



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

DOG® Den letzten beissen die Hunde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

45–60

MINUTEN

DOG ist ein Laufspiel, bei dem Karten statt Würfel die Figuren bewegen. Ihr spielt in Teams zu zweit und bringt jeweils 4 Figuren aus dem Startbereich über die Laufbahn ins Ziel. Einige Karten haben Sonderfähigkeiten: Sie erlauben Rückwärtzüge, tauschen Figuren oder verteilen ihre Punkte auf mehrere Figuren.

Spielziel

Jedes Team aus 2 Personen bringt seine insgesamt 8 Figuren ins Ziel. Das Team, dem das zuerst gelingt, gewinnt.

Vorbereitung

Legt das Brett in die Tischmitte. Jede Person stellt 4 Figuren ihrer Farbe in den eigenen Startbereich. Wer sich gegenüber sitzt, bildet ein Team. Eine Person mischt und gibt jedem 6 Karten.

So spielt ihr

- 1 Nach dem Geben schiebt jeder seinem Partner verdeckt 1 Karte zu.
- 2 Wer den Kartenstapel vor sich hat, legt 1 Handkarte offen ab und zieht damit eine Figur. Nachgezogen wird nicht.
- 3 Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Aus dem Startbereich kommt eine Figur nur mit einer Startkarte oder einem Joker aufs Startfeld.
- 4 Landet ihr auf einer besetzten Stelle, wandert die dort stehende Figur zurück in den Startbereich. Jede Karte muss vollständig gezogen werden.
- 5 Wer nicht ziehen kann, legt alle Karten ab und pausiert bis zur nächsten Runde. Sind alle Karten weg, endet die Runde. Die nächste Person gibt: erst 5, dann 4, 3, 2 Karten, danach wieder 6.

So gewinnt ihr

Sobald alle 8 Figuren eines Teams im Ziel stehen, hat dieses Team gewonnen.

Spielziel

Bei DOG spielt ihr in Zweierteams. Die beiden Partner sitzen sich gegenüber. Jede Person versucht, ihre 4 Figuren so schnell wie möglich aus dem Startbereich über die Laufbahn ins Ziel zu bringen. Bewegt wird ausschließlich über das Ausspielen von Karten. Allein kann niemand gewinnen: Hat eine Person alle Figuren im Ziel, unterstützt sie ihren Partner. Erst wenn alle 8 Figuren eines Teams im Ziel stehen, ist das Spiel für dieses Team gewonnen.

Spielmaterial

1 Spielplan

110 Spielkarten

30 Spielfiguren

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass alle gut herankommen.
- Jede Person wählt eine Farbe und stellt 4 Figuren in den Startbereich dieser Farbe.
- Wer sich gegenüber sitzt, spielt zusammen als Team.
- Bestimmt eine Person, die alle Karten gründlich mischt und jedem 6 Karten gibt.
- Den restlichen Kartenstapel reicht diese Person anschließend an ihren linken Nachbarn weiter. Er gibt in der nächsten Runde.

Spielbeginn

Bevor die erste Karte gespielt wird, tauschen beide Partner verdeckt je 1 Karte miteinander. Danach beginnt die Person, vor der der Kartenstapel liegt: Sie legt 1 Handkarte offen in die Mitte des Spielplans und bewegt eine Figur entsprechend. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Kartentausch mit dem Partner

Nach jedem Geben schiebt jede Person ihrem Partner verdeckt 1 Karte zu. Die erhaltene Karte dürft ihr erst ansehen, wenn ihr eure eigene Karte weitergegeben habt. Der Tausch ist eure einzige Möglichkeit, dem Partner zu helfen. Hat er zum Beispiel keine Figur auf der Bahn, kann eine Startkarte oder ein Joker sein Spiel wieder in Gang bringen. Absprachen über Handkarten oder geplante Züge sind während des gesamten Spiels verboten.

Der Spielzug

- 1 Du legst 1 Handkarte offen in die Mitte.
- 2 Du führst die Karte vollständig aus: eine Figur einsetzen oder bewegen.
- 3 Du ziehst keine Karte nach.
- 4 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist dran.

Kannst du weder eine Figur einsetzen noch eine Figur bewegen, bist du für den Rest der Runde raus. Deine restlichen Handkarten legst du in die Mitte, sie verfallen. Die Runde ist beendet, sobald alle Karten gespielt oder abgelegt sind.

