

Johannes Schmidauer-König

# DOG

## Royal



1 Il regolamento



# DOG

## Royal

UN AFFASCINANTE  
GIOCO A  
SQUADRE DI  
JOHANNES  
SCHMIDAUER-  
KÖNIG PER  
2-6 GIOCATORI.

### AVVERTENZA:

Il gioco DOG (numero di articolo 49201) gode già da molti anni di una fama crescente. Se non conoscete ancora DOG, vi consigliamo di giocare le prime partite senza le regole di "Royal" riportate alla fine del regolamento. In tal modo potete giocare a DOG in una nuova versione base e imparare gradualmente tutti gli elementi. Se invece avete già giocato a DOG, basta leggere le regole modificate della variante "Royal" e la descrizione delle carte nuove (contrassegnate col rosso). A parte il 7 e il jolly, anche in DOG Royal sono comprese tutte le carte del DOG originale.



### Materiale per il gioco

- 1 tabellone
- 110 carte da gioco (sempre 10x 11 e 13, sempre 7x 2, 3, 4, 5, 6, 1-7, 8, 9, 10, 12, = e cambio, 6x magneti)
- 24 segnalini (4 figure (re, cavaliere, borghese e buffone di corte) per ogni colore)

### Scopo del gioco

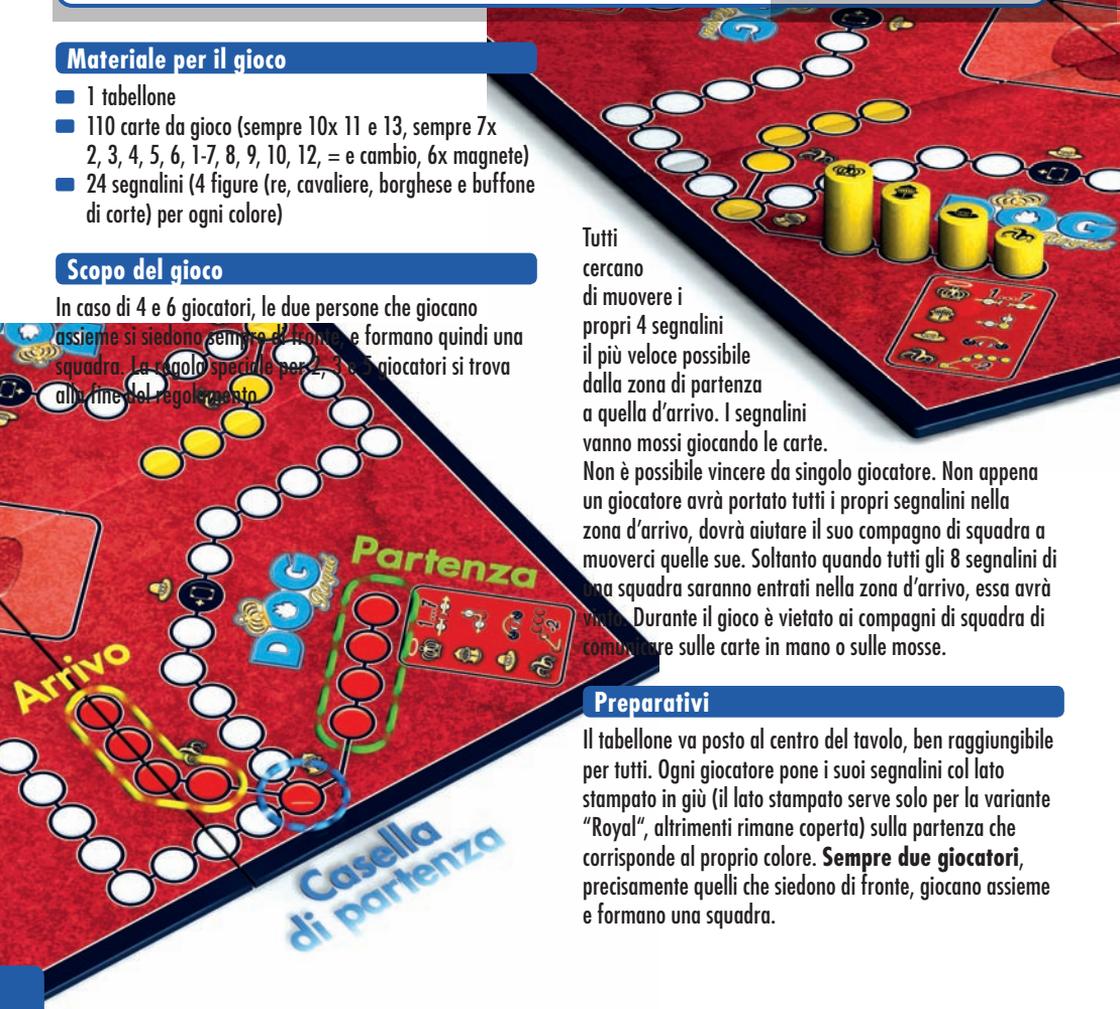
In caso di 4 e 6 giocatori, le due persone che giocano assieme si siedono sempre al tavolo e formano quindi una squadra. La regola speciale per 2, 3 e 5 giocatori si trova alla fine del regolamento.

