

Règles du jeu



9+
Âge



2-6
Joueurs



30-50
Min.

Accessoires de jeu

- 4 plateaux de jeu en bois (chacun avec des cases rouges, bleues, jaunes et vertes)
- 2 jeux de 55 cartes à jouer
- 1 jeu de 24 pions (dont 4 pions rouges, 4 bleus, 4 verts, 4 jaunes, 4 blancs et 4 noirs)
- 1 cube
- 1 guide rapide
- 1 règle du jeu



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.



Idée et but du jeu

Le Brändi Dog se joue habituellement à quatre joueurs. Deux personnes forment une équipe et jouent ensemble (exception voir règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs). Tout comme au jeu du «Hâte-toi lentement», chaque joueur doit sortir ses pions de la niche et les conduire jusqu'au champ d'arrivée en partant de la case départ. Ce jeu est bien plus passionnant en ceci qu'il n'y a pas que la chance qui compte, il requiert aussi une bonne tactique et une bonne stratégie. Pendant la partie, les joueurs se soutiennent mutuellement et se font renvoyer à la niche par leurs adversaires. Les pions avancent en fonction de la valeur des cartes jouées. Il est possible qu'un seul joueur gagne. Lorsqu'un joueur a mis tous ses pions sur le champ d'arrivée, il aide son partenaire à en faire de même. L'équipe gagnante est celle qui parvient à conduire ses huit pions au champ d'arrivée.

Le Brändi Dog peut se jouer en tournoi.

Le jeu se joue selon les règles actuellement en vigueur

Kit d'extension

Le kit d'extension est disponible en accessoire. Il permet de jouer à 6 joueurs. Les groupes peuvent être répartis en deux équipes de 3 ou trois équipes de 2. Découvrez vous-même la variante la plus amusante.

Cartes

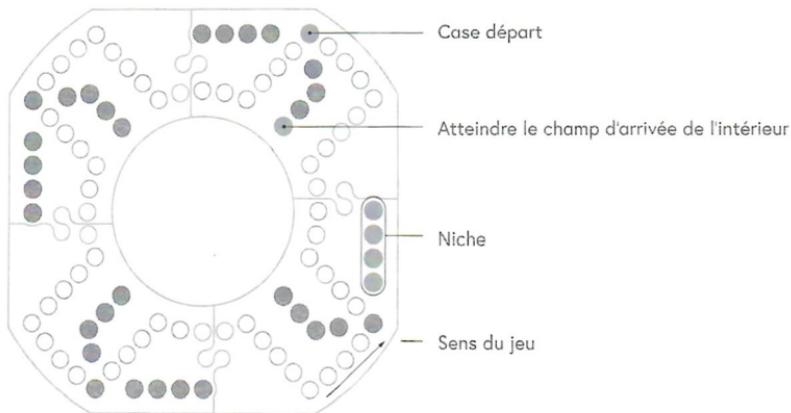
(La valeur des cartes est indiquée aux pages 34/35 ou dans le guide rapide.)

Elles peuvent être dans certains cas divisées pour faire avancer plusieurs pions. Le vainqueur est celui qui a de bonnes cartes, qui les

divise de manière astucieuse et qui interagit habilement avec son partenaire.

Il est interdit de s'entraider et de révéler la valeur de ses cartes pendant toute la durée de la partie.

Principe du jeu



Début du jeu

Deux joueurs sont assis face à face en diagonale, ils jouent en ensemble et forment une équipe. Les quatre pions de chaque joueur se trouvent dans la niche. Les deux jeux de 55 cartes sont mélangés. Le paquet de cartes passe de main en main au joueur suivant à chaque tour pour la distribution. Le «distributeur de cartes» distribue les cartes dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

au 1er tour 6 cartes

au 2ème tour 5 cartes

au 3ème tour 4 cartes

au 4ème tour 3 cartes

au 5ème tour 2 cartes

Au tour suivant, on recommence avec 6 cartes, puis 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4 etc.

Les joueurs soulèvent leurs cartes. A chaque tour, les partenaires d'une même équipe s'échangent une carte cachée. L'objectif des cartes échangées est de permettre des manœuvres profitables à l'autre. Si par exemple, votre partenaire n'a pas encore sorti de pion de la niche, aidez-le à démarrer en lui donnant un ROI, un AS ou un JOKER.

La personne assise à droite du «distributeur de cartes» commence la partie. Elle pose une carte visible au milieu du jeu et avance le pion en fonction de la valeur de la carte.

Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont posé leurs cartes, le tour est fini. Si un joueur est bloqué parce que ses cartes ne lui permettent plus de bouger, il est éliminé pour ce tour. Ses cartes ne sont plus valables et il doit les déposer au milieu du jeu.

Après chaque tour, l'ouverture du jeu se fait par la personne suivante dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Se placer sur la case départ

Avec les cartes AS, ROI ou JOKER, vous pouvez placer votre pion sur la case départ. Un pion sorti de la niche et placé sur sa case départ bloque le passage à tous les autres pions, même aux siens. Ce pion est par ailleurs protégé et ne peut pas être renvoyé à la niche.

Renvoyer a la niche en arrivant sur la meme case

Si deux pions se retrouvent sur la même case, celui qui était là en premier est renvoyé à la niche, même s'il s'agit de ses propres pions. Si un pion est placé sur la case départ tandis qu'il est en route vers l'arrivée, alors il ne bloque pas le passage et peut être échangé ou renvoyé à la niche. Les pions qui ont atteint le champ d'arrivée ne peuvent plus être renvoyés à la niche.

Renvoyer à la niche en dépassant avec la carte sept

Un pion, même le sien, dépassé par un «SEPT à valeur entière ou divisée» doit retourner à la niche.

