non può essere rubato.

Non appena il mazzo coperto è esaurito, il mazzo scarto va mischiato per bene e usato come nuovo mazzo coperto.



Il gioco di squadra

Nel gioco in **quattro**, i giocatori seduti di fronte giocano assieme e formano una squadra. Prima di cominciare la partita, i compagni si scambiano in modo coperto una carta ciascuno. Questa carta può essere guardata soltanto dopo aver passato la propria carta al compagno. Durante l'intera partita è proibito ai compagni di comunicare sulle carte in mano o sulle mosse.

Nel gioco di squadra i giocatori possono deporre una carta **nella propria sequenza** o **nella sequenza del compagno**. Ogni giocatore può aggiungere nella sua mossa la carta **a una sola sequenza**. Se un giocatore della squadra ha completato la sua sequenza, egli può continuare ad aggiungere le sue carte soltanto alla sequenza del compagno.

FINE DEL GIOCO

Fine nel gioco con 2 o 3 giocatori:

Il gioco termina non appena un giocatore ha completato la sua seconda sequenza di 14 carte. È lui il vincitore.

Fine nel gioco con 4 giocatori:

Il gioco termina non appena ciascun giocatore di una squadra ha una sequenza completa di 14 carte davanti a sé. La prima squadra che ci riesce vince la partita.

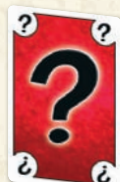


Una sequenza completa da 1 a 14. Sulle posizioni 1 a 13 possono esserci anche dei jolly, non però sulla posizione 14.

SPIEGAZIONE DELLE CARTE SPECIALI:



Con queste 2 carte il giocatore può aprire una sequenza oppure inserirle come „11“ e „13“ nella sequenza. Poi pesca una nuova carta dal mazzo coperto. Queste carte non dispongono di nessuna azione speciale.



Un **jolly** può assumere ogni valore da 1 a 13. Il jolly non può rimpiazzare il 14. **Non è possibile** eseguire un'azione speciale con il jolly. Il jolly serve a comprare qualsiasi carta dal centro tavolo.

Carte speciali con azioni speciali

(dopo aver usato la sua azione speciale, la carta va messa sul mazzo scarto):



Con il „4“ il giocatore può comprare una carta che, partendo dalla posizione 4, si trovi fino a 4 posizioni in avanti (fino a posizione 8) o in dietro (fino a posizione 1). Ciò significa in pratica che può comprare una delle 8 prime carte della sequenza al centro tavolo e aggiungerla alla sua mano.
Alternativa: aggiungerla come „4“ nella sequenza.



Con il „7“ il giocatore può guardare le prime 7 carte in alto al **mazzo coperto**, sceglierne una e aggiungerla alla sua mano. Le 6 carte restanti vanno rimesse **in ordinate variato** sul mazzo coperto.
Alternativa: aggiungerla come „7“ nella sequenza.



Con il „14“ il giocatore può frugare nel **mazzo scarto**, scegliere una carta a suo piacere e aggiungerla alle sue carte in mano.
Alternativa: aggiungerla come „14“ nella sequenza.



Il **ladro** permette di rubare l'ultima carta della sequenza di un concorrente e di aggiungerla alla propria mano. Per fare ciò, bisogna deporre la carta speciale sul mazzo scarto e prendere la carta rubata in mano.

Avviso:
Le carte di questo gioco possono essere utilizzate anche per il gioco di tavola DOG (n. di articolo 49201). Chi vuole, può usare il „14“ nel gioco di tavola DOG anche per avanzare di 14 caselle oppure per frugare il mazzo scarto e pescarne una carta da prendere in mano. È comunque vietato pescare un altro „14“ dal mazzo scarto.



L'autore e l'editore ringraziano tutti i giocatori di prova e i lettori delle regole.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