Tutti cercano di muovere i propri 4 segnalini il più veloce possibile dalla zona di partenza a quella d'arrivo. I segnalini vanno mossi giocando le carte.

Non è possibile vincere da singolo giocatore. Non appena un giocatore avrà portato tutti i propri segnalini nella zona d'arrivo, dovrà aiutare il suo compagno di squadra a muoverci quelle sue. Soltanto quando tutti gli 8 segnalini di una squadra saranno entrati nella zona d'arrivo, essa avrà vinto. Durante il gioco è vietato ai compagni di squadra di comunicare sulle carte in mano o sulle mosse.

### Preparativi

Il tabellone va posto al centro del tavolo, ben raggiungibile per tutti. Ogni giocatore pone i suoi segnalini col lato stampato in giù (il lato stampato serve solo per la variante "Royal", altrimenti rimane coperta) sulla partenza che corrisponde al proprio colore. **Sempre due giocatori**, precisamente quelli che siedono di fronte, giocano assieme e formano una squadra.



## Svolgimento del gioco

Si sceglie dunque un giocatore per mischiare le carte. Egli le mischia coscienziosamente e dà a ogni giocatore 5 carte coperte. Infine passa per il prossimo round il mazzo di carte al suo vicino a sinistra, il quale lo accantona. Dopo aver spartito le carte, i compagni di squadra si scambiano, in modo coperto, una carta ciascuna. Questa nuova carta può essere guardata soltanto dopo aver passato una carta coperta al proprio compagno. I compagni di squadra dovrebbero sfruttare questo scambio per aiutarsi a vicenda. Se p. es. un giocatore non ha ancora nessun segnalino in pista, è utile se il suo compagno gli passi una carta partenza.

All'inizio della partita i giocatori possono inoltre porre ciascuno un suo segnalino sulla propria casella di partenza.

Il giocatore col mazzo di carte davanti a sé comincia la partita, ponendo in modo aperto una delle sue carte in mano al centro del tavolo e muovendo il suo segnalino secondo le indicazioni della carta. Il giocatore **non pesca nessuna carta nuova** dal mazzo! Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario, ecc. Se un giocatore non può muovere nessuno dei suoi segnalini, deve mostrare le sue carte agli altri. Queste carte scadono e vanno poste sotto il mazzo scarto. Il giocatore è eliminato dall'attuale round. Un round termina, non appena tutte le carte siano state giocate oppure scartate.

