

4. Werdenberger Dog-Meisterschaft 2027

Powered by Rheintal-Speeders

Spielregeln

Spieldauer:

- Es werden 6 Partien gespielt.
- Die Spieldauer für eine Partie beträgt 25 Minuten.
- Ausgeteilte Karten werden zu Ende gespielt.

Spielvorbereitung:

- Das Spiel beginnt mit **6 verteilten Karten**, danach in jeder Runde eine weniger **bis runter auf 2 Karten**. Dann beginnt es wieder mit sechs Karten, usw.
- Vor **jeder Runde** wird mit dem Partner verdeckt eine **Karte getauscht**.

Start:

- Mit den Karten **ASS**, **KÖNIG** oder **JOKER** kann eine **Murmel aus dem Zwinger** geholt werden.
- Ist die Murmel das erste Mal nach dem Zwinger auf dem eigenen Startfeld, ist für alle Murmeln dahinterkommend der Durchgang gesperrt (**Blockade**).
- **Diese Murmel** ist zudem **geschützt** und kann weder heimgeschickt noch weggetauscht werden.

Heimschicken:

- Kommen zwei Murmeln auf das **gleiche Spielfeld**, muss die Murmel, die zuerst da war in den Zwinger zurück.
- Das Gleiche gilt, wenn eine Murmel mit einer «ganzen» oder «aufgeteilten» **7 überholt** wird.

Zieleinlauf:

- Das Ziel darf nur **vorwärts** betreten werden.
- Die Murmeln im Ziel müssen **aufrücken** und dürfen **nicht übersprungen** werden.
- Die **8. und letzte Kugel** des Teams, darf **nicht** mit dem **JOKER** ins Ziel.

Die Karten:



Ass
Start oder 1/11 Punkte vorwärts



König
Start oder 13 Punkte vorwärts



Dame
12 Punkte vorwärts



Junge
Eine eigene Murmel mit einer vom Gegner oder Partner tauschen.



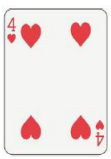
Joker
Start oder Einsatz nach Wunsch



Zahlenkarten
Anzahl Punkte vorwärts



Karte 7
Kann auf die eigene und/oder auf die Murmel des Partners in beliebigen Schritten, mit beliebig vielen Murmeln vorwärts aufgeteilt werden. Alle 7 Punkte müssen ausgefahren werden. Alle Murmeln die von der 7 überholt werden, müssen zurück in das Haus. (Kanadische Regel)



Karte 4
4 Punkte vor- oder rückwärts