

Brändi DOG

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu
Regole del gioco
Reglas
del juego



Règles du jeu



9+
âge



2–6
joueurs



30–50
min.

Accessoires de jeu

- 4 plateaux de jeu en bois (avec des cases respectivement rouges, bleues, jaunes et vertes)
- 2 jeux de 55 cartes à jouer
- 1 jeu de 24 pions (4 rouges, 4 bleus, 4 verts, 4 jaunes, 4 blancs et 4 noirs)
- 1 dé
- 1 règle du jeu



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 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», il s'agit pour chaque joueur de sortir ses pions de la niche et de les conduire jusqu'à la case 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, mais qu'il requiert surtout 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 pions avancent en fonction de la valeur des cartes jouées. Il est impossible à un joueur seul de gagner. Dès qu'un joueur a mis tous ses pions sur la case Arrivée, il aide son partenaire à faire de même. L'équipe gagnante est celle qui parvient à conduire ses huit pions à la case Arrivée.

Le Brändi Dog peut se jouer en tournoi.

Le jeu se joue selon les règles générales.

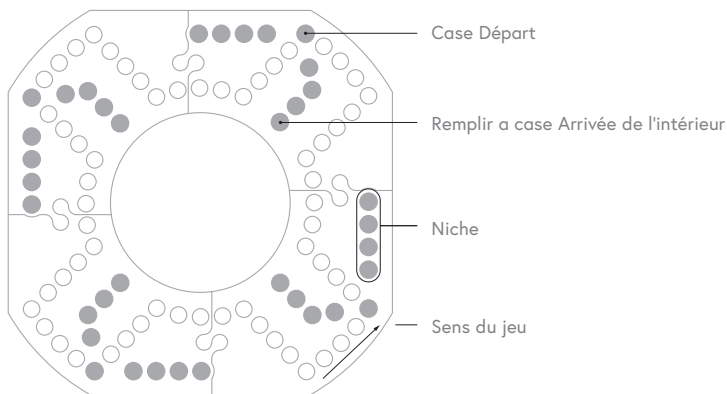
Kit d'extension

Le kit d'extension est disponible en supplément. 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 qui vous amuse le plus.

Cartes

La valeur des cartes est indiquée aux pages 34/35 ainsi que dans le guide rapide. Elles peuvent être dans certains cas réparties sur plusieurs coups. Le vainqueur est celui qui a de bonnes cartes, qui les répartit 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 ensemble et forment une équipe. Les quatre pions de chaque joueur se trouvent dans la niche. Les deux jeux de 55 cartes sont mélangés. Le paquet de cartes passe de main en main au joueur suivant à chaque tour pour la distribution. 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 prennent leurs cartes en main. À chaque tour, les partenaires d'une même équipe s'échangent une carte qu'ils ne montrent pas. Il est interdit de regarder la carte de son partenaire avant de lui en avoir soi-même donné une. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres plus astucieuses. Si, par exemple, votre partenaire n'a pas encore sorti de pion 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, face visible, au centre du jeu et avance le pion 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. Lorsqu'un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de se déplacer, il est éliminé pour ce tour. Ses cartes ne sont plus valables et il doit les déposer au centre du jeu.

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

Comment se placer sur la case Départ

Avec les cartes AS, ROI ou JOKER, vous pouvez placer un pion sur la case Départ. Un pion sorti de la niche et placé sur la case Départ bloque le passage à tous les autres pions, y compris aux siens. Ce pion est par ailleurs protégé et ne peut pas être renvoyé à la niche.

Renvoi à la niche lorsque deux pions arrivent sur la même case

Si deux pions 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 pions. Si un pion revient 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 pions qui ont atteint la case Arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

Renvoyer à la niche en dépassant avec la carte SEPT

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

Dépasser

Les pions sortis de la niche et placés sur la case Départ ne peuvent pas être dépassés (blocage). Sinon il est possible de dépasser.

Échanger

Avec un VALET, le joueur doit échanger un de ses pions contre un pion de son adversaire ou de son partenaire, même si c'est à son désavantage.

Les pions qui sont pour la première fois sur la case Départ, Arrivée, ou se trouvent encore dans la niche ne peuvent pas être échangés.