Nel secondo round, il giocatore col mazzo di carte distribuisce altre 5 carte a ogni giocatore e passa il mazzo al suo vicino a sinistra, al quale tocca cominciare questo nuovo round. Da un round all'altro, il compito di distribuire le carte e di cominciare il round passa da una persona all'altra, sempre in senso orario. Se il mazzo di carte non dovesse più contenere carte sufficienti per tutti, si mischia il mazzo scarto e lo si usa come nuovo mazzo di carte.

Dopo ogni distribuzione delle 5 carte all'inizio di un round, ogni giocatore passa una carta al suo compagno, facendola scivolare in modo coperto da sé a lui.

## Casella di partenza

Per spostare un segnalino dalla zona di partenza sulla casella di partenza serve una carta partenza (carta col simbolo ◀). Un segnalino che si ferma sulla casella di partenza dello stesso colore **blocca sia i propri segnalini, sia quelli avversari**, indifferente dal fatto se sia appena uscito dalla zona di partenza o se abbia già percorso l'intera pista.

Un segnalino che si trova sulla sua casella di partenza (cioè dello stesso colore) è **protetto e non può essere battuto o scambiato. Esso non può essere sorpassato da nessun altro segnalino (né proprio, né avversario).**

## Muovere e battere

I segnalini vanno mossi giocando le carte. Se un giocatore gioca p. es. un 5, egli deve fare avanzare uno dei suoi segnalini di **precisamente** 5 caselle in senso orario. Nella propria mossa si possono saltare i propri segnalini e quelli degli altri (eccezione: caselle di partenza bloccate e caselle d'arrivo), bisogna però contare anche la casella saltata.

Su ogni casella può fermarsi soltanto un segnalino. Se la mossa di un giocatore termina su una casella già occupata da un altro segnalino, questi è battuto (anche se appartiene allo stesso giocatore) e va riposto nella zona di partenza.

## Obbligo di muovere

Ogni carta **deve essere eseguita per intero**. Non è possibile fare scadere dei punti. Può quindi benissimo succedere che un giocatore, che p. es. con soli 5 passi potrebbe entrare nella zona d'arrivo, ha soltanto carte più alte in mano e quindi dovrà muovere oltre l'arrivo e fare un nuovo giro completo col suo segnalino. Per principio si possono muovere soltanto i propri segnalini.

## Arrivo

Nella zona d'arrivo i segnalini sono protetti. Qui non si può né saltare, né battere o muovere indietro.

**avanti, passando per la casella di partenza.** Ciò però non può mai avvenire **direttamente dalla casella di partenza**, anche se il segnalino ha già percorso l'intera pista.



## Carte col fondo blu

Con tutte le carte col fondo blu il segnalino avanza secondo il numero indicato.



## Carte col fondo rosso o verde e le loro funzioni speciali



Con tali carte il segnalino avanza fino a 7 caselle.



Questa è una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. Alternativamente egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 1 casella oppure di 11 caselle.



Si tratta di una **carta di partenza** con la quale il giocatore può muovere un segnalino dalla sua zona di partenza sulla casella di partenza. **Alternativamente** egli può anche fare avanzare un suo segnalino di 13 caselle.

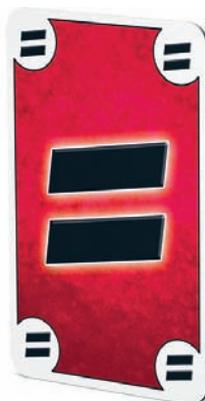


**Cambio:** con questa carta il giocatore **deve cambiare** un suo segnalino con uno del suo avversario o compagno, anche se ciò comporta uno svantaggio. I segnalini protetti (segnalini sulla casella di partenza dello stesso colore) o quelli già entrati nella zona d'arrivo non possono essere cambiati. Se in pista vi sono soltanto i propri segnalini o quelli protetti, questa carta non può essere giocata.



**Magnete:** con il magnete il giocatore attira **un segnalino facendolo avanzare direttamente sulla casella dietro al prossimo segnalino** (non importa di quale colore). Ciò può comportare un notevole avanzamento. Il segnalino deve essere completamente attirato dall'altro segnalino, in modo che si ritrovi direttamente dietro tale segnalino. Non è permesso fermarsi prima. Il magnete può essere **impiegato soltanto sulla pista da percorrere**. Con il magnete il giocatore non può entrare nella zona d'arrivo, risp. far avanzare i segnalini all'interno della zona d'arrivo.

**Copia:** tale carta **copia l'ultima carta giocata** (non la sua funzione appena scelta). Per il giocatore è come se lui stesso avesse giocato la carta appena giocata. Se p. es. una copia è giocata dopo un 1-7 (il giocatore precedente è avanzato di 3 caselle), il presente giocatore può anche avanzare di 1-7 caselle (p. es. 6 caselle). La copia **non vale oltre il round attuale**. Essa non può dunque essere giocata come prima carta di un nuovo round (di 5 carte nuove per ciascuno). Pescando nuove carte sulle caselle speciali (v. regole della variante Royal), può avvenire che verso la fine di un round un solo giocatore possieda carte in mano e che questi li giochi una dopo l'altra, giacché gli altri giocatori non possiedono nessuna carta. In tal caso è possibile che con una copia egli copi una sua carta.





## Gioco di squadra

Dopo che un giocatore ha portato tutti i suoi segnalini nella zona d'arrivo, egli aiuta il suo compagno di squadra, muovendo i segnalini di costui ogni volta che gioca una carta. Il giocatore continua a ottenere nuove carte. La squadra cerca adesso di portare assieme gli ultimi segnalini nella zona d'arrivo. Come durante l'intero gioco, anche nella fase finale vale comunque la regola che tra i due compagni non deve esserci nessuna comunicazione sulle carte in mano o le mosse.

Non appena, dopo una mossa eseguita per intera (è vietato tralasciare dei punti), l'ultimo segnalino di una squadra sia entrato nella zona d'arrivo, si è stabilita la squadra vincitrice. Tutte le carte in mano restanti vanno deposte. Può avvenire che l'ultimo segnalino debba percorrere più giri, prima di entrare nella zona d'arrivo.

## Fine del gioco

La squadra che sarà riuscita per prima a portare tutti gli 8 segnalini nella zona d'arrivo avrà vinto la partita.

## Regola speciale per 2, 3 e 5 giocatori

A parte le regole sovrastanti, vi sono i seguenti cambiamenti e complementi:

- I giocatori non giocano in una squadra, ma ognuno per conto proprio.
- Se un giocatore, a causa delle sue carte in mano, non è in grado di muovere un suo segnalino, egli deve scartare una delle sue carte e prenderne una nuova dal mazzo. Se con la nuova carta non può nemmeno eseguire nessuna mossa, allora deve – invece di eseguire la mossa ordinaria – scartare nuovamente una delle sue carte in mano (affinché tutti abbiano lo stesso numero di carte).
- Scambio delle carte: all'inizio del round ciascuno passa una carta qualunque al suo vicino a sinistra.
- Vince il giocatore che per primo avrà 4 segnalini nella zona d'arrivo.

# Royal

Nella variante "Royal" si gioca con il lato stampato dei segnalini all'insù (re, cavaliere, borghese e buffone). Il numero di carte rimane sempre uguale in ogni round (diversamente da DOG, numero di articolo 9201). All'inizio di ogni round si distribuiscono sempre **5 carte**.

All'**inizio della partita**, precisamente dopo che i compagni di squadra abbiano scambiato le carte, e partendo dal giocatore iniziale, ogni giocatore, in senso orario, pone uno dei suoi segnalini sulla sua casella di partenza. Ciascuno parte dunque con un segnalino sulla propria casella di partenza e con la libera scelta della figura di segnalino. Non bisogna nemmeno rispettare la graduatoria (v. giù). Questa partenza straordinaria vale solo per l'inizio della partita – non più all'inizio dei round successivi.

