Brändi DOG

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu
Regole del gioco
Reglas
del juego

Brändi®

Reglas del juego

9+
edad

2–6
jugadores

30–50
min.

Accesorios del juego
- 4 tableros de juego de madera
  (cada uno con casillas rojas, azules, amarillas y verdes)
- 2 barajas de 55 cartas cada una
- 1 juego de 24 canicas (4 rojas, 4 azules, 4 verdes,
  4 amarillas, 4 blancas y 4 negras)
- 1 dado
- 1 reglas del juego

0-3

¡Atención!
No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia por atragantamiento con piezas pequeñas. Guarde estas indicaciones para una posible correspondencia.

Idea y objetivo del juego

En general, juegan a Brändi Dog cuatro personas. Dos personas forman un equipo y juegan juntas (excepción: véase „Reglas especiales para 2, 3 y 5 jugadores "). Como en el parchís, se trata de sacar las propias canicas de su casa y llevarlas desde el inicio hasta la meta. Pero este juego es mucho más apasionante, pues aquí no solo es cuestión de suerte, sino sobre todo, también de táctica y estrategia. Durante el juego, el jugador recibe el apoyo de su compañero, y el adversario puede enviarle las canicas de vuelta a casa. Las canicas avanzan en función del valor de las cartas. No es posible ganar como jugador individual. Una vez que un jugador ha puesto todas sus canicas en la meta, ayuda a su compañero a hacer lo mismo. El equipo ganador es el que logra poner primero sus ocho canicas en la meta.

El Brändi Dog es apto para jugar torneos.
Se juega según las reglas generales vigentes.