Si seuls les pions d'un même joueur sont en jeu et que le joueur n'a aucune autre possibilité de jouer, le VALET peut être joué sans impact sur l'issue du jeu.

Obligation d'avancer

Chaque carte doit être jouée et le joueur doit avancer ses pions 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 la case Arrivée, mais que votre prochaine carte est un SIX, votre pion doit faire un tour d'honneur.

Atteindre la case Arrivée

Pour atteindre la case Arrivée, le pion doit avoir touché sa case Départ au moins deux fois, en avançant ou en reculant. Il n'est pas autorisé d'entrer dans la case Arrivée en reculant ou en dépassant. La case Arrivée se remplit de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est très utile pour atteindre la case Arrivée, car elle peut être divisée 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^e coup: reculer avec un QUATRE.
3^e coup: atteindre la case Arrivée avec un CINQ, un SIX,
un SEPT ou un HUIT.

Si le pion est positionné à une, deux, trois ou quatre cases de la case Départ, il est conseillé de reculer avec le QUATRE. Ainsi, à votre prochain tour, vous avancerez directement à la case arrivée depuis (ou en passant par) la case Départ.

Dé

Le dé est le complément idéal de Brändi Dog. Il passe d'un joueur à l'autre avec la pile de cartes. Il marque le distributeur de cartes et indique combien de cartes seront distribuées au prochain tour. Nombre de points = nombre de cartes.

L'équipe la plus forte l'emporte

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions sur la case Arrivée, il aide son partenaire de jeu. Il est possible de diviser un SEPT en plusieurs fractions pour permettre au dernier pion d'atteindre la case Arrivée. Les points restants peuvent servir à faire avancer un pion du partenaire. Le joueur qui n'a plus de pions en jeu continue à recevoir des cartes et joue avec les pions de son partenaire pour essayer de remporter la victoire. Lors de cette phase finale, il est essentiel pour les deux partenaires.

Pour placer le dernier pion d'un jeu sur la case Arrivée, le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Cependant, la dernière carte utilisée doit correspondre au nombre de pas nécessaires. Il arrive donc que ce pion 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 valorise le jeu en équipe. Selon cette règle, il est possible de jouer les pions de son partenaire avec toutes les cartes 7 pendant toute la partie.
- On peut interdire d'utiliser le JOKER pour que le huitième pion atteignent le champ d'arrivée. L'équipe en retard a ainsi de meilleures chances de se rattraper.

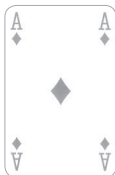
Règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs

Modifier et compléter comme suit les règles décrites ci-dessus:

- Chaque joueur joue avec 4 pions. Trois pions sont placés dans la niche et un pion d'entrée de jeu sur la case Départ.
- Echange de cartes: au début de la partie, chaque joueur tire une carte de son choix parmi celles de son voisin de droite.
- Avec la carte SEPT, il est possible de se déplacer et de manger avec tous les pions. Cela permet de supprimer un blocage à la case Départ.
- Avec la carte DEUX, il est possible soit d'avancer normalement, soit de 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 dans ce cas des joueurs qui jouent plus souvent que d'autres.
- Le joueur qui pose ses 4 pions sur la case Arrivée a gagné.

Valeur des cartes



As
se placer sur la
case Départ ou
avancer d'1 ou
de 11 cases



Dame
avancer
de 12 cases



Roi
se placer sur la
case Départ
ou avancer
de 13 cases

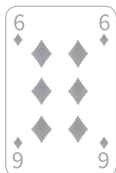


Carte 4
avancer ou reculer
de 4 cases



Valet

avec le valet, il faut échanger un de ses pions contre un pion d'un adversaire ou de son partenaire.



Cartes à points

avancer du nombre de points indiqué sur la carte



Joker

case départ ou valeur au choix



Carte 7

Le 7 peut être divisé en n'importe quel nombre de pas en avant (p. ex. $5+2$), soit pour ses propres pions, soit pour ceux de son partenaire (règle canadienne). Les 7 pas doivent être faits. Tous les pions qui sont dépassés par le 7 doivent retourner dans la niche. (Exception: variante du jeu page 33).

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 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 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 DOG dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgerstrasse 12
6002 Luzern

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



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch