

DOG[®] KIDS

Ein Spiel von
Christian Fiore & Knut Happel
für 2 bis 4 Spieler
ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 20 Minuten

DEUTSCH

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 12 Hunde (3 pro Spielerfarbe Weiß/Grau/Braun/Schwarz)
- 88 Spielkarten (48 einfache Farbkarten, 16 Doppelschritt-Karten, 12 zweifarbige Karten, 6 Hundehütten-Karten, 6 Hundetausch-Karten)

SPIELZIEL

Alle Spieler versuchen, die eigenen 3 Hunde so schnell wie möglich vom Start ins Ziel zu bringen. Bewegt werden die Hunde durch das Ausspielen von Karten. Mit den Karten werden die Hunde auf das nächste Spielplanfeld in der Farbe der entsprechenden Karte gezogen. Zusätzliche Sonderkarten sorgen für besondere Spielzüge. Es gewinnt, wer als Erster seine 3 Hunde im Ziel (am Futternapf) hat.

Im Spiel mit 3 und 4 Spielern können die Spieler in Zweiertteams gegeneinander antreten. Hier gilt es, gemeinsam alle 6 Hunde ins Ziel zu bringen. Einige besondere Regeln dafür werden am Ende der Spielanleitung beschrieben. Die Teamvariante empfehlen wir bereits erfahrenen Dog Kids-Spielern ab 6 Jahren.

SPIELVORBEREITUNGEN



Das Spielbrett wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Spieler stellen ihre 3 Hunde auf die 3 Felder vor der Hundehütte ihrer Farbe.



Ein Spieler wird bestimmt, der alle 88 Karten gründlich mischt und an jeden Spieler 3 Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er (wenn möglich) eine seiner 3 Handkarten offen auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan ablegt und einen seiner Hunde im Uhrzeigersinn entsprechend der ausgespielten Karte vorwärts bewegt. Dann zieht er eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nach. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe.

Hinweis: Nach jedem Spielzug wird auf 3 Karten nachgezogen. Wurde einmal vergessen nachzuziehen, kann dies jederzeit nachgeholt werden.

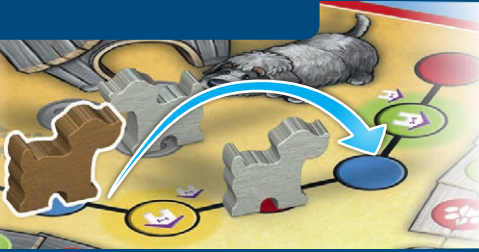




Zu Spielbeginn (oder wenn alle Hunde eines Spielers vor ihrer Hundehütte stehen) muss zunächst ein Hund auf das zweifarbige Startfeld mit dem Pfeil in der eigenen Spielerfarbe gezogen werden. Hierfür muss eine Karte in einer der beiden Farben gespielt werden.

Bewegen der Hunde: Die Hunde werden durch das Ausspielen von Karten auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld der ausgespielten Farbe oder Sonderkarte gerückt.

Beispiel:



Spielt also ein Spieler z.B. eine blaue Karte aus, wählt er einen seiner Hunde und rückt diesen auf das im Uhrzeigersinn nächste blaue Feld. Beim Bewegen werden eigene und fremde Hunde auf andersfarbigen Feldern übersprungen.

Sonderkarten:



Wer eine **Doppelschritt-Karte** (mit 2 Pfotensymbolen) ausspielt, darf einen seiner Hunde auf das übernächste freie Feld dieser Farbe setzen. Er überspringt also das nächste freie Feld der ausgespielten Farbe (z.B. 2 Schritte mit Rot).



Wer eine **zweifarbige Karte** ausspielt, sucht sich eine der beiden Farben aus und setzt einen seiner Hunde auf das nächste Feld dieser Farbe.



Wer eine **Hundetausch-Karte** ausspielt, tauscht einen seiner Hunde mit einem beliebigen Hund eines anderen Spielers auf dem Spielplan. Hunde, die sich im Ziel oder vor der eigenen Hundehütte befinden, dürfen nicht getauscht werden.



Wer eine **Hundehütten-Karte** ausspielt, darf einen seiner Hunde auf das nächste freie Hundehüttenfeld auf dem Spielplan setzen.

