

Kings Dog

MASTER
SERIES

SPIELANLEITUNG
GAME INSTRUCTIONS
RÈGLES DU JEU
REGOLE DEL GIOCO

Brändi®

Brändi Kings Dog

Spielanleitung



9+
Alter



2-6
Spieler



30-50
Min.

SPIELZUBEHÖR

2/3 Spielbretter aus Holz

2 Kartensets à 55 Spielkarten

24 Kugeln (je 4 pro Farbe)

1 Kurzanleitung

1 Spielanleitung



Design

KIDSGOODS

ACHTUNG! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf.

SPIELIDEE UND ZIEL DES SPIELES

Das Brändi Kings Dog wird in der Regel von vier Personen gespielt. Jeweils zwei Personen bilden ein Team und spielen zusammen (Ausnahme siehe Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler). Ähnlich wie beim «Eile mit Weile» geht es darum, die eigenen Kugeln aus dem Zwinger zu nehmen und vom Start ins Ziel zu bringen. Es ist jedoch viel spannender, da nicht nur Glück sondern vor allem Taktik und Strategie eine wichtige Rolle spielen.

Während dem Spiel wird man vom Partner unterstützt und von den Gegnern heimgeschickt. Bewegt werden die Kugeln durch das Ausspielen der Karten. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Kugeln im Ziel hat, hilft er seinem Partner dessen Kugeln ins Ziel zu bekommen. Erst wenn alle acht Kugeln eines Teams im Ziel sind, hat das Team gewonnen.

Das Brändi Kings Dog ist turnierfähig.

Es wird nach den allgemein gültigen Regeln gespielt.

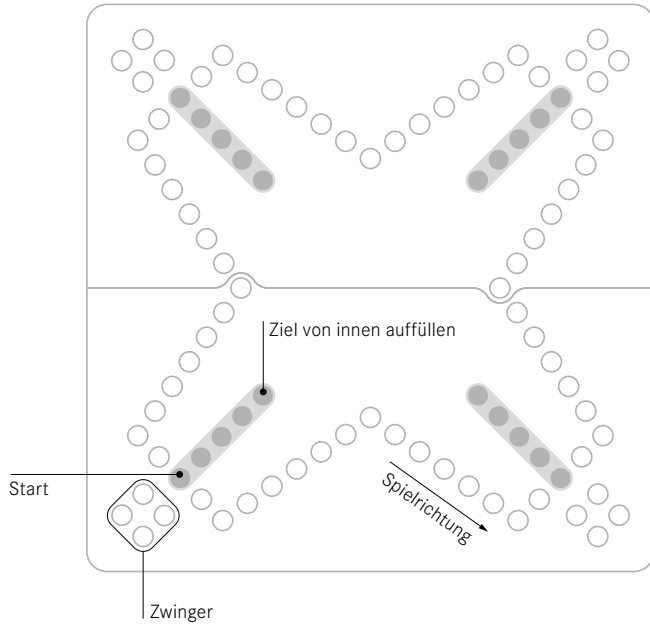
Spielerweiterung

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

KARTEN

(Die Kartenwerte sind auf den Seiten 10/11 oder auf der Kurzanleitung aufgeführt.) Diese können in einzelnen Fällen auf verschiedene Spielzüge aufgeteilt werden. Wer gute Karten hat, klug aufteilt und mit seinem Partner geschickt zusammenspannt, der gewinnt. Gemeinsames Beraten und gegenseitiges Verraten der Kartenwerte ist während des ganzen Spiels verboten.

SPIELPRINZIP



SPIELSTART

Je zwei Personen sitzen sich diagonal gegenüber, sie spielen zusammen und sind ein Team. Jeder Spieler hat seine vier Kugeln im Zwinger. Die beiden Karten-Sets à 55 Karten werden zusammengemischt. Der Kartenstapel wird in jeder Runde reihum zum Austeilen an den nächsten Spieler weiter gegeben. Der «Verteiler» gibt die Karten im Gegenuhrzeigersinn aus.

1. Runde 6 Karten
2. Runde 5 Karten
3. Runde 4 Karten
4. Runde 3 Karten
5. Runde 2 Karten

Dann beginnt es wieder mit 6 Karten, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 usw.

Die Spieler nehmen die Karten auf. In jeder Runde tauschen die Partner je eine Karte verdeckt aus. Die Karte welche man von seinem Partner erhält darf nicht angeschaut werden bevor man nicht selbst eine Karte seinem Partner gegeben hat. Die Karten, welche ausgetauscht werden, sollen clevere Spielzüge ermöglichen. Wenn Ihr Partner z. B. noch alle Murneln im Zwinger hat, helfen Sie ihm mit einem KÖNIG, ASS oder JOKER auf den Start.

Die Person, welche rechts neben dem «Verteiler» sitzt, beginnt das Spiel. Sie legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte des Spielfeldes und fährt mit der Kugel den Kartenwert.

