

**2–6**

SPIELER

DOG ist ein Brettspiel für 2 bis 6 Personen, bei dem ihr eure Figuren nicht mit Würfeln, sondern mit Karten bewegt. Jeweils zwei Partner sitzen sich gegenüber und bilden ein Team. Gewonnen hat das Team, das alle 8 Figuren zuerst im Ziel hat.

Spielziel

Bringt gemeinsam mit eurem Partner alle 8 Figuren eures Teams vom Start ins Ziel. Alleine kann niemand gewinnen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jede Person stellt 4 Figuren der eigenen Farbe auf den Start der passenden Farbe. Wer sich gegenüber sitzt, bildet ein Team. Eine Person mischt die Karten und gibt jedem 6 Karten.

So spielt ihr

- 1 Schiebt vor jeder Runde eine Karte verdeckt zum Partner. Erst wenn eure eigene Karte abgegeben ist, dürft ihr die erhaltene ansehen.
- 2 Wer den Kartenstapel vor sich hat, legt als Erster eine Karte offen in die Mitte und zieht entsprechend. Nachgezogen wird nicht.
- 3 Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder eine Karte aus. Jede Karte muss vollständig ausgeführt werden.
- 4 Um eine Figur aus dem Start auf das Startfeld zu bringen, braucht ihr eine Startkarte oder einen Joker.
- 5 Landet ihr auf einem besetzten Feld, fliegt die dortige Figur zurück in den Start – auch eine eigene.
- 6 Wer gar nicht ziehen kann, scheidet für diese Runde aus und legt seine Karten ab. Danach wird neu ausgeteilt: 6, 5, 4, 3, 2, dann wieder 6 Karten.

So gewinnt ihr

Das Team, das als Erstes alle 8 Figuren im Ziel hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr spielt zu zweit als Team, wobei die Partner sich gegenüber sitzen. Jede Person hat das Ziel, ihre vier Figuren auf möglichst schnellem Weg aus dem Start bis ins Ziel zu führen, und kann sie dabei ausschließlich mit ausgespielten Karten voranbringen. Ein einzelner Spieler kann nicht gewinnen: Erst wenn alle acht Figuren eines Teams im Ziel stehen, ist die Partie für dieses Team gewonnen.

Spielmaterial

1 Spielplan

110 Spielkarten

30 Spielfiguren

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass alle ihn gut erreichen.
- Jede Person nimmt 4 Figuren einer Farbe und stellt sie auf den Start der eigenen Farbe.
- Wer sich gegenüber sitzt, spielt als Team zusammen.
- Eine Person mischt die Karten gründlich und teilt für die erste Runde an alle 6 Karten aus.
- Danach wird der Kartenstapel an den linken Nachbarn weitergegeben, der die nächste Runde austeilt.

Spielbeginn

Zuerst tauschen die beiden Teampartner je eine Karte verdeckt. Die erhaltene Karte darf erst angesehen werden, nachdem die eigene abgegeben wurde. Dann eröffnet die Person, vor der der Kartenstapel liegt, indem sie eine Karte offen in die Mitte legt und zieht.

Spielablauf

Karten ausspielen

Wer an der Reihe ist, legt genau eine Handkarte offen in die Mitte des Spielplans und bewegt eine Figur entsprechend. Nachgezogen wird nicht. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Kann jemand weder starten noch eine Figur bewegen, ist diese Person für die laufende Runde raus. Ihre restlichen Karten werden in der Mitte abgelegt. Die Runde endet, sobald alle Karten ausgespielt oder abgelegt sind.

Kartenanzahl von Runde zu Runde

- 1 Erste Runde: 6 Karten pro Person.
- 2 Zweite Runde: 5 Karten.
- 3 Dritte Runde: 4 Karten, danach 3 und schließlich 2 Karten.
- 4 Anschließend beginnt die Folge erneut mit 6 Karten.

Das Austeilen und das Recht, die Runde zu eröffnen, wandern dabei im Uhrzeigersinn weiter. Reicht der Stapel nicht mehr aus, mischt ihr die abgelegten Karten und nutzt sie als neuen Stapel. Egal wie viele Karten verteilt wurden: Vor jeder Runde wird eine Karte verdeckt mit dem Partner getauscht.

