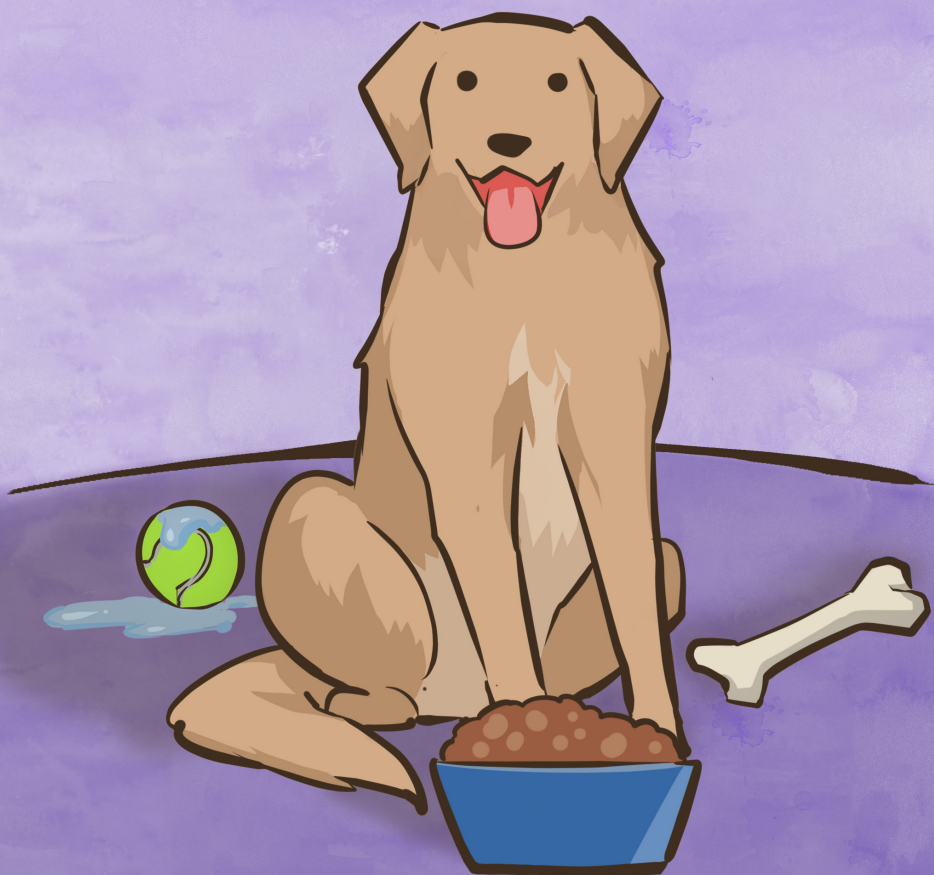


Najlepsza GRA o PSACH™



David Short



Najlepsza GRA o PSACH

Gra autorstwa Davida Shorta
inspirowana **Najlepszą grą o kotach**
autorstwa Josha Wooda.
Gra przeznaczona dla 2-4 graczy
w wieku powyżej 10 lat.

Twórcy

Autor gry: David Short
Kierownik projektu: Nicolas Bongiu
Rozwój gry: John Goodenough
Dyrektor artystyczny: David Short
Ilustracje: Caravan Studio
Oprawa graficzna: Kalissa Fitzgerald

Edycja polska

Kierownik projektu: Arek Maj
Tłumaczenie: Ola Skłodowska
Korekta: Kamila Wiatrzyk
Opracowanie graficzne i DTP:
Sławomir Bejda
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Wprowadzenie

Pies jest najlepszym przyjacielem człowieka, nic więc dziwnego, że świat pełen jest miłośników tych czworonogów! W Najlepszej grze o psach 2 będziecie rywalizować między sobą o tytuł największego psiarza.



