



Ein bissiges Kartenspiel  
von Wolfgang Kramer und  
Michael Kiesling  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

# DOG CARDS



## SPIELMATERIAL

120 Karten (104 Zahlenkarten mit Werten von 1 - 14, 8 Joker und 8 Räuberkarten)

## SPIELZIEL

- **Bei 2 und 3 Spielern:** Als Erster **zwei Reihen** von 1 bis 14 bilden.
- **Bei 4 Spielern:** Die sich gegenüberstehenden Spieler bilden ein Team.  
**Jeder Spieler** eines Teams muss **eine eigene Reihe** von 1 bis 14 bilden.  
Es gewinnt das Team, dem dies zuerst gelingt.

## SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt alle Karten gründlich und legt zunächst eine **offene Reihe mit 13 Karten** in der Tischmitte aus. **Beachte:** Zwischen Karte 5 und 6 und Karte 10 und 11 bleibt ein Platz frei, damit man sich besser orientieren kann. Die Karten in der offenen Reihe stehen allen Spielern zur Verfügung. Dort darf keine Karte an einer Position liegen, die ihrer Zahl entspricht. Ist dies der Fall, kommt die Karte – sobald man dies bemerkt – unter den Nachzugstapel, und es wird eine neue Karte an diese Position gelegt. **Dies gilt während des gesamten Spiels.**

### Beispiel:



**Offene Reihe:** Die Karten an Position 1, 7 und 12 kommen nach dem Aufdecken unter den Nachzugstapel und werden durch neue Karten ersetzt.

Anschließend teilt der Spieler verdeckt Karten an alle Spieler aus. Bei **2 und 3 Spielern** erhält jeder **7 Karten** – bei **4 Spielern** jeder **5 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachzugstapel.

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, muss **eine** der folgenden **fünf Aktionen** ausführen:



### 1. Eine Reihe beginnen bzw. fortsetzen

Der Spieler spielt genau **eine** seiner Handkarten offen aus und beginnt damit vor sich (oder vor seinem Partner) eine Reihe bzw. setzt eine Reihe bei sich oder bei seinem Partner fort. Die erste Karte einer Reihe muss ein „**Start**“-Symbol  haben. Dies ist entweder die „1/11“ oder die „13“. Danach folgen die Karten 2 bis 14. Die Karten können immer nur von links nach rechts aufsteigend angelegt werden. Sie müssen dabei fortlaufend sein, und es darf keine Lücke entstehen.



### Beispiel:

Eine Reihe von 1 bis 7.  
Die „4“ und die „6“ wurden durch Joker ersetzt. Die Karten wurden etwas überlappend gelegt, um Platz zu sparen.

**Beachte:** Eine Reihe ist erst dann komplett, wenn sie aus 14 Karten (1 bis 14) besteht. Eine Reihe kann beliebig viele Joker enthalten. Ein **Joker** kann **jede Zahl außer der 14** ersetzen!

**Zu guter Letzt zieht der Spieler eine neue Karte vom Nachzugstapel.**



### 2. Eine offene Karte aus der Tischmitte kaufen

In der Tischmitte liegen 13 Karten offen aus (siehe Spielvorbereitung). Um von dort eine Karte zu kaufen, muss der Spieler eine seiner Handkarten ausspielen. Ihr Zahlenwert muss der **Position** der Karte entsprechen, die er kaufen möchte. **Beispiel:** Will ein Spieler die Karte an der 5. Position kaufen, muss er eine „5“ ausspielen.

Die ausgespielte Karte kommt auf den Ablagestapel. Die gekaufte Karte aus der Tischmitte wird auf die Hand genommen. Anschließend wird die in der Reihe nun fehlende Karte durch eine neue Karte vom Nachzugstapel ersetzt. Hierbei ist wiederum darauf zu achten, dass die Zahl der neuen Karte nicht ihrer Position in der Reihe entspricht. Sollte das der Fall sein, kommt die Karte unter den Nachzugstapel und die nächste Karte vom Stapel wird in die Lücke eingefügt.



### 3. Eine Sonderkarte ausspielen und ggf. eine Spezial-Aktion ausführen

Die roten Karten sind Sonderkarten. Sie können als ganz normale Zahlen (wie unter 1. beschrieben) in eine Reihe gelegt werden. Einige Sonderkarten verfügen über eine **Spezial-Aktion**, die **alternativ genutzt** werden kann. Wird eine solche Spezial-Aktion genutzt, kommt die Sonderkarte **anschließend auf den Ablagestapel**. **Erklärung der Sonderkarten siehe letzte Seite.**



### 4. Joker-Karte austauschen

Eine bereits ausgelegte Joker-Karte in der Reihe eines Spielers kann von jedem Spieler während seines Zuges ausgetauscht werden. Dazu legt er die entsprechend passende Karte an die Stelle des Jokers und nimmt den Joker auf seine Hand. In obigem Beispiel (unter 1.) kann ein Spieler eine „4“ oder eine „6“ ausspielen, um den entsprechenden Joker auf die Hand zu nehmen. Die „4“ bzw. „6“ werden dann anstelle des Jokers in die Reihe gelegt. Joker in der Tischmitte können nicht ausgetauscht werden, sondern nur wie unter 2. beschrieben gekauft werden.