Runden und Kartenzahl

In jeder neuen Runde gibt der linke Nachbar des bisherigen Gebers. Diese Person beginnt die Runde auch. Die Kartenzahl sinkt von Runde zu Runde: 6 Karten in der ersten Runde, dann 5, 4, 3 und 2. Danach geht es wieder mit 6 Karten los. Reicht der Kartenstapel zum Geben nicht mehr aus, mischt ihr den Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Stapel. Egal, wie viele Karten ihr erhaltet: Der Tausch einer Karte mit dem Partner findet nach jedem Geben statt.

Das Startfeld

Zu Beginn stehen alle Figuren im Startbereich. Um eine Figur ins Spiel zu bringen, setzt ihr sie auf das Startfeld eurer Farbe. Dafür braucht ihr eine Startkarte oder einen Joker. Das Gleiche gilt später, wenn alle eure Figuren im Startbereich oder im Ziel stehen.

Eine Figur auf dem Startfeld der eigenen Farbe ist geschützt. Sie kann weder geschlagen noch getauscht noch überholt werden. Das gilt unabhängig davon, ob sie gerade eingesetzt wurde oder nach einer Runde über die Bahn dort gelandet ist. Diese Figur blockiert alle anderen Figuren, auch die eigenen.

Bewegen und Schlagen

Mit einer Zahlenkarte zieht ihr eine eigene Figur um genau so viele Felder vorwärts. Gelaufen wird im Uhrzeigersinn. Ihr könnt vor dem Spiel auch vereinbaren, gegen den Uhrzeigersinn zu laufen. Fremde und eigene Figuren dürft ihr überspringen. Die übersprungenen Felder zählen mit. Einzige Ausnahme ist die geschützte Figur auf ihrem Startfeld.

Auf jedem Feld darf nur 1 Figur stehen. Zieht ihr auf ein besetztes Feld, wird die dort stehende Figur geschlagen. Sie kommt zurück in ihren Startbereich. Das betrifft auch eure eigenen Figuren. Überholt ihr Figuren mit einer 7, werden diese ebenfalls geschlagen.

Zugzwang

Jede ausgespielte Karte muss komplett ausgeführt werden. Punkte dürfen nicht verfallen. Das gilt auch für die 7. Braucht eine Figur nur noch wenige Schritte bis ins Ziel und du hast nur höhere Karten, musst du trotzdem ziehen. Die Figur läuft dann am Ziel vorbei und dreht eine weitere Runde.

Das Ziel

Im Ziel sind Figuren sicher. Dort wird weder übersprungen noch geschlagen noch rückwärts gezogen. Ins Ziel gelangt eine Figur immer vorwärts über das eigene Startfeld. Direkt vom Startfeld aus geht das aber nicht, auch wenn die Figur schon eine Runde gelaufen ist. Sie muss von hinten kommen und das Startfeld beim Einlaufen überqueren.

Die Karten

Karten mit blauem Hintergrund bewegen eine Figur um die gezeigte Zahl vorwärts. Karten mit rotem Hintergrund haben Sonderfunktionen:

- **Joker:** Er übernimmt Funktion oder Wert jeder beliebigen anderen Karte, egal ob rot oder blau.
- **Tauschkarte:** Du musst eine eigene Figur mit einer Figur eines Gegners oder deines Partners tauschen, selbst wenn dir das schadet. Geschützte Figuren auf ihrem Startfeld und Figuren im Ziel sind vom Tausch ausgeschlossen. Stehen nur eigene oder geschützte Figuren auf der Bahn, legst du die Karte ohne Wirkung ab.
- **Startkarte mit 13:** Setzt eine Figur aus dem Startbereich auf das Startfeld. Alternativ zieht sie eine Figur 13 Felder vorwärts.
- **Startkarte mit 1 und 11:** Setzt ebenfalls eine Figur auf das Startfeld. Alternativ bewegt sie eine Figur um 1 oder um 11 Felder vorwärts.
- **4:** Du entscheidest beim Ausspielen, ob du 4 Felder vorwärts oder rückwärts ziehst. Es ist die einzige Karte für Rückwärtzüge.
- **7:** Die 7 Punkte darfst du beliebig auf mehrere eigene Figuren verteilen, etwa 5 Felder mit der einen und 2 mit einer anderen. Alle 7 Punkte müssen gezogen werden. Geht das nicht, darfst du die Karte nicht spielen. Jede Figur, die eine 7 überholt, wird geschlagen, auch eine eigene. Mit keiner anderen Karte ist Schlagen durch Überholen möglich.