Cel gry

Pamiętajcie, by zapewnić swoim podopiecznym wszystko, czego potrzebują. W tym celu będziecie kolekcjonować karty przysmaków, kości i zabawek. Pieski uwielbiają uczyć się nowych sztuczek, dlatego nie zapominajcie o tresurze. Każdy pupil ma swój niepowtarzalny temperament, od pełnego energii psotnika po leniwego arystokratę. Nie zapomnijcie o psiakach ze schroniska, które marzą o tym, by któreś z Was dało im nowy dom. Rozgrywkę zwycięży psi opiekun, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Elementy gry

- 1 znacznik psa
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 1 karta aport
- 1 karta końca gry
- 1 notes do liczenia punktów
- 5 kart sztuczek podstawowych (ze sztuczkami specjalnymi na odwrocie)
- 11 kart sztuczek
- 15 kart schroniska
- 62 żetony przysmaków
- 120 kart gry



© 2022 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl / www.gwfoksal.pl



©2021 Alderac Entertainment Group
Dog Lover and all related marks are ™, ©,
and ® Alderac Entertainment Group, Inc.,
2505 Anthem Village Dr. Suite
E-521 Henderson, NV 89052.
All rights reserved.



1 znacznik psa



1 znacznik pierwszego gracza



1 karta końca gry



1 karta aport



1 notes do liczenia punktów



5 kart sztuczek podstawowych
(ze sztuczkami specjalnymi na odwrocie)



11 kart sztuczek



15 kart schroniska



62 żetony przysmaków



120 kart gry

Opis karty

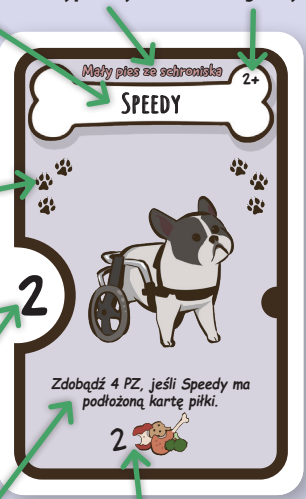
Nazwa Typ karty Liczba graczy

Odciski łap
(małe,
średnie
lub duże:
wskazują
na wielkość
psa)

Liczba
punktów
zwycięstwa
(PZ)

Zdolność

Koszt



Przygotowanie gry

1. Przetasujcie karty sztuczek podstawowych i rozdajcie każdemu z graczy po jednej z nich. To pierwsza sztuczka, której będziecie mogli używać aż do końca gry. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Podczas pierwszych kilku gier zalecamy wykorzystanie sztuczek podstawowych. W kolejnych partiach możecie spróbować sztuczek specjalnych (znajdują się na odwrocie kart).
2. Talia główna składa się z kart gry, których liczba różni się w zależności od liczby graczy:

- **2 graczy:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z oznaczeniem 3+ i 4+ w prawym górnym rogu.
- **3 graczy:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z oznaczeniem 4+ w prawym górnym rogu.
- **4 graczy:** wszystkie karty biorą udział w rozgrywce.

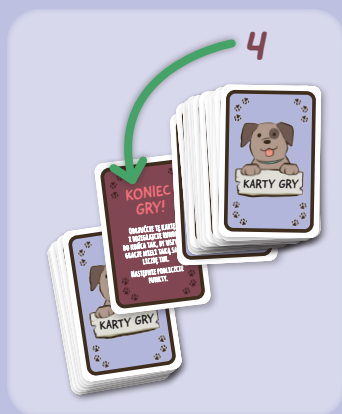


3. Każdy z graczy kolejno dobiera karty z talii głównej tak długo, aż trafi na kartę psa (małego, średniego lub dużego). Gdy to nastąpi, gracz kładzie tę kartę odkrytą przed sobą obok początkowej karty sztuczki. Pozostałe karty wracają do talii głównej.
4. Przetasujcie talię główną i dobierzcie z niej:

- **7 kart** w grze dwuosobowej
- **11 kart** w grze trzyosobowej
- **15 kart** w grze czterosobowej

Ułóżcie te karty w zakrytym stosie.

