

# DOG – Regole del gioco

## Scopo del gioco

Gioco per 4 persone, due contro due, un compagno di fronte all'altro.

Lo scopo del gioco è quello di muovere le proprie 4 pedine dal nido fino alla casa. Le pedine procedono secondo il valore delle carte in mano del giocatore. Non è possibile di vincere da solo. Non appena portate le proprie pedine a casa, il giocatore aiuta il suo compagno, sempre usando le proprie carte. La squadra che prima riesce a mettere le 8 pedine in casa ha vinto.

## Svolgimento del gioco

È sempre la stessa persona che distribuisce le carte durante un intero gioco.

All'inizio del primo giro ognuno riceve 6 carte.

Dopo ogni distribuzione e prima di iniziare a giocare i compagni di ogni squadra scambiano una carta in modo coperto. Questa carta può essere guardata solo dopo aver dato una delle sue carte al compagno. Questo scambio dà la possibilità di aiutare il partner dandogli una carta strategicamente profittabile.

Poi, un giocatore dopo l'altro – direzione in senso antiorario – depone una carta sul tavolo, ben visibile per tutti, e muove una delle sue pedine secondo il valore della carta (vedi pagina 3: [Valore delle carte](#)). Le pedine vengono avanzate in senso antiorario.

Se nessuna delle carte di un giocatore permette la partenza oppure uno spostamento, il giocatore deve smettere il giro e deporre tutte le sue carte sul tavolo.

Un giro è finito non appena giocata l'ultima carta.

Ad ogni nuovo giro tocca al prossimo giocatore di iniziare (in senso antiorario).

Al secondo giro ognuno riceve 5 carte, al terzo giro 4 carte, e così via, fino a 2 carte. Alla fine del giro a 2 carte si ricomincia con 6 carte, e così via (6, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4,...).

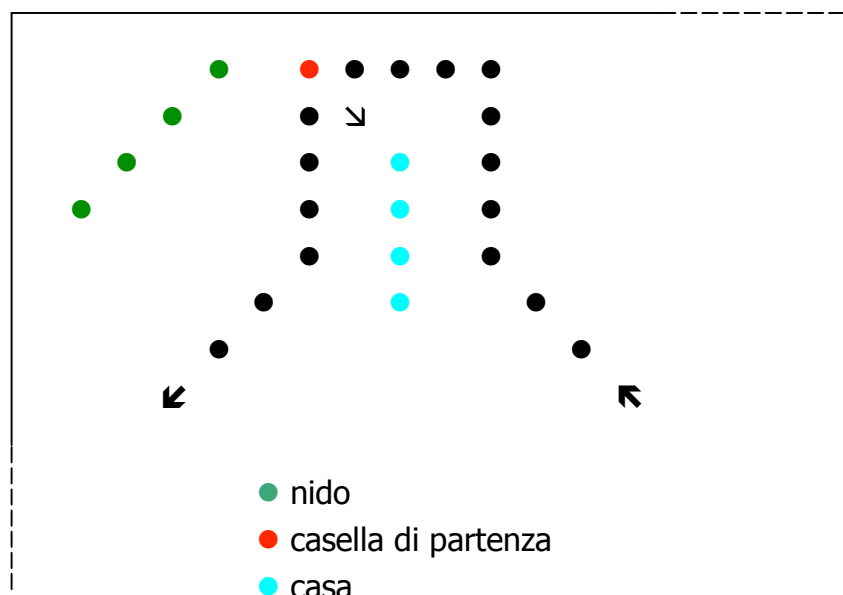


Illustrazione: parte del gioco (sezione della tavola)

## **Partenza**

Una pedina può essere preso dal nido e messo alla casella di partenza (vedi p.1: Illustrazione) soltanto con un asso, un re oppure un jolly. Questa casella di partenza è lo start quanto la fine del percorso. È da qui che la pedina entra nella casa (vedi p.1: Illustrazione). Se una pedina sta per la prima volta sulla propria casella di partenza, essa è protetta, cioè non può essere scambiata (vedi p. 3: [FANTE](#)), né battuta o sorpassata (vedi sotto); perciò il passaggio è bloccato, pure per le proprie pedine. Se la pedina però si trova sulla casella di partenza non per la prima volta, la casella perde il suo valore speciale, descritto sopra.

## **Rimandare al nido**

Se una pedina arriva esattamente ad una casella occupata da un'altra pedina, quest'ultima è battuta e deve ritornare al nido. Questa regola vale anche per le proprie pedine raggiunte.

Se una o parecchie pedine vengono sorpassate da un'altra, mossa per un 7 oppure una frazione di questo, tutte le pedine sorpassate devono ritornare al nido.

Una pedina trovandosi su una casella di partenza degli altri giocatori non è protetta, cioè deve ritornare al nido se l'altro giocatore mette una pedina sulla sua casella di partenza.

## **Sorpassare**

...è sempre permesso tranne nella casa e quando una pedina si trova per la prima volta sulla propria casella di partenza.

## **Obbligo di muovere**

I giocatori sono obbligati di muovere le loro pedine secondo l'intero valore delle carte. Il valore della carta deve corrispondere esattamente al numero dei passi necessari (una frazione sola del 7 non è permessa, il 7 dev'essere eseguito interamente).

Quindi può succedere che non si trova la carta giusta per entrare nella casa e così bisogna passare e fare un percorso supplementare per trovare ad entrare di nuovo.

Eccezione: Se per es. l'ultima pedina di un giocatore ha bisogno di 5 passi per finire il proprio gioco, ma la carta adatta manca, il giocatore può mettere un 7 (se in sua possessione, ovviamente), avanzare i 5 passi necessari con la sua ultima pedina e poi fare i 2 passi mancanti con una pedina del suo compagno.

## **Casa**

Per entrare nella casa bisogna toccare la casella di partenza al minimo due volte e la direzione dev'essere sempre in senso antiorario. Per es.: Una pedina trovandosi 2 passi dopo la casella di partenza può fare marcia indietro di 4 passi, ma non direttamente nella casa. L'entrata nella casa deve succedere con la prossima carta e andando avanti. Nella casa non è permesso di sorpassare.

## Valore delle carte

ASSO	1 passo avanti o 11 passi avanti o mettere una pedina dal nido alla casella di partenza
RE	13 passi avanti o mettere una pedina dal nido alla casella di partenza
REGINA	12 passi avanti
FANTE	scambiare una delle proprie pedine con una pedina di un altro giocatore. Una pedina trovandosi la prima volta sulla propria casella di partenza, nel nido o già nella casa non deve essere scambiata.
10	10 passi avanti
9	9 passi avanti
8	8 passi avanti
7	7 passi avanti I 7 passi possono essere eseguiti con una sola oppure con più di una propria pedina alla volta. (p. es.: con 1 pedina → 1 x 7 con 2 pedine → 1 x 5 + 1 x 2 o 1 x 4 + 1 x 3, etc.) La carta 7 è l'unico valore che rimanda al nido le altre pedine sorpassandole (le proprie pedine incluse).
6	6 passi avanti
5	5 passi avanti
4	4 passi avanti o 4 passi indietro
3	3 passi avanti
2	2 passi avanti
JOLLY	Il jolly prende valore di ogni carta suddetta.

Per ulteriori domande, incertezze o suggestioni rivolgetevi a: [info@dogspiel.info](mailto:info@dogspiel.info)