# 5.

## Karte abwerfen und neue Karte nachziehen

Der Spieler wirft eine Karte auf den Ablagestapel und zieht verdeckt eine neue Karte vom Nachzugstapel.

Nachdem der Spieler eine der 5 möglichen Aktionen durchgeführt hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

## Reihe beenden

Im Spiel zu **zweit** und zu **dritt** kann ein Spieler gleichzeitig maximal **2 Reihen** besitzen. Im Spiel zu **viert** darf jeder Spieler nur 1 Reihe besitzen. Sobald eine Reihe aus 14 Karten besteht, kommen die ersten 13 Karten auf den Ablagestapel. Sollten in der Reihe Joker enthalten sein, so kommen diese auch mit auf den Ablagestapel. Die 14 bleibt als Zeichen, dass eine Reihe bereits komplettiert wurde, vor dem Spieler liegen und kann nicht geklaut werden.

Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel verwendet.

## Das Partnerspiel

Im Spiel zu **viert** spielen die sich jeweils gegenüberstehenden Spieler zusammen und bilden ein Team. Vor Spielbeginn tauschen die Teampartner gegenseitig je eine Karte verdeckt aus. Diese Karte darf erst angesehen werden, wenn die eigene Karte verdeckt zum Partner geschoben wurde. Im gesamten Spiel darf zwischen den Partnern keine Kommunikation über Handkarten oder Spielzüge erfolgen. Beim Partnerspiel können die Spieler eine Karte **in die eigene Reihe oder in die Reihe des Teampartners** legen. Jeder Spieler darf in seinem Zug aber **nur an einer Reihe** anlegen. Hat ein Spieler aus dem Team seine Reihe vollendet, kann er nur noch an der Reihe des Partners anlegen.



## SPIELENDE

### Spielende bei 2 oder 3 Spielern:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine zweite komplette Reihe aus 14 Karten gebildet hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

### Spielende bei 4 Spielern:

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler eines Teams eine komplette Reihe aus 14 Karten vor sich ausliegen hat. In diesem Falle gewinnt dieses Team.



Eine komplette Reihe von 1 bis 14. An den Positionen 1 bis 13 können auch Joker liegen, nicht aber an Position 14.

## ERKLÄRUNG DER SONDERKARTEN:



Mit diesen 2 Karten kann der Spieler eine Reihe beginnen oder sie als „11“ bzw. „13“ in die Reihe legen. Dann zieht er anschließend eine neue Karte vom Nachzugstapel. Die Karten besitzen keine Spezial-Aktion.



Ein **Joker** kann jeden Zahlenwert von 1 bis 13 annehmen. Als 14 ist ein Joker nicht einsetzbar. Es ist **nicht möglich**, durch den Joker eine Spezial-Aktion auszuführen. Mit einem Joker kann ein Spieler eine beliebige Karte aus der Tischmitte kaufen.

### Sonderkarten mit Spezial-Aktionen

(Karte kommt nach Nutzung der Spezial-Aktion auf den Ablagestapel):



Mit der „4“ kann der Spieler, ausgehend von Position 4, eine Karte kaufen die bis zu 4 Positionen plus (bis Position 8) oder minus (bis Position 1) liegt. Das heißt, er kann eine der ersten 8 Karten aus der Tischmitte kaufen und sie auf die Hand nehmen. *Alternativ: Ablage als „4“ in der Reihe.*



Mit der „7“ kann der Spieler die obersten 7 Karten des **Nachzugstapels** ansehen, sich davon eine Karte aussuchen und diese auf die Hand nehmen. Die restlichen 6 Karten werden wieder in **unveränderter Reihenfolge** auf den Nachzugstapel gelegt. *Alternativ: Ablage als „7“ in der Reihe.*



Mit der „14“ kann der Spieler den **Ablagestapel** durchsuchen und daraus eine beliebige Karte auf die Hand nehmen. *Alternativ: Ablage als „14“ in der Reihe. Nur mit einer „14“ kann eine Reihe beendet werden.*



Die **Räuberkarte** ermöglicht es, einem Mitspieler die letzte Karte einer Reihe zu rauben und auf die Hand zu nehmen. Dazu legt er die Sonderkarte auf den Ablagestapel und nimmt die geraubte Karte auf die Hand.

**Hinweis:** Die Karten des Kartenspiels können auch für das DOG-Brettspiel (Artikelnummer 49201) verwendet werden. Wer möchte, kann auch im DOG-Brettspiel die „14“ nutzen, um entsprechend 14 Felder vorwärts zu ziehen oder um den Ablagestapel zu durchsuchen und eine Karte auf die Hand zu nehmen. Allerdings darf dabei keine „14“ aus dem Ablagestapel genommen werden.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