Połóżcie na nim kartę końca gry, a następnie pozostałe karty gry, tworząc stos dobierania.



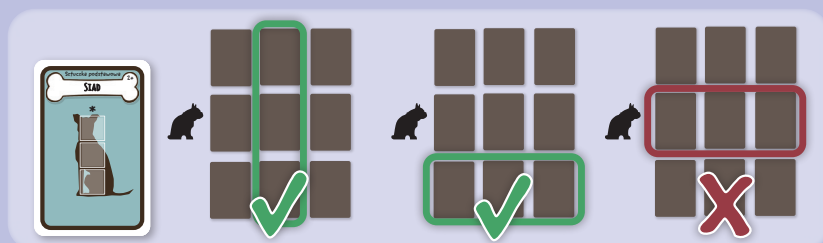
5. Weźcie ze stosu 9 kart i ułóżcie je odkryte na środku stołu. Utwórzcie z nich siatkę 3x3 – będzie to obszar gry.
6. Przetasujcie zakryte karty sztuczek i ułóżcie je w stosie. Odkryjcie 3 karty i połóżcie w kolumnie w pobliżu obszaru gry.
7. Przetasujcie zakryte karty schroniska i ułóżcie je w stosie. Odkryjcie 3 z nich i połóżcie w kolumnie w pobliżu kart sztuczek.

Rozgrywka

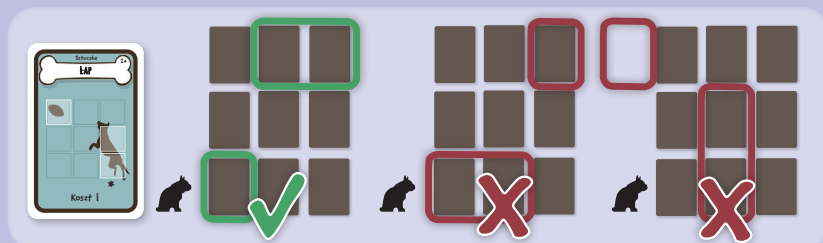
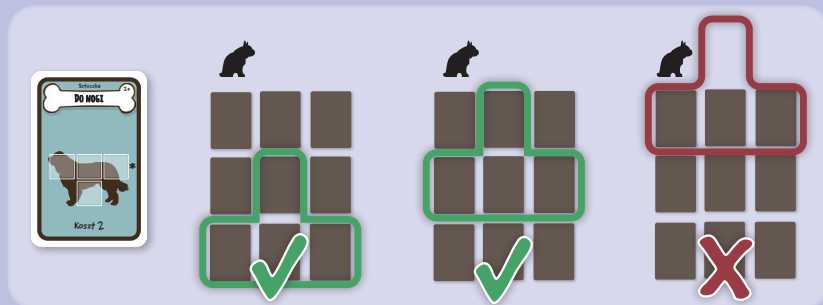
Gra podzielona jest na rundy, w trakcie których gracze wykonują swoje tury począwszy od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz dobiera karty gry, używając do tego wybranej karty sztuczki. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z jedną kartą sztuczki, ale może zdobyć ich więcej w trakcie gry.

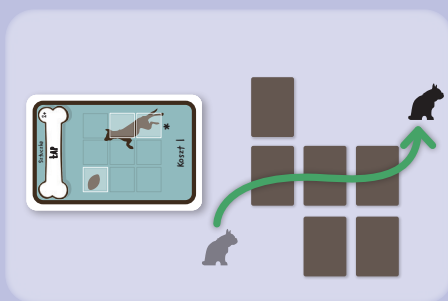
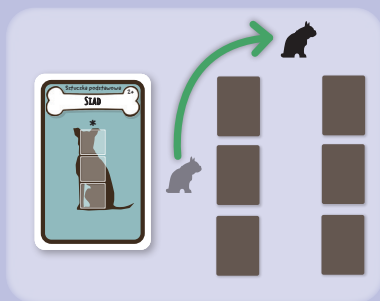
Kart sztuczek **nie odrzuca się po ich użyciu**, można korzystać z nich **wielokrotnie**. Wybraną kartę sztuczki można dowolnie obracać, jednak **nie wolno** tworzyć jej lustrzanego odbicia.