Neue Karten erhalten: Kann oder möchte ein Spieler mit seinen Handkarten keinen Zug ausführen, wirft er **alle** seine Handkarten ab und zieht 3 neue Karten vom Nachziehstapel.

Hinweis: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die von den Spielern ausgespielten und abgelegten Karten neu gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Rauswerfen: Kleine Hunde können auch mal beißen! Zieht ein Spieler mit seinem Hund auf ein Feld, auf dem der Hund eines anderen Spielers steht, wird dieser rausgeworfen und zurück in die passende Hundehütte gestellt.

Hunde sind **geschützt** und dürfen **nicht rausgeworfen** werden, wenn sie im Ziel oder auf einem **Hundehüttenfeld** auf dem Spielplan stehen.



Auf das Hundehüttenfeld darf durch das Ausspielen der entsprechenden Farbkarte oder einer Hundehütten-Karte gezogen werden. Ein von einem Hund besetztes Hundehüttenfeld auf dem Spielplan wird übersprungen, d. h., der Spieler rückt seinen Hund auf das darauffolgende Feld in der Farbe der ausgespielten Karte.

Hinweis: Die Startfelder eines Spielers sind besonders riskant für alle anderen Spieler, da man dort mit zwei verschiedenen Farben „geschlagen“ werden kann.

Zieleinlauf: Um einen Hund ins Ziel zu rücken, muss eine Karte in der Farbe eines der freien Zielfelder ausgespielt werden. Auch im Ziel dürfen eigene Hunde übersprungen werden.



SPIELENDEN

Der Spieler, der es als Erster geschafft hat, seine 3 Hunde ins Ziel zu rücken, gewinnt das Spiel.

SONDERREGELN FÜR 3 UND 4 SPIELER (EMPFOHLEN AB 6 JAHREN)

Im Spiel mit **3 Spielern** spielen 2 Spieler zusammen und bilden ein Team. Der 3. Spieler spielt allein.

Im Spiel mit **4 Spielern** treten jeweils 2 Spieler, die sich gegenüber sitzen, zusammen an und bilden ein Team.

Die Teamspieler versuchen, ihre 6 Hunde so schnell wie möglich ins Ziel zu bringen. Sie helfen ihrem Partner, dürfen mit diesem aber nicht über ihre Handkarten reden.

Es gelten die folgenden Regeländerungen:

Zu Spielbeginn dürfen die Spieler eine ihrer 3 Handkarten mit ihrem Teampartner tauschen, um ihm zu helfen. Diese darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Partner geschoben wurde.

Zieht ein Spieler mit seinem Hund auf ein Feld, auf dem ein Hund seines Teampartners steht, stellt er zunächst seinen Hund auf dieses Feld. Dann wird der Hund seines Teampartners „geschubst“, d. h., sein Teampartner nimmt seinen eigenen Hund und setzt ihn auf das nächste Feld derselben Farbe.

Kurz:

- Eigene Hunde werden übersprungen
- Gegnerische Hunde werden geschlagen
- Hunde des Teampartners werden geschubst

Neue Karten erhalten: Kann oder möchte ein Spieler mit seinen Handkarten keinen Zug ausführen, wirft er alle seine Handkarten ab und zieht 3 neue Karten vom Nachziehstapel nach. **Danach darf erneut mit dem Teampartner getauscht werden.**

Nachdem ein Spieler alle seine Hunde im Ziel hat, hilft er seinem Teampartner. Wenn er am Zug ist, bewegt er mit den von ihm ausgespielten Karten die Hunde seines Teampartners.

Ein Team gewinnt, wenn alle 6 Hunde des Teams im Ziel sind. Die Teamspieler können nicht als einzelner Spieler gewinnen.

Der Solospieler im Spiel mit 3 Spielern gewinnt, wenn er seine 3 Hunde im Ziel hat.



