



## **Brändi DOG – Turnier „Zug Westwind“**

**2. November 2024 / 13:30 Uhr**

### **Teilnahmebedingungen:**

- Spielberechtigt sind alle Personen ab 10 Jahren
- Es können sich max. 16 Teams anmelden (Eingang der Anmeldung)
- Gespielt wird im angemeldeten 2er Team nach den Brändi-Dog-Regeln
- Die Spielgebühr wird vor Beginn des Turnieres bar einkassiert.
- Das Turnier geht über 4 Spielrunden à 35 Minuten
- Für die ersten drei Teams gibt es schöne Preise zu gewinnen
- Anmeldeschluss ist der **29. Oktober 2024**

**Startgeld:** Fr. 10.- pro Team

**Freiwilliger kleiner Turnier-Rahmenbeitrag** (bitte bei der Anmeldung erwähnen)

- Etwas Feines für das Nachmittags-Bufferet. Sowohl Süsses als auch Salziges ist willkommen oder Früchte, etc. und / oder:
- Ein kleines Geschenk für den Gabentisch im Wert von ca. 5.- (so könnten am Schluss alle einen Preis mit nach Hause nehmen, was ein schöner Gedanke wäre, :)

**Anmeldung per Mail an** (Bitte Jahrgang von Kindern angeben):

[walter.knoepfel@datazug.ch](mailto:walter.knoepfel@datazug.ch)

Walter Knöpfel, Ammannsmatt 16, 6300 Zug od. 041 741 64 33

Teamname: .....

SpielerIn 1: Name, Vorname .....

SpielerIn 2: Name, Vorname .....

Kontaktadresse: .....

Tel. und E-Mail: .....

Bemerkung: .....

## Spielmodus/ Wertung:

- die Spiele werden immer gleichzeitig gestartet. Dauer 35 Minuten
- es gelten die „Original Brändi Dog Regeln“, also keine Kanad. 7 etc.; der **Zieleinlauf** (vorwärts!) der achten Kugel mit dem Joker ist erlaubt.
  
- Sieg = 2 Spielpunkte & die positive Kugeldifferenz
- Niederlage = 0 Spielpunkte & negative Kugeldifferenz
- nicht fertig gespielt: 1 Spielpunkt, keine Kugeldifferenz
- bei Gleichstand nach vier Runden entscheidet die Kugeldifferenz für die Rangierung
- Berechnung der Wertung: Siegpunkte x 100 + Kugeldifferenz

## Spielregeln für das Brändi-Dog-Turnier Zug Westwind

### Spieldauer:

Die Spieldauer für ein Spiel beträgt 35 Minuten.

### Das Spiel beginnt:

Das Spiel beginnt mit 6 verteilten Karten, danach in jeder Runde eine weniger bis runter zu 2 Karten. Dann wieder Beginn mit 6 Karten.

In jeder Runde wird mit dem Partner verdeckt eine Karte getauscht.

### Start:

Mit den Karten ASS, KÖNIG oder JOKER kann eine Murmel aus dem Zwinger. 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 mit dem JOKER ins Ziel

### Die Karten:

Mit der 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10 kann der Nummer entsprechend vorwärts gespielt werden.

Mit der 4 kann 4 Felder vor- oder rückwärts gezogen werden.

Die Karte 7 kann nur auf die eigene Farbe aufgesplittet werden. (Keine Kanadische 7)

Mit dem Buben wird getauscht. Es kann auch wieder direkt zurückgetauscht werden.

Mit der Dame können 12 Felder vorwärts gezogen werden.

Mit dem König kommt man aus dem Zwinger oder man kann 13 Felder vorwärts rücken

Mit dem Ass kommt man aus dem Zwinger oder kann 1 resp. 11 Felder vorwärts ziehen.