Uwaga: Gracz nie może dobrać więcej niż 1 karty z rzędu lub kolumny, przy której umieszczony został żeton psa. Kształt karty sztuczki musi mieścić się w obszarze gry.



Po dobraniu kart z obszaru gry, gracz musi przesunąć znacznik psa na miejsce oznaczone symbolem * na użytej karcie sztuczki.



W trakcie swojej tury gracz może również użyć dowolnej liczby kart z ręki. Zagrywa je odkryte i wykonuje akcje, zgodnie z typem karty (str. 9). Może to zrobić wielokrotnie, w dowolnym momencie swojej tury. Kiedy gracz jest gotowy, by zakończyć swoją turę, musi dołożyć brakujące karty w obszarze gry. W tym celu dobiera karty z talii i uzupełnia puste miejsca od lewej do prawej, zaczynając od góry.

Następnie swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie. Rozgrywka kontynuowana jest w ten sposób, do momentu dobrania karty koniec gry (str. 8).

Przykład: Swoją turę rozpoczyna Tomek. Znacznik psa leży przy środkowym rzędzie. Tomek nie może więc wybrać z niego więcej niż 1 karty (zaznaczone na czerwono). Tomek używa więc sztuczki *siad*, by wziąć 3 karty ze środkowej kolumny (zaznaczone na zielono). Kładzie Mando przed sobą, odrzuca suchą karmę, aby wziąć odpowiadający jej żeton i dobiera kartę adopcji do ręki. Uzupełnia wszystkie puste pola i umieszcza znacznik psa bezpośrednio nad środkową kolumną, zgodnie z oznaczeniem na karcie sztuczki, której użył.



Koniec gry

W momencie, gdy któryś z graczy wyciągnie z talii **kartę końca gry**, rozgrywana runda staje się ostatnią rundą rozgrywki. Należy odrzucić kartę końca gry i kontynuować uzupełnianie pustych miejsc zgodnie z zasadami. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze rozegrali równą liczbę tur (to znaczy po turze osoby siedzącej na prawo od pierwszego gracza).

Zsumujcie zdobyte punkty w notesie. Gracz z ich największą liczbą zostaje zwycięzcą. Jeśli gracze remisują, wygrywa osoba, która posiada więcej nakarmionych psów. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba, która posiada więcej nakarmionych psów ze schroniska. Jeśli nadal nie wyłoniono zwycięzcy, wygrywa osoba, która zwycięży w kolejnej partii *Najlepszej gry o psach 2*.

Przykład: Spójrzmy na karty Ani. Zdobywa punkty za nakarmione psy i zapisuje je w notesie. Następnie odkrywa pozostałe karty z ręki i sprawdza, ile punktów zdobyła za zabawki i kości. Ania zdobyła łącznie 33 punkty zwycięstwa.

wa

ka

Najlepsza GRA o PSACH 2

IMIĘ	Tomek				Ania					
PSY 	13	4	18	6						
	8	-2	-2							
	9									
ZABAWKI 	32	22								
KOŚCI 	0	9								
ŁĄCZNIE:	-1	2								
	31	33								



18 PZ



-2 PZ



6 PZ



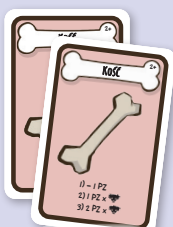
6 PZ



3 PZ



0 PZ



2 PZ

Słowniczek

Połączone: gracz może połączyć kartę psa i sztuczki, kładąc jedną obok drugiej. Nie można ich już rozłączyć.

