

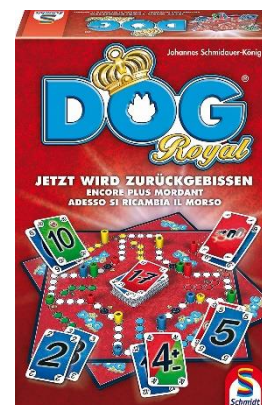
DOG - HANDLEIDING - NEDERLANDS

INHOUD VAN DE DOOS:

- speelbord
- 24 pionnen (6 x 4 kleuren)
- 110 speelkaarten

SPELVOORBEREIDING

Dit spel is geschikt van twee tot zes spelers. Je kan als variant met 4 of 6 spelers de spelers die tegenover elkaar zitten echter samen (blauw/geel en rood/groen) laten werken.



HET SPEL

Dog is niet gewoon weer een "Mens-erger-je-niet". Doordat het een teamspel is en het gebruik maakt van kaarten in plaats van dobbelstenen, heeft het een totaal ander karakter en verleidt het al snel tot vaker spelen.

SPELVERLOOP

In DOG gebruik je de lege zijdes van de speelstukken, er is geen verschil tussen groot en klein. Het spelverloop lijkt in grote lijnen op het bekende "Mens-erger-je-niet": elke speler probeert zijn poppetjes vanuit het starthuis in het spel te brengen, het bord rond te spelen en uiteindelijk in het doel te laten belanden.

Kaarten

In plaats van dobbelstenen wordt er bij Dog gebruik gemaakt van kaarten waarmee de speelfiguren bewogen worden. In de eerste ronde krijgen alle spelers zes kaarten. In de 2e/3e/4e/5e ronde krijgt iedereen telkens één kaart minder, dus 5/4/3/2 kaarten. Daarna krijgt iedereen weer zes kaarten, enzovoort. De startspeler wisselt elke ronde met de klok mee.

(als je in team verband speelt -> Aan het begin van elke ronde moet elke speler één kaart ruilen met zijn partner. Ook al is het eigenlijk vanzelfsprekend: **elke vorm** van afspraken maken tijdens het spel is verboden!)

Er zijn blauwe kaarten en rode bijzondere kaarten. Met de blauwe kaarten wordt een eigen speelfiguur gewoon een aantal stappen vooruit gezet gelijk aan het getal op de kaart.

Hierbij geldt:

Je figuur moet altijd het volledige aantal stappen zetten, er kunnen geen stappen komen te vervallen.

De speelfiguren kunnen alleen vooruit bewegen (uitzondering: de 4-kaart).

Bezette velden kunnen oversprongen worden, ze worden echter wel meegeteld.

In het doel **mag niet** oversprongen worden!

Als de beurt eindigt op een bezet veld, dan wordt de daar aanwezige speelfiguur geslagen - ook als die van jezelf is!

Om een speelfiguur vanuit het starthuis in het spel te brengen heb je één van de twee kaarten nodig met een kleine pijl erop:



Als je zo'n kaart uitspelt kun je een speelfiguur vanuit je starthuis op het startveld zetten. Op je eigen startveld is je figuur beschermd: deze kan daar niet geslagen worden, niet gewisseld worden én niet ingehaald worden - ook niet met een van je eigen speelfiguren!

Als je geen figuur in het spel wilt of kunt brengen dan mogen deze kaarten ook gebruikt worden om een normale zet te doen. Met de 13 verplaats je dan gewoon één van je figuren 13 velden verder, met de 11 verplaats je een figuur 1 of 11 plaatsen verder.



Met de wisselkaart kun je één van je **eigen** speelfiguren van plaats laten wisselen met een **vreemde** speelfiguur. Daarbij maakt het niet uit of die laatste van een tegenstander is of van je partner. Speelfiguren in het starthuis of in het doel mogen **niet** gewisseld worden.



De +/- 4 is de enige kaart waarmee een speelfiguur achteruit gezet kan worden. Zeer handig bijvoorbeeld als je speelfiguur op het startveld staat: dan kun je deze 4 plaatsen terugzetten en als je in de volgende beurt een passende kaart hebt weer vooruit bewegen naar het doel. Bij het spelen van de kaart heb je een keuze te zien: of je kunt 4 velden vooruit **of** 4 velden achteruit zetten.