Darauf folgt der nächste Spieler mit seinem Zug, usw. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Spieler alle Karten abgelegt haben. Kann ein Spieler nicht mehr fahren, weil mit den entsprechenden Kartenwerten kein Zug möglich ist, scheidet er für diese Runde aus. Seine Karten verfallen und werden in der Mitte abgelegt.

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

SO KOMMEN SIE AUF DEN START

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

HEIMSCHICKEN, WENN SIE AUF DAS GLEICHE SPIELFELD KOMMEN

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

HEIMSCHICKEN BEIM ÜBERHOLEN MIT DER SIEBEN

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

ÜBERHOLEN

Kugeln, die aus dem Zwinger auf den Start gespielt werden, können nicht überholt werden (Blockade). Sonst ist überholen erlaubt.

AUSTAUSCHEN

Mit einem BUBEN muss eine eigene Kugel mit einer Kugel vom Gegner oder Partner getauscht werden, auch wenn das ein Nachteil ist.

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

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

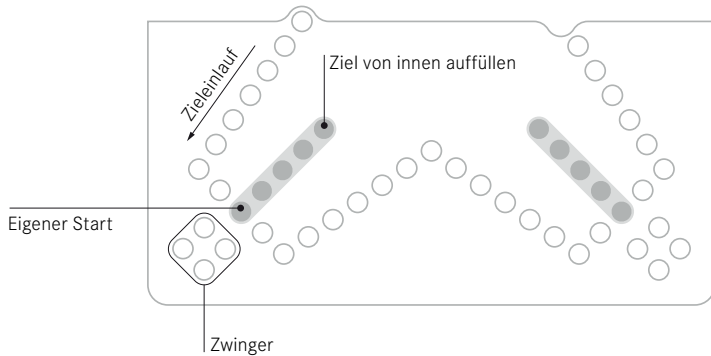
ZUGZWANG

Jede Karte muss gespielt und der Kartenwert ausgefahren werden. Der Zugzwang hat zur Folge, dass unter Umständen nachteilige Schritte gemacht werden müssen. Benötigen Sie z.B. für den Zieleinlauf eine FÜNF, Ihre nächste Karte ist jedoch eine SECHS, so bedeutet das, dass diese Kugel eine Ehrenrunde machen muss.

ZIELEINLAUF

Um ins Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, berührt werden. Das Ziel muss immer vorwärts über den Start betreten werden. Das überspringen und retour fahren im Ziel ist nicht erlaubt. Es wird von innen nach aussen aufgefüllt. Die Karte SIEBEN ist für den Zieleinlauf besonders nützlich, weil die SIEBEN in beliebige Einzelwerte unterteilt werden kann.

MIT DER VIER AM SCHNELLSTEN INS ZIEL



1. Zug: Mit einem ASS, KÖNIG oder JOKER auf den Start.
2. Zug: Mit einer VIER rückwärts fahren.
3. Zug: Mit einer FÜNF, SECHS, SIEBEN oder ACHT ins Ziel.

Wenn die Kugel ein bis vier Felder nach dem Start steht, lohnt es sich, mit der VIER zurückzufahren. Beim nächsten Zug kommen Sie vorwärts über oder ab dem Start direkt ins Ziel.

DAS STARKE TEAM GEWINNT

Hat ein Spieler alle Kugeln im Ziel, hilft er seinem Partner. (Eine SIEBEN kann aufgeteilt werden, um damit die letzte eigene Kugel ins Ziel zu bringen. Die restlichen, nicht aufgebrauchten Punkte kann man danach mit einer Kugel des Partners fahren.) Der Spieler ohne Kugeln erhält weiterhin Karten, jetzt spielt das Team zusammen um den Sieg. Besonders in der Endphase ist Vorausdenken beider Partner sehr wichtig.

Um die letzte Kugel eines Spiels ins Ziel zu bringen, müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden. Die zuletzt verwendete Karte muss aber ausgefahren werden. Deshalb kann es passieren, dass diese Kugel mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl aufgeht.

SPIELVARIANTEN

- Die Kanadische 7er-Regel ist eine interessante Variante zur Aufwertung des Teamspiels. Bei dieser Regel darf man während des ganzen Spiels mit allen 7er Karten, zusätzlich mit den Kugeln des Partners spielen.
- Den Zieleinlauf der achten Kugel mit der JOKER Karte verbieten. Das im Rückstand befindliche Team, erhält dadurch bessere Aufholchancen.

SONDERREGEL FÜR 2, 3 UND 5 SPIELER

Zu den beschriebenen Regeln gibt es folgende Aenderung bzw. Ergänzungen.

