



Psi park

PRAVIDLA HRY

MINDOK

Úvod

To máme dnes krásně! Park bude jistě plný pejskařů a jejich mazlíčků, aby se protáhli a užili si pobytu na čerstvém vzduchu. Nazujte si pevné boty, naberte pamlsků pro své svěřence a vyrazte na procházku. Čeká vás pevný den.

Je čas vyvenčit své čtyřnohé přátele v psím parku. V roli majitele chovné stanice se budete snažit získat větší věhlas než vaši kolegové a konkurenti. Budete potřebovat pořádný ranec pamlsků a hraček. Budete si také muset dávat pozor na vnější okolnosti i na ostatní pejskaře, protože každý se snaží vydobýt si reputaci toho nejlepšího chovatele psů v celém okolí.

Získejte si lásku a oddanost svých svěřenců pozorností k jejich individuálním potřebám – ten rád mlsá, onen si potrpí na aportování klacíků, další si rád hraje, zkrátka každý má svou náтуру. Starejte se o ně, jak nejlépe dovedete, a nebudete litovat.

Volte však pečlivě, koho kdy vyvenčíte a kterou pěšinou se dáte. Komu se podaří vyhovět svým svěřencům nejlépe, zvítězí.



Cíl hry

Hráči se chopí rolí majitelů konkurenčních chovných stanic a během 4 kol hry si každý pořídí 8 pejsků. V každém kole můžete vyvenčit až 3 své svěřence v parku. Tam budete sbírat zdroje a získávat věhlas, který dále poroste za každého vyvenčeného psa a poklesne, pokud se vám pejska vyvenčit nepodaří. Věhlas rovněž vzroste získáním titulu specialisty v některé kategorii psů a splněním tajného úkolu. Cílem hry je získat největší věhlas ze všech hráčů.



Strategický tip

V takovýchto žlutých rámečcích najdete užitečné rady a tipy.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Tiráž

Autoři

Lottie Hazellová
Jack Hazell

Vývoj

Lottie Hazellová, Jack Hazell,
Brenna Noonanová, Dann May

Motivační texty

Lottie Hazellová

Ilustrace

Holly Exleyová, Dann May, Kate Averyová

Produkce a grafický design

Dann May

Pomocný grafik

Greg May

Český překlad

Karel Vlasák, Pavel Illichmann



Herní materiál



1 herní plán



4 dražební kotouče
(pro každého hráče 1)



4 figurky (pro každého hráče 1)



4 ukazatele věhlasu
(pro každého hráče 1)



návod na sestavení



100stránkový
bodovací zápisník



1 žeton
začínajícího hráče



50 žetonů
vyvenčení



1 kostka
virtuálního
pejskaře



1 ukazatel
kola



2 bonusové
žetony věhlasu



1 bonusový
žeton čmouchání



1 bonusový
žeton výměna



1 záslepka



4 desky vodítek (pro každého hráče 1)



25 míčků



25 klacíků



25 pamlsků



25 hraček



11 karet okolností



7 karet specialistů



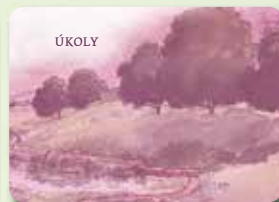
163 karet psů



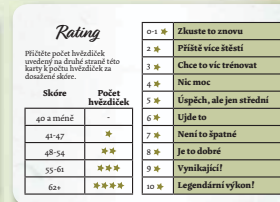
8 přehledových karet
(4 bodování/zdroje
a 4 přehled kola)



16 karet parků
(8 Lesoparků,
8 Městských
parků)



10 karet úkolů
(5 pro zkušené, 5 základních)



2 plastové zásobníky ve tvaru kosti

4 karty úkolů
pro sólovou hru

Příprava hry

1. **Herní plán** položte doprostřed stolu.
2. Zamíchejte **karty okolností** a vyložte po jedné lícem vzhůru na jejich vyhrazená pole pro jednotlivá kola pod počítadlem kol. Zbylé karty vraťte do krabice. Při hře s nováčky můžete hru zjednodušit tím, že budete hrát bez těchto karet (tento krok odpadne).
3. Zamíchejte **karty specialistů** a náhodně je vyložte lícem vzhůru po jedné shora dolů na pole pro ně určená při pravém okraji herního plánu.
4. Zamíchejte **karty psů** a přibližně polovinu balíčku položte lícem dolů k vyznačenému místu při levém okraji herního plánu. Zbylé karty můžete vrátit do krabice. Na vhodném místě vedle herního plánu ponechte místo pro postupně vznikající odhazovací hromádku.
5. Vyložte na jednotlivá pole **nabídky** zleva doprava po jedné **kartě psa** lícem vzhůru, celkový počet je dán počtem hráčů:

- V partii 4 hráčů vyložte 4 karty psů.


- V sólové hře, hře ve dvou a ve třech hráčích vyložte 3 karty psů.

6. Vytvořte obecnou zásobu **hracích potřeb** poblíž herního plánu. Můžete využít oba zásobníky. Počet žetonů zdrojů není omezen – pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu. Stejně tak není nijak omezeno množství zdrojů v zásobě jednotlivých hráčů.

7. Zvolte balíček **karet parků** podle počtu hráčů:

- V sólové hře, hře ve dvou a ve třech použijte sadu karet „Městské parky“.
- V partii 4 hráčů použijte sadu „Lesoparky“.

Nepoužitou sadu nechte v krabici.