DOG[®] KIDS

Un jeu de
Christian Fiore et Knut Happel

pour 2 à 4 joueurs
à partir de 5 ans

Durée du jeu : env. 20 minutes

FRANÇAIS

MATÉRIEL DU JEU

- 1 planche de jeu
- 12 chiens (3 par couleur de joueur blanc/gris/brun/noir)
- 88 cartes de jeu (48 cartes de couleur simples, 16 cartes double pas, 12 cartes bicolores, 6 cartes niche, 6 cartes d'échange de chien)

BUT DU JEU

Chacun des joueurs essaie de guider le plus vite possible ses trois chiens jusqu'à l'arrivée. Les chiens avancent grâce aux cartes jouées, qui les amènent toujours sur la case de jeu la plus proche de la même couleur que la carte tirée. Des cartes spéciales supplémentaires mettent de l'animation dans la tactique du jeu. Le gagnant est celui qui arrive en premier à guider ses 3 chiens jusqu'au but (gamelle).

Pour une partie à 3 et à 4, les joueurs peuvent s'affronter en deux équipes adverses. Il s'agit alors pour chaque équipe de guider chacun des 6 chiens au but. Les règles particulières à respecter dans ce cas sont expliquées à la fin du texte. Nous recommandons la version en équipe aux joueurs Dog Kids expérimentés, à partir de 6 ans déjà.

PRÉPARATIFS



Mettre la planche de jeu au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à tous. Les joueurs placent leurs 3 chiens sur les 3 cases devant la niche de leur couleur.



Le joueur devant bien mélanger les 88 cartes et en distribuer 3 à chacun, est désigné avant la partie. Les cartes restantes sont posées, face cachée, à côté de la planche de jeu et servent de pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune des joueurs commence en posant (dans la mesure du possible) l'une des 3 cartes qu'il tient en main, face visible sur une pile de défausse à côté de la planche de jeu, et en faisant avancer l'un de ses chiens dans le sens des aiguilles d'une montre, en fonction de la carte jouée. Après quoi, il prend une carte de la pioche en main. C'est alors au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : toujours veiller à avoir 3 cartes en main, en en prenant une après chaque tour. Si l'on a oublié d'en tirer une, il est possible de se rattraper à tout moment.

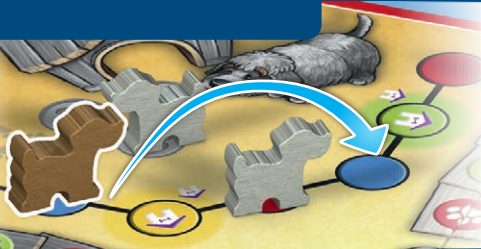




Au début du jeu (ou si tous les chiens d'un joueur se trouvent devant leur niche), il faut tout d'abord sortir un chien de sa couleur, sur la case de départ bicolore fléchée. Pour cela, il faut jouer une carte de l'une des deux couleurs indiquées.

Pour déplacer les chiens : les chiens avancent dans le sens des aiguilles d'une montre, sur la case la plus proche de la même couleur que la carte ou la carte spéciale jouée.

Exemple :



Si, par ex., un joueur sort une carte bleue, il prend l'un de ses chiens et le fait avancer dans le sens des aiguilles d'une montre sur la prochaine **case bleue** dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant le déplacement, les propres chiens et ceux des autres, se trouvant sur d'autres cases, sont sautés.

Cartes spéciales :



Qui joue une **carte double pas** (portant 2 symboles de pattes) a le droit de poser son chien sur la **deuxième case libre de la couleur de cette carte**. Il saute, par conséquent sur la prochaine case libre de la couleur jouée (par ex. 2 pas en rouge).



Qui sort une **carte bicolore**, choisit l'une des deux couleurs et pose son chien sur la première case libre de cette couleur.



Qui joue une **carte d'échange de chien**, remplace l'un de ses chiens par celui d'un quelconque autre joueur sur la planche. Il est interdit d'échanger des chiens se trouvant sur l'arrivée ou devant leur propre niche.



Qui joue une **carte niche**, doit placer son chien sur la prochaine **case niche libre de la planche**.

Pour recevoir d'autres cartes : si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer avec les cartes qu'il a en main, il peut les échanger **toutes** contre trois nouvelles cartes de la pioche.

Remarque : au cas où la pioche serait vide, prendre les cartes jouées et posées par les joueurs, les remélanger et s'en servir de nouvelle pioche.

Renvoi à la niche : même les petits chiots peuvent mordre ! Si un joueur arrive avec son chien sur une case déjà occupée par le chien d'un autre joueur, ce chien est alors renvoyé à sa niche.