Depasser

Les pions sortis de la niche et placés sur la case départ ne peuvent pas être dépassés (blocage). Dans le cas contraire, il est possible de les dépasser.

Echanger

Avec un VALET, le joueur doit échanger un de ses pions avec un pion de son adversaire ou de son partenaire, même si ceci est désavantageux pour lui.

Les pions qui sont positionnés pour la première fois sur la case départ, sont sur le champ d'arrivée ou sont encore dans la niche, ne peuvent pas être échangés.

Si seuls les pions du même joueur sont en jeu et qu'il n'y a aucune autre possibilité de jeu, le VALET peut être joué à la fin et perd son effet.

Obligation d'avancer

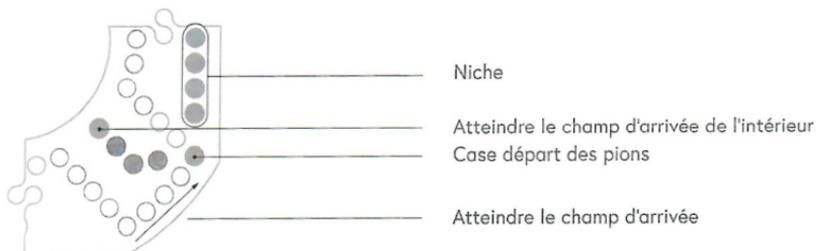
Chaque carte doit être jouée et le joueur doit avancer ses pions en fonction

de la valeur de cette carte. L'obligation d'avancer peut engendrer des manœuvres désavantageuses. Si par exemple, vous avez besoin d'un CINQ pour atteindre le champ d'arrivée mais que votre prochaine carte est un SIX, votre pion doit faire un tour d'honneur.

Atteindre le champ d'arrivée

Pour atteindre le champ d'arrivée, le pion doit avoir touché sa case départ au moins deux fois, en avançant ou en reculant. Dans le champ d'arrivée, il n'est pas possible d'aller en arrière ou de dépasser. Le champ d'arrivée est rempli de l'intérieur vers l'extérieur. La carte SEPT est très utile pour atteindre le champ d'arrivée. En effet, le SEPT peut être divisé en n'importe quel nombre de pas.

Atteindre l'arrivée en premier avec la carte quatre



1^{er} coup: aller à la case départ avec un AS, un ROI ou un JOKER.

2^{ème} coup: reculer de quatre cases avec un QUATRE.

3^{ème} coup: atteindre le champ d'arrivée avec un CINQ, un SIX,
un SEPT ou un HUIT.

Si le pion est positionné à une, deux, trois ou quatre cases de la case départ, il vaut mieux reculer avec le QUATRE. Ainsi, à votre prochain tour, vous avancez directement dans le champs d'arrivée depuis (ou en passant par) la case départ.

Cube

Le cube complète Brändi Dog idéalement. Il est passé avec le pile de cartes. Il marque le distributeur et indique combien de cartes seront distribuées dans le prochain tour. Nombre de points = nombre de cartes.

L'équipe la plus forte l'emporte

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions dans le champ d'arrivée, il aide son partenaire de jeu. Il est possible de diviser un SEPT en plusieurs fractions pour que le dernier pion atteigne le champ d'arrivée. La valeur restante peut servir à faire avancer un pion du partenaire. Le joueur sans pions en jeu continue à recevoir des cartes et joue avec les pions de son partenaire pour la victoire. Il est essentiel pour les deux partenaires de bien anticiper lors de cette phase finale.

Pour placer le dernier pion sur le champ d'arrivée, le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes. Cependant, la dernière carte utilisée doit correspondre au nombre de pas nécessaires. Ainsi, il est possible que ce pion doive faire plusieurs tours d'honneur avant que la valeur de la carte soit la bonne.

Variantes du jeu

- La règle canadienne du 7 est une variante intéressante qui revalorise le jeu en équipe. Avec cette règle, il est possible de jouer les pions de son partenaire avec toutes les cartes 7 pendant toute la partie.
- Interdit d'utiliser le JOKER pour que le huitième pion atteignent le champ d'arrivée. L'équipe en retard a ainsi de meilleures chances de se rattraper.

Règles particulières pour 2, 3 et 5 joueurs

Les règles décrites ici font l'objet des modifications et ajouts suivants.

- Chaque joueur joue avec 4 pions. Trois pions sont placés dans la niche et un pion sur la case départ.
- Echange de cartes: au début de la partie, chaque joueur tire une carte de son choix à son voisin de droite.
- Avec la carte SEPT, il est possible de bouger et manger tous les pions. Cela permet de supprimer le blocage à la case départ.
- Avec la carte DEUX, il est possible de soit avancer normalement, soit piocher la carte d'un adversaire. Le DEUX perd alors sa valeur et doit être posé au

- centre du jeu, puis c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il y a donc des joueurs qui jouent plus souvent que d'autres.
- Le joueur qui met ses 4 pions sur le champ d'arrivée en premier a gagné.

Valeur des cartes



As
placer sur la
case départ -
avancer d'1 ou
de 11 cases



Dame
avancer
de 12 cases



Roi
placer sur la
case départ
ou avancer
de 13 cases



Carte 4
avancer ou reculer
de 4 cases



Valet

avec le valet, il faut échanger un de ses pions avec le pion d'un adversaire ou de son partenaire.



Cartes de numéro

Nombre de points avancer



Joker

valeur au choix



Carte 7

Le 7 peut être divisé en n'importe quel nombre de pas en avant pour ses pions (p. ex. 5+2).

Les 7 pas doivent être faits. Tous les pions qui sont dépassés par le 7 doivent retourner dans la niche. (Exception variante du jeu page 33)