

DOG[®] kids

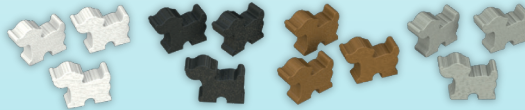
Spielmaterial

1 Spielplan



88 Karten

- 48 einfarbige Karten
- 16 einfarbige Doppelschritt-Karten
- 12 zweifarbige Karten
- 6 Knochen-Karten
- 6 Hundetausch-Karten



12 Hunde-Spielfiguren

je 3 in Weiß, Grau, Braun und Schwarz

Spielidee

Wer hat die besten Karten und schafft es, die 3 Hunde zuerst in ihre Hundehütten zu bringen? Durch das Ausspielen von Karten versucht ihr, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich vom eigenen Startfeld über die Spielfeldstrecke ins Ziel zu bringen. Dabei dürft ihr die Anderen stören und deren Spielfiguren rauswerfen, damit sie wieder von vorne anfangen müssen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Wählt nun jeweils 3 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie auf die 3 Pfoten-Felder neben den Hund in der gewählten Farbe. Mischt dann alle 88 Karten und teilt 3 Karten an jede Person aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.

Spielablauf

Wer am lautesten bellen kann, beginnt das Spiel. Bist du an der Reihe, musst du zunächst eine deiner Spielfiguren auf das zweifarbige Startfeld ziehen. Hast du eine Karte in einer der beiden Farben des Startfelds auf der Hand, spielst du diese aus und setzt deine Spielfigur auf das Startfeld.



Alle ausgespielten Karten werden offen auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt. Dann nimmst du eine Karte vom Nachziehstapel auf, sodass du wieder 3 Karten auf der Hand hast. Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Hat es eine deiner Spielfiguren auf das Startfeld geschafft, kannst du in deinem nächsten Zug eine beliebige Handkarte ausspielen, um diese Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend der ausgespielten Karte vorwärts zu bewegen.

Die Karten



Einfarbige Karte (mit 1 Pfotenabdruck): Du darfst eine deiner Spielfiguren im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld in der ausgespielten Farbe vorrücken.



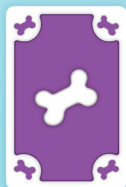
Doppelschritt-Karte (mit 2 Pfotenabdrücken): Wähle eine deiner Spielfiguren, die das nächste **freie** Feld der ausgespielten Farbe überspringen darf, um sofort auf das übernächste **freie** Feld dieser Farbe vorzurücken.



Zweifarbige Karte
Suche dir eine der beiden Farben aus und setze eine deiner Spielfiguren auf das nächste Feld dieser Farbe.



Hundetausch-Karte
Wenn Du diese Karte ausspielst, darf eine deiner Spielfiguren den Platz mit einer beliebigen Spielfigur einer anderen Person tauschen. Spielfiguren, die sich im Ziel befinden oder noch auf den Pfotenfeldern stehen, dürfen nicht getauscht werden.



Knochen-Karte:
Setze eine deiner Spielfiguren auf das nächste **freie** Knochen-Feld. Hunde, die sich auf einem Knochen-Feld über den leckeren Knochen hermachen, sind dort geschützt und dürfen nicht rausgeworfen werden. Ein besetztes Knochen-Feld wird deshalb übersprungen.

Hinweis: Kannst oder möchtest du mit deinen Handkarten keinen Zug ausführen, legst du alle Handkarten ab und ziehst 3 neue Karten vom Nachziehstapel. Nach jedem Spielzug wird immer auf 3 Handkarten nachgezogen. Wurde einmal vergessen nachzuziehen, kann dies jederzeit nachgeholt werden. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die von euch ausgespielten und abgelegten Karten neu gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.



Steht auf einem Feld bereits die Spielfigur einer anderen Person, darfst du sie rauswerfen. Nur Spielfiguren, die bereits das Ziel erreicht haben oder auf einem Knochen-Feld stehen, sind geschützt und dürfen nicht rausgeworfen werden. Alle rausgeworfenen Spielfiguren werden auf eines der 3 Pfoten-Felder neben dem Hund der anderen Person zurückgestellt und müssen von vorne beginnen. Um wieder auf das Startfeld zu gelangen, muss wie zu Spielbeginn eine Karte in einer der beiden Farben des jeweiligen Startfelds ausgespielt werden. Das Startfeld darf in diesem Moment jedoch nicht von einer **deiner** anderen Spielfiguren besetzt sein. Sollte dort die Spielfigur einer anderen Person stehen, wird diese rausgeworfen.