- Jeder Spieler spielt mit 4 Kugeln. Drei Kugeln werden in den Zwinger und eine Kugel sofort auf das Startfeld gestellt.
- Zu Beginn der Runde zieht jeder Spieler eine Karte seiner Wahl von seinem rechten Nachbarn.
- Mit der SIEBEN kann mit allen Kugeln auf dem Brett gefahren und gefressen werden. Dadurch kann eine Blockade auf dem Startfeld aufgelöst werden.
- Mit der ZWEI kann entweder normal gefahren oder eine Karte eines Gegners gezogen werden. Die ZWEI wird dann ohne Wirkung in der Mitte abgelegt, und das Spiel geht zum nächsten Spieler. In der Folge gibt es Spieler mit mehr, und andere Spieler mit weniger Spielzügen.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine 4 Kugeln im Ziel hat.

KARTENWERTE



ASS



KÖNIG



DAME



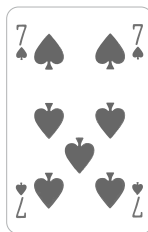
BUBE



JOKER



KARTE 4



KARTE 7

ASS: Start - 1 oder 11 Punkte vorwärts

KÖNIG: Start oder 13 Punkte vorwärts

DAME: 12 Punkte vorwärts

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

JOKER: Einsatz nach Wunsch

KARTE 2: 2 Punkte vorwärts

KARTE 3: 3 Punkte vorwärts

KARTE 4: 4 Punkte vor- oder rückwärts

KARTE 5: 5 Punkte vorwärts

KARTE 6: 6 Punkte vorwärts

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

KARTE 8: 8 Punkte vorwärts

KARTE 9: 9 Punkte vorwärts

KARTE 10: 10 Punkte vorwärts

Brändi Kings Dog

Game instructions



9+
Age



2-6
People



30-50
Min.

GAME ACCESSORIES

2/3 wooden playing boards

2 sets of cards each with 55 playing cards

24 spheres (4 spheres per colour)

1 quick guide

1 set of games instructions



Design

KIDSGOODS

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

GAME PRINCIPLE AND AIM OF THE GAME

Brändi Kings Dog is generally played by four people. Two people are in a team and play together (exception see special rules for 2, 3 and 5 players). Similar to «Ludo» you must get your own spheres out of the home base and to the finish. It is much more exciting though as not only luck but tactics and strategy also play an important part.

During the game you are supported by your partner and sent home by your opponents. The spheres are moved by playing the cards. It is not possible to win as an individual player. When one player has all their own spheres at the finish, then they help their partner to get their spheres to the finish. The team has only won once the team's eight spheres have all reached the finish.

Brändi Kings Dog can be played as a tournament.

It is played according to the usual rules.

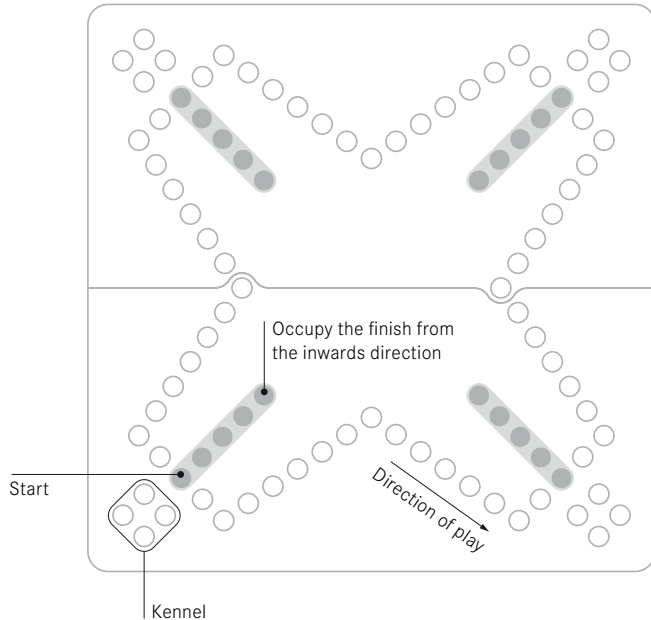
Game extension

There is an extension as an accessory. With this six players can join in the game. The groups can be divided into two teams of 3 or three teams of 2. Give it a go and see which version is more fun.

CARDS

(The card values are listed on pages 20/21 or on the quick guide.) In individual cases the values can be split up over different moves. Anyone with good cards, who splits up the values cleverly and skilfully teams up with their partner will win. Conferring with each other and revealing the card values during the game is not allowed.

PRINCIPLES OF THE GAME



START

Two people sit diagonally opposite each other, they play together and are a team. Each player has their four spheres in the kennel. One person is nominated to deal the cards throughout the game until it finishes. He or she is the «dealer». Both of the packs of cards, which each contain 55 cards, are mixed together. The «dealer» hands out the cards in an anti-clockwise direction.

1 st	Round	6 cards
2 nd	Round	5 cards
3 rd	Round	4 cards
4 th	Round	3 cards
5 th	Round	2 cards

It then starts over with 6 cards, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 etc. again.

The players pick up their cards. In each round, each of the partners exchange one card without revealing it. The cards that have been exchanged are supposed to facilitate clever game moves. If your partner still has all of their spheres in the kennel for example, you help them move to the start with a KING; ACE or JOKER.