Das Startfeld

Zu Beginn - und immer dann, wenn alle eigenen Figuren in Start und Ziel stehen - muss zuerst eine Figur aus dem Start auf das Startfeld. Dafür braucht ihr eine Startkarte oder einen Joker. Eine Figur auf dem gleichfarbigen Startfeld ist geschützt: Sie kann weder geschlagen noch getauscht noch übersprungen werden. Das gilt unabhängig davon, ob sie gerade aus dem Start kam oder schon eine Runde gelaufen ist. Gleichzeitig blockiert sie dort fremde und eigene Figuren.

Ziehen und Schlagen

Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Felder ihr zieht - standardmäßig im Uhrzeigersinn. Ihr könnt vorher auch vereinbaren, gegen den Uhrzeigersinn zu laufen. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, die übersprungenen Felder zählen mit. Ausnahme ist eine geschützte Figur auf ihrem Startfeld.

Auf jedem Feld steht nur eine Figur. Zieht ihr auf ein besetztes Feld, wandert die dortige Figur zurück in ihren Start - auch wenn es eine eigene ist.

Zugzwang

Jede Karte muss komplett ausgeführt werden, auch die 7. Punkte verfallen zu lassen ist nicht erlaubt. Deshalb kann es passieren, dass eine Figur am Ziel vorbeiläuft und eine weitere Runde drehen muss, weil nur zu hohe Karten auf der Hand sind.

Das Ziel

Im Ziel sind die Figuren sicher. Dort wird nicht übersprungen, nicht geschlagen und nicht rückwärts gezogen. Ins Ziel geht es immer vorwärts über das eigene Startfeld. Direkt vom Startfeld aus darf das Ziel nicht betreten werden, auch dann nicht, wenn die Figur bereits eine Runde hinter sich hat. Die Figur muss über das Startfeld hinweg ins Ziel gezogen werden.

Blaue und rote Karten

Bei allen Karten mit blauem Hintergrund zieht ihr einfach die angegebene Zahl an Feldern vorwärts. Karten mit rotem Hintergrund sind Sonderkarten mit eigener Funktion (siehe Sonderregeln).

Für den Partner ziehen

Sind alle eigenen Figuren im Ziel, bekommt ihr weiterhin Karten und bewegt damit die Figuren eures Partners. Über Handkarten und geplante Züge darf zwischen den Partnern zu keinem Zeitpunkt gesprochen werden. Für die letzte Figur eines Teams müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden, die zuletzt gespielte Karte muss aber vollständig ausgeführt werden.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine Handkarte aus.
- 2 Lege sie offen in die Mitte des Spielplans.
- 3 Führe die Kartenfunktion vollständig aus: Figur einsetzen, ziehen, tauschen oder Punkte aufteilen.
- 4 Schlage dabei jede Figur, auf deren Feld du landest, und stelle sie zurück in ihren Start.
- 5 Ziehe keine Karte nach. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Joker: Diese Karte übernimmt Funktion oder Wert einer beliebigen anderen Karte, egal ob rot oder blau.
- Tauschkarte: Du musst eine eigene Figur mit der eines Gegners oder deines Partners tauschen, auch wenn es dir schadet. Geschützte Figuren auf ihrem Startfeld und Figuren im Ziel sind tabu. Sind nur eigene oder geschützte Figuren unterwegs, legst du die Karte wirkungslos ab.
- 13: Startkarte. Du setzt eine Figur aus dem Start auf das Startfeld oder ziehst wahlweise 13 Felder vorwärts.
- Ass: Startkarte. Du setzt eine Figur auf das Startfeld oder ziehst wahlweise 1 oder 11 Felder vorwärts.
- 4: Du entscheidest beim Ausspielen, ob du 4 Felder vorwärts oder rückwärts ziehst. Es ist die einzige Karte für Rückwärtszüge.
- 7: Die 7 Punkte dürfen beliebig auf eigene Figuren verteilt werden. Alle 7 Punkte müssen ausgeführt werden, sonst darf die Karte nicht gespielt werden. Alle überholten Figuren – auch eigene – werden geschlagen und wandern zurück in den Start.
- Ausnahme bei der 7: Brauchst du für deine letzte Figur weniger Punkte, darfst du die restlichen Punkte mit einer Figur deines Partners ziehen.
- Zwischen Partnern ist jede Absprache über Handkarten oder Spielzüge verboten.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Team alle 8 Figuren im Ziel hat. Dieses Team gewinnt. In der Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler gewinnt stattdessen die Person, die als Erste 4 Steine im Ziel hat.

Varianten

- Laufrichtung: Ihr könnt vor dem Spiel vereinbaren, gegen den Uhrzeigersinn zu ziehen statt im Uhrzeigersinn.
- Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler: Jede Person spielt mit 5 Figuren. Davon kommen 4 in den Start, eine wird sofort auf das Startfeld gestellt.
- Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler: Wer mit seinen Handkarten keine Figur bewegen kann, wirft eine Karte ab und zieht eine neue nach. Geht auch damit kein Zug, muss eine weitere Handkarte abgeworfen werden, damit alle gleich viele Karten haben.
- Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler: Der Kartentausch zu Rundenbeginn geht nicht an den Partner, sondern an den linken Nachbarn.
- Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler: Es gewinnt, wer zuerst 4 Steine im Ziel hat.

Tipps

- Nutzt den Kartentausch gezielt: Hat dein Partner keine Figur auf der Strecke, hilft ihm eine Startkarte oder ein Joker am meisten.
- Hebt euch eine 7 für den Zieleinlauf auf. Weil ihr die Punkte beliebig aufteilen dürft, lassen sich damit Lücken im Ziel schließen.
- Eine Figur auf dem eigenen Startfeld ist sicher, blockiert aber auch eure eigenen Figuren. Überlegt, wie lange ihr sie dort stehen lassen wollt.
- Die 4 rückwärts lohnt sich besonders auf dem Startfeld: Von dort aus kommt ihr mit einer 5, 6, 7, 8 oder einem Joker schnell ins Ziel, falls euch niemand vorher schlägt.
- Denkt an den Zugzwang. Haltet nicht nur hohe Karten, sonst lauft ihr am Ziel vorbei und müsst eine weitere Runde drehen.

Häufige Fragen

Wie bekomme ich eine Figur aus dem Start heraus?

Du brauchst eine Startkarte (13 oder Ass) oder einen Joker. Damit setzt du eine Figur auf dein Startfeld.

Was passiert, wenn ich gar nicht ziehen kann?

Im Standardspiel scheidest du für diese Runde aus. Deine restlichen Karten verfallen und werden in der Mitte abgelegt.

Darf ich Punkte einer Karte verfallen lassen?

Nein. Jede Karte muss komplett ausgeführt werden, auch die 7. Dadurch kann eine Figur am Ziel vorbeilaufen und muss eine weitere Runde drehen.

Schlage ich auch eigene Figuren?

Ja. Ziehst du auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, wird diese in den Start zurückgestellt – unabhängig von der Farbe.

Was passiert mit Figuren, die ich mit der 7 überhole?

Alle überholten Figuren, auch eigene, werden geschlagen und kommen zurück in den Start. Die 7 ist die einzige Karte, mit der das geht.

Kann ich direkt vom Startfeld ins Ziel ziehen?

Nein. Das Ziel wird immer vorwärts über das Startfeld betreten. Direkt vom Startfeld aus ist der Einzug nicht erlaubt, selbst wenn die Figur schon eine Runde gelaufen ist.

Was mache ich mit der Tauschkarte, wenn kein Tausch möglich ist?

Stehen nur eigene oder geschützte Figuren auf der Strecke, legst du die Karte wirkungslos ab.

Darf ich meinem Partner sagen, welche Karten ich habe?

Nein. Über Handkarten und Spielzüge darf zwischen den Partnern während der gesamten Partie nicht gesprochen werden.

Was passiert, wenn alle meine Figuren im Ziel sind?

Du erhältst weiter Karten und bewegst damit die Figuren deines Partners, bis alle 8 Figuren des Teams im Ziel sind.

Ist eine Figur auf dem eigenen Startfeld wirklich unantastbar?

Ja, sie kann dort nicht geschlagen, getauscht oder überholt werden. Sie blockiert dafür aber auch deine eigenen Figuren.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 01.10.2026. 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/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/dog/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026