Les chiens sont **protégés** et ne doivent pas être renvoyés à leur niche, s'ils se trouvent sur l'arrivée ou sur une **case niche** de la planche de jeu.



Il est possible de se rendre à la case niche en jouant la carte de la couleur correspondante ou une carte niche.

Une case niche occupée par un chien sur la planche de jeu est sautée, ce qui signifie que le joueur fait avancer son chien sur la case suivante de la couleur de la carte jouée.

Remarque : les cases de départ d'un joueur sont particulièrement dangereuses pour les autres joueurs, car ils risquent d'y être battus à l'aide de deux couleurs différentes.

Si un joueur sort une carte sans pouvoir placer l'un de ses chiens sur la prochaine case libre de la couleur jouée, parce que cette dernière est occupée par l'un de ses deux autres chiens, il peut alors faire un grand saut. Il place son chien sur la prochaine case libre de la couleur de la carte jouée.

Arrivée : pour faire franchir la ligne d'arrivée à un chien, il faut jouer une carte de la couleur de l'une des cases libres d'arrivée. À l'arrivée, on a également le droit de sauter ses propres chiens.



FIN DU JEU

Le premier des joueurs arrivant à faire franchir la ligne d'arrivée à ses 3 chiens, remporte la partie.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 3 ET 4 JOUEURS (RECOMMANDÉ À PARTIR DE 6 ANS)

Pour un jeu à 3, 2 joueurs constituent une équipe. Le 3ème joue tout seul.

Pour un jeu à 4, les 2 joueurs qui se font face forment une équipe.

Les joueurs de chaque équipe essaient d'amener leurs 6 chiens le plus rapidement possible au but. Ils aident leur partenaire mais ne doivent pas parler des cartes qu'ils tiennent en main.

Les règles différentes suivantes sont alors appliquées : Au début du jeu, les joueurs peuvent échanger l'une des 3 cartes qu'ils ont en main avec leur co-équipier, afin de l'aider. Cette carte ne doit être regardée que si elle a été glissée, face cachée, au co-équipier.

Si un joueur arrive avec son chien sur une case occupée par un chien de son co-équipier, il pose tout d'abord son chien sur ce champ. Le chien du co-équipier est alors « bousculé », c'est-à-dire que le co-équipier prend son proche chien et le place sur la prochaine case de la même couleur.

En résumé :

- On peut sauter ses propres chiens
- On peut renvoyer les chiens de l'adversaire à la niche
- Les chiens du co-équipier sont bousculés

Pour recevoir d'autres cartes : si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer avec les cartes qu'il a en main, il peut les échanger toutes contre trois nouvelles cartes de la pioche. **Après quoi il est possible d'échanger une nouvelle carte avec son co-équipier.**

Une fois qu'un joueur a fait franchir la ligne d'arrivée à ses chiens, il aide son co-équipier. Une fois son tour venu, il déplace les chiens de son co-équipier avec les cartes qu'il joue. **L'équipe ayant fait franchir la ligne d'arrivée à ses 6 chiens remporte la partie.** Les membres d'une équipe ne peuvent pas gagner en solo.

Le joueur jouant seul dans une partie à 3 gagne dès que ses 3 chiens ont franchi la ligne d'arrivée.



DOG[®] KIDS

Un gioco di
Christian Fiore e Knut Happel

per 2-4 giocatori
dai 5 anni

Durata del gioco ca. 20 minuti

ITALIANO

MATERIALE DI GIOCO

- 1 plancia di gioco
- 12 cani (3 per colore del giocatore bianco/grigio/marrone/nero)
- 88 carte da gioco (48 carte-colore semplici, 16 carte-doppio passo, 12 carte bicolori, 6 carte-cuccia, 6 carte scambio-cane)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Tutti i giocatori cercano di portare i propri 3 cani dalla partenza alla mèta nel più breve tempo possibile. I cani si muovono giocando le carte: essi procedono infatti sulla casella successiva a seconda del colore della carta giocata. Ulteriori carte speciali permettono mosse particolari. Vince chi ha per primo in mèta i suoi tre cani (la ciotola).