8. Vrchní kartu parku vyložte lícem vzhůru na herní plán. Na jednotlivá políčka pěšin položte dodatečné bonusy – žetony z obecné zásoby podle otočené karty parku. Políčko označené symbolem  překryjte záslepkou.

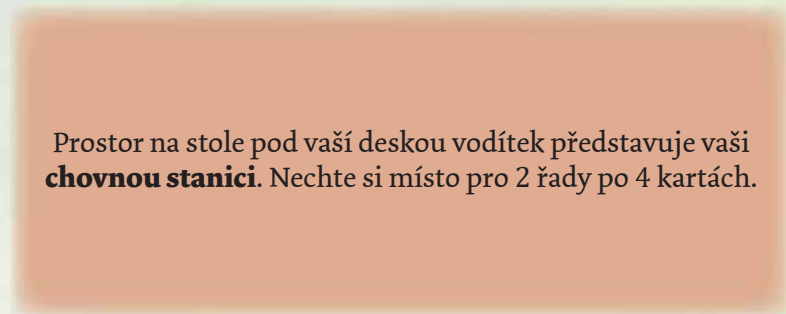
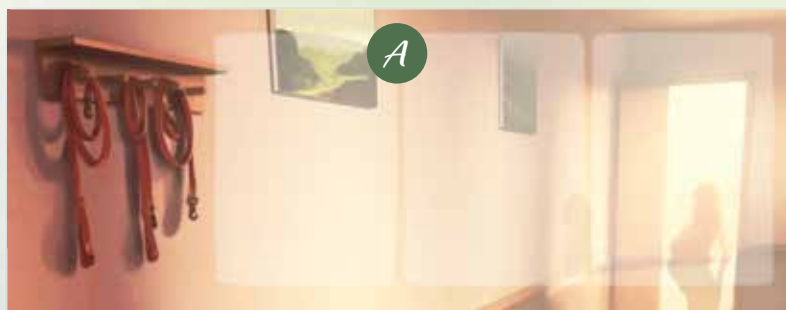
9. **Ukazatel kola** položte na první políčko počítadla kol.



Příprava jednotlivých hráčů

Každý hráč si zvolí barvu a obdrží:

- A. desku vodiček,
- B. dražební kotouč,
- C. figurku,
- D. ukazatel věhlasu (ten každý položí na 5. políčko počítadla věhlasu),
- E. 2 klacíky, 2 míčky, 1 pamlskek a 1 hračku z obecné zásoby.



Prostor na stole pod vaší deskou vodiček představuje vaši **chovnou stanici**. Nechte si místo pro 2 řady po 4 kartách.

10. Zvlášť zamíchejte sadu **karet základních úkolů** a karet **úkolů pro zkušené** a každému hráči rozdejte po jedné kartě z obou sad.

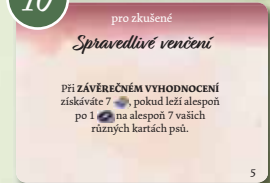
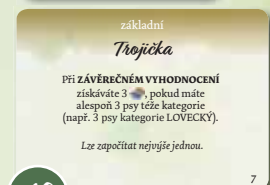
- Ve hře 2 a 3 hráčů vyraďte ze hry kartu úkolu č. 1.

11. Každý hráč si musí zvolit jednu z obou obdržených karet úkolů, druhou vrátí do krabice, aniž by ji někomu ukazoval.

12. Každému hráči přiřadte po jedné **přehledové kartě** obou druhů.

13. Hráč, který jako poslední venčil psa, obdrží žeton začínajícího hráče a bude začínat.

Jste připraveni zahájit partii!



Ve hře dvou hráčů bude vaším soupeřem i **virtuální pejskař**. Bude se snažit získat ty nejlepší psy z nabídky pro sebe a překážet vám na pěšinách, ale nejde mu o věhlas ani není třeba za něj manipulovat se zdroji.

Příprava hry zůstává beze změny, budete jen potřebovat navíc

- 1 figurku v neutrální barvě,
- kostku virtuálního pejskaře.

Virtuální pejskař hraje vždy poslední a nikdy se nestane držitelem žetonu začínajícího hráče.

Popis herního materiálu Karty psů

Karty specialistů

Bonus specialisty na určitou kategorii psů získá hráč, který bude mít na konci hry ve své stanici nejvíce psů dané kategorie. V případě shody získají bonus všichni dotčení hráči. Číslo udává četnost psů dané kategorie v celém balíčku karet.



Karty parků

Tyto karty přinášejí do parku v každém kole do datečné bonusy. Na konci kola ve fázi Odpočinek starou kartu odhodte a pro nové kolo vyložte novou.



Pozor – žetony položené na políčka pěšin si **nikdo nebere**, zůstávají na pěšině ležet až do konce kola, fungují jako indikátor podobně jako symboly předtištěné na herním plánu. Můžete-li na některém políčku získat více bonusů, můžete si vždy jejich pořadí zvolit libovolně.

Karty okolností

V každém kole platí jedna karta okolností – všechny se v rámci přípravy hry vyloží na herní plán lícem vzhůru, takže se na ně můžete připravit. Přinášejí určité bonusy a postihy všem hráčům. Slouží také jako další způsob zaznamenávání počtu odehraných kol, protože na konci každého kola se příslušná karta otočí lícem dolů. Přehled všech karet okolností viz rejstřík na str. 14.



