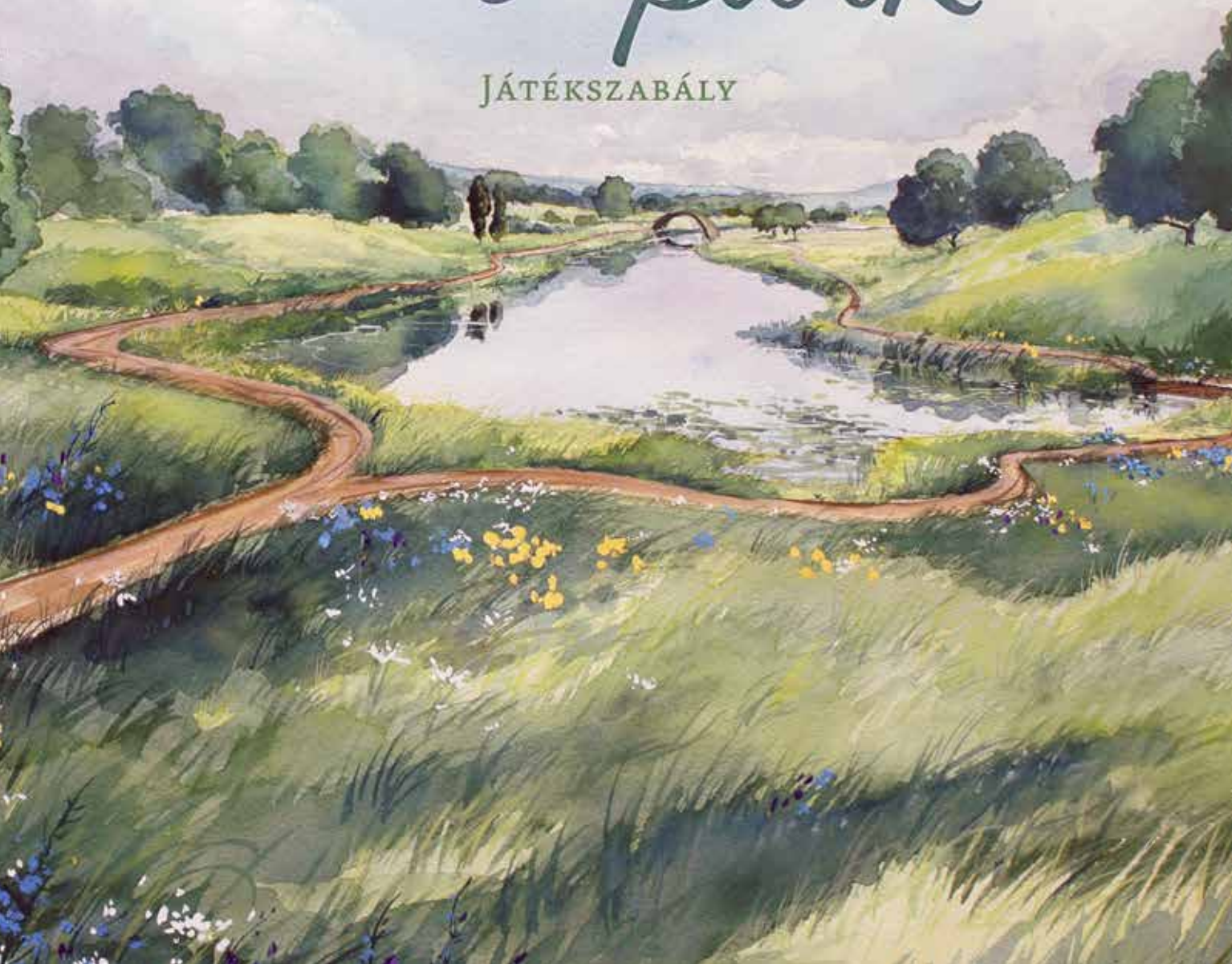


Kutyapark

JÁTÉKSZABÁLY



Szép napunk van

Helyi kutyasétáltatóként jól tudod, milyen sok kutyus várja, hogy kinyújtóztathassa a lábát. Ideje cipőt venni, és megragadni a jutalomfalatokat – mozgalmas nap vár rád.

Úgy döntöttél, hogy elviszed kedvenc kutyusaidat a parkba sétálni. Ahhoz, hogy te légy a legnépszerűbb kutyasétáltató, jutalomfalatokra és játékokra lesz szükséged, méghozzá jó sokra. Az sem árt, ha rajta tartod a szemed az előrejelzéseken és a többi sétáltatón. Nem te vagy az egyetlen, aki szeretné a kennelébe csalogatni a kiszemelt kutyákat, hogy mindenki kedvenc kutyasétáltatójává váljon.

