



2-5



9+



30'

Najlepsza Gra



Psach

ZASADY GRY

Cel gry

Czas na psią imprezę! Zaproś czworonożnych przyjaciół z psiego parku do swojego ogródka, gdzie będą wykonywać sztuczki, kopać dziury i ukrywać w nich kości, które dają punkty na koniec gry. Jeżeli zdobędziesz ich najwięcej, wygrasz i zostaniesz najlepszym opiekunem psiaków w okolicy!

Elementy gry

100 kart psów

Przygotowanie gry



Przetasuj wszystkie karty psów.



W zależności od liczby graczy, odłóż do pudełka odpowiednią liczbę kart (tabela poniżej).



Rozdaj wszystkim graczom po 3 karty.



LICZBA GRACZY	LICZBA KART W TALII	LICZBA KART W PUDEŁKU
2	45	55
3	60	40
4	75	25
5	90	10

Obszar gry

Psi park (na środku stołu)



Talia kart psów

Pula kart psów

Pula jest uzupełniana co rundę.

Ogródek (obszar gracza)



Zakopane kości
Zakryte

Karty psów

Pogrupowane według rasy



Karty psów

Nazwa i numer

Każda karta psa ma swój unikalny numer (od 0 do 99). Liczba dziesiątek wskazuje, jakiej dany pies jest rasy. Liczba jednostek mówi o tym, jaką sztukę ten pupil zna.

Przykład: karty numer 80-89 to owczarki australijskie.

Karty zakończone cyfrą 4 (np. 04, 14, 24) to psy sprytne.



Sztuczka

Psy znają sztuczki, które wykonują natychmiast po zagraniu karty danego psa. W opisie większości sztuczek znajduje się symbol, np. ▲. Oznacza on liczbę psów danej rasy w ogródku gracza.

Sztuczki wychodzą lepiej w dobrym towarzystwie, dlatego im więcej kart wytresowanych psów posiada gracz, tym silniejsza będzie sztuczka.

Przykład:

Jeżeli w ogródku gracza znajdują się 4 owczarki australijskie, opis sztuczki brzmiałby tak: **każda rasa, która ma mniej kości niż 4, zakupuje 1 kość.**

Bonus na koniec gry

Każda rasa ma specjalną zdolność, która podnosi wartość zakopanych przez nią kości.

Rozgrywka

Gra podzielona jest na rundy, a każda z nich składa się z pięciu faz. Przebieg rozgrywki opisany jest również w skrócie na ostatniej stronie instrukcji.



Uzupełnijcie psi park: weź tyle kart z talii, ile wynosi liczba graczy + 1 (np. w grze dla 3 graczy 4 karty) i połóż je odkryte w obszarze psiego parku.



Wybierzcie psy: każdy gracz wybiera 1 z 3 kart trzymanyh w ręku i kładzie ją zakrytą przed sobą.



Odkryjcie karty psów: wszyscy gracze odkrywają wybrane wcześniej karty.



Wykonajcie tury graczy: każda karta psa ma numer od 0 do 99. Pierwszy rozegra swoją turę gracz, który zagrał kartę o najwyższym numerze. Następnie drugi w kolejności itd.



Przygarnij psa: ostatni gracz (czyli ten, który zagrał kartę o najniższej wartości) bierze ostatniego psa z obszaru psiego parku i umieszcza go w swoim ogródku. Uwaga! Nie wykonuje jego sztuczki.

Po zakończeniu ostatniej fazy, rozpoczyna się nowa runda (pod warunkiem, że możecie uzupełnić obszar psiego parku w fazie 1. Jeśli nie, rozegrajcie ostatnią rundę opisaną na str. 6.).

Tura gracza

Podczas każdej rundy gracze wykonują po jednej turze. Tura składa się z trzech kroków.



Zaproś psa do ogródka: połóż odkrytą kartę psa w swoim ogródku. Jeżeli masz już w ogródku takiego psa, dodaj go do odpowiedniej rasy.