Ręka: termin ten odnosi się do kart trzymany w ręku. Karty te trzymane są w ukryciu przed pozostałymi graczami do momentu ich zagrania. Nie ma limitu kart trzymany w ręku.

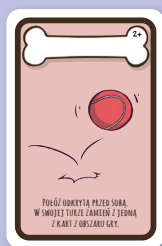
W tej turze: oznacza to dowolny moment od czasu dobrania kart z obszaru gry do końca bieżącej tury gracza. Gracz może więc dobrać kartę spaceru, nie mając żadnej karty psa, pod którą mógłby ją podłożyć, następnie zdobyć kartę psa i podłożyć pod nią wcześniej zdobytą kartę spaceru.

Podłożyć: termin odnosi się to do wszystkich kart umieszczonych pod kartą psa, takich jak karta spaceru czy tresury. Nigdy nie wolno wyjmować takich kart spod karty psa. Pod jedną kartą psa można podłożyć maksymalnie jedną kartę danego typu, chyba że karta mówi inaczej.

PZ: skrót oznaczający punkty zwycięstwa.

Typy kart

Aport



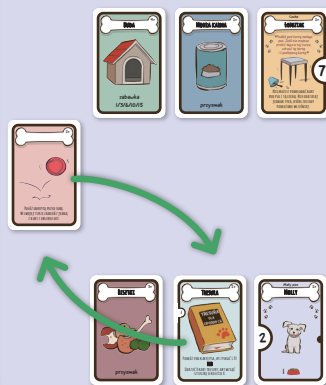
Uwaga: Na początku gry kartę aport otrzymuje ostatni gracz. Może użyć jej podczas swojej tury w dowolnym momencie gry.

Po zagraniu karty aport, należy zamienić ją z dowolną kartą z obszaru gry, ignorując

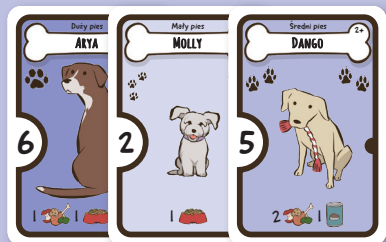
znacznik psa. Weź wybraną kartę, a na jej miejscu połóż kartę aport. Wykorzystanie karty aport to dodatkowa akcja, którą możesz wykonać przed lub po dobraniu kart za pomocą sztuczki (przed uzupełnieniem obszaru gry).

Kiedy karta aport leży w obszarze gry, można dobrać ją, jak każdą inną kartę. Gracz, który ją dobrał, powinien położyć ją odkrytą przed sobą. Będzie mógł wykorzystać ją podczas jednej ze swoich kolejnych tur. Karta aport nie daje dodatkowych punktów na koniec gry.

Przykład: Ania dobrała 3 karty z obszaru gry. Następnie wykorzystuje kartę **aport**, by wziąć kartę tresury.



Psy



Przykład: Jeżeli Dango zostanie nakarmiony 2 resztkami i 1 moką karmą, gracz zdobywa 5 PZ. Jeżeli Dango nie zostanie nakarmiony, gracz **straci 2 PZ**.



Po dobraniu karty psa, umieść ją odkrytą przed sobą. Na koniec gry wszystkie psy powinny zostać nakarmione przysmakami przedstawionymi u dołu karty. Po lewej stronie każdej karty znajduje się informacja, ile punktów otrzyma gracz, który nakarmił tego psa. Gracze mogą otrzymać również dodatkowe punkty za połączone i podłożone karty (zobacz: **spacer i cechy**).

Psa uznaje się za nakarmionego, jeśli na koniec gry na jego karcie znajdują się żetony wszystkich przysmaków przedstawionych u dołu karty. Na koniec rozgrywki gracze tracą po **2 PZ za każdego psa**, który nie został

w pełni nakarmiony (niezależnie od liczby punktów po lewej stronie karty). Gracze nie otrzymują też punktów za karty połączone z kartą nienakarmionego psa i/lub pod nią podłożone.