Kutyáid szeretetét úgy nyerheted el legkönnyebben, ha ügyelsz az igényeikre. Néhányan megbolondulnak a jutalomfalatokért, míg mások játszani szeretnének. Ennyi különböző egyéniség között biztos nem fogsz unatkozni. Tedd boldoggá kutyusaidat a séták során, és hamarosan te leszel a park nagykutyája.

Alaposan fontold meg, milyen kutyákat és mely sétaútvonalakat választod, hogy növeld a hírneved. Ha így teszel, hamarosan az egész környék legsikeresebb kutyasétáltatója leszel!



Áttekintés

A játékosok kutyasétáltatók, akik 4 forduló során összesen 8 kutyát toboroznak a kenneljükbe. Minden fordulóban lehetőségük van legfeljebb 3 kutyájukat megsétáltatni a parkban a többi játékoskal együtt. A parkban a játékosok erőforrásokat gyűjtenek és hírnevet szereznek. A fordulók végén hírnevet szereznek azokért a kutyákért, akiket megsétáltattak, és veszítenek a hírnevükből minden kutya után a kenneljükben, aki még nem sétált. A győztes a legnagyobb hírnévvel rendelkező játékos lesz. A hírnevet növelheti a kutyák sétáltatása, a fajtaszakértői díjak elnyerése és a célok teljesítése.



Sétáltatói tipp

A sétáltatói tippek hasznos információkat és tanácsokat tartalmaznak.



Szabálymagyarázó videó:
gemklub.hu



Kérdésed adódik játék közben?
Tedd fel a Dog Park Facebook-csoportban vagy
tweetelj a @birdwoodgames csatornának!

Készítők

Tervezők

Lottie Hazell (vezető tervező)
Jack Hazell

Játékfejlesztés

Lottie Hazell, Jack Hazell,
Brenna Noonan és Dann May

Szöveg

Lottie Hazell



Illusztráció

Holly Exley, Dann May és Kate Avery

Termék- és grafikai tervezés

Dann May

Kiegészítő grafikák

Greg May

Szabálykönyvet lektorálta

Bruce Fletcher

Tartozékok



1 parktábla



4 licitárca (játékosonként 1)



4 sétáltató (játékosonként 1)



4 hírnévjelő (játékosonként 1)



1 százoldalas pontozótomb



1 kezdősétáltató-jelölő



50 sétajelző



1 automata sétáltató kocka



forduló-jelölő



2 hírnévjelző



1 felderítés-jelölő



1 cserejelölő



1 blokkjelölő



4 póráztábla (játékosonként 1)



25 labdajelző



25 botjelző



25 jutalomfalat-jelző



25 játékjelző



11 előrejelzés-kártya



7 fajtaszakértő-kártya



163 kutyakártya



8 segédlet (4x Pontozás/Erőforrások, 4x Forduló menete)



16 helyszínbónusz-kártya (8 Nagy park, 8 Kis park)



10 célkártya (5 tapasztalt, 5 normál)



4 egyszemélyes célkártya

Előkészületek

1. Helyezzétek középre a **parktáblát**.

2. Keverjétek meg az **előrejelzés-kártyákat**, és helyezzétek 1-1 kártyát képpel felfelé minden előrejelzés-mezőre a tábla tetején. A megmaradt előrejelzés-kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ha kevésbé tapasztalt játékosokkal játszottok, ki is hagyhatjátok az előrejelzés-kártyákat. Ilyenkor hagyjátok üresen a kártyák helyét, és lépjétek a következő lépésre.

3. Keverjétek meg a **fajtaszakértő-kártyákat**, és felülről kezdve helyezzétek egyet-egyét képpel felfelé a fajtaszakértői díjak oszlopának mezőire.

4. Keverjétek meg a **kutyakártyákat**, és nagyjából a felét tegyétek a parktábla mellé. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

5. Balról kezdve töltsétek fel a **rétet** a játékoszámnak megfelelő számú kutyával:

- 1, 2 vagy 3: 3 kutya
- 4 játékos: 4 kutya

6. Helyezzétek el minden **jelölőt és jelzót** a parktábla mellé, ahol minden játékos eléri azokat. A játékosok korlátlan mennyiségű erőforrást szerezhetnek a játék során. Ha bármelyikből kifogyátok, csak helyettesítsétek valami mással.