Wykonaj sztuczkę: po tym, jak dołożysz kartę, pies wykonuje sztuczkę. Sztuczki pozwalają zakopywać, przenosić i ulepszać kości.



Dobierz nową kartę: wybierz jedną z kart znajdujących się w obszarze psiego parku i weź ją na rękę.

Sztuczki

Każdy pies zna sztuczkę, którą chce wykonać, aby ci zaimponować. Sztuczki oddziałują tylko na psy w twoim ogródku.

Zakop kość: dobierz z talii tyle kart, ile wskazuje symbol. Włóż je pod karty danej rasy tak, aby widoczna była wartość 1.



Ulepsz kość (🐾): obróć ją o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ulepszona kość ma wartość 2, potem 5, a na końcu 10.



.....



Przenieś kość: niektóre sztuczki pozwalają na przenoszenie jednej lub więcej kart kości pomiędzy rasami psów w twoim ogródku. Przenoszone kości zachowują swoją dotychczasową wartość.

Dobierz kartę psa: dobierz odpowiednią liczbę kart psów i dołóż je do ich ras w twoim ogródku. Uwaga! Nie wykonuj ich sztuczek.



Sztuczki są opcjonalne.

Zawsze możesz zignorować sztuczkę lub wykonać jej efekt tylko częściowo.

Symbol to liczby.

W opisie większości sztuczek znajduje się symbol odpowiadający rasie. Podczas wykonywania sztuczki, zastąp ten symbol liczbą psów danej rasy w twoim ogródku (wliczając zagranego psa).

Przykład:

Po zagranju Dumnego pitbulla,
★ = 3, bo gracz posiada 3 karty psów tej rasy.

Opis sztuczki brzmi zatem:

Ta rasa zakupuje 3 kości

Koniec gry

Jeżeli w talii nie ma wystarczającej liczby kart, żeby uzupełnić psi park w fazie 1. danej rundy (na przykład zostały 3 karty w grze dla 4 osób), nie dokłada się żadnych kart. Ta runda jest **ostatnią rundą**.

W ostatniej rundzie gracze nie dobierają kart psów w kroku 3. swojej tury. Pozostałe fazy rozgrywane są bez zmian.

Po rozegraniu ostatniej rundy, każda rasa psów aktywuje swój **bonus na koniec gry**.

Następnie należy policzyć punkty za zakopane kości u wszystkich ras. Gracz mający najwięcej punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który najlepiej imituje odgłos szczekania.

Wyczerpana talia: podczas ostatniej rundy (czasem również wcześniej) liczba kart w talii może być niewystarczająca do wykonania niektórych sztuczek.

Jeżeli wykonanie sztuczki wymaga kart (zakopywanie kości lub dobieranie kart psów), a zabraknie kart w talii, gracze mogą wziąć karty z pudełka. Jeśli ich również zabraknie, należy dobrać wszystkie, a resztę sztuczki zignorować. **Planujcie z wyprzedzeniem!**

Bonusy na koniec gry

Każda rasa posiada unikalny bonus na koniec gry.

Każdy bonus na koniec gry aktywuje się tylko **raz**, niezależnie od tego ile psów danej rasy znajduje się w ogródku gracza.

Jeżeli ostatnią kartą dodaną do rasy jest Kot w psybraniu, aktywuj bonus z karty pod nim. Pamiętaj jednak, że Kot w psybraniu liczy się jako karta psa tej rasy.

Niektóre bonusy pozwalają na ulepszenie kości kilkukrotnie (np. 🐾🐾). **Uwaga! Nigdy nie można ulepszyć kości powyżej wartości 10.**

Nie możesz wielokrotnie ulepszać jednej kości, korzystając z tego samego bonusu (nie licząc 🐾🐾 lub 🐾🐾🐾).

Przykład: bonus na koniec gry rasy husky brzmi: 🐾🐾 **tylko kości u husky, ile owczarków australijskich masz w ogródku**. Jeżeli gracz ma 5 owczarków australijskich, a husky zakopały tylko 2 kości, gracz może ulepszyć jedynie 2 kości. Pozostałe 3 ulepszenia przepadają.

