

Brändi DOG

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



Regole del gioco



9+
Età



2–6
giocatori



30–50
min.

Accessori del gioco

- 4 tavole da gioco in legno (con caselle rispettivamente di colore rosso, blu, giallo e verde)
- 2 mazzi di carte da gioco da 55 carte ciascuno
- 1 set di 24 biglie (di cui 4 rosse, 4 blu, 4 verdi, 4 gialle, 4 bianche e 4 nere)
- 1 dado
- 1 regole del gioco



Attenzione!

Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Pericolo di soffocamento, contiene piccole parti che possono essere ingerite.



Si prega di conservare queste avvertenze per un'eventuale corrispondenza.

Idea e obiettivo del gioco

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

Brändi Dog può essere giocato sotto forma di torneo.

Si gioca secondo le regole generalmente valide.

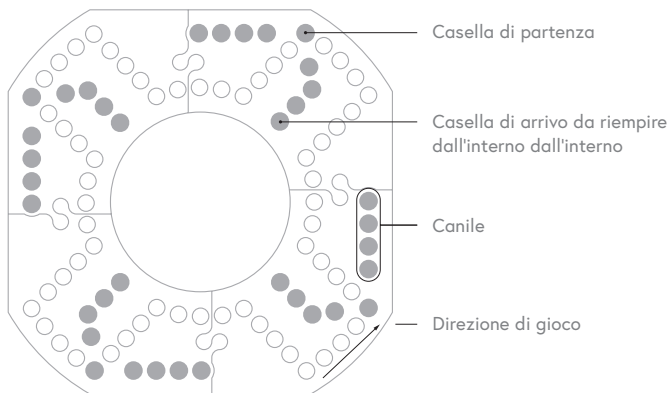
Set di espansione

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

Carte

I valori delle carte sono indicati alle pagine 46/47 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 una squadra. Ogni giocatore ha le proprie 4 biglie nel canile.

I due mazzi di 55 carte ciascuno si devono mischiare insieme. A ogni nuovo giro il compito di distribuire le carte passa al giocatore successivo.

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 si 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. Ogni giocatore non può guardare la carta ricevuta prima di averne data a sua volta una al partner. Le carte che vengono scambiate hanno lo scopo di permettere giocate più efficaci. Se ad es. il vostro partner ha ancora tutte le sue biglie nel canile, potete aiutarlo a raggiungere la casella di partenza 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 sua biglia 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 raggiunge la casella di partenza

Le carte ASSO, RE e JOLLY permettono di posizionare una biglia sulla casella di partenza. Le biglie provenienti dal canile che vengono posizionate sulla casella di partenza bloccano il passaggio per tutte le altre (anche le proprie). Queste biglie inoltre sono protette e non possono essere rimandate nel canile.

Rimandare nel canile arrivando sulla stessa casella

Se due biglie, anche dello stesso giocatore, arrivano sulla stessa casella, quella che vi era per prima viene rimandata nel canile. Se una biglia, lungo il percorso verso la casella di arrivo, finisce una seconda volta sulla casella di partenza, non blocca il passaggio e può essere sostituita o rimandata nel canile. Le biglie che si trovano già sulla casella di arrivo non possono essere rimandate nel canile.

Rimandare nel canile sorpassando con il SETTE

Se una biglia, anche dello stesso giocatore, viene sorpassata con un SETTE (intero o suddiviso), deve tornare nel canile.

Sorpassare

Le biglie che dal canile 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 biglia con una biglia dell'avversario o del compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio.

Le biglie che si trovano per la prima volta nella propria casella di partenza, in quella di arrivo o nel canile non possono essere scambiate.

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

Obbligo di muovere

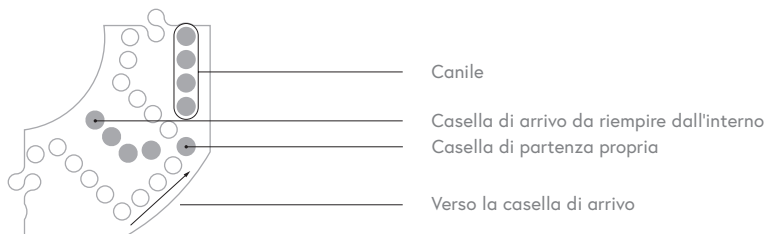
Tutte le carte devono essere giocate effettuando le relative mosse. L'obbligo di muovere ha come conseguenza che in alcuni casi si è costretti ad

effettuare mosse svantaggiose. Ad esempio, se per raggiungere la casella di arrivo serve un CINQUE e la carta successiva che si ha in mano è un SEI, significa che la biglia dovrà fare un giro supplementare.

Raggiungere la casella di arrivo

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

Velocemente alla casella di arrivo con il QUATTRO



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

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

3ª mossa: alla casella di arrivo con un CINQUE, SEI, SETTE o OTTO.

Se la biglia è posizionata da uno a quattro caselle dopo la casella di partenza, vale la pena di retrocedere con il QUATTRO. Alla mossa successiva infatti si può avanzare direttamente fino alla casella di arrivo passando o partendo dalla casella di partenza.

Dado

Il dado è il complemento ideale per il Brändi Dog. A ogni nuovo giro, viene passato al prossimo giocatore insieme al mazzo di carte. Serve a segnalare la persona incaricata della distribuzione delle stesse, così come il numero di carte da distribuire per quel giro. Punti del dado = numero di carte.

Vince la squadra più forte

Se un giocatore ha portato tutte le proprie biglie sulla casella di arrivo, aiuta il proprio compagno di squadra. Un SETTE può essere suddiviso per portare la propria ultima biglia sulla casella di arrivo. Con i restanti punti non utilizzati è possibile muovere poi una biglia del proprio compagno di squadra. Il giocatore senza biglie continua a ricevere carte e gioca con le biglie del compagno di squadra per arrivare alla vittoria. Soprattutto nella fase finale, è importante

che i due compagni di squadra pianifichino le proprie mosse. Per portare l'ultima biglia della partita sulla casella di arrivo, 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 biglia debba fare diversi giri supplementari prima che il valore della carta le permetta di raggiungere la casella di arrivo.

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 biglie del compagno di squadra.
- Vietare che l'ottava biglia possa raggiungere la casella di arrivo con il JOLLY. In questo modo la squadra in svantaggio ha maggiori possibilità di recuperare.

Regole speciali per partite con 2, 3 e 5 giocatori

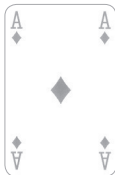
Rispetto alle regole descritte si applicano le seguenti modifiche e integrazioni.

- Ogni giocatore gioca con 4 biglie. Tre di esse vengono posizionate nel canile 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 biglie presenti

sulla tavola da 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 biglie sulla casella di arrivo.

Valori delle carte



Asso
Casella di
partenza o avanti
di 1/11 caselle



Regina
Avanti
di 12 caselle



Re
Casella di
partenza o avanti
di 13 caselle



Quattro
Avanti o indietro
di 4 caselle



Fante/jack

Scambiare una propria biglia con una biglia del proprio compagno o di un avversario



Carte numeriche

Avanti del numero di caselle corrispondente



Jolly

Casella di partenza o valore a propria scelta



Sette

Può essere suddiviso in un numero a piacere di mosse in avanti delle proprie biglie o di quelle del compagno di gioco (regola canadese). La somma deve essere sempre 7. Tutte le biglie che vengono sorpassate dal SETTE devono tornare al canile (eccezione: variante di gioco descritta a pagina 45)

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