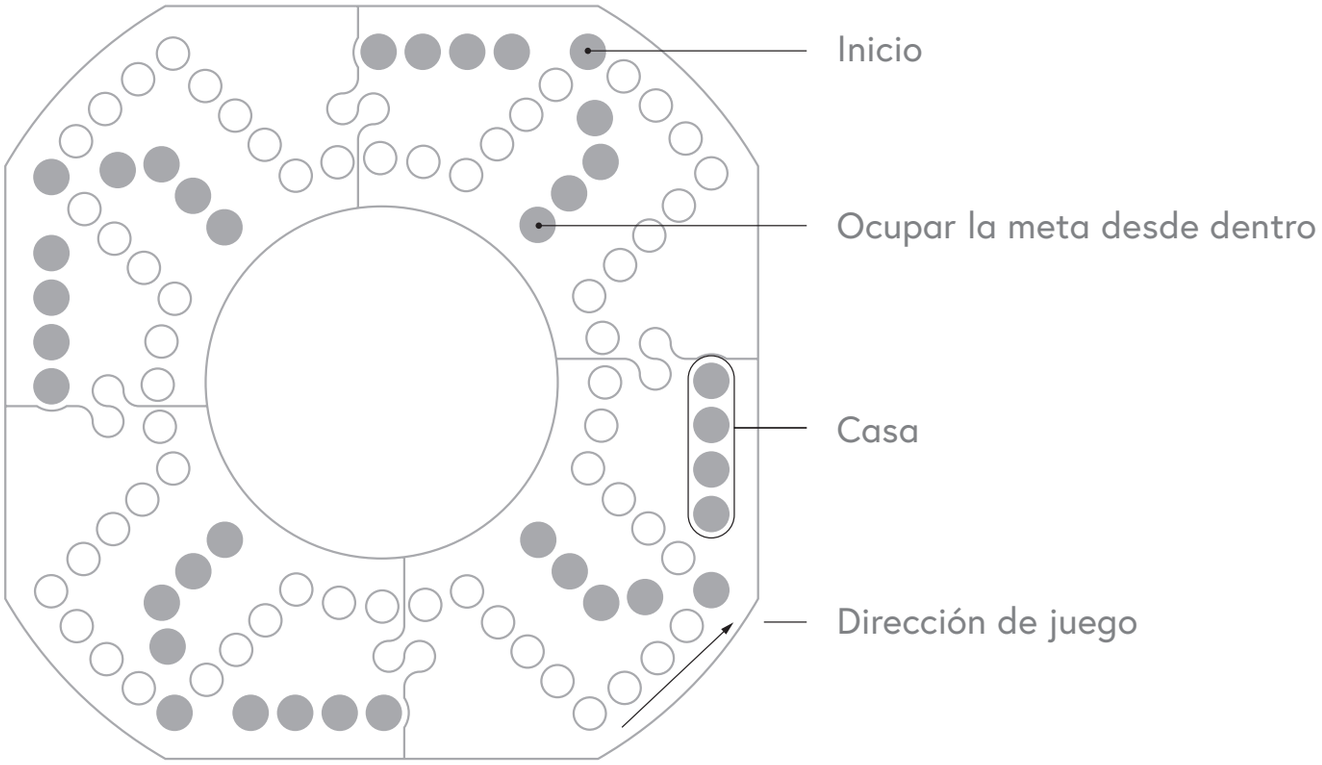
Set de ampliación

Como accesorio opcional, hay disponible un set de ampliación. Con él pueden participar en el juego seis personas. Los grupos pueden dividirse en dos equipos de tres o tres equipos de dos jugadores. Pruebe qué variante le resulta más divertida.

Cartas

Los valores de las cartas aparecen indicados en las páginas 58/59 o en la guía rápida. En algunos casos, estos pueden repartirse en distintas jugadas. Gana quien tiene buenas cartas, las distribuye de manera inteliegente e interactúa hábilmente con su compañero. Está prohibido asesorarse y revelarse mutuamente los valores de las cartas durante todo el juego.

Principio del juego



Inicio del juego

Los dos miembros de un equipo, que juegan juntos, se sientan en diagonal el uno frente al otro. Cada jugador tiene sus cuatro canicas en su casa. Se mezclan las dos barajas de 55 cartas cada una. El mazo de cartas se va pasando de mano en mano en cada ronda al jugador siguiente para que este las reparta. El jugador encargado de repartir las cartas lo hará en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

1ª ronda: 6 cartas
2ª ronda: 5 cartas
3ª ronda: 4 cartas
4ª ronda: 3 cartas
5ª ronda: 2 cartas

Después, se vuelve a empezar con 6 cartas, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, etc.

Los jugadores toman sus cartas. En cada ronda, los compañeros de un equipo se intercambian una carta tapada. Está prohibido mirar la carta recibida del compañero antes de que este haya tomado a su vez una carta. Las cartas que se intercambian es permitir movimientos inteligentes en el juego. Si, por ejemplo, su compañero sigue teniendo todas sus canicas en su casa, ayúdele a salir con un REY, un AS o un JOKER.

La persona a la derecha del encargado de repartir las cartas comienza el juego.

Pone una carta destapada en el centro del tablero de juego y avanza con su canica según el valor de la carta.

El turno para para jugar pasa después al siguiente jugador, y así sucesivamente; la ronda termina cuando todos los jugadores han colocado todas las cartas. Si un jugador ya no puede desplazarse porque los valores de sus cartas no le permiten avanzar, pasa y no juega en esa ronda. Sus cartas ya no son válidas y debe ponerlas en el centro del tablero de juego.

En cada ronda comenzará una persona distinta; el turno de comenzar pasa de una persona a la siguiente en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Cómo salir de la casa

Con las cartas AS, REY o JOKER, usted podrá sacar una canica de su casa y ponerla en la casilla de inicio. Las canicas que salen de la casa a la casilla de inicio bloquean el paso a todas las demás canicas (también a las propias). Además, está canica estará protegida y no podrá ser enviada de vuelta a casa.

Enviar a casa una canica al entrar en la misma casilla

Si hay dos canicas en la misma casilla, incluso si son dos propias, la que se encontraba primero en la casilla debe regresar a su casa. Si una canica vuelve a la casilla de inicio en su camino a la meta, no bloquea el paso y puede

ser cambiada o enviada de vuelta a su casa. Las canicas que ya estén en la meta no podrán ser devueltas a su casa.

Enviar canicas de vuelta a casa al adelantar con el SIETE

Si una canica, incluso una propia, es sobrepasada por un «SIETE entero o dividido», debe regresar a su casa.

Sobrepasar canicas

Las canicas que pasen de la casa a la casilla de inicio no podrán ser sobrepasadas (bloqueo). En los demás casos, está permitido sobrepasar canicas.