SPOLEČENSKÝ
Australský silky teriér

kategorie
plemeno
náklady vyvenčení
schopnost

Každý pes má svou zvláštní schopnost. Na kartě je vždy uvedeno, kdy lze danou schopnost využít (při **VÝBĚRU PSŮ, VENČENÍ a ZÁVĚŘNÉM VYHODNOCENÍ**.) Podrobný popis všech schopností viz rejstřík na str. 14.

Přines!
Získáte-li při **VENČENÍ** alespoň 1 , získáte navíc 1 . Lze využít nejvýše jednou za tah.

Má okouzlující srst, která ovšem vyžaduje každodenní péči. Přestože byl vyšlechtěn jako společník, umí likvidovat hlodavce.

Přehled symbolů

Zdroje

1 klacík 1 míček 1 pamlssek 1 hračka libovolný zdroj

1 bod věhlasu mají význam jako vítězné body a platí dlo při dražbě

žeton vyvenčení indikuje, že pes se právě venčí nebo byl vyvenčen

záslepka zaslepené políčko pěšiny se nepočítá, přeskočte ho

Akce

Výměna
Při provádění této akce vyměníte jednoho psa ze své stanice za jednoho psa z nabídky. Není-li výslovně uvedeno jinak, musíte vždy odhodit žeton vyvenčení z karty psa, který opouští vaši stanici. Nepředáší se na kartu nově získaného psa. Tato akce je vždy povinná.

Výměna za vyvenčeného psa
Výměna se provádí dle předchozího odstavce, ale na kartu nově získaného psa můžete položit žeton vyvenčení z obecné zásoby. Není dovoleno ho položit na kartu jiného psa.

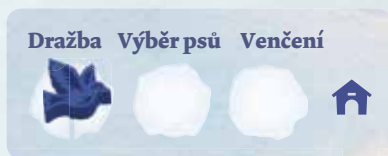
Čmouchání
Při provádění této akce musíte otočit 2 vrchní karty psů v dobíracím balíčku a ukázat je ostatním. Poťe smí hráč, který akci provádí, odhodit 1 kartu psa z nabídky a vyložit místo ní jednu z obou otočených karet, druhou odhodí.

Průběh hry

Hra se hraje vždy na 4 kola. Průběh zaznamenává ukazatel kola. Každé kolo se dělí na 4 fáze: Dražba, Výběr psů, Venčení, Odpočinek.

- 1. Dražba:** Hráči si ve dvou kolech dražby pořídí nové psy do své stanice.
- 2. Výběr psů:** V této fázi se hráči rozhodnou, které psy vezmou na procházku vyvenčit.
- 3. Venčení:** V této fázi probíhá procházka v parku.
- 4. Odpočinek:** Administrativní fáze, kdy se zaznamenává získaný a případně ztracený věhlas. Poté kolo končí.

1. Dražba



Pokuste se využít svůj věhlas a získat do své stanice co nejhodnější nové psy s ohledem na jejich schopnosti, bonusy specialistů na jednotlivé kategorie psů a svůj úkol, přičemž mějte na zřeteli i snahu soupeřů!

V této fázi vždy získáte 2 nové psy, takže jich na konci hry budete mít přesně 8. Abyste získali ty nejhodnější, proběhnou 2 kola dražby.

Průběh dražby:

- Všichni hráči si prohlédnou psy v nabídce a zvolí si, o které se budou ucházet.
- Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček nastaví každý hráč tajně na svém dražebním kotouči hodnotu od 1 do 5 a postaví svou figurku pod zvolenou kartu psa. **POZOR** – nikdo nesmí nastavit větší hodnotu, než je jeho

aktuální věhlas. Váš věhlas nemůže nikdy klesnout pod nulu.

- Jakmile postavíte svou figurku pod zvolenou kartu, nesmíte hodnotu na svém dražebním kotouči měnit.
 - Můžete zvolit i kartu, kterou už zvolil některý z předchozích hráčů. Pokud v řadě pod kartou zvoleného psa už nějaká figurka stojí, postavte svou figurku pod ni.
3. Jakmile umístí svou figurku na herní plán všichni, současně otočí své dražební kotouče a veřejně ukážou nastavené hodnoty.
- Je-li v řadě pod kartou jediná figurka, příslušný hráč si vezme kartu psa z nabídky a přemístí ji do své stanice (pod svou desku vodítek). Ze svého věhlasu odečte tolik bodů, kolik činila hodnota nastavená na jeho kotouči.
 - Pokud je pod kartou psa více figurek, získává kartu hráč, který nastavil na svém kotouči nejvyšší hodnotu. Opět si odečte příslušný počet bodů věhlasu a kartu přemístí do své stanice. V případě shody získává kartu hráč, jehož figurka je v řadě výše.
 - Hráči, jimž se nepodařilo kartu zvoleného psa získat, si v pořadí tahu vyberou ze zbylých karet psů v nabídce a odečtou si 1 bod věhlasu.

Hráči, jejichž věhlas je 0, se dražby nezúčastní. Počkají, až ostatní hráči dražbu dokončí dle pravidel výše, a poté si (opět v pořadí na tahu) vyberou ze zbylých karet, které získají zdarma.



Strategický tip

Pozor – v dražbě se platí vlastním věhlasem, proto vybírejte pečlivě!



PŘÍKLAD DRAŽBY

Jakmile každý hráč získá právě 1 kartu psa, doplňte znovu nabídku a proveďte druhé kolo dražby stejným způsobem.

Poté znovu doplňte nabídku a kolo pokračuje fází Výběr psů.

