DOG Kids (fémdobozos)

Kinél vannak a legjobb lapok, és ki tudja velük leghamarabb hazavinni az ebeket a kutyaházaikba?

A játék menete:

Válasszatok egy-egy játékosszínt, és helyezzétek az annak megfelelő színű bábukat a kezdőmezőkre. Keverjétek meg a 44 kártyát, és osszatok minden játékosnak 3-at. A megmaradt kártyákból képezzetek egy képpel lefelé lévő húzópaklit a tábla mellett. Az kezdi a játékot, aki a leghangosabban tud ugatni, majd felváltva következtek. Ahhoz, hogy egy figurád játékba kerüljön, ki kell vele lépned a kétszínű kezdőmezőre. Ehhez játssz ki a kezedből a két szín egyikének megfelelő színű kártyát. A kijátszott kártyákat mindig helyezzétek egy dobópakliba, majd húzzatok is egyből egy új kártyát a húzópakliból, hogy ismét 3 kártya legyen a kezetekben.
Ha már áll egy figurád a kezdőmezőn, a kezedben lévő kártyák egyikével tudod az óramutató járásával megegyező irányban tovább mozgatni a pályán.

Milyen kártyákat tudtok kijátszani:

- egyszínű kártyák: A kiválasztott figurádat a következő, kártyával megegyező színű mezőre helyezd.
- dupla lépéses kártya (két mancs szerepel rajta): A kiválasztott figurádat a következő szabad, kártyával megegyező színű mező utáni ilyen színű mezőre helyezd. Ennek a mezőnek nem kell szabadnak lennie.
- kétszínű kártyák: A kiválasztott figurádat a következő, a kártyán szereplő két szín egyikével megegyező színű mezőre helyezd.
- cserebere kártyák: A kiválasztott figurádat kicserélheted bármelyik már vagy még játékban lévő figurával. A te figurádnak is játékban kell lennie!
- csont kártyák: A kiválasztott figurádat a következő szabad csontot ábrázoló mezőre helyezd. A csontot rágcsáló kutyákat nem szabad megzavarni, így az elfoglalt csontos mezőket át kell ugrani.

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz kártyát kijátszani, el kell dobnod mind a három lapodat, hogy újakat húzz helyettük. Ha elfogyna a húzópaklitok, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek belőle egy új húzópaklit.

A kilökés szabálya: Ha olyan mezőre lépsz, ahol már van egy másik játékos figurája, azt kilököd a játékból. A már célba ért, vagy éppen csontot ábrázoló mezőn álló figurák kivételt képeznek ez alól. A kilökött figura visszakerül a kezdőterületre, és újra játékba kell hozni. Amennyiben a saját figurádat löknéd ki a játékból, átugorhatod ezt a mezőt, és a következő megfelelő színű mezőre léphetsz.

Aki mindhárom kutyáját (figuráját) bejuttatta a célba, megnyeri a játékot. Ahhoz, hogy egy figura beléphessen a célba, ki kell játszani hozzá a célmezők egyikével megegyező színű kártyát.

Csapatjáték 4 profi játékos számára (6 éves kortól ajánlott):

Ha szeretnétek, játszhatjátok a játékot 2 csapatként is, akik egymással versengve próbálják mind a 6 kutyát bejuttatni a célba.

Kártyacsere: A játék elején, miután megkaptátok a 3-3 kártyátokat, kicserélhettek 1 kártyát a csapattársatokkal, hogy könnyebben tudjatok kilépni a kezdőmezőtökre. Amennyiben a játék során 3 új lapot húztok a régiek helyett, szintén cserélhettek 1 lapot a társatokkal.

Ha a csapattársatok figuráját kellene kilöknötök egy mezőről, kezeljétek úgy, mintha a saját figurátok lenne, és ugorjátok át azt a mezőt.

Amennyiben a saját figuráid már beértek a célba, a kártyáiddal segítheted a csapattársadat célba érni. Amikor a te köröd következik, a kártyáiddal a szabályoknak megfelelően mozgathatod a csapattársaid figuráit.
Amennyiben a csapat mind a 6 kutyája beért a célba, megnyertétek a játékot.