W grze występują małe, średnie i duże psy. Wielkość psa może być istotna przy rozpatrywaniu efektów innych kart. Jest ona reprezentowana przez odciski łap w narożnikach karty psa.

Adopcja



Po dobraniu karty adopcji, weź ją na rękę. W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić 2 karty adopcji, żeby uratować psa ze schroniska. Wybierz jedną z odkrytych kart psów ze schroniska i połóż ją przed sobą. Psy ze schroniska, podobnie jak zwykłe psiaki, muszą zostać nakarmione na koniec gry, a gracz straci 2 PZ, jeśli nie spełni tego wymogu.

Karty psów ze schroniska mają specjalne efekty, które będą działać, jeśli na koniec gry psy zostaną nakarmione. Po przygarnięciu psa, przesun pozostałe karty psów ze schroniska w dół, weź ze stosu nową kartę i uzupełnij rząd. Karty adopcji nie dają dodatkowych punktów na koniec gry.



Spacer



Po dobraniu karty spaceru, podłóż ją pod kartę psa. Jeżeli to zrobisz, karta ta będzie warta 2 PZ na koniec gry. Pod każdą kartę psa można podłożyć maksymalnie jedną kartę spaceru. Jeśli nie masz karty psa, pod którą mógłbyś podłożyć kartę spaceru, musisz odrzucić kartę spaceru na koniec swojej tury.

Przysmaki



Dostępność kart przysmaków:

Resztki (dużo) → Sucha karma (mało) → Mokra karma (bardzo mało)

Karty przysmaków są niezbędne do tego, by na koniec gry nakarmić psy.

W grze występują 3 rodzaje przysmaków: resztki, sucha karma i mokra karma. Po dobraniu karty przysmaku, musisz natychmiast odrzucić ją na stos kart odrzuconych i dobrać z puli odpowiednie żetony przysmaków. Żetony te zostają u graczy aż do końca rozgrywki. Wśród kart przysmaków znajdują się również takie, które posiadają symbol x2. Oznacza to, że kartę

należy wymienić na 2 żetony. **Kartę rarytasu należy zamienić na żeton rarytasu, który może zostać wykorzystany jako przysmak dowolnego rodzaju.**

Kości



Po dobraniu karty kości, weź ją na rękę i zachowaj do końca gry. Jeżeli na końcu gry posiadasz 1 kartę kości, tracisz 1 PZ. Jeżeli masz 2 kości, zyskujesz 1 PZ za każdego **nakarmionego** psa. Jeżeli posiadasz 3 lub więcej kości, zdobywasz 2 PZ za każdego **nakarmionego** psa.



Tresura



Po dobraniu karty tresury, weź ją na rękę. W dowolnym momencie swojej tury możesz wykorzystać kartę tresury, żeby:

1. Podłożyć ją pod dowolną kartę psa. Jest wtedy warta 1 PZ na koniec gry. Pod każdą kartę psa można podłożyć maksymalnie jedną kartę tresury. Karty tresury trzymane w rękę nie przynoszą punktów na koniec gry.

lub

2. Odrzucić wymaganą liczbę kart tresury i zdobyć jedną z odkrytych kart sztuczek. Koszt kart sztuczek zaznaczony jest na dole karty. Nowe karty sztuczek należy położyć odkryte przed sobą. W każdej turze będziesz decydować, której karty sztuczki użyjesz do dobierania kart z obszaru gry. W swojej turze możesz wybrać tylko jedną taką kartę.

Przykład: Tomek chce zdobyć nową kartę sztuczki. Ma w ręku 2 karty tresury. Chciałby wybrać kartę **po-proś**, lecz jej koszt jest zbyt wysoki (3). Dobiera więc kartę **do nogi**, umieszcza ją przed sobą i odrzuca 2 karty tresury. Od teraz Tomek może używać karty sztuczki **do nogi** w celu dobierania kart z obszaru gry.