7. Válasszátok ki és keverjétek meg a játékoszámnak megfelelő **helyszínbónuszkártyákat**, és helyezzétek azokat a parktáblára.

- 1, 2 vagy 3 játékos: Kis park
- 4 játékos: Nagy park

A másik paklit tegyétek vissza a dobozba.

8. Fordítsátok fel a legfelső **helyszínbónuszkártyát**. Helyezzétek el ennek megfelelően a jelölőket a parktáblán.

9. Helyezzétek a **fordulójelölőt** a fordulójelölő sávra a tábla tetején.



Játékosok előkészületei

Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához a következőket:

A. Pórásztábla

B. Licittárca

C. Sétáltatófigura

D. Hírnévjelölő (Helyeztetek minden hírnévjelölőt a parktábla 5. hírnévmezőjére.)

E. 2 bot-, 2 labda-, 1 jutalomfalat- és 1 játékjelző

10. Külön-külön keverjétek meg a **normál és a tapasztalt célkártyák paklijait**, majd osszatok egy normál és egy tapasztalt célkártyát minden játékosnak.

- 2 és 3 játékos esetén ne használjátok az 1. célkártyát.

11. Minden játékos válasszon egy célkártyát. A megmaradt célkártyákat tegyék vissza a dobozba.

12. Adjatok minden játékosnak egy **segédletet**.

13. Sorsoljatok kezdőjátékost, és adjatok neki a **kezdősétáltató-jelölőt**.

Készen álltok, hogy játsszatok a Kutyparkkal!



A játékosok pórásztáblája alatt lévő terület a **kennel**.
Hagyjátok helyet 2 sorban 4-4 kutyakártyának.



A **2 fős játékváltozatban** a játékosok az **automata sétáltató** ellen is versengenek. Az automata sétáltató igyekszik a játékosok útjába állni, és lecsapni a legjobb kutyákra a réten. Az automata sétáltató nem szerez hírnevet sem a játék közben, sem a játék végén. De ugyanúgy toboroz kutyákat a saját kennelébe, mint a többi játékos.

Az előkészületek nem változnak, de a 2 fős játékhoz az alábbi elemeket is tegyék a parktáblára:

- sétáltatófigura (bármelyik használaton kívüli színben)
- automata sétáltató kockája

Ezek fogják jelképezni az automata sétáltatót. A játék közben az automata sétáltató mindig utolsónak kerül sorra, és sosem kapja meg a kezdősétáltató-jelölőt, azt a két játékos cserélgeti egymás között.

Fontos elemek

Fajtaszakértői díjak

A játék végén a fajtaszakértői díjakért kapott hírnevet az a játékos kapja, aki a legtöbb kutyát gyűjtötte össze a kennelemben az adott típusú kártyából. Ha holtverseny alakul ki, az abban részt vevők megkapják a díjért járó hírnevet.



Helyszínbónuszkártyák

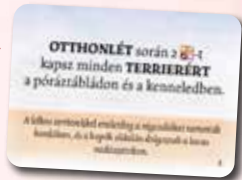
A helyszínbónuszkártyák további bónuszokat adnak a parknak minden fordulóban. A teljes forduló idejére a táblán maradnak, és az Otthonlét végén kerülnek le, mielőtt felfednétek az új helyszínbónuszkártyát.



A helyszínbónuszokat ugyanúgy tudjátok megszerezni, mint a helyszínjutalmakat. Ha valaki megszerzett egy bónuszt, az nem kerül le a tábláról. A játékosok eldönthetik a bónusz és a jutalom megszerzésének sorrendjét.

Előrejelzés-kártyák

A táblán elhelyezett 4 előrejelzés-kártya a 4 forduló során aktiválódik. Jutalmakat és büntetéseket kínálnak a játékosoknak abban a fordulóban, amelyikben aktívak. Továbbá fordulójelölőként is funkcionálnak, mivel a fordulók végén az addig aktív kártyát meg kell fordítani. (Az előrejelzés-kártyák indexét a 14–15. oldalon találjátok.)



Kutyakártyák áttekintése



- Fajtatípus**
 - Fajtanév**
 - Sétáltatás költsége**
 - Képesség**
- Minden kutyakártyán szerepel képesség. Ezek a játék 3 különböző pontján aktiválódhatnak: a **KIVÁLASZTÁS** során, **SÉTÁLTATÁS** közben vagy a **JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS**NÁL.