Ve hře dvou hráčů se dražba zúčastní i virtuální pejskař. Vždy přichází na řadu až jako poslední poté, co si živí hráči vybrali kartu a nastavili hodnotu na svém dražebním kotouči. Vždy si vybere psa toho typu, jehož karta specialisty leží na herním plánu nejvýše. Je-li takových karet v nabídce více, volí si vždy první kartu zleva.

Pokud má virtuální pejskař zájem o kartu, kterou si vybral i některý živý hráč, hodte za pejskaře kostkou. Výsledek hodu udává, jakou hodnotu nastavil. Dražba se vyřeší dle obvyklých pravidel.

V případě, že všichni hráči mají zájem o tutéž kartu a získá ji jeden z živých hráčů, nejprve si vybere ze zbylých karet živý hráč (za 1 bod věhlasu) a zbylou kartu získá virtuální pejskař.

Kartu, kterou získal virtuální pejskař, mu odložte stranou, bude se zohledňovat při vyhodnocování karet specialistů.

LOVECKÝ
Labradorský retrívra

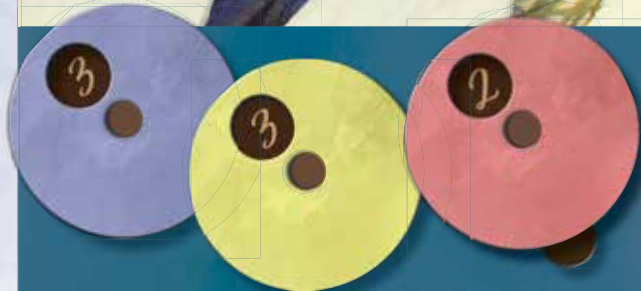


Mlsoun
Při ZÁVĚŘECÍ poloďte na tuto kartu liščí kostku za každý získaný bod (nejvýše 6).
46
Jeho postava je všestranná a v nejoblíbenějších plemenech je dána čírnika, služebního a vodícího psa.

PASTEVECKÝ
Finský laponský pes



Číperka
Vyberete-li si při VÝBĚRU PSŮ tohoto psa, získáte 1 bod.
79
Jeho přirozený sklon k pastevectví a bolužel i k užitečnosti pochází ze stáletého využití pro pasení sobů ve Finsku.



Fialový a žlutý hráč nabídli oba 3 body věhlasu za kartu labradorského retrívra (č. 46) a červený nabídl 2 body za kartu finského laponského psa (č. 79). Červený si odečte 2 body a přidá finského psa do své stanice. Modrý a žlutý nabídli oba stejně, ale modrá figurka je výše, takže retrívra získá modrý. Odečte si 3 body a kartu přemístí do své stanice. Žlutý zaplatí 1 bod věhlasu a získá poslední zbylou kartu psa v nabídce (není na obr.).



2. Výběr psů



Všichni vaši psi se třesou touhou vyrazit na procházku a nedočkavě vrtí ocasy. Ujistěte se, že máte kapsy plné pamlsků a hraček, a nezapomeňte se mrknout, zda budou okolnosti příznivé.

V této fázi si každý hráč vybere, jaké psy vyvenčí. Může s sebou vzít až 3 své psy.

Strategický tip



Správné pořadí výběru je důležité. Někteří psi vám svými schopnostmi mohou zajistit zdroje důležité pro výběr dalších psů v témže kole.

Postup výběru psů:

1. Nejprve je třeba zaplatit zdroji ze své zásoby náklady venčení vybraného psa. Utracené zdroje se vracejí do obecné zásoby. Poté položte kartu vybraného psa na první volné pole zleva na své desce vodítek.

- Nemůžete-li určitý zdroj zaplatit, můžete ho nahradit dvěma libovolnými zdroji. Pokud však požadovaný zdroj máte, nahradit ho dvěma jinými nesmíte.

2. Na kartu vybraného psa položte žeton vyvenčení (pokud nebude pes vyměněn, viz akce výměna, zůstane žeton na kartě ležet až do konce hry).

3. Má-li vybraný pes schopnost působící při VÝBĚRU PSŮ, můžete ji právě v tomto okamžiku využít. U psů, které jste si nevybrali, schopnosti využít nelze.

4. Opakujte pro druhého, případně ještě i pro třetího psa. Více jich v jednom kole vyvenčit nelze, není-li výslovně uvedeno jinak.

Pokud nemůžete vyvenčit ani jednoho psa, v této ani v následující fázi nebudete dělat nic. Dostanete 1 🍌 a 1 🍌 a budete čekat na fázi Odpočinek.

PŘÍKLAD VÝBĚRU PSŮ

The screenshot shows three dog cards on a game board. The first card is 'Bearded Collie' (č. 84) with a cost of 2 🍌 and 1 🍌. The second card is 'Welsh Corgi Cardigan' (č. 93) with a cost of 1 🍌 and 1 🍌. The third card is 'Německý špice' (č. 123) with a cost of 1 🍌. The board also shows several tokens: two 🍌, one 🍌, and one 🍌. The player's dog cards are visible at the bottom of the board.

Tento hráč si vybral nejprve kartu bearded kólie (č. 84), jejíž náklady vyvenčení jsou 2 🍌 a 1 🍌, poté kartu welsh corgi cardigana (č. 93) s náklady 1 🍌 a 1 🍌 a nakonec německého špice (č. 123), jehož náklady jsou 1 🍌. Jelikož tento hráč už žádný pamlskek nemá, rozhodne se zaplatit 1 🍌 a 1 🍌. Schopnost špice mu přinese 1 🍌, ale ten není možné využít při úhradě jeho nákladů. Bylo by ho možné využít při hrazení nákladů dalšího psa, ale deska vodítek už je plná, žádného dalšího psa už tento hráč v tomto kole vyvenčit nemůže.