Cambios

Si sale una JOTA, el jugador deberá cambiar una de sus canicas por otra de un adversario o de su compañero, incluso si resulta desfavorable.

Las canicas que se encuentran por primera vez en su propia casilla de inicio, en la meta o aún en su casa no pueden cambiarse.

Si solo las canicas de un mismo jugador están en camino y él no tiene ninguna otra opción de juego, puede jugar al final la JOTA sin que esto tenga efecto alguno.

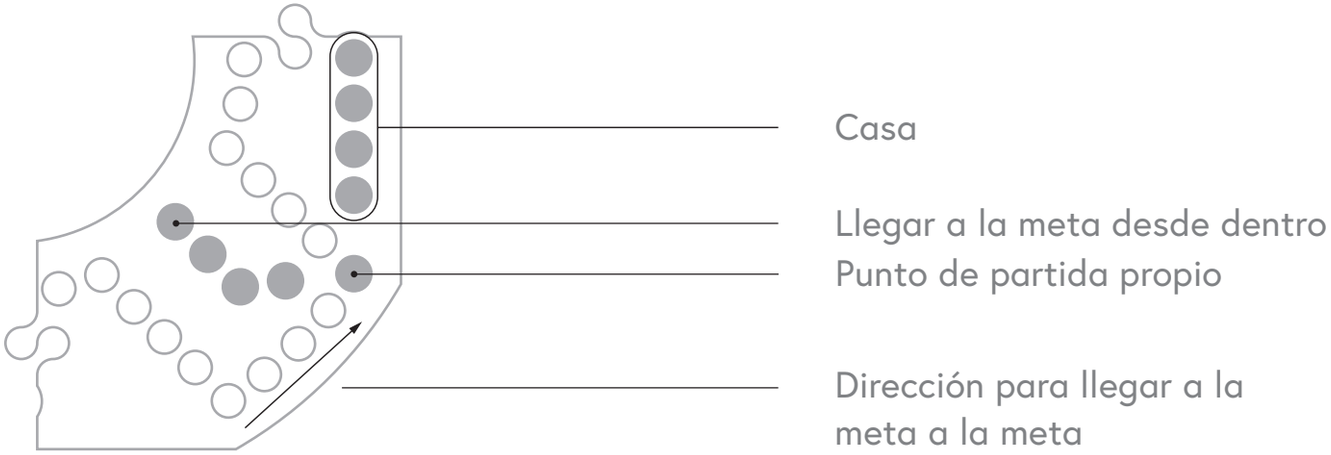
Obligación de mover

Hay que jugar todas las cartas y avanzar con las canicas en función del valor de las cartas. Debido a la obligación de avanzar, es posible que usted deba hacer movimientos que le perjudiquen. Si para llegar a la meta necesita, por ejemplo, un CINCO, pero su siguiente carta es un SEIS, su canica deberá dar una vuelta de honor.

Llegada a la meta

Para llegar a la meta, una canica debe haber tocado su casilla de inicio al menos dos veces, avanzando o retrocediendo. En la meta no está permitido saltar o retroceder. La meta se ocupa desde dentro hacia fuera. La carta SIETE es especialmente útil para llegar a la meta, porque se puede dividir en los valores individuales deseados.

Llegar más rápido a la meta con el CUATRO



1° movimiento: pasar a la casilla de inicio con un AS, REY o JOKER.
2° movimiento: retroceder cuatro casillas con un CUATRO.
3° movimiento: alcanzar la meta con un CINCO, SEIS, SIETE u OCHO.

Si la canica se encuentra a una, dos, tres o cuatro casillas de la casilla de inicio, merece la pena retroceder con el CUATRO. En el siguiente movimiento, usted puede avanzar o llegar directamente a la meta a partir de la casilla de inicio.

Dado

El dado es el complemento ideal del Brändi Dog. Se va pasando de un jugador a otro con el mazo de cartas. Marca a la persona que debe repartir las cartas e indica cuántas cartas tienen que repartirse en la siguiente ronda.
Número de puntos = número de cartas.