Ikonzmagyarázat

Erőforrások

1 bot 1 labda 1 jutalomfalat 1 játék

1 bármelyik erőforrásból



1 hírnév

A licitálás során használjátok, és ezek a győzelmi pontok is.



séta

Azt jelzi, hogy az adott kutya éppen sétál vagy már sétált.



blokk

A blokkolt mezőt ugorjátok át a parkban, ne számoljátok lépésnek.

Akciók



Csere

A Csere végrehajtásához a játékosnak ki kell cserélnie egy kutyát a saját kennelemből a réten található egyik kutyával. Ha nincs más utasítás, a kennelemből távozó kutya minden sétajelzője elveszik. A játékos nem tesz sétajelzőt a kennelemben kerülő új kutyára. A csere mindig opcionális akció.



Csere és séta

A fent leírtak szerint hajtásotok végre a cserét, de a játékos elhelyez egy sétajelzőt a kennelemben kerülő új kutyára. Ezt a sétajelzőt csak az új kutyára teheti.



Felderítés

A Felderítés végrehajtásához a játékosnak meg kell néznie a kutyapakli legfelső 2 lapját. Ezt az akciót nyilvánosan kell végrehajtania. A Felderítést végző játékos ezután kicserélhet egy kutyát a rétről a kihúzott kutyák egyikével. Minden eldobott kutyakártyát a parktábla mellé kell helyezni.

Játék áttekintése

A Kutypark 4 fordulóból áll. A fordulójelölővel tudjátok követni az előrehaladásotokat. Minden forduló 4 fázisból áll: Toborzás, Kiválasztás, Sétáltatás és Otthonlét.

1. Toborzás: a játékosok két körben versengenek ajánlataikkal, hogy kutyákat szerezzenek a saját kenneljükbe.

2. Kiválasztás: a játékosok eldöntik, hogy melyik kutyákat helyezik a póráztablára, hogy megsétáltassák őket a fordulóban.

3. Sétáltatás: a játékosok végighaladnak a parkon.

4. Otthonlét: a játékosok hírnevet szereznek a megsétáltatott kutyáért, és veszítenek a hírnevükből a sétajelző nélküli kutyáért, majd véget ér a forduló.

1. fázis – Toborzás



Hírneved kockáztatásával megszerezheted a kenneledbe a kedvenc kutyáidat, miközben szemmel tartod a fajtaszakértői díjakat, a célkártyádat és a többi játékost is.

A fázis során a játékosoknak két lehetőségük lesz, hogy egymást túllicitálva megszerezzék a kiszemelt kutyákat a rétről. A játék végére minden játékos 8 kutyát fog összesen toborozni.

A Toborzás fázis során a játékosok a következő lépéseket követik:

1. A játékosok átnézik a réten található kutyákat, és eldöntik, melyiket szeretnék megszerezni a saját kenneljükbe. A kennel a játékos póráztablája alatti terület.

2. Körsorrendben (az óramutató járása szerint) haladva minden játékos titokban kiválaszt egy értéket a licittárcsáján 1 és 5 között, majd a sétáltatófiguráját a rétről kiszemelt kutya alatti sorba helyezi.

- A játékosok addig változtathatják meg a licittárcsán megadott értéket, amíg a sétáltatójukat be nem helyezték egy sorba.
- A játékosok elhelyezhetik a sétáltatójukat olyan sorba, ahol már más sétáltatók is állnak.

3. Amikor minden sétáltató beállt egy sorba, mindenki egyszerre felfedi a licittárcsáját. A következők történnek:

- Ha egy játékos egyedül állt a sorban, akkor az ajánlata értékét levonja a parktablán jelzett hírnevéből, és a kutyát a kennelébe teszi.
- Ha több játékos is ugyanarra a kutyára licitált, akkor a legmagasabb ajánlat nyer. A győztes a fentiek szerint levonja a jelenlegi hírnevéből az ajánlata értékét, és megszerzi a kutyát. Holtverseny esetén az a játékos győz, akinek a sétáltatója előrébb áll a sorban.
- Minden játékos, akinek sikertelen volt az ajánlata, körsorrendben 1 hírnevet fizet be, és választ egyet a megmaradt kutyák közül.

Ha egy játékos hírneve 0, nem tehet ajánlatot. Ilyenkor a többi játékos a szokásos módon ajánlatot tesz, majd a 0 hírnevű játékosok körsorrendben választanak a réten maradt kutyák közül, és a kenneljükbe helyezik őket.