Po dobraniu karty sztuczki przesunij pozostałe karty w dół, dobierz ze stosu nową kartę i uzupełnij kolumnę. Karty sztuczek nie dają dodatkowych punktów na koniec gry.



Zabawki

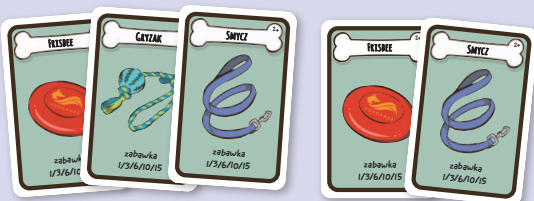


Po dobraniu karty zabawki, weź ją na rękę i zachowaj do końca gry. Zależnie od tego, ile kart zabawek różnego rodzaju uda ci się zebrać, zdobędziesz odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa na koniec gry. Możesz otrzymać punkty za więcej niż jeden zestaw kart zabawek.

Zabawki (różne)	1	2	3	4	5
Punkty zwycięstwa	1	3	6	10	15

Przykład: Ania na koniec gry posiada 1 gryzak, 2 frisbee i 2 smycze.

Za zestaw 3 różnych zabawek dostaje 6 PZ. Pozostałe frisbee i smycz tworzą drugi zestaw wart 3 PZ.



Cechy



Po dobraniu karty cechy postępuj zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie. Zwykle należy połączyć kartę cechy z odpowiednią kartą psa - połączyć, czyli położyć kartę cechy po lewej stronie karty psa. Każdą kartę psa można połączyć z tylko jedną kartą cechy.

Jeśli nie możesz połączyć karty, zwykle będziesz musiał ją odrzucić na koniec swojej tury razem z innymi kartami lub żetonami. Jeżeli nie masz wymienionych elementów, musisz odrzucić ich tyle, ile możesz.

Gdy karta cechy połączona jest z kartą psa, zasady opisane na tej karcie należy traktować jako nadrzędne wobec zasad z instrukcji. Jeżeli na koniec gry pies, z którym połączona jest karta cechy, jest nakarmiony, gracz otrzyma tyle punktów, ile wskazuje wartość z prawej strony karty cechy.

Przykład: Tomek połączył kartę najlepszego przyjaciela z Leią. Pod tę kartę psa można podłożyć dowolną liczbę zabawek. Tomek podłożył kartę budy. Na koniec gry nakarmiona Leia przyniesie Tomkowi 7 PZ (3 PZ za kartę Lei, 1 PZ za kartę najlepszego przyjaciela i 3 PZ za kartę zabawki).



Dodatkowe informacje o zdolnościach psów

Psy ze schroniska: Dino, Tina, Pimpek, Speedy i Fedra



Karty zabawek podłożone pod karty psów nie mogą zostać wliczone do zestawów zabawek.

Psy ze schroniska: Biszkopt, Edek, Foka, Majlo i Zośka



Na koniec rozgrywki gracz zdobędzie punkty za kartę połączoną z dowolnym psem znajdującym się w jego obszarze gracza.

Pies ze schroniska: Bigos



Na koniec rozgrywki gracz zdobędzie punkty za karty tresury podłożone pod dowolne karty psów w jego obszarze gracza. Otrzyma za nie również 1 PZ zgodnie z zasadami gry.

Psy ze schroniska: Mecus, Krokiet, Kolega i Stątyw



Na koniec rozgrywki te psy również liczą się w punktowanych przez siebie kategoriach.

Opis cech

Najlepszy przyjaciel



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę zabawek. Nie mogą one jednak zostać wliczone do zestawów zabawek.

Uwaga: Ta zdolność często pozwala zdobyć bardzo dużo punktów, lecz zwróćcie uwagę na to, że karty zabawek mogą przynieść dużo punktów w zestawach.