Strategický tip



Každého psa můžete vyvenčit, kolikrát chcete – na kartě psa může ležet libovolný počet žetonů vyvenčení. Ale pamatujte, že na konci každého kola ztratíte 1 bod věhlasu za každého psa, který doposud nebyl vyvenčen vůbec.

Ve hře dvou hráčů se nemění nic, virtuální pejskař žádné psy nevybírá.




3. Venčení



Je čas vyrazit na vzduch! Nechte své pejsky se pozdravit se svými kamarády a poohlédnout se po nových. Využijte co nejlépe pokladů, které park nabízí, ale dejte pozor, abyste se s ostatními pejskaři nezapovídali příliš.

V této fázi se procházíte parkem po pěšinách, jak indikuje vaše figurka. Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči, kteří si v předchozí fázi vybrali alespoň jednoho psa, střídají na tazích, v každém tahu provedou 1 posun své figurky v parku. Při tom platí následující pravidla:

- Posun musí být proveden o 1 až 4 políčka pěšiny.
- Posun nikdy nesmí směřovat dozadu.
- Na jednom políčku pěšiny může stát více figurek současně. Hráč, jehož figurka na políčko dorazí jako první, má nárok na všechny bonusy – předtištěné na políčku i dodatečný bonus dle karty parku.
- Stojí-li na cílovém políčku, kde posun končí, jiná figurka, máte na všechny bonusy také nárok, ale váš věhlas klesne o 1.  Nechcete-li nebo nemůžete-li svůj věhlas snížit, může posun na obsazeném políčku skončit, ale žádný bonus nedostanete.
- Na větvení pěšin si musíte vybrat jednu z odboček, kterou se vydáte dále.
- Po posunu své figurky můžete jednou využít schopnost každého svého psa na své desce vodiček, která působí při VENČENÍ. Máte-li jich více, můžete pořadí zvolit libovolně.
- Políčko s žetonem zásepky přeskočte, jako by na plánu vůbec nebylo.

Jakmile park opustíte, postavte svou figurku na první volné pole výstupního bonusu shora. Na těchto polích samozřejmě více figurek stát nemůže. Zůstane-li v parku jediná figurka, fáze okamžitě končí. Poslední figurku odstraňte z parku a příslušný hráč ztratí 1 bod věhlasu.

PŘÍKLAD VENČENÍ



Na tahu je červený hráč. Může zvolit posun o 1 políčko a získat 1 , o 2 nebo 3 políčka, kdy by získal 1 , resp. 1 , ale v obou případech přišel o 1 , nebo o 4 políčka, kdy by získal 1  a mohl provést akci Čmuchání.

Ve hře dvou hráčů provedou posun nejprve oba živí hráči, poté hodíte kostkou virtuálního pejskaře a náležitě posuňte jeho figurku.

Žádné bonusy nezískává.

Dosáhne-li větvení pěšin, určí aktuální držitel žetonu začínajícího hráče, kudy se vydá dál.

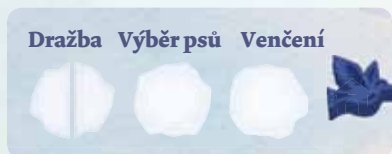
Opouští-li park, postavte jeho figurku na první volné pole výstupního bonusu shora jako obvykle, ale žádný bonus nezíská ani nic neztratí, pokud zůstane jeho figurka jako poslední v parku.



Strategický tip

Pomalejší procházka vám může přinést více zdrojů, ale zase můžete ztratit věhlas za to, že park opustíte jako poslední.

4. Odpočinek



Psíci se proběhli a provětrali a je čas se vrátit domů. Procházka každému psu prospěla, ale u těch, na něž se nedostalo, vzrůstá nervozita a neklid.

V této fázi postupujte takto:

1. Zaznamenejte zisk 2 bodů věhlasu za každého psa, jehož karta leží na desce vodítek.
2. Odečtěte si 1 bod věhlasu za každého psa ve své stanici, na jehož kartě neleží žeton vyvenčení.
3. Všechny karty psů z desky vodítek přemístěte zase do své stanice.
4. Svou figurku si vezměte k sobě.

Před zahájením dalšího kola proveďte následující kroky:

5. Otočte kartu okolností právě dokončeného kola lícem dolů.
6. Vraťte do obecné zásoby zdroje z herního plánu, které tam byly položeny podle karty parku. Otočte novou kartu parku a rozmístěte nové zdroje podle ní.
7. Posuňte ukazatel kola na další políčko počítadla.
8. Předejte žeton začínajícího hráče spoluhráči po levici.

Pokud právě skončilo 4. kolo, následuje závěrečné vyhodnocení.

PŘÍKLAD ODPOČINKU



Tento hráč vyvenčil v aktuálním kole 3 pejsky, takže získá celkem 6 🐾. Jeden z psů v jeho stanici v dosavadním průběhu hry ještě nebyl vyvenčen (na jeho kartě neleží 🐾), takže hráč 1 🐾 ztratí.



Strategický tip

Sledujte, jaké okolnosti budou platit v dalších kolech, abyste včasnou přípravou získali dodatečný věhlas a zdroje.