Sétáltatói tipp

A játékosok a saját hírnevükkel tesznek ajánlatot, így érdemes megfontoltan licitálni.



PÉLDA TOBORZÁSRA

Miután ezek a lépések teljesültek, és minden játékos szerzett egy kutyát, töltsétek fel új kutyákkal a rétet. A játékosok ismét elvégzik a fenti lépéseket, hogy szerezzenek egy második kutyát is a kenneljükbe. Miután mindenki toborzott 2 kutyát, töltsétek fel a rétet, és a játék a Kiválasztás fázissal folytatódik.

2 fős játékváltozatban az automata sétáltató is licitál a játékosokhoz hasonlóan. Mindig arra a kutyára licitál, amelyik a fajtaszakértői díjak közül a legértékesebb kategóriához tartozik. Ha több kutya is van ebből a kategóriából, akkor balról az első ilyen kutyát választja.

Miután minden játékos licitált, az automata sétáltató is beáll a kiválasztott sorba.

Az ajánlatokat a szokásos módon kell értelmezni. Ha az automata sétáltató másokkal egy sorban áll, akkor az egyik játékos dob az automata sétáltató kockájával. A dobás eredménye az automata sétáltató ajánlata. Ezt vessétek össze a többi játékos ajánlatával az adott sorban, és a szokásos módon határozzátok meg a licit győztesét. Ha mindhárman (a két játékos és az automata is) ugyanarra a kutyára licitál, a sorban állás sorrendje dönt.

Ne felejtsetek el betenni az automata sétáltató kutyáját a kennelébe, mert a fajtaszakértői díjakért ő is versenyezni fog.



A lila és a sárga játékos is a retrieverre licitált, míg a piros játékos a finn lapphundra. Miután felfedték az ajánlatokat, a piros játékos levonja az ajánlatát a -éből, és a kennelébe helyezi a finn lapphundot. A lila és a sárga játékos ugyanannyit ajánlottak. Mivel a lila játékos áll előrébb a sorban, így ő kapja meg a retrievert, és az ajánlata értékét levonja a -éből. A sárga játékos így 1 -et fizet, és a kennelébe helyezi az utolsó kutyát.



2. fázis – Kiválasztás



Valaki azt mondta séta? Amint kiválasztod, melyik kutyákat viszed a parkba, már indul is az izgatott farokcsóválás. Gondoskodj róla, hogy legyen nálad bőven a kutyusok kedvenc nasijából és játékaiból, és ügyelj az előrejelzésre.

Ebben a fázisban a játékosok eldöntik, hogy melyik kutyákat viszik el sétálni a parkba, és a pórátblára teszik azokat. Egy játékos fordulónként legfeljebb 3 kutyát sétáltathat, és csak a saját kenneléből választhat kutyát.

Sétáltatói tipp



A kiválasztásnál fontos a sorrend. Néhány kutya képessége erőforrásokat biztosít ebben a fázisban, ami segíthet kifizetni más kutyák sétáltatási költségét erre a fordulóra.

Ahhoz, hogy a pórátblára tegyen egy kutyát, a játékosnak a következőket kell tennie:

1. Ki kell fizetnie a kutya sétáltatási költségét a saját erőforráskészletéből. A befizetett erőforrásokat a közös készletbe kell visszatenni.

- Ha egy játékos nem tud kifizetni 1 szükséges erőforrást, beadhat helyette 2 másik, tetszőleges erőforrást. Ezt a helyettesítést csak akkor használhatja, ha nincs a készletében a szükséges erőforrásból.









2. Miután a sétáltatási költséget kifizette, egy sétajelzőt kell a kutyára tennie.

3. Ezt addig folytatja, amíg nem tud több kutyát elhelyezni.

Abban a ritka esetben, amikor egy játékos egyetlen kutya költségét sem tudja kifizetni, kimarad a forduló hátralévő részéből. Ez a játékos kap egy botot és egy labdát. Az Otthonlét során ez a játékos ugyanúgy veszít a hírnevéből.

PÉLDA KIVÁLASZTÁSRA



Ez a játékos a bearded collie, welsh corgi (cardigan) és a német spicc (törpe) kutyákat tette a pórátblára. A bearded collie költsége 2  és 1 , a welsh corgié 1  és 1 , amit befizet. Mivel a játékosnak nincs  a készletében, ezért a német spiccért 1 -tal és 1 -val fizet. A játékos kap egy -ot is a német spicc képessége miatt, de ezt a kutya lehelyezése után kapja.

