

Achtung enthält verschluckbare Teile! Nicht für Kinder unter 3 Jahren!



TTG 008-XXL 000049.00    

TTG-008-XXL Tock Tock Dog Game 6 Spieler 

page 1

## Tock Tock Dog Game

### Für 2 bis 6 Spieler

Bei vier Spielern bekommt zuerst jeder Spieler dreizehn Karten zugeteilt (ausgeteilt in Paketen von je fünf-vier-vier Karten). Bei drei Spielern werden jedem Spieler 17 Karten ausgeteilt (ausgeteilt in Paketen von je fünf-vier-vier-vier Karten) die restliche Karte wird verworfen. Bei zwei Spielern erhält jeder 26 Karten (ausgeteilt in Paketen von je fünf-fünf-vier-vier-vier-vier Karten).

Der Wert der Karten ist aufsteigend vom Ass (niedrig) bis zum König (hoch).

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Spielsteine vom Startfeld (mit Nummer 18 der eigenen Farbe) in die vier Zielfelder der eigenen Farbe zu ziehen. Dabei müssen alle Spielsteine einmal den Parcours rundherum ablegen. Um mit einem Spielstein herauszuziehen, muss der Spieler ein Ass oder einen König spielen. Wenn er weder Ass noch König hat, dann muss er eine andere Karte ablegen, darf aber nicht herausziehen, sondern muss eine Runde aussetzen. Kommt ein Spieler auf ein besetztes Feld, so wird diese geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. Der gegnerische Spieler muss sie erneut mit einem Ass oder König ins Spiel bringen. Hat der Spieler mehrere Figuren im Spiel, kann er wählen, mit welcher er ziehen möchte, oder ob er einen neuen Spielstein ins Spiel bringt.

Es gibt Abkürzungen: Sobald ein Spielstein auf einem Feld mit der Nummer 8 stehen bleibt, kann er mit einem Ass, einer 10 oder einem König in die Mitte des Spielbrettes (genannt "Himmel") gesetzt werden. Von dort darf der Spielstein dann auf ein beliebiges Feld mit Nummer 8 gezogen werden.

Erschwert werden kann das Spiel mit folgenden Zusatzregeln: Bei einer Vier muss der Spielstein 4 Felder rückwärts gezogen werden. Mit einer Zehn darf der Spieler den Platz seinem Spielstein mit einem Spielstein eines Gegners tauschen.

Mit einem Buben muss der Mitspieler linkerhand eine Karte ablegen.

### Mannschaftsspiel

Die beiden gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team. Das Team gewinnt, welches sämtliche eigenen Spielsteine in die entsprechenden Zielfelder gezogen haben. Nachdem die Karten verteilt wurden, tauschen die Teammitglieder je eine Karte miteinander aus, ohne dabei sprechen zu dürfen. Sind bereits alle Murmel eines Teammitgliedes in den Zielfeldern, so bewegen beide Teammitglieder die Murmeln des anderen Spielers mit ihren Karten. Auch hier finden keine verbalen taktischen Abgleichungen statt. Jede eigener Spielstein auf dem Spielplan blockiert das Feld. Können keine eigenen Spielsteine wegen solcher Blockade bewegt werden, so muss der Spieler eine Karte ablegen.

Gegnerische Spielsteine können geschlagen werden. Dazu muss man allerdings genau auf das entsprechende Feld gezogen werden. Teammitgliedern ist es freigestellt, ob sie Spielsteine des Partners schlagen wollen oder ob sie stattdessen eine Karte ablegen. Sämtliche Schritte einer Karte müssen aufgebraucht werden. Deswegen muss ein Spieler mit seinen Spielsteinen an seinen Zielfeldern vorbeigehen, wenn er nicht hineinziehen kann. Eine freiwillige Passage an den Zielfeldern vorbei ist allerdings auch erlaubt. Landet eine Figur am Ende eines Zuges auf einem Zielfeld, kann sie zukünftig nur noch innerhalb der Zielfelder gezogen werden.



Achtung enthält verschluckbare Teile! Nicht für Kinder unter 3 Jahren!



TTG 008-XXL 000049.00    

# TTG-008-XXL Tock Tock Dog Game 6 Spieler

page 2

## Zugregeln

Gezogen wird grundsätzlich im UZS – und zwar die dem Kartenwert genau entsprechende Anzahl von Feldern. Etwaige Abweichungen von dieser Regel (bei den Karten 4,7 und 8) werden im nächsten Abschnitt über Sonderkarten erklärt. Gegnerische Kugeln können nur dann geschlagen werden, wenn der Zug mit einer eigenen Kugel genau auf dem Feld endet, auf dem sich eine fremde Kugel befindet. Diese wird aus dem Spiel genommen und in das Vorfeld des betreffenden Spielers zurück gelegt. Eine Kugel kann zu Beginn nur mit einer Eröffnungskarte ins Spiel gebracht werden. Eine Ausnahme hiervon ist nur durch den Einsatz einer Tock-Karte gegeben.

## Kartenwerte und Bedeutungen

2, 3: so viele Felder wie den Kartenwert ziehen.

4: vier Felder zurückziehen.

5, 6: so viele Felder wie den Kartenwert ziehen.

7: Sieben Schritte können auf mehrere Figuren verteilt werden, so dass man beispielsweise im Ziel ein Feld und die restlichen Bewegungspunkte mit einer anderen Murmel zieht. In den Zielfelder kann eine Murmel in beide Richtungen bewegt werden.

8, 9, 10: den Kartenwert voraus.

Bube: Elf Felder ziehen oder zwei Figuren auf dem Spielfeld tauschen (eine dieser Figuren muss eine eigene sein).

Dame: Zwölf Felder ziehen.

König: Dreizehn Felder ziehen oder eine Figur aus dem eigenen Lager auf das Startfeld versetzen.

Ass: Ein Feld voraus oder eine Figur aus dem Lager auf das Startfeld setzen.

Manchmal wird auch mit Jokern gespielt, die als Ersatz einer beliebigen Karte eingesetzt werden dürfen.

Die ausgespielten Karten werden in der Mitte des Spielplans offen abgelegt.  
Die Kartenfarbe ist irrelevant.

Sollten noch Fragen offen sein schauen Sie bei uns im Internet vorbei unter dem Tab Lösungen und Spielregeln findest Du auch die für Tock Tock Dog-Game.  
Viel Spass!