Wenn der Partner fertig ist

Hat eine Person alle 4 Figuren im Ziel, bekommt sie weiterhin Karten. Sie zieht ab jetzt mit den Figuren ihres Partners. Das Team arbeitet nun gemeinsam an den letzten Figuren. Auch in dieser Phase gilt: keine Absprachen über Karten oder Züge.

Für die letzte Figur des Teams müsst ihr nicht alle Handkarten aufbrauchen. Die zuletzt gespielte Karte muss aber vollständig ausgeführt werden. Deshalb kann es passieren, dass die letzte Figur noch mehrere Runden läuft, bis sie passend ins Ziel kommt.

Der Spielzug

- 1 Wähle 1 Handkarte und lege sie offen in die Mitte des Spielplans.
- 2 Führe die Karte komplett aus: Setze eine Figur auf das Startfeld oder bewege eine Figur um die volle Zahl. Bei einer 7 darfst du die Punkte auf mehrere eigene Figuren verteilen.
- 3 Steht auf dem Zielfeld deines Zuges eine Figur, stellst du sie in ihren Startbereich zurück.
- 4 Du ziehst keine Karte nach.
- 5 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Kannst du keine Karte ausspielen, legst du alle Handkarten ab und setzt bis zum Rundenende aus.

Sonderregeln

- Es wird nie nachgezogen. Die Runde endet, wenn alle Handkarten gespielt oder abgelegt sind.
- Wer keine Karte ausspielen kann, legt alle Handkarten ab und setzt für den Rest der Runde aus.
- Jede Karte muss vollständig ausgeführt werden. Punkte dürfen nicht verfallen, auch nicht beim Zieleinlauf.
- Auf dem eigenen Startfeld ist eine Figur geschützt: kein Schlagen, kein Tauschen, kein Überholen. Sie blockiert alle anderen Figuren, auch eigene.
- Wer auf ein besetztes Feld zieht, schlägt die Figur dort. Eigene Figuren sind nicht ausgenommen.
- Nur die 7 schlägt Figuren durch Überholen. Das gilt auch, wenn ihre Punkte aufgeteilt werden.
- Nur die 4 erlaubt einen Rückwärtszug.
- Ins Ziel geht es nur vorwärts über das eigene Startfeld, aber nie direkt vom Startfeld aus.
- Im Ziel gibt es kein Überspringen, kein Schlagen und keinen Rückwärtszug.
- Die Tauschkarte muss ausgeführt werden, wenn ein Tausch möglich ist. Sind nur eigene oder geschützte Figuren auf der Bahn, wird sie ohne Wirkung abgelegt.
- Ausnahme bei der 7: Fehlen deiner letzten Figur zum Beispiel 4 Punkte, darfst du eine 7 spielen und die übrigen 3 Punkte mit einer Figur deines Partners ziehen.
- Partner dürfen sich zu keiner Zeit über Handkarten oder Züge austauschen.
- Reicht der Kartenstapel zum Geben nicht aus, wird der Ablagestapel gemischt und weiterverwendet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Team alle 8 Figuren im Ziel hat. Dieses Team gewinnt. Ein Sieg als Einzelperson ist im Teamspiel nicht möglich. In der Variante für 2, 3 und 5 Personen spielt jeder für sich: Es gewinnt, wer zuerst 4 eigene Figuren ins Ziel gebracht hat. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Laufrichtung:** Ihr könnt vor Spielbeginn vereinbaren, gegen den Uhrzeigersinn zu laufen. Die Anleitung erwähnt das als in der Schweiz übliche Spielweise.
- **Spiel mit 2, 3 oder 5 Personen:** Alle Regeln gelten weiter, mit diesen Änderungen:
- Jede Person spielt mit 5 Figuren. 4 Figuren kommen in den Startbereich, 1 Figur steht sofort auf dem Startfeld.
- Wer mit seinen Handkarten keine Figur bewegen kann, wirft 1 Karte ab und zieht 1 neue Karte. Kann er auch damit nicht ziehen, wirft er eine weitere Handkarte ab. So haben alle gleich viele Karten.
- Kartentausch: Zu Rundenbeginn gibt jede Person 1 Karte ihrer Wahl an den linken Nachbarn.
- Es gewinnt, wer zuerst 4 Figuren im Ziel hat. Teams gibt es in dieser Variante nicht.