The person who is sitting to the right of the «dealer» starts the game. They lay down and turn over one card on the centre of the board and move the sphere according to the value of the card.

The next player then takes their move etc. until the round has finished, which is when all of the players have put down and revealed all of their cards. If a player can't make a move any more because a move isn't possible with their corresponding card values, then that player doesn't take part in that round. Their cards are omitted and are placed in the middle.

After each round, the start of the game moves from one person to the next in an anti-clockwise direction.

THIS IS HOW YOU GET TO THE START

You get one sphere to the start with an ACE, a KING or a JOKER. Spheres which are played from the kennel at the start block access for all spheres (even your own). This sphere is also protected and cannot be sent home.

SEND HOME WHEN YOU ARRIVE ON THE SAME FIELD

If two spheres, including two that belong to the same player, land on the same field, the one that was there first is sent back to the kennel. If a sphere lands on the starting field again on the way to the finish, it no longer blocks the entrance and can be swapped or sent home. Spheres that are already at the finish cannot be sent back to the kennel.

SENDING HOME ON OVERTAKING WITH THE SEVEN

If a sphere, including one that belongs to the same player, is overtaken by a «whole or split up SEVEN» then it is sent back to the kennel.

OVERTAKING

Spheres which are played out of the kennel at the start cannot be overtaken (blockade). Otherwise, overtaking is allowed.

EXCHANGING

With a JACK, your own sphere must be exchanged with a sphere belonging to the opponent or partner, even if this is a disadvantage.

Spheres that land on a player's start for the first time, that are at the finish, or are still in the kennel, cannot be exchanged.

If only your own spheres are in play and you cannot make any other moves then the JACK can be played at the end without effect.

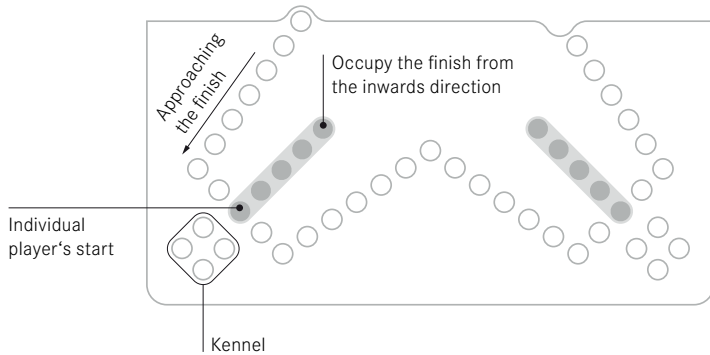
FORCING SOMEONE TO MAKE A MOVE

Every card must be played and the card value used up. Forcing a player to make a move means that in certain circumstances, disadvantageous moves have to be made. If you need a FIVE to reach the finish for example, but your next card is a SIX, this means that this sphere has to do another round.

APPROACHING THE FINISH

In order to end up at the finish, a player's start must have been moved at least twice, whether going backwards or forwards. The finish must always be approached forwards and over the start. Leapfrogging and move return to the finish is not allowed. It is filled from the inside to the outside. The card SEVEN is particularly useful for reaching the finish because the SEVEN can be divided up into any individual values.

FASTEST TO THE FINISH WITH THE FOUR



- 1st move: with an ACE, KING or JOKER to the start.
- 2nd move: go backwards with a FOUR.
- 3rd move: go to the finish with a FIVE, SIX, SEVEN or EIGHT.

If the sphere is situated one to four fields after the start, then moving back with the FOUR is worth it. With the next move, you can go forwards directly to the finish via or from the start.

THE STRONG TEAM WINS

If a player has all of his/her spheres in the finish, then s/he helps his/her partner. (A SEVEN can be split up in order to bring the last spheres belonging to a player into the finish. The remaining points that haven't been used up can then be used to move a sphere belonging to the partner). The player without spheres continues to be given cards, with the team playing together for victory. Thinking ahead by both partners is particularly important in the end phase.

In order to bring the last sphere of a game to the finish, not all cards have to be used up. The value of the card most recently used must be used up, however. That means it's possible that this sphere has to make several rounds until the number of points is used up.

GAME VERSIONS

- The Canadian 'card 7' rule is an interesting version of the assessment of the team game. With this rule, with all cards with the value of 7, you can also play using your partner's spheres throughout the game.
- Stop the eighth sphere from getting to the finish with the JOKER. It gives the last team better chances of catching up.

SPECIAL RULES FOR 2, 3 AND 5 PLAYERS

There are the following changes and additions to the usual rules.

- Each player plays with 4 spheres. Three spheres are placed in the home base and one sphere straight away at the start.
- Swapping cards: at the start of the round each player passes a card of their choice face down to the person to their right.
- With a SEVEN all spheres on the board can be moved and captured. This can then cause a blockade at the start.
- With a TWO you can either make a normal move or take a card from your opponent. The TWO is then placed in the middle and the next person plays on. Consequently there are players with more moves and other players with less moves.
- The winner is the player who gets all 4 of their spheres to the finish first.