Ve hře dvou hráčů v této fázi jen odstraníte figurku virtuálního pejskaře z herního plánu.



Závěrečné vyhodnocení

Hra končí po ukončení 4. kola.

Každý hráč může nejprve položit svoje zbylé zdroje na karty svých psů, u nichž to má smysl s ohledem na jejich schopnost. Tyto zdroje se pro jiné účely počítat nebudou.

Poté zjistíte dosažené skóre každého hráče tak, že zapíšete do bodovacího zápisníku následující položky:

- Aktuální pozici ukazatele věhlasu na počítadle.
- Věhlas získaný pomocí schopností psů při ZÁVĚREČNÉM VYHODNOCENÍ (je jedno, zda a kolikrát byli daní psi během hry vyvenčeni).
- Věhlas za získané karty specialistů (viz str. 6).
- Věhlas za splněné úkoly.
- 1 bod věhlasu za každých 5 zbylých žetonů zdrojů.

Kdo dosáhl nejvyššího součtu bodů věhlasu, vítězí. V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, kdo získal kartu specialisty vyšší hodnoty. Trvá-li shoda, daní hráči se o vítězství dělí.

Ve hře dvou hráčů se při určování, kdo získá kterou kartu specialisty, považuje virtuální pejskař za hráče podle obvyklých pravidel. Získá-li kartu on, vyjdou živí hráči naprázdno, v případě shody s virtuálním hráčem získá daný věhlas jen živý hráč.

Karty úkolů

Každá karta úkolů se vyhodnocuje jen jednou. Pokud se vám podaří podmínky splnění úkolu splnit víckrát, žádný další efekt to nemá.

Sólová hra

V sólové hře budou vašimi soupeři dva virtuální pejskaři, A a B. Jejich funkce je velmi podobná virtuálnímu pejskaři ze hry ve dvou. Nezískávají zdroje ani věhlas, jen vám překážejí v parku, při dražbě psů a při vyhodnocování karet specialistů.

Příprava hry je stejná jako v partii více hráčů, pro každého virtuálního pejskaře budete potřebovat jednu neutrální figurku, zapamatujte si, která barva patří virtuálnímu pejskaři A a která pejskaři B. Kostka stačí jen jedna.

Před zahájením partie si vyberte jednu kartu úkolů pro sólovou hru dle zvolené obtížnosti. Abyste vyhráli, musíte splnit podmínky na ní uvedené. Pokud se vám to podaří, můžete dále zjistit úroveň, jíž jste dosáhli (více viz str. 13).

Po celou dobu hry budete začínajícím hráčem, v dražbě i při venčení hrajete vždy první. Poté provedete tahy virtuálních pejskařů jednoho po druhém ve stálém pořadí – nejprve pejskaře A, poté pejskaře B.

Dražba

Nejprve nastavíte hodnotu na svém kole a umístíte svou figurku vy. Poté provedete volbu postupně za oba virtuální pejskaře A a B – virtuální pejskař má vždy zájem o psa typu, jehož karta specialisty leží na herním plánu nejvýše. Je-li takových karet v nabídce více, volí si vždy první zleva. Virtuální pejskař B postupuje stejně, ale nikdy nevolí kartu, o niž má zájem virtuální pejskař A.

- Pokud má virtuální pejskař zájem o kartu, kterou jste si vybrali vy, hodte za pejskaře kostkou. Výsledek hodu udává, jakou hodnotu nastavil. Dražba se vyřeší dle obvyklých pravidel.
- Kartu získanou virtuálním pejskařem mu odložte stranou, bude se zohledňovat při vyhodnocování karet specialistů.
- Každý virtuální pejskař se vyhodnocuje samostatně, držte proto jimi získané karty odděleně pro každého zvlášť.

Výběr psů

Virtuální pejskaři si žádné psy nevybírají.

Věncení

Opět hrajete vždy jako první vy, poté virtuální pejskař A, nakonec virtuální pejskař B.

- Virtuální pejskaři nesbírají žádné bonusy, nepracují se zdroji ani věhlasem.
- Na větvení pěšin je na vás, kterým směrem se který virtuální pejskař vydá dál.
- Při opuštění parku zase postavte figurku virtuálního pejskaře na první volné pole výstupního bonusu shora, ale dané pole jen blokuje, žádný bonus nezíská.
- Pokud zůstane figurka virtuálního pejskaře jako poslední v parku, nestane se nic, odstraňte ji z herního plánu.

Odpočinek

Všechny figurky z herního plánu odstraňte jako obvykle.

Závěrečné vyhodnocení

Pokud se vám **nepodařilo splnit úkol**, prohráli jste. Pokud ano, můžete zjistit své celkové skóre, přičemž se vám počítají i všechny žetony zdrojů, které jste použili při vyhodnocování karty úkolů. Při vyhodnocování karet specialistů postupujte takto:

- V úvahu se berou i virtuální pejskaři a karty, které každý z nich získal. Za karty specialistů získané virtuálními hráči nezískáte žádný věhlas.
- V případě shody s virtuálním pejskařem (či oběma) získáte daný věhlas také.
- V případě shody dvou virtuálních pejskařů se nestane nic.

Následně můžete zjistit svůj konečný hvězdičkový rating. Přičtete počet hvězdiček uvedený na kartě úkolu k počtu hvězdiček získaných za dosažené

skóre dle následující tabulky. Maximální možný počet hvězdiček, jež lze získat, je 10.

