

Turnierregeln Dog & Dine



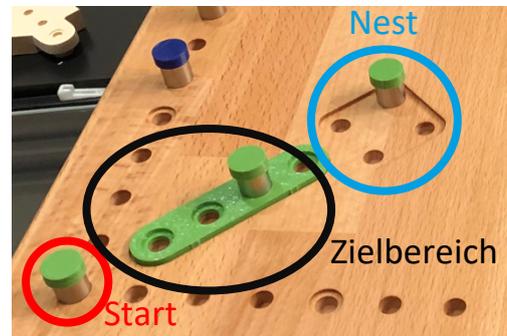
Spielverlauf

1. Runde	6 Karten werden verteilt
2. Runde	5 Karten werden verteilt
3. Runde	4 Karten werden verteilt
4. Runde	3 Karten werden verteilt
5. Runde	2 Karten werden verteilt

Die Reihenfolge beim Ausspielen der Karten wird immer so wiederholt. Der/die Karten-Geberin und der/die Ausspielende der Karten wechselt nach jeder Runde. Vor Beginn jeder Runde wird unter den Teams 1 Karte getauscht. Kartenmischen erst nachdem der Kartenstock aufgebraucht ist.

Kartenwerte

ASS	1 Punkt vorwärts oder 11 Punkte vorwärts oder Start
KÖNIG	13 Punkte vorwärts oder Start
DAME	12 Punkte vorwärts
BUBE	2 Spielfiguren austauschen, genau eine davon muss eine eigene Spielfigur sein. Zum 1. Mal auf der Startposition, im Nest oder im Zielraum befindende Spielfiguren können nicht ausgetauscht werden.
ZEHN	10 Punkte vorwärts
NEUN	9 Punkte vorwärts
ACHT	8 Punkte vorwärts
SIEBEN	7 Punkte vorwärts Aufteilung der 7 Punkte auf beliebig viele eigene (nicht Teampartner**) Spielfiguren möglich. Auch beim Überholen wird geschlagen (auch eigene Spielfiguren!). ** Ausnahme: Wenn alle eigenen Spielfiguren im Zielbereich sind, müssen gegebenenfalls verbleibende Punkte mit den Spielfiguren des Teampartners gefahren werden)
SECHS	6 Punkte vorwärts
FÜNF	5 Punkte vorwärts
VIER	4 Punkte vorwärts oder 4 Punkte rückwärts (Spielfiguren im Zielbereich dürfen nicht rückwärts gefahren werden)
DREI	3 Punkte vorwärts
ZWEI	2 Punkte vorwärts
JOKER	Der Joker kann jeden der oben erwähnten Kartenwerte annehmen. Mit einem Joker darf das Spiel beendet werden.



Punktewertung

Sieg innerhalb von 30 Minuten (nur Sieger Team)	2 Punkte
Pro eigener Spielfigur im Zielbereich (beide Teams)	1 Punkt
Pro gegnerische Spielfigur im Nest (nur Sieger Team)	½ Punkt
Bessere Klassierung bei Spielabbruch nach 30 Minuten (nur besser klassiertes Team)	1 Punkt
Pro eigener Spielfigur im Zielbereich (beide Teams)	1 Punkt
Pro gegnerische Spielfigur im Nest (beide Teams)	½ Punkt

Bestimmung Besserklassierung bei Spielabbruch

1. Mehr Spielfiguren im Zielbereich
2. Weniger Spielfiguren im Nest
3. Kleinere Distanz zum Zielbereich