CARD VALUES



ACE



KING



QUEEN



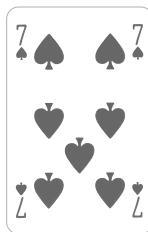
JACK



JOKER



Card 4



Card 7

ACE: Start – 1 or 11 spots forwards

KING: Start or 13 spots forwards

QUEEN: 12 spots forwards

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

JOKER: Use as you want

Card 2: 2 spots forwards

Card 3: 3 spots forwards

Card 4: 4 spots forwards – or backwards

Card 5: 5 spots forwards

Card 6: 6 spots forwards

Card 7: The 7 can be divided up onto the individual spheres in any forwards moves (e.g. 5 + 2).

All 7 points have to be moved though. All spheres that are overtaken by the 7 have to go back to the kennel (Exception game versions, Page 19).

Card 8: 8 spots forwards

Card 9: 9 spots forwards

Card 10: 10 spots forwards

Brändi Kings Dog

Règles du jeu



9+
Âge



2-6
Joueurs



30-50
Min.

ACCESSOIRES DE JEU

2/3 plateaux de jeu en bois

2 jeux de 55 cartes à jouer

24 boules (dont 4 boules par couleur)

1 guide rapide

1 règle du jeu

Design

KIDSGOODS



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

IDÉE ET BUT DU JEU

Le Brändi Kings Dog se joue habituellement à quatre joueurs. Deux personnes forment une équipe et jouent ensemble (exception voir règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs). Tout comme au jeu du «Hâte-toi lentement», chaque joueur doit sortir ses boules de la niche et les conduire jusqu'au champ d'arrivée en partant de la case départ. Ce jeu est bien plus passionnant en ceci qu'il n'y a pas que la chance qui compte, il requiert aussi une bonne tactique et une bonne stratégie. Pendant la partie, les joueurs se soutiennent mutuellement et se font renvoyer à la niche par leurs adversaires. Les boules avancent en fonction de la valeur des cartes jouées. Il est possible qu'un seul joueur gagne. Lorsqu'un joueur a mis tous ses boules sur le champ d'arrivée, il aide son partenaire à en faire de même. L'équipe gagnante est celle qui parvient à conduire ses huit boules au champ d'arrivée.

Le Brändi Kings Dog peut se jouer en tournoi.

Le jeu se joue selon les règles actuellement en vigueur.

Extension du jeu

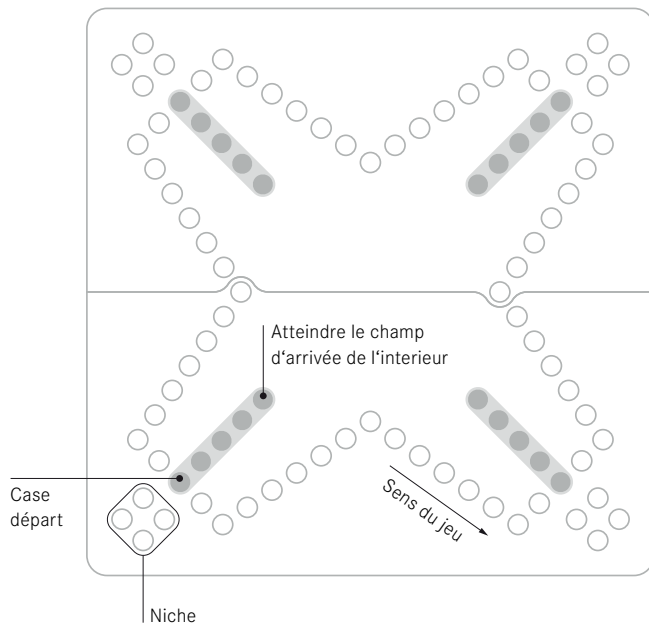
L'extension est disponible en accessoire. Il permet de jouer à 6 joueurs. Les groupes peuvent être répartis en deux équipes de 3 ou trois équipes de 2.

Découvrez vous-même la variante la plus amusante.

CARTES

(La valeur des cartes est indiquée aux pages 30/31 ou dans le guide rapide.) Elles peuvent être dans certains cas divisées pour faire avancer plusieurs boules. Le vainqueur est celui qui a de bonnes cartes, qui les divise de manière astucieuse et qui interagit habilement avec son partenaire. Il est interdit de s'entraider et de révéler la valeur de ses cartes pendant toute la durée de la partie.

PRINCIPE DU JEU



DÉBUT DU JEU

Deux joueurs sont assis face à face en diagonale, ils jouent en ensemble et forment une équipe. Les quatre boules de chaque joueur se trouvent dans la niche. Une personne est désignée pour distribuer les cartes jusqu'à la fin de la partie: il ou elle est le «distributeur de cartes». Les deux jeux de 55 cartes sont battus ensemble. Le «distributeur de cartes» distribue les cartes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

au 1^{er} tour 6 cartes
au 2^{ème} tour 5 cartes
au 3^{ème} tour 4 cartes
au 4^{ème} tour 3 cartes
au 5^{ème} tour 2 cartes

Au tour suivant, on recommence avec 6 cartes, puis 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 etc.