Se si gioca in 3 o 4 giocatori, i giocatori possono affrontarsi divisi in due squadre. In questo caso, bisogna portare alla mèta tutti e 6 i cani seguendo le regole particolari, illustrate alla fine di queste regole. La variante a squadre è consigliata soprattutto per giocatori dai 6 anni, già pratici di Dog Kids.

PREPARATIVI DEL GIOCO

Posizionate la plancia di gioco bene al centro del tavolo in modo che tutti possano facilmente raggiungerla. I giocatori mettono i propri 3 cani nelle 3 caselle davanti alla cuccia del proprio colore.



Si sceglie un giocatore per mescolare bene le 88 carte, che ne distribuisce 3 a ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno a formare il mazzo di pesca, posizionato faccia in giù accanto alla plancia di gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane, scartando (se possibile) una delle 3 carte che tiene in mano, scoperta su un mazzo di scarto accanto alla plancia di gioco, e avanzando uno dei suoi cani in senso orario, a seconda della carta giocata. Poi pesca una carta dal mazzo di pesca. Ora tocca al giocatore successivo, vicino a lui in senso orario.

Nota: dopo ogni turno, tutti i giocatori pescano una carta, in modo che abbiano ancora 3 carte. Se ci si dimentica, si può pescare in qualsiasi momento durante il gioco.

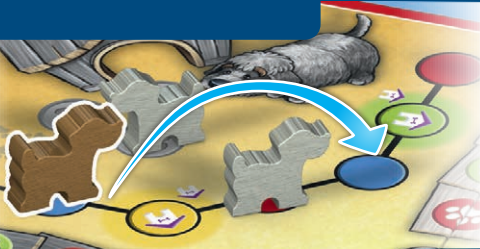




All'inizio del gioco (o quando tutti i cani di un giocatore si trovano davanti alla propria cuccia), si mette un cane sulla casella di partenza a due colori con la freccia corrispondente al colore del giocatore. Va quindi giocata una carta in uno dei due colori.

Muovere i cani: giocando le carte, i cani vengono spostati sulla **casella successiva**, in senso orario, del colore in gioco oppure del colore della carta speciale.

Esempio:



Se ad es. un giocatore gioca una carta blu, sceglie uno dei suoi cani e lo muove sulla successiva **casella blu** in senso orario. Nella mossa, si saltano i propri o altri cani che si trovino su caselle di altri colori.

Carte speciali:



Chi gioca una **carta-doppio passo** (con 2 simboli di zampa), può mettere uno dei suoi cani sulla **seconda casella libera di questo colore**. Salta quindi la prima casella libera del colore giocato (in questo es. 2 passi con il rosso).



Chi gioca una **carta bicolore**, seleziona uno dei due colori e mette uno dei suoi cani sulla casella successiva del colore prescelto.



Chi gioca una **carta scambio-cane**, scambia uno dei suoi cani con un altro cane di un altro giocatore sulla plancia di gioco. Non possono essere scambiati i cani già in mèta o che si trovano davanti alla propria cuccia.



Chi gioca una **carta-cuccia**, può mettere uno dei suoi cani sulla **casella cuccia libera successiva sulla plancia di gioco**.

Ricevere nuove carte: se un giocatore non può o non vuole effettuare alcuna mossa con le carte in mano, scarta **tutte** le carte e pesca 3 nuove carte dal mazzo di pesca.

Nota: se il mazzo di pesca è esaurito, si prendono le carte giocate o scartate dai giocatori, si mescolano bene e si riutilizzano come nuovo mazzo.

Cacciare fuori: i cagnolini possono anche mordere! Se un giocatore capita con il suo cane su una casella già occupata dal cane di un altro giocatore, questo viene cacciato fuori e rimesso nella cuccia corrispondente.

I cani sono **protetti** e non possono essere cacciati fuori se sono in mèta o su una casella cuccia sulla plancia di gioco.



Sulla casella caccia ci si può avanzare giocando la carta del colore corrispondente oppure una carta-cuccia.

La casella caccia sulla plancia di gioco già occupata da un cane viene saltata, cioè il giocatore sposta il proprio cane sulla casella successiva dello stesso colore della carta giocata.

Nota: le caselle di partenza di un giocatore sono particolarmente rischiose per gli altri giocatori perché lì si può restare "colpiti" con due colori diversi.

Ordine di arrivo: per riportare il cane in mèta, si deve giocare una carta nel colore di una delle caselle di arrivo libere. Anche in mèta si possono saltare i propri cani.



FINE DEL GIOCO

Vince il gioco il giocatore che è riuscito a portare in mèta per primo i suoi 3 cani.

REGOLE SPECIALI PER 3 E 4 GIOCATORI (CONSIGLIATO DAI 6 ANNI)

Nel gioco con **3 giocatori**, 2 giocatori giocano insieme e formano una squadra. Il 3° giocatore gioca da solo.

Nel gioco con **4 giocatori**, ogni squadra è composta da 2 giocatori che si siedono l'uno di fronte all'altro.

La squadra cercherà di portare in mèta i 6 cagnolini dei due giocatori nel più breve tempo possibile. Ognuno aiuta il proprio compagno di squadra, ma non si può parlare delle carte in mano.

Le regole di gioco sono modificate in questo modo: All'inizio del gioco, i giocatori possono scambiare con il compagno di squadra una delle 3 carte in mano, come aiuto per il gioco. Questa può essere vista solo se la carta viene spinta faccia in giù verso il compagno di squadra.

Se un giocatore capita su una casella già occupata dal cane del proprio compagno di squadra, lascia il proprio cane su questa casella. Il cane del compagno di squadra viene allora "spinto" in avanti, cioè il compagno di squadra prende il cane e lo sposta sulla casella successiva dello stesso colore.

In breve:

- I propri cani vengono saltati
- I cani avversari vengono cacciati
- I cani del compagno di squadra vengono spinti avanti

Ricevere nuove carte: se un giocatore non può o non vuole effettuare alcuna mossa con le carte in mano, scarta tutte le carte e pesca 3 nuove carte dal mazzo di pesca. Poi si può nuovamente scambiare la carta con il compagno di squadra.

Dopo aver portato in mèta tutti i propri cani, il giocatore può aiutare il proprio compagno di squadra. Quando è il suo turno, muove i cani del compagno di squadra secondo le carte giocate. La squadra vince quando tutti e 6 i cani della squadra sono in mèta. I compagni di squadra non possono vincere come giocatori singoli.

Il giocatore da solo nella versione a 3 giocatori vince quando ha portato in mèta i suoi 3 cani.



DOG[®] KIDS

**A game by
Christian Fiore and Knut Happel**

for 2 to 4 players
from age 5

Length of the game: approx. 20 minutes

ENGLISH

GAME MATERIALS

- 1 game board
- 12 dogs (three per player colour of white, grey, brown and black)
- 88 cards (48 single-colour cards, 16 double field cards, 12 two-colour cards, 6 dog kennel cards, 6 dog-swap cards)

OBJECTIVE OF THE GAME

All players try to get their three dogs from the start to the home straight as quickly as possible. The dogs are moved by playing the cards. By means of the cards, the dogs are moved to the next field in the colour of the corresponding card. Special moves are made by playing additional special cards. The first player to get all their three dogs home (the feeding bowl), wins.

If 3 or 4 players are playing, the players can form teams of two and play against each other. In this case, the objective is to get all 6 dogs home. A few special rules are described at the end of the rules for this case. We recommend the team version for experienced players of Dog Kids from the age of 6.

PREPARATION FOR THE GAME

The game board is placed in the middle of the table such that everybody can easily reach it. The players position their 3 dogs on the 3 fields in front of the dog kennel of their colour.



One player is elected to thoroughly shuffle all 88 cards and to deal out 3 cards to each player. The remaining cards are placed face-down as a draw pile next to the board.

HOW TO PLAY

The youngest player goes first by, if possible, placing one of the 3 cards in their hand face-up on a discard pile next to the game board and moving one of their dogs forwards in a clockwise direction in accordance with the card played. This player then picks up a card from the draw pile. It is now the turn of the next player in a clockwise direction.

Please note: after each turn, the player picks up a card so that they still have 3 cards. If a player forgets to pick up a card, they can make up for it at any time afterwards.

