

DOG

VERSIÓN DOBNEY-CHRISTEN

JUEGO Y ACCESORIOS

Tablero de madera para 4 o 6 jugadores
2 barajas de 54 cartas
6 conjuntos de 4 fichas de juego coloradas

OBJETIVO DEL JUEGO

Jugado con 4 o 6 personas. Formad parejas. Tenéis que conseguir mover vuestras fichas desde casa hasta la meta. Las fichas se mueven usando las cartas, de acuerdo con su valor. Durante el juego tenéis el apoyo de vuestra pareja, así que no se puede ganar como un jugador individual. Cuando un jugador tiene todas sus fichas en la meta, ayudan a su compañero a mover su fichas a la meta. El equipo solo gana cuando las 8 fichas de la pareja lleguen a la meta. **¡No se permite hablar ni dar pistas de que se quiere o va a hacer durante la partida!**

CARTAS

A: salir o mover 1 u 11 casillas hacía adelante

2: 2 casillas hacía adelante

3: 3 casillas hacía adelante

4: 4 casillas hacía adelante o detrás

5: 5 casillas hacía adelante

6: 6 casillas hacía adelante

7: 7 casillas hacía adelante. Se permite dividirlo entre varias fichas, usando el valor íntegro. "Mata" a todas las fichas en su camino.

8: 8 casillas hacía adelante

9: 9 casillas hacía adelante

10: 10 casillas hacía adelante

J: una ficha debe ser intercambiada con una del oponente (si no hay ninguna disponible, intercambia con la pareja).

Q: 12 casillas hacía adelante

K: salir o 13 casillas hacía adelante.

Joker: puede ser usado como cualquier carta de las anteriores

PARA EMPEZAR

Las parejas se posicionan en diagonal. Cada jugador tiene sus cuatro fichas en casa (donde las casillas están dos en frente de dos(☞)). Las dos barajas de cartas se mezclan juntas y el repartidor reparte las cartas en sentido contrario a las agujas del reloj. Los jugadores se turnan para repartir, en el mismo sentido que se reparten las cartas. En la primera ronda se reparten 6 cartas, en la siguiente 5, en la siguiente 4, hasta llegar a 2. Una vez allí empieza la siguiente ronda con 6 otra vez.

La casilla de empezar y el portal para entrar a la meta es la estrella delante la casa de cada jugador.

EL JUEGO

Los jugadores cogen sus cartas. Al principio de cada ronda las parejas intercambian una carta sin mostrarla. Esta carta tendría que ayudar a la pareja. La persona a la derecha del repartidor empieza la ronda. Tiran una carta y mueven por el tablero de acuerdo con su valor, en sentido contrario a las agujas del reloj. El siguiente jugador tira y mueve... hasta que la ronda acaba cuando todas hayan jugado todas sus cartas.

Si un jugador no puede moverse porque sus cartas no se lo permiten, este jugador no

vuelve a jugar en esa ronda. Su cartas son descartadas y puestos con las otras cartas que se juegan durante la ronda. La siguiente ronda empieza con un cambio de repartidor, que es la persona que empezó la ronda previa.

Para salir de casa, tienes que poner tu fichas en la casilla de salida (la estrella) con un A, K o Jocker. Fichas que acaban de salir de casa, a la estrella, bloquean el paso a las otras fichas (las propias también). Esta ficha también está protegida, y no puede ser "matada" (enviada a casa). Si la ficha vuelve a la casilla de salida de camino a la meta, NO bloquea y puede ser "matada" o intercambiada.

Para "matar" una ficha tienes que caer en la misma casilla que donde estan. Si dos fichas, incluidas dos del mismo jugador, caen en las misma casilla, la que estaba allí primero vuelve a casa. Fichas que ya estan en la meta no puede ser "matadas" Usando un siete (entero o partido) "matas" a todas las fichas en tu camino, incluyendo los propios.

Fichas que acaban de salir de casa no pueden ser adelantadas. En cualquier otro momento, si que se permite adelantar.

Con una J, una fichas tiene que ser intercambiada con una ficha del oponente (si ninguna ficha de oponentes está disponible, se intercambia una ficha con la pareja), aunque sea una desventaja.

Las fichas que acaban de salir de casa, que estén en la meta o aún dentro de casa, no se pueden intercambiar. Si solo hay fichas propias en juego y no puedes realizar ninguna otra jugada aparte de la J, se juega sin ningún efecto.

Todas las cartas se deben jugar y su valor íntegro usado. Forzando un jugador a realizar movimientos que pueden resultar desventajosos. *E.g. si necesitas un cinco para llegar a la meta, pero solo tienes un seis, quiere decir que tu fichas tienen que dar otra vuelta antes de llegar a la meta.*

La fichas tienen que entrar en la meta usando la estrella, avanzado hacía delante o detrás. Fichas que acaban de salir de casa tiene que abandonar la estrella antes de poder entrar. NO se puede entrar en la meta usando parcialmente el valor de una carta (excepto un 7 si se usa el valor íntegro con otras fichas). Fichas ya dentro de la meta no puede ser adelantadas.

Una vez uno de la pareja tenga las fichas en la meta, continuará jugando con las fichas de su pareja.

6 JUGADORES

Con 6 jugadores, incluid la parte central del tablero. Se juega con 3 parejas. Sigue las mismas normas que con 4 jugadores.

En la parte central hay 2 caminos adicionales que pueden ser usados. A diferencia de la versión de 4 jugadores, estos caminos permiten que las piezas se encuentren de caras también, una vez dentro del camino se debe seguir la dirección indicada (esto crea un campo para "matar") haciendo que la decisión de tomar el camino corto sea un riesgo. En los caminos exteriores las piezas avanzan en sentido contrario a las agujas de reloj, como en la versión de 4.

TRUCOS

Si tu pareja aún tiene todas sus piezas en casa, lo puedes ayudar a salir intercambiando un A, K o Jocker.

Un siete puede ser útil para llegar a la meta, ya que puede ser dividido en valores individuales (que conjuntamente sumen siete) entre tus distintas fichas.

Usa un A, K o Jocker para salir. Después usa un cuatro hacía atrás. Entra a la meta con un cinco, seis, siete u ocho. También se permite entrar con un cuatro hacía atrás si la ficha está entre 1 y 4 casillas de la meta.