Les joueurs soulèvent leurs cartes. A chaque tour, les partenaires d'une même équipe s'échangent une carte cachée. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres profitables à l'autre.

Si par exemple, votre partenaire n'a pas encore sorti de boule de la niche, aidez-le à démarrer en lui donnant un ROI, un AS ou un JOKER.

La personne assise à droite du «distributeur de cartes» commence la partie. Elle pose une carte visible au milieu du jeu et avance le boule en fonction de la valeur de la carte.

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes, le tour est fini. Si un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de bouger, il est éliminé pour ce tour. Ses cartes ne sont plus valables et il doit les déposer au milieu du jeu.

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

SE PLACER SUR LA CASE DEPART

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

RENOYER A LA NICHE EN ARRIVANT SUR LA MEME CASE

Si deux boules se retrouvent sur la même case, celui qui était là en premier est renvoyé à la niche, même s'il s'agit de ses propres boules. Si un boule est placé sur la case départ tandis qu'il est en route vers l'arrivée, alors il ne bloque pas le passage et peut être échangé ou renvoyé à la niche. Les boules qui ont atteint le champ d'arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

RENOYER A LA NICHE EN DEPASSANT AVEC LA CARTE SEPT

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

DEPASSER

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

ECHANGER

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

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

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

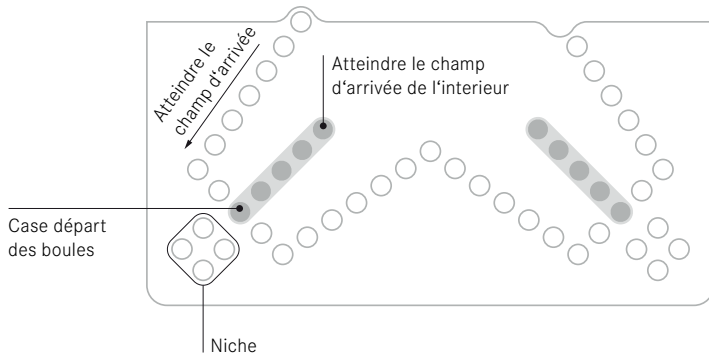
OBLIGATION D'AVANCER

Chaque carte doit être jouée et le joueur doit avancer ses boules en fonction de la valeur de cette carte. L'obligation d'avancer peut engendrer des manœuvres désavantageuses. Si par exemple, vous avez besoin d'un CINQ pour atteindre le champ d'arrivée mais que votre prochaine carte est un SIX, votre boule doit faire un tour d'honneur.

ATTEINDRE LE CHAMP D'ARRIVEE

Pour atteindre le champ d'arrivée, le boule doit avoir touché sa case départ au moins deux fois, en avançant ou en reculant. Le champ d'arrivée doit toujours être atteint en avançant et en passant par la case départ. Dans le champ d'arrivée, il n'est pas possible d'aller en arrière où de dépasser. Le champ d'arrivée est rempli de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est très utile pour atteindre le champ d'arrivée. En effet, le SEPT peut être divisé en n'importe quel nombre de pas.

ATTEINDRE L'ARRIVÉE EN PREMIER AVEC LA CARTE QUATRE



- 1^{er} coup: aller à la case départ avec un AS, un ROI ou un JOKER.
2^{ème} coup: reculer de quatre cases avec un QUATRE.
3^{ème} coup: atteindre le champ d'arrivée avec un CINQ, un SIX, un SEPT ou un HUIT.

Si le boule est positionné à une, deux, trois ou quatre cases de la case départ, il vaut mieux reculer avec le QUATRE. Ainsi, à votre prochain tour, vous avancez directement dans les champs d'arrivée depuis la case départ.

L'ÉQUIPE LA PLUS FORTE L'EMPORTE

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

Pour placer le dernier boule sur le champ d'arrivée, le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Cependant, la dernière carte utilisée doit correspondre au nombre de pas nécessaires. Ainsi, il est possible que ce boule doive faire plusieurs tours d'honneur avant que la valeur de la carte soit la bonne.

VARIANTES DU JEU

- La règle canadienne du 7 est une variante intéressante qui revalorise le jeu en équipe. Avec cette règle, il est possible de jouer les boules de son partenaire avec toutes les cartes 7 pendant toute la partie.
- Interdit d'utiliser le JOKER pour que les huit boules atteignent le champ d'arrivée. L'équipe en retard a ainsi de meilleures chances de se rattraper.