Knochen-Feld:



Ist ein Feld von einem deiner eigenen Hunde besetzt, darfst du einen großen Sprung machen und deine Spielfigur auf das nächste Feld in der Farbe der ausgespielten Karte ziehen.



Wer es zuerst schafft, die 3 Hunde in ihre Hundehütte 🏠 zu bringen, gewinnt das Spiel. Um mit einer Spielfigur in die Hundehütte zu gelangen, muss eine Karte in der Farbe eines der freien Zielfelder ausgespielt werden. Auch im Ziel dürfen eigene Spielfiguren übersprungen werden.

TEAM-VARIANTE FÜR 4 PROFIS

(EMPFOHLEN AB 6 JAHREN)



Spielt ihr zu viert, könnt ihr DOG® Kids auch als Teamspiel spielen. Hierbei treten jeweils 2 Personen gemeinsam an. Als Zweierteam helft ihr euch gegenseitig und versucht, eure 6 Hunde so schnell wie möglich in ihre Hundehütten zu bringen, ohne eurem Teammitglied die eigenen Handkarten zu zeigen.

Es gelten die Regeln der bereits beschriebenen Spielvariante mit folgenden Änderungen:

Handkarten-Tausch:

Zu Spielbeginn dürfen die Teammitglieder eine ihrer 3 Handkarten untereinander tauschen. Damit könnt ihr euch helfen, auf das Startfeld zu ziehen. Die Karten dürfen von beiden Personen erst nach dem Tausch angesehen werden.

Kannst oder möchtest du mit deinen Handkarten keinen Zug ausführen, lege alle deine Handkarten ab und ziehe 3 neue Karten vom Nachziehstapel nach. Danach darfst du erneut eine Karte mit deinem Teammitglied tauschen.

Weiterspringen:

Zieht ihr nun mit einer eurer Spielfiguren auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur eures Teammitgliedes steht, wird diese Spielfigur "geschubst" und darf auf das nächste Feld derselben Farbe weiterspringen.



Spielende

Nachdem du alle deine Spielfiguren im Ziel hast, kannst du nun deinem Teammitglied helfen, die Hunde ans Ziel zu bringen. Wenn du am Zug bist, bewegst du mit deinen Karten die Spielfiguren deines Teammitgliedes. Ihr gewinnt erst dann gemeinsam, wenn alle 6 Hunde des Teams in ihren Hundehütten angekommen sind.



DOG[®] KIDS

Matériel du jeu

1 plateau



88 cartes

48 cartes unies
16 cartes unies avec deux empreintes
12 cartes à deux couleurs
6 cartes os
6 cartes échange de chiens



12 pions

3 de chaque couleur: blanc, gris, marron et noir

Idée de jeu

Qui a les meilleures cartes en main et réussira, à ramener ses 3 chiens à la niche en premier ?

En jouant les cartes, parcourez le chemin le plus vite possible pour ramener vos propres pions sur l'objectif, depuis la zone de départ. Les autres joueurs peuvent vous en empêcher et écarter vos pions. Vous serez alors obligé de recommencer depuis le début.



Préparation du jeu

Placez le plateau de jeu au milieu de la table, de façon à ce qu'il soit bien accessible pour tous. Chacun d'entre vous choisit 3 pions d'une même couleur et les pose sur les 3 cases en forme de pattes à côté du chien de la couleur choisie. Mélangez ensuite les 88 cartes et donnez 3 cartes à chaque joueur. Déposez les autres cartes face cachées près du plateau de jeu pour former la pioche.

Déroulement de la partie

Celui qui peut aboyer le plus fort remporte la partie. Quand c'est ton tour, tu dois d'abord placer ton pion sur la case de départ bicolore. Si tu disposes d'une carte d'une couleur correspondant à l'une des deux couleurs de la case départ, joue-la et place ton pion sur la case départ.



