

DOG - Règles du jeu

But

Jeu à quatre, deux contre deux. Un partenaire face à l'autre.

Le but du jeu est de bouger ses propres quatre pions du nid jusqu'au champ d'arrivée. On avance selon la valeur des cartes en sa possession. L'équipe qui a placé les 8 pions en premier dans le champ d'arrivée a gagné. Après avoir placé ses quatre pions dans le champ d'arrivée, le joueur doit continuer en bougeant les pions de son partenaire.

Déroulement

Pendant la durée d'un jeu c'est toujours la même personne qui distribue les cartes. Au début du jeu chaque joueur reçoit 6 cartes. Après chaque distribution les partenaires échangent une carte cachée. Cette carte donne la possibilité d'aider le partenaire en lui fournissant une carte stratégiquement profitable.

Ensuite, un joueur après l'autre – direction dans le sens contraire des aiguilles de la montre – pose une carte sur la table, bien visible pour tous, et bouge un de ses pions selon la valeur de la carte (voir page 3: Valeur des cartes). Les pions sont avancés à contre-sens des aiguilles de la montre.

Si aucune des cartes d'un joueur ne permet le départ ou un mouvement, le joueur doit quitter le tour et déposer toutes ses cartes sur la table. Un tour est terminé dès que la dernière carte est jouée.

A chaque nouveau tour le prochain joueur commence à jouer (dans le sens contraire des aiguilles de la montre). Au deuxième tour il faut distribuer 5 cartes, au troisième tour 4 cartes, ainsi de suite, jusqu'à 2 cartes. A la fin du tour à 2 cartes on recommence avec 6 cartes, et ainsi de suite (6, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4,...).

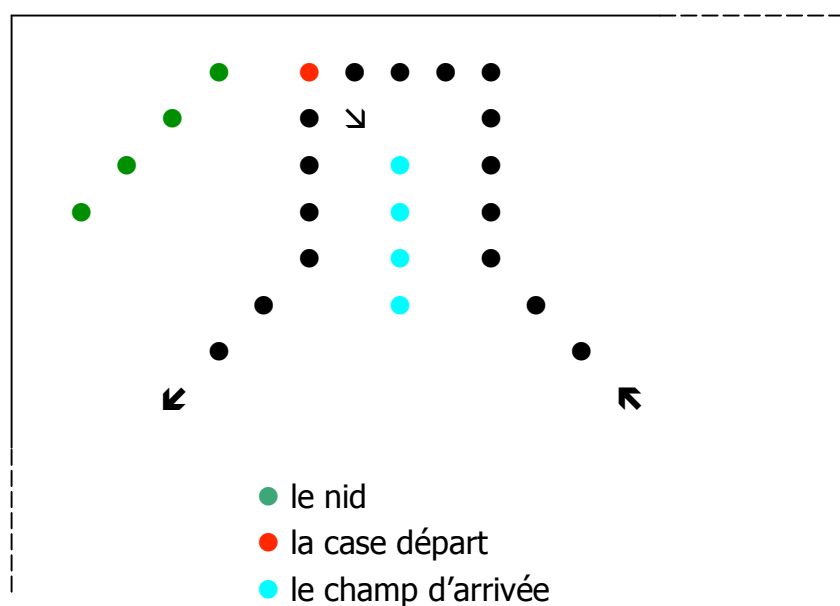


Illustration: Section du damier

Départ

Un pion peut être pris du nid et mis à la case départ (voir p.1:Illustration) seulement avec un as, un roi ou un joker. Cette case départ est le début, ainsi que le but du parcours. C'est de là que le pion entre dans le champ d'arrivée (voir p.1:Illustration). Si un pion vient d'être posé du nid à la case départ, il est protégé, c'est à dire qu'il ne peut pas être ni échangé (voir p. 3: [VALET](#)), ni renvoyé au nid ou dépassé (voir ci-dessous); ainsi le passage est bloqué, même pour ses propres pions.

Renvoyer au nid

Si un pion arrive exactement à un point occupé par un autre pion, celui qui est rattrapé doit retourner au nid. C'est aussi valable pour ses propres pions rattrapés.

Si un ou plusieurs pions sont dépassés par un autre, bougé par un 7 ou une fraction de celui-ci, tous les pions dépassés doivent retourner au nid.

Un pion positionné sur une case départ des autres joueurs n'est pas protégé, c'est à dire il doit retourner au nid si l'autre joueur met un pion sur sa case départ.

Dépasser

...est toujours permis sauf dans le champ d'arrivée et quand un pion est positionné sur sa propre case départ.

Obligation d'avancer

Les joueurs sont obligés de bouger leurs pions selon l'entier du nombre de pas déterminé par la valeur de la carte, en particulier, pour placer le dernier pion dans le champ d'arrivée. La valeur de la carte choisie doit correspondre exactement au nombre de pas nécessaire (une fraction de 7 pas n'est pas permise). Si cela n'est pas possible, il faut „faire“ un parcours supplémentaire pour essayer d'arriver à nouveau.

Exception: Si par ex. le dernier pion d'un joueur a besoin de 5 pas pour finir son jeu, mais qu'aucune de ses cartes ne convient, le joueur peut mettre un 7 (si en sa possession, bien sûr) et avancer les 2 pas restants avec un des pions de son partenaire.

Champ d'arrivée

Pour entrer dans le champ d'arrivée il faut toucher la case départ deux fois et la direction doit être toujours dans le sens contraire des aiguilles de la montre. Par ex.: Un pion positionné 2 pas après la case départ peut reculer de 4 pas, mais pas directement dans le champ d'arrivée. L'entrée dans le champ d'arrivée doit suivre avec la prochaine carte et en avant (toujours dans le sens contraire des aiguilles de la montre). Dans le champ d'arrivée il n'est pas permis de dépasser.

Valeur des cartes

| | |
|-------|---|
| AS | 1 pas en avant ou 11 pas en avant ou mettre un pion du nid à la case départ |
| ROI | 13 pas en avant ou mettre un pion du nid à la case départ |
| DAME | 12 pas en avant |
| VALET | échanger un de ses propres pions par un pion d'un autre joueur. Un pion qui est positionné la première fois sur la case départ, qui se trouve dans le nid ou déjà dans le champ d'arrivée, ne doit pas être échangé. |
| 10 | 10 pas en avant |
| 9 | 9 pas en avant |
| 8 | 8 pas en avant |
| 7 | 7 pas en avant Les 7 pas peuvent être avancés avec un seul pion ou plusieurs à la fois (p. ex.: avec 1 pion → 1 x 7 avec 2 pions → 1 x 5 + 1 x 2 ou 1 x 4 + 1 x 3, etc. etc.) La carte 7 est l'unique valeur qui renvoie au nid des autres pions en les dépassant (ses propres pions inclus). |
| 6 | 6 pas en avant |
| 5 | 5 pas en avant |
| 4 | 4 pas en avant ou 4 pas en arrière |
| 3 | 3 pas en avant |
| 2 | 2 pas en avant |
| JOKER | Le joker prend valeur de chaque carte susmentionnée. |

Vous pouvez adresser des questions, incertitudes ou suggestions à:
info@dogspiel.info