REGLES PARTICULIERES POUR 2, 3 ET 5 JOUEURS

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

- Chaque joueur joue avec 4 boules. Trois boules sont placés dans la niche et un boule sur la case départ.
- Echange de cartes: au début de la partie, chaque joueur glisse une carte cachée de son choix à son voisin de droite.
- Avec la carte SEPT, il est possible de bouger et manger tous les boules. Cela permet de supprimer le blocage à la case départ.
- Avec la carte DEUX, il est possible de soit avancer normalement, soit piocher la carte d'un adversaire. Le DEUX perd alors sa valeur et doit être posé au centre du jeu, puis c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il y a donc des joueurs qui jouent plus souvent que d'autres.
- Le joueur qui met ses 4 boules sur le champ d'arrivée en premier a gagné.

VALEUR DES CARTES



AS



ROI



DAME



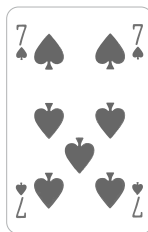
VALET



JOKER



CARTE 4



CARTE 7

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

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

DAME: avancer de 12 cases

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

JOKER: valeur au choix

CARTE 2: avancer de 2 cases

CARTE 3: avancer de 3 cases

CARTE 4: avancer ou reculer de 4 cases

CARTE 5: avancer de 5 cases

CARTE 6: avancer de 6 cases

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

Tous les boules qui sont dépassés par le 7 doivent retourner dans la niche. (Exception variante du jeu page 29)

CARTE 8: avancer de 8 cases

CARTE 9: avancer de 9 cases

CARTE 10: avancer de 10 cases

Brändi Kings Dog

Regole del gioco



9+
Età



2-6
Giocatori



30-50
Min.

ACCESSORI DEL GIOCO

2/3 plance di gioco in legno

2 mazzi da 55 carte di gioco ciascuno

24 palline (4 per ogni colore)

1 guida rapida

1 regole del gioco

Design

KIDSGOODS



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

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

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

Brändi Kings Dog può essere giocato sotto forma di torneo.

Si gioca secondo le regole in vigore a livello generale.

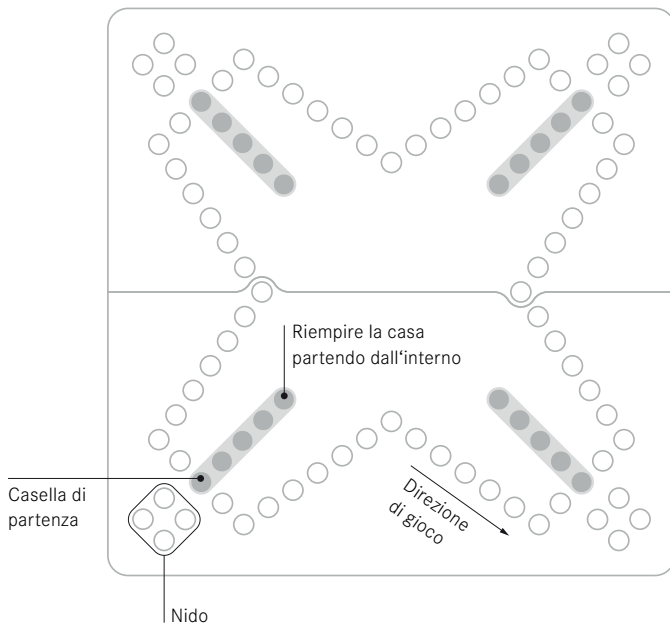
Set di espansione

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

CARTE

(I valori delle carte sono indicati alle pagine 40/41 e nella guida rapida per iniziare.) In alcuni casi, il valore della carta può essere suddiviso su più mosse. Vince chi ha buone carte, ne suddivide il valore in modo intelligente e collabora abilmente con il compagno. Durante il gioco è vietato consultarsi e rivelarsi a vicenda il valore delle proprie carte.

PRINCIPIO DEL GIOCO



INIZIO DEL GIOCO

Due giocatori siedono uno di fronte all'altro in diagonale, giocano insieme e formano un squadra. Ogni giocatore ha le proprie 4 pedine carte. Lui o lei sarà «il distributore delle carte». I due mazzi di 55 carte 34 ciascuno vengono mischiati insieme. Il «distributore delle carte» distribuisce le carte in senso antiorario.

- 1° giro 6 carte
- 2° giro 5 carte
- 3° giro 4 carte
- 4° giro 3 carte
- 5° giro 2 carte

Poi ricomincia con 6 carte, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, ecc.

I giocatori raccolgono le carte. A ogni giro i compagni di squadra si scambiano una carta ciascuno tenendola coperta. Le carte che vengono il vostro partner ha ancora tutte le sue pedine nel nido, potete aiutarlo a partire dandogli un RE, un ASSO o un JOLLY.

Inizia il giocatore che siede alla destra del «distributore delle carte». Per iniziare il giocatore depone una carta scoperta al centro del campo di gioco e muove la pedina del valore corrispondente.