Koty w psybraniu

Karty o numerach 90–99 to Koty w psybraniu. Trzeba przyznać, że dobrze wtapiają się w otoczenie! Mają one specjalne zasady.

Po zagraniu Kota w psybraniu, dołóż go do wybranej rasy. Na potrzeby sztuczek i bonusów na koniec gry, ta karta będzie od teraz liczona jako pies tej rasy.

Kot w psybraniu zagraną jako pierwszy:

jeśli zagrasz karty Kotów w psybraniu przed zagranie jakiegokolwiek karty psa, stworzysz z nich jedną grupę. Pierwsza zagrana karta psa musi zostać do niej dołożona.



Sztuczki: Koty w psybraniu znają własne sztuczki. Na przykład *Kottweiler* (karta nr 92) wcale nie jest tak odważny jak psy z kart 62, 72, 82 itd, ale ma inne zalety!

Zasady opcjonalne

Dłuższa rozgrywka: jeżeli macie ochotę wydłużyć rozgrywkę, użyjcie większej liczby kart. Na przykład w grze dla 2 osób, użyjcie 60 zamiast 45 kart (czyli tyle, ile w grze trzyosobowej). Jeżeli to nie wystarczy, możecie szczekać między turami!

Wariant zaawansowany dla 2 osób: każdy gracz na start dostaje 5 kart zamiast 3. Na początku każdej rundy do psiego parku również należy dołożyć 5 kart zamiast 3.

W każdej rundzie gracze zagrywają po 2 karty. Po odkryciu 4 kart, rozgrywają swoje tury w kolejności zależnej od wartości zagrzanych kart. Ten wariant można połączyć z dłuższą rozgrywką opisaną wcześniej.

Często zadawane pytania

P: Czy można ulepszyć kość, która ma już wartość 10?

O: Nie!

P: Czy Koty w psybraniu posiadają bonusy na koniec gry?

O: Nie. Jeżeli na koniec gry na wierzchu stosu leży Kot w psybraniu, należy go przesunąć i odczytać treść bonusu z karty psa danej rasy. Kot w psybraniu nadal liczy się jako karta tej rasy.

P: Czy można wykonać działanie sztuczki w dowolnej kolejności?

O: Nie, sztuczkę należy wykonać dokładnie w takiej kolejności, jak jest opisana. Nie trzeba jednak wykonywać jej w całości.

SKRÓT ZASAD

Przebieg rundy

-  1. Uzupełnijcie psi park (tyle odkrytych kart ilu graczy +1). Jeżeli zabraknie kart, przejdź do **ostatniej rundy**.
-  2. Wybierzcie karty i połóżcie je zakryte.
-  3. Odkryjcie karty psów.
-  4. Wykonajcie tury w kolejności zgodnie z numerami kart (malejąco)
-  5. Ostatni gracz dokłada pozostałą kartę psa do swojego ogródka. Ignoruje jego sztukę.

Przebieg tury gracza

-  1. Dołóż odkrytą kartę do danej rasy lub utwórz nową grupę.
-  2. Pies wykonuje sztukę. Zastąp symbol liczbą psów danej rasy w twoim ogródku. Wszystkie części sztuczki są opcjonalne.
-  3. Dobierz kartę z psiego parku (pomiń ten krok w ostatniej rundzie).



© 2020 Asmadi Games.
23 Windsor St, #2
Arlington, MA
02474 - USA



© 2021 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
tel.+48 22 826 08 82
www.foxgames.pl

Twórcy:

Autor gry: Chris Cieslik
Ilustratorzy:
Cari Corene, Amanda Coronado
Oprawa graficzna:
Robert Simmons, Cari Corene
Testerzy: Johnpaul Adams,
Rob Seater

Edycja polska

Wydawca: Arek Maj
Tłumaczenie: Ola Skłodowska
Koordynacja produkcji:
Alicja Arcimowicz
Opracowanie graficzne i DTP:
Sławomir Bejda