Skóre	Počet hvězdiček
40 a méně	-
41-47	★
48-54	★★
55-61	★★★
62+	★★★★

0-1 ★	Zkuste to znovu
2 ★	Příště více štěstí
3 ★	Chce to víc trénovat
4 ★	Nic moc
5 ★	Úspěch, ale jen střední
6 ★	Ujde to
7 ★	Není to špatné
8 ★	Je to dobré
9 ★	Vynikající!
10 ★	Legendární výkon!

Další varianty hry

Les plný lákadel (pro 4 hráče)

Použijte sadu karet parků Lesoparky (jak je konec konců už uvedeno v odstavci Příprava hry).

Velice poklidná procházka (libovolný počet hráčů)

Tuto variantu doporučujeme mladším či méně zkušeným pejskařům.

- Použijte sadu karet parků Lesoparky.
- Každému hráči na začátku hry přiřadte navíc 1 hračku a 1 pamlssek.

Pevně dané okolnosti (libovolný počet hráčů)

- Použijte karty okolností č. 8, 9, 10 a 11 (v tomto pořadí pro jednotlivá kola hry).

Rejstřík

Schopnosti psů

Schopnosti působící při **VÝBĚRU PSŮ**: Abyste mohli tuto schopnost využít, musíte za daného psa nejprve uhradit náklady venčení a položit jeho kartu na svou desku vodiček.

Schopnosti působící při **VENČENÍ**: Tyto schopnosti působí, pokud je karta psa na desce vodiček a figurka příslušného hráče v parku. Pokud během jednoho tahu můžete využít více takovýchto schopností, můžete jejich pořadí zvolit libovolně. Vždy však lze využít schopnost každého psa nejvýše jednou za tah – není možné vytvořit smyčku a některou schopnost aktivovat víckrát během téhož tahu.

Schopnosti působící při **ZÁVĚREČNÉM VYHODNOCENÍ**: Může se stát, že tatáž karta psa se vám bude započítávat pro více schopností, viz příklad schopnosti Milovník procházek ve vedlejším sloupci. Nehraje roli, kolikrát byl daný pes během hry vyvenčen nebo zda vůbec.

Cit pro balón: Na kartu tohoto psa můžete před zahájením závěrečného vyhodnocení položit libovolný počet svých 🍌. Za každý získáte 1 bod věhlasu, nejvýše však můžete za tuto schopnost každého svého psa získat 6 🍌. 🍌 ležící na této kartě se vám nebudou počítat při počítání zbylých žetonů zdrojů.

Šikula: Při umístění karty tohoto psa na svou desku vodiček můžete vyměnit jeden svůj žeton 🍌 za 1 kus zdroje uvedeného na kartě. Není možné tuto výměnu provést v jednom kole víckrát.

Čipera: Při umístění karty tohoto psa na svou desku vodiček získáte 1 kus zdroje uvedeného na kartě.

Přines!: Tuto schopnost každého psa lze využít nejvýše jednou za tah.

Smečka: Za každého psa uvedené kategorie ve své stanici získáte 2 🍌. Sám pes s touto schopností se také počítá!

Družnost: Za každou kategorii psa zastoupenou ve své stanici získáte 1 🍌. Sám pes s touto schopností se také počítá.

Hračička: Tuto schopnost každého psa lze využít nejvýše jednou za tah.

Milovník procházek: Za každý žeton 🍌 na všech kartách svých psů získáte po 2 🍌. Daní psi se samozřejmě nadále počítají i pro účely vyhodnocení karet úkolů či jiných schopností působících při závěrečném vyhodnocení.

Příklad: Bernský salašnický pes (č. 156) se bude počítat i při vyhodnocování sibiřského huskyho (č. 154).

Hodný pejsek!: Tuto schopnost každého psa lze využít nejvýše jednou za tah.

Kamarádský pes: Ukončíte-li posun své figurky po pěšině v parku na obsazeném políčku, můžete využít všechny dostupné bonusy, aniž by se váš věhlas snížil o 1 🍌, jak by se jinak stalo. Tuto schopnost můžete během každého tahu využít jen jednou, i kdybyste měli více psů s touto schopností. Nikdy nelze získat dostupné bonusy na políčku pěšiny víckrát.


















Aport!: Na kartu tohoto psa můžete před zahájením závěrečného vyhodnocení položit libovolný počet svých 🍌. Za každý získáte 1 bod věhlasu, nejvýše však můžete za tuto schopnost každého svého psa získat 6 🍌. 🍌 ležící na této kartě se vám nebudou počítat při počítání zbylých žetonů zdrojů.

Sběratel hraček: Na kartu tohoto psa můžete před zahájením závěrečného vyhodnocení položit libovolný počet svých 🍌. Za každou získáte 1 bod věhlasu, nejvýše však můžete za tuto schopnost každého svého psa získat 6 🍌. 🍌 ležící na této kartě se vám nebudou počítat při počítání zbylých žetonů zdrojů.

Mlsoun: Na kartu tohoto psa můžete před zahájením závěrečného vyhodnocení položit libovolný počet svých 🍌. Za každý získáte 1 bod věhlasu, nejvýše však můžete za tuto schopnost každého svého psa získat 6 🍌. 🍌 ležící na této kartě se vám nebudou počítat při počítání zbylých žetonů zdrojů.

K noze!: Provádíte-li akci 🍌, směte navíc provést akci 🍌.