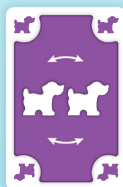
On pose toutes les cartes déjà jouées découvertes en paquet à côté du plateau. Puis, prends une carte de la pioche afin d'avoir à nouveau 3 cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Si ton pion a réussi à atteindre la case départ, tu pourras jouer l'une de tes cartes au prochain tour, afin de faire avancer ton pion dans le sens horaire en fonction de la carte choisie.

Les cartes



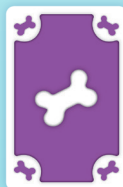
Carte unie (avec 1 empreinte de pas): Tu peux faire avancer ton pion jusqu'à la prochaine case de la couleur correspondante à celle de la carte tirée, dans le sens horaire.



Carte échange de chien :
Si tu joues cette carte, l'un de tes pions peut échanger sa place avec celle du pion d'un autre joueur. Les pions qui se trouvent sur l'objectif ou sur les cases en forme de pattes, ne doivent pas être interchangés.



Carte avec deux traces de pas (avec 2 empreintes de pattes) : Choisis l'un de tes pions, qui peut sauter la prochaine case **libre** de la couleur de la carte tirée, pour avancer directement sur la case **libre** de même couleur suivante.



Cartes os :
Place tes pions sur la prochaine case os libre. Les chiens qui atteignent les délicieux os sur une case os, y sont protégés et ne peuvent pas être renversés. On saute donc les cases os déjà occupées.



Carte bicolore :
Choisis l'une des deux couleurs et place l'un de tes pions sur la prochaine case de la même couleur.



Remarque : Si tu ne veux ou ne peux effectuer de déplacement avec les cartes dont tu disposes, déposes toutes tes cartes et tires-en 3 nouvelles de la pioche.

Après chaque tour, on retire toujours des cartes de façon à en avoir 3. Si on oublie une fois de piocher, on peut le faire à n'importe quel moment.

Une fois la pioche épuisée, on remélange les cartes jouées et déposées par les joueurs et on les utilise pour former une nouvelle pioche.

Exemple : Tu joues une carte bleue et déplaces l'un de tes pions jusqu'à la prochaine case bleue. On saute toujours ses propres pions et ceux des autres joueurs qui se trouvent sur les cases d'autres couleurs.



Mais attention, même les petits chiens peuvent aboyer très fort ! Si tu déplaces ton chien sur une case déjà occupée, des règles particulières s'appliquent :

Renverser :

Si le pion d'un autre joueur se trouve déjà sur la case, tu peux le renverser. Seuls les pions qui ont déjà atteint l'objectif ou qui se trouvent sur une case os sont protégés et ne peuvent pas être renversés.

On replace tous les pions renversés sur l'une des 3 cases en forme de pattes près d'un chien de leur joueur, qui doit recommencer du début.

Pour revenir sur la carte de départ, il faut, comme au début de la partie, jouer une carte de l'une des couleurs de la case départ concernée. La case de départ ne doit cependant pas être occupée par l'un de tes autres pions. Si les pions d'un autre joueur s'y trouvent, ils sont renversés.

Remarque : Les cases départ d'un joueur sont particulièrement risquées pour tous les autres joueurs, car on peut être renversé par deux couleurs différentes.

Case os :

Les pions qui se trouvent sur une case os  sont protégés et ne peuvent pas être renversés. Tu peux sauter la case os occupée et faire avancer ton pion sur la prochaine case de la même couleur que la carte tirée.

Sauter :

Si la case est occupée par un autre de tes chiens, tu peux faire un grand saut et placer ton pion sur la prochaine case de la même couleur que la carte tirée.



Fin de la partie

Le premier joueur à réussir à ramener ses 3 chiens à la niche , gagne la partie.

Pour amener un pion jusque dans la niche, on doit tirer et jouer une carte de la couleur de l'une des cases de l'objectif libres. On peut également sauter ses propres pions pour atteindre l'objectif.

VARIANTE DE JEU POUR 4 JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

(RECOMMANDÉ À PARTIR DE 6 ANS)



Si vous jouez à quatre, vous pouvez jouer à DOG® Kids en équipes. On joue par équipes de 2. Par deux, aidez-vous mutuellement et essayez de ramener vos 6 chiens à la niche le plus vite possible, sans montrer vos cartes à votre partenaire.