Gana el equipo más fuerte

Cuando un jugador ya tiene todas sus canicas en la meta, ayuda a su compañero. Un SIETE puede dividirse en distintas fracciones para permitir a la última canica llegar a la meta. Los puntos restantes no utilizados podrán usarse después para hacer avanzar una canica del compañero. El jugador sin canicas sigue recibiendo cartas y juega para ganar con las canicas de su compañero. En la fase final es muy importante que ambos compañeros planifiquen las jugadas.

Para llevar la última canica a la meta , el jugador no está obligado a utilizar todas sus cartas. Pero el valor de la última carta utilizada debe corresponder al número de pasos necesarios. Por ello, puede suceder que esta canica tenga que dar varias vueltas de honor hasta que el número de puntos coincida.

Variantes del juego

- La regla canadiense del 7 es una variante interesante para dar más valor al juego en equipo. Según esta regla, durante todo el juego con las cartas SIETE se puede jugar adicionalmente con las canicas del compañero con todas las cartas 7.
- Prohibir que entre en la meta la octava canica con el JOKER. El equipo que se encuentra en desventaja obtendrá así más oportunidades de recuperarse.

Reglas especiales para 2, 3 y 5 jugadores

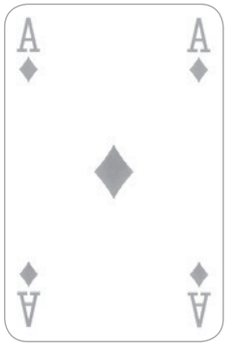
Son posibles las siguientes modificaciones o adiciones con respecto a estas reglas.

- Cada jugador juega con 4 canicas. Tres canicas se quedan en casa y una se pone directamente en la casilla de salida.
- Intercambio de cartas: al principio de la ronda, cada jugador elige una des sus cartas y se la da al jugador a su derecha.
- Con el SIETE es posible desplazarse y comer con todas las canicas del tablero. Se puede eliminar así un bloqueo en la casilla de inicio.
- Con el DOS se puede avanzar normalmente o tomar una carta de un

adversario. El DOS se coloca entonces sin ningún efecto en el centro y el turno pasa al jugador siguiente. En ese caso, habrá jugadores que juegan más a menudo que otros.

- Gana el primer jugador que lleva sus 4 canicas a su meta.

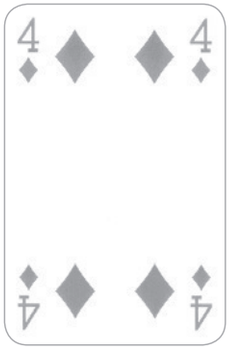
Valores de las cartas



As
Inicio o avanzar
1 casilla / 11 casillas

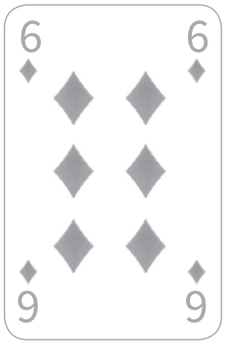
Dama
Avanzar 12 casillas

Rey
Inicio o avanzar
13 casillas



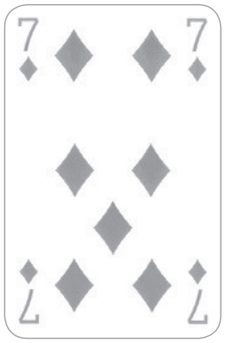
Carta 4
Avanzar o retroceder
4 casillas

Jota
Cambiar una de las canicas propias por otra de un adversario o del compañero



Cartas con números
Avanzar ese número de casillas

Joker
Inicio o el uso que se desee



Carta 7
Puede dividirse para avanzar el número de casillas deseado con las canicas propias o las del compañero (regla canadiense). Se deben avanzar los 7 pasos. Todas las canicas sobrepasadas por un 7 deben volver a su casa (excepción: variante del juego de la página 57).

Brändi Dog Spielanleitung, de, en, fr, it, es, REV-10, Stiftung Brändi, Kriens

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch Brändi DOG können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch You can buy Brändi DOG in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch Vous pouvez acheter le jeu de Brändi DOG dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf Produkte
Bürgenstrasse 12
6002 Luzern

T +41 41 349 02 19
verkauf@braendi.ch

SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch