erstes dog -Turnier der LUDOTHEK DIEPOLDSAU-SCHMITTER

im Zentrum Rheinauen in Diepoldsau

Zum ersten Mal findet in Diepoldsau im Zentrum Rheinauen ein DOG-Turnier statt.

Türöffnung	14^{00} Uhr
Bestellung Essen & Getränke	14^{00} - 14^{30} Uhr
Begrüssung & Erklärung DOG	14^{30} - 14^{45} Uhr
Start 3 Runden DOG	14^{45} - 18^{30} Uhr
Nachtessen	18^{45} - 20^{00} Uhr
4. und letzte Runde	20^{00} - 21^{10} Uhr
Rangverlesen & Preisverteilung	21^{20} - 21^{40} Uhr
Schluss; Kaffee & Kuchen	21^{40} Uhr



Im Startgeld von Fr. 40.- pro Person ist inkludiert:

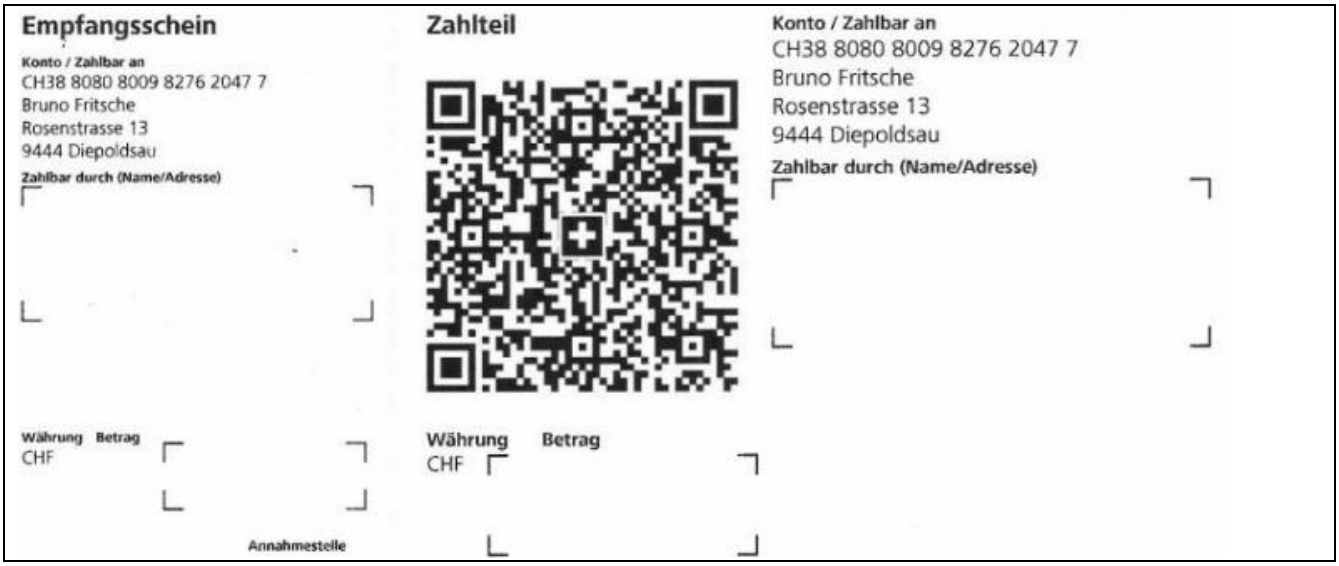
- 4 spannende DOG-Runden
- Menü: ab 14^{00} Uhr können am 30.01.2027 alle SpielerInnen ankreuzen, ob zur Vorspeise ein gemischter Menüsalat oder eine Rüebli-Ingwersuppe gegessen werden will. Zum Hauptgang kann man auch zwischen Riz Casimir mit Fleisch oder Chäsknöpfli auswählen.
- Spannung pur und jede Menge Spass
- Und das Beste: Auf die ersten drei Spieler warten tolle Preise und zusätzlich ein Trostpreis!

Die Spielregeln mit der Platz- & Punkteliste findest du hier anschliessend.

Anmeldung

Anmeldeschluss am 31. Dezember 2026

Mit Deiner Einzahlung von Fr. 40.- ist dein Platz reserviert. (Geht auch per Twint)



Bei Fragen stehe ich Bruno dir gerne zur Verfügung. Tel +41 76 467 89 06

Wir freuen uns sehr auf das 1. DOG-Turnier im Zentrum Rheinauen mit dir!

