

Das erste Brändi Dog - Turnier in Glattfelden am Freitag, 20. Jan. 23

Spielregeln

| | |
|------------------|--|
| ASS: | Start, 1 oder 11 Punkte vorwärts. |
| KÖNIG: | Start oder 13 Punkte vorwärts. |
| JOKER: | Start oder Einsatz nach Wunsch. Joker darf verwendet werden zum Fertigmachen. |
| JUNGE: | Eigene Murmel mit einer vom Gegner oder Partner tauschen. Stein aus Haus darf nicht getauscht werden. Direktes retour tauschen ist nicht erlaubt. |
| KARTE 7: | Kann nur für die eigenen Murmeln in beliebigen Schritten vorwärts aufgeteilt werden (z.B. 5 + 2), ausser wenn eigene, letzte Murmel ins Haus kommt, dürfen restliche Züge mit Partnermurmeln gefahren werden. Alle 7 Punkte müssen gefahren werden. Alle Murmeln, die von der 7 überholt werden, müssen zurück in den Zwinger. |
| KARTE 4: | 4 Punkte vor- oder rückwärts |
| DAME: | 12 Punkte vorwärts |
| KARTE 10: | 10 Punkte vorwärts |
| KARTE 9: | 9 Punkte vorwärts |
| KARTE 8: | 8 Punkte vorwärts |
| KARTE 6: | 6 Punkte vorwärts |
| KARTE 5: | 5 Punkte vorwärts |
| KARTE 3: | 3 Punkte vorwärts |
| KARTE 2: | 2 Punkte vorwärts |

- Wir spielen nicht nach den kanadischen Regeln.
- Immer über das Haus rein.
- Im Haus darf nicht übersprungen werden (nachschieben).
- Murmeln, die sich das erste Mal auf dem eigenen Start befinden, können nicht überholt werden. Diese dürfen auch nicht getauscht werden.
- Jede Karte muss voll ausgespielt werden.