Les règles du jeu sont les mêmes que pour la variante en solo, avec les modifications suivantes :

Échange de cartes :

Pour commencer la partie, les joueurs d'une équipe peuvent échanger l'une de leurs 3 cartes avec leur partenaire pour l'aider à amener l'un de ses pions sur la case départ. Les joueurs peuvent regarder les cartes uniquement après les avoir échangées.

Si le joueur ne veut ou ne peut effectuer de déplacement avec les cartes dont il dispose, il dépose les 3 cartes et en tire 3 nouvelles de la pioche. On peut ensuite de nouveau échanger une carte avec le partenaire.

Sauter :

Si un joueur déplace son pion vers une case sur laquelle se trouve un pion de son partenaire, il peut « bousculer » le pion de son partenaire et celui-ci peut avancer jusqu'à la prochaine case de la même couleur.

Fin de la partie



Une fois qu'un joueur a amené tous ses pions sur l'objectif, il aide son partenaire à faire de même avec ses chiens. Lorsque c'est son tour, il déplace les pions de son partenaire avec ses cartes. Les deux joueurs gagnent seulement de manière conjointe quand tous les 6 chiens de l'équipe sont dans leurs niches.



DOG[®] KIDS

Materiale di gioco

1 tabellone



88 carte

48 carte monocolore
16 carte doppio passo
12 carte bicolore
6 carte osso,
6 carte scambio cane



12 pedine

3 bianche, 3 grigie, 3 marroni e 3 nere

Idea di gioco

Chi riuscirà ad ottenere le carte migliori e a portare per primo i suoi 3 cani nella cuccia? Giocando le proprie carte si dovrà cercare di spostare le pedine sul tabellone il più rapidamente possibile, dalla casella di partenza fino al traguardo. Durante il gioco potrete ostacolare gli altri giocatori, buttando fuori le loro pedine e costringendoli quindi a ricominciare da capo.



Preparazione del gioco

Posizionarlo il tabellone al centro del tavolo, in modo tale che tutti possano raggiungerlo. Ogni giocatore sceglie 3 pedine dello stesso colore e le sistema nella casella con 3 impronte accanto al cane del colore selezionato. Mescolare quindi tutte le 88 carte e distribuirne 3 a ciascun giocatore. Le carte rimanenti vanno a formare il mazzo di pesca, posizionato a faccia in giù accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

Inizia il gioco chi sa abbaiare più forte. Se è il tuo turno, dovrai spostare una delle tue pedine sulla casella di partenza bicolore. Se possiedi una carta con uno dei colori della casella di partenza, potrai giocarla e posizionare la tua pedina su di essa.



Tutte le carte giocate andranno poggiate scoperte accanto al tabellone, formando un mazzo di scarto. Successivamente, dovrai pescare una carta dal mazzo coperto, in modo tale da averne sempre 3 in mano. Quindi, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Se una delle tue pedine ha raggiunto la casella di partenza, al turno successivo potrai spostarla in senso orario, a seconda della carta giocata.

Le carte



Carta monocolore

(con 1 impronta): Puoi far avanzare le tue pedine in senso orario sulla casella successiva del colore giocato.



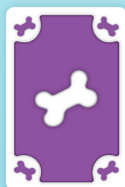
Carta scambio cane:

Se giochi questa carta, dovrai scambiare una delle tue pedine con quella di un altro giocatore a scelta. Le pedine che si trovano già al traguardo o sono ancora nella casella di partenza non possono essere scambiate.



Carta doppio passo

(con 2 impronte): Scegli di far avanzare una delle tue pedine sulla seconda casella **libera** del colore giocato.



Carta osso:

Piazza una delle tue pedine sulla successiva casella osso **libera**. I cani che si trovano su una casella osso sono protetti e di conseguenza non possono essere cacciati. Quindi, una casella osso occupata dovrà essere saltata.



Carta bicolore:

Scegli uno dei due colori e piazza la tua pedina sulla casella successiva del colore prescelto.



Nota: Se non puoi o non vuoi spostare la pedina in base alle carte che hai in mano, è possibile scartarle tutte e 3 per poi pescarne delle nuove dal mazzo.

Dopo ogni turno, bisogna avere sempre in mano 3 carte. Se ci si dimentica, si può pescare in qualsiasi momento durante il gioco.

Se il mazzo di pesca è esaurito, le carte giocate e scartate andranno rimescolate e utilizzate come nuovo mazzo di pesca.



Esempio: Giochi una carta blu e fai avanzare una delle tue pedine sulla casella blu successiva. Nella mossa, si saltano le proprie pedine o quelle altrui che si trovano su caselle di altri colori.



Ma attenzione, anche i cuccioli sanno abbaiare!
Se fai avanzare il tuo cane in una casella già occupata, si applicano le seguenti regole:

Cacciare fuori:

Se la pedina di un altro giocatore di trova nella casella in cui giunge il tuo cane, potrai buttarla fuori dal gioco. Solo le pedine che hanno già raggiunto il traguardo o si trovano in una casella osso non possono essere cacciate.

Tutte le pedine espulse andranno ricollocate nella casella con 3 impronte accanto al cane del proprio giocatore e dovranno ricominciare da capo il gioco.

Per tornare alla casella di partenza, bisognerà giocare, come all'inizio, una carta di uno dei due colori corrispondenti alla propria casella di partenza. In quel momento la casella di partenza non dovrà essere occupata da nessuna delle tue pedine. Se al suo interno si trova la pedina di un altro giocatore, questa verrà espulsa.

Nota: Le caselle di partenza di un giocatore sono particolarmente rischiose per le pedine degli altri giocatori, perché è possibile buttarle fuori con due colori diversi.

Casella osso:

Le pedine che si trovano nella casella osso  sono protette e non possono essere espulse. Pertanto, puoi saltare la casella osso occupata e spostare la tua pedina in quella successiva dello stesso colore della carta giocata.

Doppio salto:

Se una casella è occupata da uno dei tuoi cani, puoi fare un doppio salto e spostare la tua pedina in quella successiva dello stesso colore della carta giocata.



Fine del gioco

Il giocatore che per primo raggiunge con i suoi 3 cani la propria cuccia , vince il gioco. Per spostare una delle pedine nella cuccia, bisogna giocare una carta dello stesso colore delle caselle di arrivo libere. È possibile saltare le proprie pedine anche nel traguardo.

VARIANTE DI GIOCO PER 4 GIOCATORI ESPERTI

(CONSIGLIATO DAI 6 ANNI)



In questa variante di DOG® Kids si gioca in quattro formando delle squadre. Ogni squadra è composta da 2 giocatori. La squadra cercherà di portare al traguardo i 6 cagnolini il più rapidamente possibile, aiutandosi a vicenda e senza mostrare le carte al proprio compagno. Si applicano le regole della variante di gioco per giocatore singolo con le seguenti modifiche:

Scambio delle carte:

All'inizio del gioco, i compagni di squadra possono scambiare una delle 3 carte tra di loro per aiutarsi a portare al traguardo una pedina. Le carte possono essere visualizzate da entrambi i giocatori solo dopo lo scambio.

Se un giocatore non può o non vuole effettuare alcuna mossa con le carte in mano, scarta tutte le carte e ne prende 3 nuove dal mazzo di pesca. Successivamente, potrà di nuovo scambiare la carta con il compagno di squadra.

Doppio salto:

Se un giocatore capita su una casella già occupata dal cane del proprio compagno di squadra, potrà "spingerla" nella successiva casella dello stesso colore.



Fine del gioco

Dopo aver portato tutte le proprie pedine al traguardo, il giocatore può aiutare il suo compagno di squadra a fare altrettanto con le sue. Quando è il suo turno, muove le pedine del compagno di squadra secondo le carte giocate. La squadra vince quando tutti e 6 i cani raggiungono la propria cuccia.



Autoren: Christian Fiore & Knut Happel
Grafik Design und 3D: designstudio1.de
Illustration: Dennis Lohausen
Redaktion: Julia Häusler-Kun

Schmidt Spiele GmbH,
Lahnstr. 21,
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

© DOG, registered trademark, Schmidt Spiele