Aankomst bij het einddoel

Als je met een speelfiguur rond bent gelopen (of met een 4 bent teruggelopen) en je nadert het einddoel, dan moet je op het volgende letten:

Je moet **over** het startveld het einddoel betreden: het startveld telt daarbij mee voor het aantal stappen. Land je daarbij precies **op** het startveld, dan mag je de volgende beurt niet naar het einddoel, maar moet je weer een ronde rondlopen.

Je kunt alleen **vooruit** het einddoel bereiken.

Je moet precies passend het doel bereiken: je moet dus een kaart uitspelen waarmee je exact op één van de vier (vrije) velden terecht komt aangezien ook hier geen restpunten komen te vervallen. Daarbij mogen speelfiguren die zich reeds in het doel bevinden **niet** oversprongen worden! Deze moeten dus eerst zo ver mogelijk naar het einde doorlopen. Als je alleen te hoge kaarten hebt zul je nog een ereronde moeten lopen.

Passen

Als je geen van je speelfiguren kunt bewegen moet je al je kaarten afgeven en de rest van de ronde uitzitten.

SPELEINDE

Zodra een speler zijn 4 speelfiguren in het einddoel heeft staan ondersteunt hij met zijn kaarten zijn partner. Zodra hij aan de beurt is verplaatst hij die speelfiguren met zijn kaarten, alsof het zijn eigen speelfiguren zouden zijn. Het spel eindigt zodra een team alle 8 speelfiguren in het doel heeft gebracht.

OPTIES

DOG Royal

Dog Royal volgt de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

De speelstukken worden met het plaatje naar boven gespeeld, deze hebben nu allemaal eigen regel.

In elke ronde krijgt elke speler vijf nieuwe kaarten.

Aan het begin van het spel, na de kaartwisseling, mag elke speler, te beginnen met de startspeler, een willekeurige pion op zijn startveld plaatsen.

De pionnen zijn gerangschikt. De hoogste pion is de koning, gevolgd door de ridder, de gewone man en de nar. Bij het inhalen van een andere pion moet deze rangorde in acht worden genomen. Alleen pionnen van dezelfde of lagere rang mogen worden ingehaald. Bij slaan geldt deze rangorde echter niet (uitzondering: een koning kan maar door één koning worden geslagen).

Er is een speciaal veld:



Als een speler een pion naar een speciaal veld verplaatst, krijgt hij onmiddellijk een extra kaart. Uitzondering: De pion is verplaatst met een ruilkaart of een speciale zet van de burger.

De vier pionnen hebben allemaal speciale eigenschappen:



Koning: De koning kan alleen worden gevangen genomen door een andere koning. Uitzondering: de koning staat op het startveld van iemand anders. Daar kan hij worden geslagen door een willekeurige pion van de vreemde kleur.

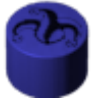
Daarnaast mag de koning alleen verplaatst worden met kaartwaarden 1 t/m 7, een ruilkaart of een magneetkaart. Hij mag echter ook beginnen met de 13 of 1/11.



Ridder: De ridder is de enige pion die ook over geblokkeerde eigen of andere startvelden kan bewegen als hij de volgorde van prioriteit in acht neemt.



Burger: Als de burger op een speciaal veld terechtkomt, mag hij na het trekken van een kaart naar het volgende vrije speciale veld springen. Hij hoeft geen rekening te houden met een rangorde of geblokkeerde startvelden.



Dwaas: De dwaas kan tot 2 punten van de waarde van de kaart verliezen als hij naar het doelwit gaat.

Groene kaarten:



Met de 10 en de 4 kun je ook over pionnen springen als je dat eigenlijk niet zou mogen doen vanwege de rangorde.



Met de 1-7 kun je een pion één tot zeven velden vooruit zetten.



Met de kopieerkaart kun je elke eerder gespeelde kaart kopiëren en de functie ervan gebruiken alsof je deze zelf hebt gespeeld. De kopieerkaart kan niet als eerste kaart in een ronde gespeeld worden.



Met de magneetkaart verplaats je een pion naar het veld direct achter de volgende pion. Het is niet mogelijk om de magnetische kaart te gebruiken om in of naar het doelwit te bewegen.