

DOG

ABBAIA BENE CHI ABBAIA ULTIMO

Contenuto

- 1 scatola pieghevole
- 110 carte da gioco (6 x jolly, 8 x ciascuna delle altre carte)
- 20 segnalini (5 segnalini per ogni colore)

Scopo del gioco

Sempre due persone giocano assieme (eccetto regola speciale per 2 e 3 giocatori) e formano una squadra. Tutti cercano di muovere i propri quattro segnalini il più veloce possibile dalla zona di partenza a quella d'arrivo. I segnalini vanno mossi giocando le carte. Non è possibile vincere da singolo giocatore. Non appena un giocatore avrà portato tutti i propri segnalini all'arrivo, dovrà aiutare il suo compagno di squadra a muovere quelle sue all'arrivo. Soltanto quando tutti gli 8 segnalini di una squadra saranno entrati nella zona d'arrivo, essa avrà vinto.



Il tabellone va posto al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti.

Ogni giocatore conficca i suoi segnalini sulla partenza che corrisponde al proprio colore. **Sempre due giocatori**, precisamente quelli che siedono di fronte, giocano assieme e formano una squadra. Poi va scelto un giocatore che mischia coscienziosamente le carte e ne dà 6 a ogni giocatore. Infine passa subito il mazzo di carte al suo vicino a sinistra per il prossimo round.

Svolgimento del gioco

All'inizio di ogni round i rispettivi compagni di squadra scambiano, in modo coperto, una carta ciascuno. Questa carta può essere guardata soltanto dopo aver passato una carta coperta al proprio compagno. I giocatori dovrebbero sfruttare questo scambio per aiutarsi a vicenda. Se p. es. un giocatore non ha ancora nessun segnalino in pista, il suo compagno potrà aiutarlo con una carta partenza o un jolly per entrare in gioco.

Il giocatore col mazzo di carte davanti a sé comincia la partita, giocando in modo aperto una delle sue carte in mano e muovendo il suo segnalino secondo le indicazioni della carta. Il giocatore non pesca nessuna carta nuova dal mazzo! Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario, ecc.

Se un giocatore non può uscire in pista o muovere uno dei suoi segnalini, egli è eliminato dall'attuale round. Le sue carte sono escluse dal round e vanno scartate e poste al centro del tavolo. Il round termina quando tutte le carte sono state giocate oppure scartate.


Nel secondo round, il giocatore col mazzo di carte distribuisce a ogni giocatore 5 carte e passa il mazzo al suo vicino a sinistra, al quale tocca cominciare questo nuovo round. Da un round all'altro quindi cambia sempre, in senso orario, la persona che distribuisce le



carte e che comincia il nuovo round. Anche il numero di carte da distribuire cambia da un round all'altro. Se nel primo round a ognuno sono state date 6 carte e nel secondo 5 carte, nel terzo round ognuno riceve 4 carte, poi 3 carte e per ultimo solo 2 carte, dopodiché si parte di nuovo con 6 carte, poi 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 ecc. Se il mazzo di carte non dovesse più bastare per distribuire le carte necessarie, bisogna mischiare le carte del mazzo scarto e usarlo come nuovo mazzo da distribuire.

Indifferentemente dal numero di carte in mano, i compagni, dopo aver ottenuto le nuove carte, si scambiano in modo coperto una carta ciascuno.

Casella di partenza

All'inizio del gioco (oppure quando tutti i segnalini sono nella zona di partenza o arrivo) bisogna spostare un segnalino dalla zona di partenza sulla casella di partenza. La casella di partenza è contrassegnata da un triangolo stampatole accanto. Per fare ciò, il giocatore deve avere o una carta partenza (carta con ) o un jolly ?. Fin quando un segnalino si trova sulla casella di partenza, indifferentemente dal fatto se è appena uscito dalla zona di partenza oppure se ha già percorso l'intera pista, esso è protetto e non può essere battuto, scambiato o sorpassato. Fermandosi sulla casella di partenza del proprio colore, il segnalino blocca altri segnalini e anche quelli del proprio colore.

Esempio

Il giocatore verde ha in mano un 4, un 5 e una carta scambio. Siccome il suo segnalino (A) si trova sulla sua casella di partenza e quindi non può essere scambiato, egli gioca un 4 e muove 4 caselle in dietro. Il prossimo giocatore (il giallo) gioca un 7. Lo suddivide tra i suoi segnalini. Prima muove col segnalino B una casella in avanti per chiudere lo spazio nella zona arrivo. Poi avanza col segnalino C di una casella e batte il segnalino blu. Col segnalino D, infine, muove le 5 caselle restanti e batte così il segnalino giallo e quello rosso.





Muovere e battere

I segnalini vanno mossi giocando le carte. Se un giocatore gioca un 5, egli può fare avanzare uno dei suoi segnalini per 5 caselle, sempre in senso orario. Chi vuole può stabilire prima della partita di giocare contro senso orario (come si usa p. es. in Svizzera). Quando si muove si possono saltare, cioè sorpassare, i propri segnalini e quelli degli altri (eccezione: v. casella di partenza), bisogna però contare anche la casella saltata.

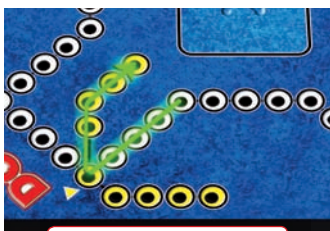
Su una casella può fermarsi soltanto un segnalino. Se qualcuno muove su una casella occupata da un altro segnalino, questi (anche se appartiene allo stesso giocatore) è battuto e riposto nella zona di partenza. Se dei segnalini vengono sorpassati da un 7 – non importa se diviso o no – essi devono ritornare nella loro zona di partenza (v. l'elenco delle carte).