Poi tocca al giocatore successivo fare la sua mossa e così via. Il giro termina quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le carte. Se un giocatore non può più muovere perché il valore delle carte non permette più alcuna mossa, tale giocatore salta il turno. Le sue carte non sono più valide e le deve deporre al centro.

A ogni giro, inizia il gioco il giocatore successivo in senso antiorario.

COME SI ARRIVA ALLA CASELLA DI PARTENZA

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

RIMANDARE NEL NIDO ARRIVANDO SULLA STESSA CASELLA

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

RIMANDARE NEL NIDO SORPASSANDO CON IL SETTE

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

SORPASSARE

Le pedine che dal nido vengono spostate nella casella di partenza non possono essere sorpassate (blocco). Per il resto è consentito sorpassare.

SCAMBIO

Quando si gioca un FANTE bisogna scambiare una propria pedina con una pedina dell'avversario o del compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio.

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

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

OBBLIGO DI MUOVERE

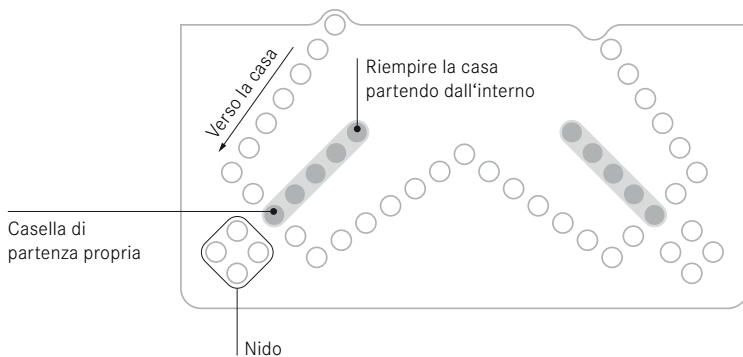
Tutte le carte devono essere giocate effettuando le relative mosse.

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

RAGGIUNGERE LA CASA

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

ARRIVARE A CASA VELOCEMENTE CON IL QUATTRO



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

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

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

Se la pedina è posizionata da uno a quattro caselle dopo la casella di partenza, vale la pena di retrocedere con il QUATTRO. Alla mossa successiva casella di partenza.

VINCE LA SQUADRA PIÙ FORTE

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

Per portare a casa l'ultima pedina di una partita, non è necessario utilizzare tutte le carte. La mossa deve però corrispondere all'intero valore dell'ultima carta utilizzata. Per questo può accadere che l'ultima pedina debba fare diversi giri supplementari prima che il valore della carta le permetta di raggiungere la casa.

VARIANTI DEL GIOCO

- La regola canadese del 7 è un'interessante variante che valorizza il gioco di squadra. Con questa regola, durante l'intero gioco, tutti i SETTE permettono di giocare anche con le pedine del compagno di squadra.
- Vietare che l'ottava pedina possa entrare nella casa con il JOLLY. In questo modo la squadra in ritardo ha maggiori possibilità di recuperare.

REGOLA SPECIALE PER PARTITE CON 2, 3 E 5 GIOCATORI

Rispetto alle regole descritte si applicano le seguenti e integrazioni.

- Ogni giocatore gioca con 4 pedine. Tre di esse vengono posizionate nel nido e una direttamente nella casella di partenza.
- Sostituzione delle carte: all'inizio del giro, ogni giocatore prende una carta a propria scelta da quelle in mano al suo vicino di destra.
- Con il SETTE è possibile muovere e mangiare tutte le pedine presenti sulla plancia di gioco. Il blocco nella casella di partenza viene così annullato.
- Con il DUE è possibile muovere normalmente oppure prendere una carta di un avversario. In tal caso il DUE viene deposto al centro senza effetto e il gioco passa al giocatore successivo. Successivamente ci saranno giocatori con più mosse e altri con meno mosse.
- Vince il giocatore che porta per primo le proprie 4 pedine a casa.

VALORI DELLE CARTE



ASSO



RE



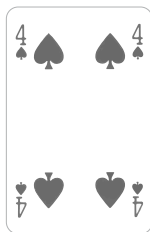
REGINA



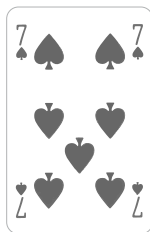
FANTE/JACK



JOLLY



QUATTRO



SETTE

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

RE: casella di partenza o avanti di 13 caselle

REGINA: avanti di 12 caselle

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

JOLLY: valore a propria scelta

DUE: avanti di 2 caselle

TRE: avanti di 3 caselle

QUATTRO: avanti o indietro di 4 caselle

CINQUE: avanti di 5 caselle

SEI: avanti di 6 caselle

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

OTTO: avanti di 8 caselle

NOVE: avanti di 9 caselle

DIECI: avanti di 10 caselle

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

Brändi Kings Dog können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch

You can buy Brändi Kings Dog in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch

Vous pouvez acheter le jeu de Brändi Kings Dog dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

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



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch