



# Kartenwerte

Arbeitsmaterial

1/1

## Die Brändi Dog Karten und ihre Werte

	<p><b>Ass</b></p> <p>Start oder 1 / 11 Punkte vorwärts</p>		<p><b>Dame</b></p> <p>12 Punkte vorwärts</p>		<p><b>König</b></p> <p>Start oder 13 Punkte vorwärts</p>
	<p><b>Karte 4</b></p> <p>4 Punkte vor oder zurück</p>		<p><b>Junge / Bube</b></p> <p>Eine eigene Murmel mit einer eines Gegners oder Mitspieler tauschen</p>		<p><b>Zahlenkarten</b></p> <p>Anzahl Punkte vorwärts</p>
	<p><b>Joker</b></p> <p>Start oder Einsatz nach Wahl</p>		<p><b>Karte 7</b></p> <p>Kann beliebig aufgeteilt werden. Dabei kann mit den eigenen Murmeln oder mit denen des Mitspielers gefahren werden. Wird jemand mit der 7 überholt, müssen diese Murmeln zurück in den Zwinger.</p>		