Karty okolností

















1. Ve fázi Výběr psů získáváte 1 libovolný bonus uvedený na aktuálně platné kartě parku (s výjimkou  a ) za každého svého psa kategorie LOVECKÝ. Máte-li takových psů více, může to být i tentýž bonus víckrát. Je jedno, zda kartu psa umístíte na desku vodiček či ne.
2. Ve fázi Odpočinek získáváte 2  za každého svého psa kategorie TERIÉR. Mohou to být i stejné žetony víckrát.
3. Pokud ve fázi Výběr psů umístíte na svou desku vodiček kartu psa kategorie PASTEVECKÝ, smíte na desku umístit 1 dalšího psa libovolné kategorie ZDARMA (samozřejmě pouze v případě, že na desce je ještě volné místo).
4. Ve fázi Odpočinek získáváte 1  a 1  za každého svého psa kategorie PRACOVNÍ.
5. Ve fázi Odpočinek získáváte 3  za každého svého psa kategorie SPOLEČENSKÝ.
6. Ve fázi Výběr psů získáváte 2  za každého psa kategorie HONEBNÍ na své desce vodiček. Psi ve stanici se nepočítají!
7. Za každého nového psa kategorie UŽITKOVÝ získaného do své stanice V TOMTO KOLE získáváte 1  a 1 . Psa lze získat ve fázi Dražba či provedením akce . Efekt se vyhodnocuje ihned a není nutné, aby byl daný pes ve vaší stanici i na konci kola.
8. Ve fázi Odpočinek ztratíte za každého nevyvenčeného psa 2  namísto 1 .
9. Ve fázi Odpočinek neztratíte žádný  za nevyvenčené psy.
10. Každý pes získaný V TOMTO KOLE do stanice provedením akce  je vyvenčený. Položte na jeho kartu . Platí i pro výstupní bonus , takže na kartu psa získanou takto položíte celkem 2 .
11. V TOMTO KOLE může každý vyvenčit až 4 psy (náklady je třeba zaplatit normálně). Tuto kartu okolností lze položit jen na pole pro 2., 3. nebo 4. kolo. Pokud by měla přijít do hry v 1. kole, položte ji na pole pro 2. kolo.

Karty úkolů

Ve hře se vyskytují karty úkolů dvojího typu – pro zkušené (1–5) a základní (6–10).

Základní úkoly jsou jednodušší a doporučujeme je méně zkušeným hráčům.

Úkoly pro zkušené vyžadují pečlivější plánování a větší soustředění během hry.

1. Získáváte 7 , pokud máte ve své stanici alespoň 4 psy jedné kategorie (např. 4 LOVECKÝ). Tato karta je určena pouze pro hru 4 hráčů.
2. Získáváte 7 , pokud máte ve své stanici alespoň 3 psy, na jejichž kartách leží alespoň po 2 .
3. Získáváte 7 , pokud máte ve své stanici psy, na jejichž kartách leží celkem alespoň 10 . Je jedno, na které konkrétní kartě leží kolik .
4. Získáváte 7 , pokud jste ve hře čtyř hráčů získali alespoň 3 bonusy za karty specialistů, nebo 4 ve hře dvou a tří hráčů. Platí i karty specialistů, o jejichž bonus jste se dělili s jiným hráčem či hráči.
5. Získáváte 7 , pokud leží alespoň po 1  na alespoň 7 vašich různých kartách psů
6. Získáváte 3 , pokud leží alespoň po 2  na alespoň 2 vašich různých kartách psů.
7. Získáváte 3 , pokud máte ve své stanici alespoň 3 psy jednoho kategorie (např. 3 LOVECKÝ).
8. Získáváte 3 , pokud máte ve své stanici alespoň po 1 psu alespoň 4 různých kategorií (např. 1 LOVECKÝ, 1 HONEBNÍ, 1 TERIÉR a 1 PASTEVECKÝ).
9. Získáváte 3 , pokud jste ve hře čtyř hráčů získali alespoň 2 bonusy za karty specialistů, nebo 3 bonusy ve hře dvou a tří hráčů. Platí i karty specialistů, o jejichž bonus jste se dělili s jiným hráčem či hráči.
10. Získáváte 3 , pokud leží alespoň po 1  na alespoň 6 vašich různých kartách psů.

Poděkování autorů a vydavatele



Děkujeme Noahu Adelmanovi z firmy Game Trayz za stylové zásobníky na herní materiál.



Děkujeme Dannovi, Brenně a Gregovi ze spol. Quillsilver Studio za pomoc s vývojem hry.

Zvláštní poděkování zaslouží řada testovacích hráčů, jež nám pomohli, aby hra byla skvělá: Pete Huckle, Josie Huckleová, James Heath, Jo Heathová, Matt Evans, James Quirk, Marcel Köhler, Issa Alkurtassová, David J Newton, Kevin Ellenburg, Mattie Schraeder, Bert Hardeman, Joe Slack, Katie Allredová, Robert Müller-Reinwarth, Chris Backe, Arne Kaehler, Carl Klutzke, Nathan Masters, Ian Brocklebank, Rod Currie, Dean Morris, Annisa Jonesová, Dean Price a všichni z komunit Virtual Playtesting Group a Protospiel Online.

Děkujeme také Franku Westovi a Davu Clarkovi za to, jak velkoryse poskytli svůj čas, znalosti a zkušenosti.

Informace o psech pocházejí ze stránek The Kennel Club (thekennelclub.org.uk) a knihy The Kennel Club's Illustrated Breed Standards, vydané nakladatelstvím Ebury Press Londýn v roce 2017.



© 2021 Birdwood Games Ltd.
Všechna práva vyhrazena.



Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

