



SPIELREGELN

Ziel

Die beiden gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team.

Ziel ist es, die eigenen vier Spielsteine durch Fahren gemäss Kartenwert so schnell wie möglich vom Startfeld in die Zielfelder zu bringen. Sind alle Spielfiguren eines Teammitgliedes in den Zielfeldern, so hilft man seinem Partner, indem man mit dessen Steinen, aber weiterhin mit den eigenen Karten fährt. Gewinner ist jenes Team, das zuerst alle acht Spielfiguren in die entsprechenden Zielfelder gezogen hat.

Ablauf

- Bevor das Spiel beginnt, werden die Karten gemischt. Während des ganzen Spiels werden diese von derselben Person ausgeteilt.
- Jeder Spieler erhält in der ersten Runde 6 Karten. In der zweiten Runde erhalten alle 5, in der dritten 4, in der vierten 3 und schliesslich 2. Danach beginnt die Austeilung jeder nächsten Runde wieder mit 6, 5, 4, 3, 2 Karten usw.
- Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler. Hilfreich an dieser Stelle ist sicher ein Würfel, der jeweils im Gegenuhrzeigersinn von Person zu Person weitergereicht wird.
- Vor jeder Spielrunde wird eine Karte mit dem Spielpartner getauscht. Diese Karte darf erst zur Hand genommen werden, wenn auch der Partner seine Karte, ebenfalls verdeckt, weggegeben hat. Dabei darf untereinander nicht kommuniziert werden. Auch während des Spiels finden keine verbalen, taktischen Abgleichungen statt.
- Im Gegenuhrzeigersinn legt nun ein Spieler nach dem andern, für alle gut sichtbar, eine Karte ab und fährt den entsprechenden Wert.
- Kann ein Spieler nicht starten oder fahren, so scheidet er für die laufende Runde aus und die Karten müssen allesamt abgelegt werden.
- Eine Runde ist beendet, wenn alle Karten gespielt/abgelegt sind.

Start

- Mit As, König oder Joker kann ein Stein vom Startraum auf das Startfeld gesetzt werden. Hier beginnt und endet die Runde, denn via Startfeld gelangt man auch in den Zielraum.
- Der zum ersten Mal auf dem Startfeld stehende Spielstein ist Schutz und Sperre wie beim Eile mit Weile.
- Die Spielfigur, die neu vom Haus auf das Startfeld kommt, darf weder getauscht, heimgeschickt noch überholt werden. Dies gilt auch für die eigenen Steine.
- Steht der Spielstein durch Vor- und Rückwärtsfahren auf dem Startfeld, so gilt das Feld als normales Spielfeld.
- Spieler, die beim Startfeld anstehen und nicht mehr fahren können, müssen alle Karten ablegen und auf die nächste Spielrunde warten.

Nach-Hause-Schicken

- Die Kartenzahl muss die Spielfigur des Gegners genau treffen. Beim Vorbeifahren passiert gar nichts, es sei denn, man hat eine 7. In diesem Fall gehen alle Spielfiguren, ob aufgeteilt oder nicht, die überholt werden, nach Hause. Bei beiden Varianten kann es leider schon mal vorkommen, dass die eigenen Figuren nach Hause gehen müssen.
- Steht ein Stein auf einem "fremden" Startfeld, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Startraum auf dieses Feld setzt.

Zielraum

- Um in den Zielraum zu gelangen, muss die Startposition mindestens zwei Mal passiert werden.
- Es darf nur vorwärts in den Zielraum eingefahren werden. Ist man zum Beispiel zwei Felder nach der Startposition, so darf mit einer Vier zurückgefahren werden, aber nicht direkt in den Zielraum. In diesen wird dann beim nächsten Zug vorwärts eingefahren.
- Es ist nicht erlaubt, eine Spielfigur zu überspringen, die Zielfelder müssen von hinten nach vorne aufgefüllt werden.
- Hat ein Spieler für die Zielfelder eine zu hohe Zahl, muss er eine weitere Runde laufen.
- Hat ein Spieler für die letzte Spielfigur eine 7, kann er sie mit dem Spielpartner aufteilen, sofern dieser eine Spielfigur auf dem Feld hat.
- Die letzte Spielfigur von jedem Spieler darf mit der Jokerkarte fertig gespielt werden.

**VIEL SPASS WÜNSCHEN DIE
DOGFREUNDE UNTERES AARETAL**