Deine Ludothek; Claudia, Franziska & Bruno

DOG – Spielregeln

Ziel: Die sich gegenübersitzenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen vier Spielsteine durch Fahren gemäss Kartenwert im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Startraum in den Zielraum zu bringen. Es ist nicht möglich, als Einzelspieler zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Zielraum sind, ist das Spiel gewonnen. Hat ein Spieler alle eigenen Steine im Zielraum, so hilft er seinem Partner, indem er mit dessen Steinen, aber weiterhin mit eigenen Karten fährt.

Ablauf: Während des ganzen Spiels werden die Karten von derselben Person ausgeteilt. Der Spieler, welcher die Runde beginnt, erhält als erster Karten. Bei Beginn erhält jeder Spieler 6 Karten. Vor Beginn jeder Runde tauschen die Partner gegenseitig eine Karte. Diese darf erst aufgedeckt werden, wenn eine eigene Karte verdeckt weggegeben wurde. Nach Möglichkeit versucht man einander zu helfen mit einer „nützlichen" Karte.
Im Gegenuhrzeigersinn legt nun ein Spieler nach dem andern eine Karte sichtbar ab und fährt den entsprechenden Wert (siehe Seite 3: Kartenwerte). Kann ein Spieler nicht starten oder fahren, so scheidet er aus für die laufende Runde. Die restlichen Karten müssen abgelegt werden und verfallen.
Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt / abgelegt sind. Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler. (Wechsel im Gegenuhrzeigersinn). In der zweiten Runde erhalten alle 5 Karten, in der dritten Runde 4 Karten, usw. bis zu 2 Karten. Nach der 2-Karten-Runde erfolgt eine neue Runde mit 6 Karten, usw. (6, 5, 4, 3, 2, - 6, 5, 4, 3, 2, - 6, 5…)

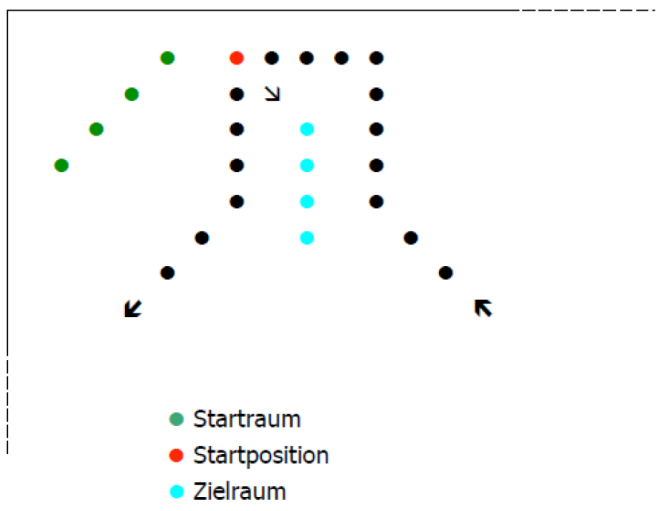


Illustration: Ausschnitt des Spielbretts

Start: Mit As, König oder Joker kann ein Stein vom Startraum auf die Startposition gesetzt werden (siehe Seite 1: Illustration). Hier beginnt und endet die Runde, denn via Startposition wird auch der Zielraum betreten.
Der zum 1. Mal auf der Startposition stehende Spielstein ist geschützt, d.h. er kann weder getauscht (siehe Seite 3: BUBE) noch heimgeschickt oder überholt werden. Dies gilt auch für die eigenen Spielsteine.
Steht der Spielstein durch vor- oder rückwärts fahren auf der Startposition (also nicht zum 1. Mal), so gilt das Feld als normales Spielfeld.

Heimschicken: Treffen zwei Spielsteine (auch eigene) auf das gleiche Feld, so muss der eingeholte Stein in den Startraum zurück.
Werden Steine von der Sieben überholt – ob aufgeteilt oder nicht – so müssen diese in den Startraum zurück.
Steht ein Stein auf einer „fremden" Startposition, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Startraum auf diese belegte (seine) Startposition setzen kann.
Nur zum 1. Mal auf der eigenen Startposition oder im Zielraum befindliche Steine können nicht heimgeschickt werden.

Überholen: Das Überholen ist immer erlaubt, ausser im Zielraum oder wenn ein Spielstein auf seiner Startposition steht.

Zugzwang: Jede Karte, auch die Sieben, muss ausgefahren werden, insbesondere um die Steine im Zielraum zu platzieren. Ist der Kartenwert dafür zu hoch, muss eine weitere Runde gefahren werden.
Ausnahme: Braucht z.B. ein Spieler für seinen letzten Stein noch 5 Punkte, eine passende Karte fehlt ihm jedoch, so darf er dafür eine Sieben einsetzen (sofern er eine solche hat) und die restlichen 2 Punkte bereits mit einem Stein seines Partners fahren.

Zielraum: Um in den Zielraum zu gelangen, muss die Startposition mindestens 2-mal berührt werden. Es darf nur vorwärts in den Zielraum eingefahren werden. Ist man z.B. 2 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 eingezogen. Der Zielraum wird immer via Startposition betreten.
Im Zielraum darf weder überholt noch rückwärtsgefahren werden.

Die Mitte: Die Mitte darf nur betreten werden, wenn eine Murmel mindestens eine Runde auf dem letzten Feld eines Segments (Loch 6 vom Start) steht. Dieses Feld muss beim Betreten oder Verlassen der Mitte immer passiert werden. Von diesem Feld aus kann jede beliebige Karte verwendet werden. Die Karte 6 hat also vom Startpunkt aus gesehen eine wichtige Funktion.
Das Verlassen ist ohne Murmelstopp über alle Eintrittsfelder möglich.
In der Mitte gibt es keine festgelegte Spielrichtung. Allerdings muss die volle Punktzahl der abgelegten Karte in einem Fluss in eine Richtung gezogen werden. Erst mit dem nächsten Spielzug darf die Richtung gewechselt werden. Der Kreisel in der Mitte darf beliebig viele Male umfahren werden. Für alle anderen Spielsituationen gelten die üblichen Spielregeln.
Mit der Karte 7 kann man seine Murmel direkt in die Mitte ziehen, ohne eine Warterunde zu absolvieren. In der Mitte gibt es keine festgelegte Spielrichtung für die Karte 7 und es darf während eines Spielzuges in verschiedene Spielrichtungen gezogen werden. Diese Regel gilt nur solange sich die Murmel in der Mitte befindet.

Kartenwerte

AS	1 Punkt vorwärts oder 11 Punkte vorwärts oder ein Stein vom Startraum auf die Startposition
KÖNIG	13 Punkte vorwärts oder ein Stein vom Startraum auf die Startposition
DAME	12 Punkte vorwärts
BUBE	2 Spielsteine austauschen, einer davon muss ein eigener sein. Zum 1. Mal auf der Startposition, im Startraum oder im Zielraum befindliche Spielsteine können nicht ausgetauscht werden.
ZEHN	10 Punkte vorwärts
NEUN	9 Punkte vorwärts
ACHT	8 Punkte vorwärts
SIEBEN	7 Punkte vorwärts. Die 7 Punkte können auf beliebig viele eigene Spielsteine aufgeteilt werden. (z.B.: mit 1 Stein 1 x 7; mit 2 Steinen 1 x 5 + 1 x 2 oder 1 x 4 + 1 x 3, etc.) Einziger Wert, der beim Überholen heimschickt (auch eigene Steine)!
SECHS	6 Punkte vorwärts
FÜNF	5 Punkte vorwärts
VIER	4 Punkte vorwärts oder 4 Punkte rückwärts
DREI	3 Punkte vorwärts
ZWEI	2 Punkte vorwärts
JOKER	Der Joker kann jeden der oben erwähnten Kartenwerte annehmen. Aber Achtung: Der letzte Spielstein vom Team darf nicht mit einem Joker im Ziel platziert werden.

...und jetzt; viel Glück!



PS: Auch zu kaufen bei:
Bruno Fritsche
+41 76 467 89 06

SÖLBE B/F GMACHT

Platz- & Punkteliste DOG – Turnier

Tisch	Name	Farbe	Pkt.
1			

Siegerpunkte DOG – Turnier

2er - Team / Rang	Punkte
Sieger / zuerst mit allen 4 Kugeln im Ziel vom 2er-Team als Sieger	IIII + II = 6 Punkte
Sieger	IIII = 4 Punkte
Zweiter / zuerst mit allen 4 Kugeln im Ziel vom 2er-Team als Zweiter	II + I = 3 Punkte
Zweiter	II = 2 Punkte
Letzter / zuerst mit allen 4 Kugeln im Ziel vom 2er-Team als Letzter	0 + I = 1 Punkte
Letzter	0 = 0 Punkte

Achtung: Wer nicht mit allen 4 Kugeln im Ziel ist, bekommt auch keinen Punkt!