## Graduatoria

Vi è una graduatoria stabilita tra i singoli segnalini. La figura di grado più alto è il re, seguito dal cavaliere, il borghese e il buffone di corte come figura di grado più

basso. Questa graduatoria è riportata anche sul tabellone. Per principio è sempre permesso muovere qualunque segnalino. Se però un giocatore vuole **sorpassare un altro segnalino**, allora deve **rispettare la graduatoria**. Un segnalino può **sorpassare soltanto le figure dello stesso grado o di grado inferiore**. Un borghese può dunque saltare o altri borghesi, o i buffoni di corte. Per sorpassare le figure di grado superiore bisogna avere una carta verde.



**Con le carte verdi la graduatoria è posta fuori vigore**. In tal modo anche un segnalino di grado inferiore può saltare uno di grado superiore. Una casella di partenza

occupata da un segnalino dello stesso colore continua comunque a bloccare (eccezione: il cavaliere). E anche nella zona di partenza è tuttavia proibito saltare.



3. Ciò può avvenire giocando una carta a rete. Se invece due segnalini (tra i quali la speciale) cambiano posto, il giocatore na carta in più.

## Caselle speciali



Un giocatore che muove attivamente un suo segnalino su una casella speciale (v. immagine a sinistra), può **immediatamente** prendere **una carta ulteriore**

**può essere battuto soltanto da**  
**o vale che ciascun segnalino può**  
**que altro segnalino (anche di grado**

**elle caselle di partenza bloccate:** un  
 o sulla propria casella di partenza può  
 essere battuto da qualunque segnalino in partenza. Ciò  
 significa p.es. che anche un re estraneo sulla mia casella di  
 partenza può essere battuto da un mio buffone che deve  
 partire (ma anche da un mio buffone che ha già percorso  
 l'intera pista). Non è quindi possibile bloccare la casella di  
 partenza di un concorrente.

## Capacità speciali

**Ogni figura possiede una capacità speciale che bisogna usare destramente:**



**Re:** il re, anche se è lento, è relativamente sicuro, perché un re può **essere battuto soltanto da un altro re**. D'altro lato un re può **muovere soltanto con le carte di valore da 1 a 7**. Su tutte le carte con le quali il re non può muovere, è stampata una corona cancellata. Le carte di partenza, il magnete e il cambio possono essere giocati ovvero impiegati con un re. Attenzione: una copia può essere giocata con un re soltanto se anche la carta giocata in precedenza può essere regolarmente giocata con un re.



**Cavaliere:** per il cavaliere le **caselle di partenza** occupate da un segnalino dello stesso colore non rappresentano **nessun ostacolo**. Egli non ci può mettere piede, ma le può saltare. Tuttavia deve anche in tal caso rispettare la graduatoria. Egli può dunque sorpassare un re che sta sulla casella di partenza dello stesso colore, sempre però impiegando una carta verde. Tutte le altre figure su una casella di partenza possono essere battute dal cavaliere con una qualsiasi altra carta blu o rossa (eccezione: il magnete). Il cavaliere è l'unica figura che, entrando nella zona d'arrivo, può saltare anche un segnalino proprio che sta sulla sua casella di partenza.



**Borghese:** se il borghese muove su una casella speciale, egli **può**, dopo aver pescato una carta dal mazzo, saltare **sulla prossima casella speciale** in senso orario che sia **libera**. In tal modo può sorpassare anche i segnalini di grado superiore o saltare le caselle di partenza bloccate.



**Buffone di corte:** il buffone, **quando entra nella zona d'arrivo**, può **tralasciare fino a 2 punti**. Nel corso del gioco invece, mentre sta in pista, il buffone – come tutte le altre figure – non può tralasciare nessun punto.

# DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE!



**DER GENIALE SPIELEHIT!**



Jetzt neu auf [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de):  
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.