Obbligo di muovere

Ogni carta (anche il sette) deve essere eseguita per intero. Non è possibile fare scadere dei punti. Può quindi benissimo succedere che un giocatore, che con soli 5 passi potrebbe entrare nella zona arrivo, ha soltanto carte più alte in mano e quindi dovrà muovere oltre l'arrivo e fare un nuovo giro completo col suo segnalino.

Arrivo

Nella zona d'arrivo i segnalini sono protetti. Qui non si può né saltare, né battere o muovere in dietro. Nella zona d'arrivo ci si entra sempre in avanti, passando per la casella di partenza. Ciò però non può **mai** avvenire **direttamente dalla casella di partenza** (anche se il segnalino ha già percorso l'intera pista). Il segnalino deve entrare nella zona d'arrivo passando per la casella di partenza, e non partendo da essa.



Il segnalino viene mosso direttamente nella zona d'arrivo, grazie a un 8.

Carte col fondo blu

Con tutte le carte col fondo blu il segnalino avanza secondo il numero indicato.

Carte col fondo rosso e le loro funzioni speciali

Tutte le carte col fondo rosso sono carte speciali che hanno le seguenti particolarità:



Tale carta può assumere la funzione, risp. il valore di **ogni altra carta** (non importa se rossa o blu).



Con tale carta il giocatore **deve scambiare un suo segnalino** con uno del compagno o di un concorrente, anche se ciò comporta uno svantaggio. I segnalini protetti (segnalini sulle caselle di partenza dello stesso colore) oppure quelli che sono già nella zona d'arrivo non possono essere scambiati. Se sulla pista vi sono soltanto i segnalini del giocatore di turno risp. quelli protetti, la carta va deposta senza eseguire nessun'azione.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 13 caselle.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 1 casella oppure 11 caselle.





Il giocatore può **dividere** i 7 punti **tra tanti dei suoi segnalini quanto vuole** (p.es.: con un segnalino avanza di 5 caselle e con un altro di 2 caselle). La carta è molto utile per l'entrata nella zona d'arrivo, perché, grazie alla possibilità di suddividere il 7 in valori minori, possono essere chiusi gli spazi. Tutti i 7 punti completi devono essere percorsi. Se ciò non è possibile, la carta non può essere giocata ed eventualmente deve essere scartata insieme alle altre carte in mano. Eccezione: se p. es. a un giocatore servono soltanto 4 punti per il suo ultimo segnalino e gli manca la carta adatta, egli può servirsi del sette (se ce l'ha) e muovere i 3 punti restanti con un segnalino del suo compagno di squadra.

Attenzione! Tutti i segnalini (anche quelli propri) che vengono **soprasati**, sono bruciati e quindi **battuti!** Il 7 è l'unica carta con la quale ciò è possibile.



Giocando questa carta il giocatore può scegliere se muovere 4 caselle **in avanti o in dietro**. Questa è l'unica carta che concede ai segnalini di muovere in dietro. È particolarmente interessante muovere un segnalino posto sulla sua casella di partenza 4 caselle in dietro, perché con la prossima carta (un 5, 6, 7, 8 o ?) il segnalino potrebbe entrare nella zona d'arrivo, se prima non viene battuto da un concorrente.

Muovere per il compagno

Dopo che un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini all'arrivo, egli aiuta il suo compagno di squadra e muove i segnalini di costui. Il giocatore continua a ottenere nuove carte. La squadra cerca adesso di portare assieme gli ultimi segnalini all'arrivo. Come durante l'intero gioco, anche nella fase finale vale comunque la regola che tra i due compagni non deve esserci nessuna comunicazione sulle carte in mano o le mosse.

Per far entrare l'ultimo segnalino di una squadra nella zona d'arrivo non devono essere necessariamente giocate tutte le carte. L'ultima carta giocata deve però essere eseguita completamente. Nessun punto deve essere tralasciato. Può quindi succedere che l'ultimo segnalino dovrà percorrere più giri fin quando riesce a entrare nell'arrivo.

Fine del gioco

La squadra che sarà riuscita per prima a portare tutti gli 8 segnalini nella zona d'arrivo avrà vinto la partita.

Un ringraziamento particolare da parte dell'editore va ad Anja Brodowski, Ronald Brodowski, Christward Conrad, Birgit Irgang, Björn Röske, Kati Röske e Wolfgang Wichmann per le loro infinite partite sperimentali e impulsi, e soprattutto per le loro proposte come giocare a DOG soltanto in 2 o 3.

Regola speciale per 2 e 3 giocatori

A parte le regole soprastanti, vi sono i seguenti cambiamenti e regole aggiunte:

- Ogni giocatore gioca con 5 segnalini, di cui 4 vanno posti nella zona di partenza e uno direttamente sulla casella di partenza.
- Se un giocatore, a causa delle sue carte in mano, non è in grado di muovere un suo segnalino, egli deve scartare una delle sue carte e prenderne una nuova dal mazzo. Se con la nuova carta non può nemmeno eseguire una mossa, allora deve scartare nuovamente una delle sue carte in mano (affinché tutti abbiano lo stesso numero di carte).
- Scambio delle carte: all'inizio del round ciascuno passa una carta qualunque al suo vicino a sinistra.
- Vince il giocatore che per primo avrà 4 segnalini nella propria zona arrivo.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