Morus



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart kości. Nie straci ani nie zyska za nie punktów na koniec gry.

Uciekinier



Gracz może zignorować koszt wykarmienia psa, z którym połączył tę cechę. Zamiast tego musi nakarmić psa jednym dowolnym żetonem

prysmaku.

Jeżeli gracz musi odrzucić kartę psa z powodu braku możliwości połączenia tej cechy, musi odrzucić również wszystkie karty połączone i podłożone pod odrzuconą kartę.

Złodziejaszek



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart przysmaków. Za każdym razem po dobraniu karty przysmaku, gracz musi zdecydować, czy odrzuci ją i weźmie żetony przysmaków, czy podłoży ją pod kartę psa.

Łobuziak



Gracz nie może podłożyć żadnych nowych kart pod tę kartę psa. Nie odrzuca jednak tych, które zostały wcześniej podłożone.

Arystokrata



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart adopcji. Nie mogą one jednak zostać wcześniej użyte zgodnie z zasadami gry.

Urwis



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart poza kartami psów i sztuczek. Gracz zdobędzie 2 PZ za każdy rodzaj kart (większa liczba kart

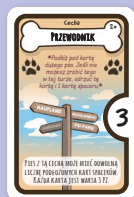
tego samego rodzaju nie przynosi dodatkowych punktów). Za karty spaceru i tresury otrzyma również PZ zgodnie z zasadami gry. Jeżeli gracz musi odrzucić kartę sztuczki z powodu braku możliwości połączenia tej cechy, nie może odrzucić swojej ostatniej karty sztuczki.

Pupilek



Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart tresury. Wciąż otrzyma za nie również 1 PZ zgodnie z zasadami gry.

Przewodnik



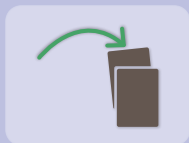
Gracz może podłożyć pod kartę psa dowolną liczbę kart spaceru. Wciąż otrzyma za nie również 2 PZ zgodnie z zasadami gry.



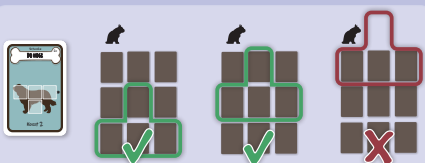
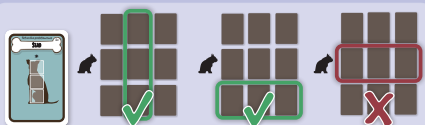
Podsumowanie zasad

W swojej turze:

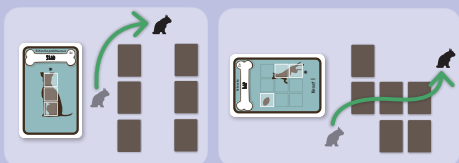
1. Możesz zagrać dowolną liczbę kart i podłożyć je pod karty psów.



2. Musisz dobrać karty z obszaru gry, korzystając z jednej z kart sztuczek.



3. Możesz powtórzyć punkt 1.



4. Musisz przesunąć znacznik psa i uzupełnić obszar gry.

Warto pamiętać!

- Nie ma limitu kart trzymanych w ręku.
- Natychmiast uzupełniaj rząd kart sztuczek i kart schroniska.
- Nie możesz używać lustrzanych odbić kart sztuczek.
- Nie możesz dobrać więcej niż jednej karty z rzędu/ kolumny, przy której znajduje się znacznik psa.
- Dostępność rodzajów przysmaków:



(dużo)



(mniej)



(najmniej)

Na koniec gry

- Po odsłonięciu karty **końca gry**, rozegrajcie rundę do końca.
- Podliczcie punkty za nakarmione psy oraz za połączone i podłożone karty.
- Odejmijcie po 2 punkty za każdego nienakarmionego psa (nie podliczajcie punktów za połączone i podłożone pod niego karty).
- Podliczcie punkty za zabawki i kości trzymane w ręku.