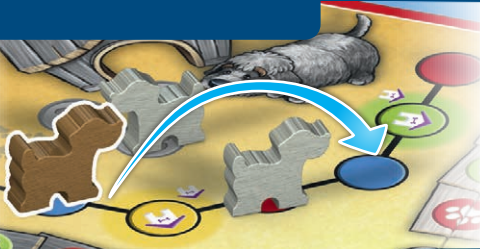




At the start of the game (or if all of one player's dogs are in front of their kennel), one dog must first of all be moved to the two-colour start field with the arrow in the player's colour. To do this, one card in **one** of the two colours must be played.

Moving the dogs: by playing the cards, the dogs are moved to the **next field in the played colour or special card** in a clockwise direction.

Example:



If a player plays a blue card, for instance, they choose one of their dogs and moves it to the next **blue field** in a clockwise direction. When moving a dog, jump over your own and other players' dogs on fields of other colours.

Special cards:



A player playing a **double field card** (featuring 2 paw symbols) can move their dog to the **next-but-one free field in this colour**. This means that they jump over the next free field in the colour played (e.g. 2 fields in red).



A player playing a **two-colour card** chooses one of the two colours and places one of their dogs on the next field in this colour.



A player playing a **dog-swap card** swaps one of their dogs with any one of a different player's dog on the game board. Dogs at "home" or in front of their own kennel may not be swapped.



A player playing a **dog's kennel card** can move one of their dogs to the next free **dog's kennel field on the game board**.

Changing your cards: if a player cannot or doesn't want to make a move using the cards in their hand, they put down all the cards in their hand and pick up 3 new cards from the draw pile.

Please note: if the draw pile has been used up, the cards played and discarded by the players have to be shuffled anew and used as a new draw pile.

Chucking a piece out: even little dogs can bite! If a player moves their dog to a field occupied by the dog of another player, this dog is chucked out and returned to the corresponding dog's kennel.

Dogs are **protected** and cannot be **chucked out** if they are at home or are standing on a **dog's kennel field** on the game board.



You can move to the dog's kennel field by playing the card featuring the corresponding colour or a dog's kennel card.

A dog's kennel field on the game board occupied by a dog is jumped over: this means that the player moves their dog to the following field in the colour of the played card.

Please note: the start fields of a player are particularly dangerous for all other players, since you can be "knocked off" there by two different colours.

Finish: in order to move a dog towards the finish, a card in the colour of one of the free home fields must be played. You can also jump over your own dogs on the home straight.



END OF THE GAME

The first player to have moved their 3 dogs to the home straight wins the game.

SPECIAL RULES FOR THREE AND FOUR PLAYERS (RECOMMENDED FROM THE AGE OF 6)

In a game played by **3 players**, 2 players play together and form a team. The 3 player plays alone.

In a game played by **4 players**, 2 players sitting opposite each other play together and form a team.

The team players try to get their 6 dogs from the start to home as quickly as possible. They help their partner, but are not allowed to discuss the cards they have in their hands with each other.

The following changes to the rules apply:

At the start of the game, the players are allowed to swap one of the 3 cards in their hands with their partner in order to help them. This card can only be seen if your own card is pushed over, face-down, to your partner.

If a player moves their dog to a field where a dog belonging to their team partner is located, they put their dog on this field for now. The dog belonging to their team partner is then "pushed", i.e. their team partner takes their own dog and puts it on the next field in the same colour for now.

If a player plays a card and cannot move their dog to the next field in the colour of the played card because this field is occupied by **one of their other dogs**, the player can take a long jump. This player moves their dog to the next free field in the colour of the played card.

Briefly:

- You jump over your own dogs
- Dogs belonging to your opponent are knocked off
- Dogs belonging to your team partner are pushed

Changing your cards: if a player cannot or doesn't want to make a move using the cards in their hand, they put down all the cards in their hand and pick up 3 new cards from the draw pile. **The team partners are allowed to swap cards anew.**

Once all the dogs of a player are home, the player is allowed to help the partner in their team. When it is their turn, they move the dogs of their partner when playing their cards. Once all 6 of their dogs are home, **a team has won**. The players in the team cannot win the game as an individual player.

The solo player in the game played by 3 players wins the game once all 3 of their dogs are home.

Art.-Nr. 40554

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

© DOG, registered trademark,
Schmidt Spiele