Tipps

- Nutzt den Kartentausch gezielt. Hat euer Partner keine Figur auf der Bahn, hilft ihm eine Startkarte oder ein Joker mehr als jede Zahlenkarte.
- Eine Figur auf dem eigenen Startfeld ist unangreifbar und sperrt die Bahn für alle anderen. Sie kann aber nicht direkt ins Ziel.
- Zieht eine Figur mit der 4 vom Startfeld 4 Felder zurück. Wird sie nicht geschlagen, bringt sie im nächsten Zug eine 5, 6, 7, 8 oder ein Joker ins Ziel.
- Die 7 ist beim Zieleinlauf besonders wertvoll: Ihre Punkte lassen sich aufteilen und schließen Lücken im Ziel.
- Rechnet vor dem Ausspielen nach. Wegen des Zugzwangs kann eine zu hohe Karte eure Figur am Ziel vorbeitreiben.
- Achtet auf die 7 der Mitspieler: Jede Figur, die sie überholt, geht zurück in den Startbereich.

Häufige Fragen

Muss ich schlagen, wenn ich auf ein besetztes Feld ziehe?

Ja. Wer auf ein Feld mit einer Figur zieht, schlägt sie automatisch. Sie kommt in ihren Startbereich zurück. Das gilt auch für eigene Figuren.

Was passiert, wenn ich mit keiner Karte ziehen kann?

Im Teamspiel scheidest du für diese Runde aus. Deine Karten legst du in die Mitte, sie verfallen. In der Variante für 2, 3 und 5 Personen wirfst du stattdessen 1 Karte ab und ziehst 1 neue.

Darf ich eine Karte nur teilweise ziehen, wenn mein Ziel näher liegt?

Nein. Jede Karte muss vollständig ausgeführt werden, Punkte dürfen nicht verfallen. Notfalls läuft die Figur am Ziel vorbei und dreht eine weitere Runde.

Kann eine Figur direkt vom Startfeld ins Ziel ziehen?

Nein. Das Ziel wird nur vorwärts über das Startfeld betreten. Eine Figur, die auf dem Startfeld steht, muss erst weiterlaufen und das Startfeld später beim Einlaufen überqueren.

Darf ich andere Figuren überspringen?

Ja, eigene und fremde. Die übersprungenen Felder zählen mit. Ausnahme: Eine Figur auf dem Startfeld ihrer eigenen Farbe darf nicht überholt werden und blockiert die Bahn.

Muss ich mit der Tauschkarte tauschen, auch wenn es mir schadet?

Ja. Spielst du die Tauschkarte, musst du eine eigene Figur mit einer fremden tauschen, auch zu deinem Nachteil. Geschützte Figuren auf ihrem Startfeld und Figuren im Ziel sind ausgenommen. Gibt es kein gültiges Tauschziel, wird die Karte ohne Wirkung abgelegt.

Dürfen Partner sich über ihre Karten absprechen?

Nein. Zu keinem Zeitpunkt des Spiels darf über Handkarten oder Züge gesprochen werden, auch nicht in der Endphase, wenn ein Partner die Figuren des anderen zieht.

Was gilt, wenn ich die 7 nicht komplett ausführen kann?

Dann darfst du die 7 nicht spielen. Sie wird gegebenenfalls mit den übrigen Karten abgeworfen. Ausnahme: Braucht deine letzte Figur zum Beispiel nur 4 Punkte, darfst du die restlichen 3 Punkte mit einer Figur deines Partners ziehen.

Ziehen wir nach jedem Zug eine Karte nach?

Nein. Es wird nie nachgezogen. Die Runde endet, wenn alle Karten ausgespielt oder abgelegt sind. Dann gibt die nächste Person neu.

Was machen wir, wenn der Kartenstapel zum Geben nicht mehr reicht?

Ihr mischt den Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Kartenstapel.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 19.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/dog-den-letzten-beissen-die-hunde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dog-den-letzten-beissen-die-hunde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026