Sétáltatói tipp



Egy kutyát annyiszor sétáltatsz, ahányszor szeretnéd. De ne feledd, fordulónként 1 hírnevet veszítesz minden olyan kutyáért, aki nem volt sétálni.

A 2 fős játékváltozatban nincsenek változtatások, az automata sétáltató nem választ kutyákat.



3. fázis – Sétáltatás



Ideje kinyújtogatni a lábad és sétálni egyet a kutyáiddal a parkban. Miközben kutyusaid játszanak, figyelj az új kutyákra, akiket toborozhatsz. Igyekezz követni a kiszemelt útvonalat, és próbáld elkerülni a többi sétáltatót!

Ebben a fázisban a játékosok megsétáltatják a póráztablán lévő kutyákat a sétáltatófiguráikkal.

A kezdősétáltató-jelölővel rendelkező játékostól kezdve, az óramutató járása szerint minden játékos sorban elvégez 1 mozgást a parkban. A játékosoknak a következő szabályokat kell követniük:

- A sétáltatókkal egyszerre 1–4 mezőnyit léphetnek.
- A sétáltatókat nem lehet visszafelé mozgatni.
- Ha a játékos egy üres mezőre lép, megszerzi a helyszínjutalmat és az esetleges helyszínbónuszt.
 - Ha a helyszínen valami aktiválja a játékos egy vagy több kutyájának képességét, a játékos eldöntheti, hogy milyen sorrendben szerzi meg az erőforrásokat, hírneveket és/vagy akciókat.
- Ha egy játékos foglalt mezőre lép, csak akkor szerezheti meg a jutalmakat és bónuszokat, ha fizet egy hírnevet.
- Amikor elérnek az elágazáshoz, a játékosoknak ki kell választaniuk egy útvonalat, és onnantól azon kell haladniuk.



A park elhagyásakor a játékosok azonnal kapnak egy távozási bónuszt. Amikor csak egy játékos maradt a parkban, a fázis véget ér, a játékos kikerül a parkból és veszít egy hírnevet.

PÉLDA SÉTÁLTATÁSRA



A piros játékoson a sor. Ha egy mezőt lép, szerez 1 🍊-t. Ha 2 vagy 3 mezőt lép, be kell fizetnie 1 🐦-et, hogy megkapja a helyszínjutalmat. Ha 4 mezőt lép, megkapja a helyszínjutalmat, amivel felderíthet. Megkapja a helyszínbónuszt is, ami 1 🍌.

A 2 fős játékváltozatban, miután mindkét játékos lépett a sétáltatójával, az egyikük dob az automata sétáltató kockájával, és az eredménynek megfelelő számú mezőt mozgatja az automata sétáltatót.

Az automata sétáltató nem szerzi meg a jutalmakat és nem gyűjt erőforrásokat.

Amikor az automata sétáltató elér az elágazáshoz, a kezdőjátékos dönt az útvonaláról. A park elhagyásakor az automata sétáltatót a legfelső elérhető távozási bónuszra kell helyezni (de nem szerzi meg az érte járó jutalmat).

Ha az automata sétáltató az utolsó a parkban, csak el kell távolítani a parkból. Mivel nem gyűjt hírnevet, nem is veszít belőle, ha ő az utolsó.



Sétáltatói tipp

A lassabb sétáltatók jobb eséllyel gyűjtenek össze minden kiszemelt erőforrást, de ezzel kockáztatják, hogy utolsónak hagyják el a parkot, és emiatt veszítenek a hírnevükből.

4. fázis – Otthonlét



A kutyáid sétáltak, ideje felmérni a helyzetet. A megsétáltatott kutyákért hírnevet kapsz, de vigyázz, azok a kutyák a kenneledben, akik még nem sétáltak, kezdenek nyugtalanodni, így miattuk veszítesz a hírnevedből.

Ebben a fázisban a játékosok a póráz táblára tett kutyákért kapnak hírnevet. Minden játékos hajtsa végre a következő lépéseket:

1. Kapsz 2 hírnevet minden kutyáért a póráz tábládon.
2. Veszítesz 1 hírnevet minden sétajelző nélküli kutyáért a kenneledben.
3. Tedd vissza a kutyákat a póráz tábláról a kennelebe.
4. Tedd vissza a sétáltatód a póráz táblára.

Mielőtt a következő forduló elkezdődne, a következők a teendők:

1. Az aktuális előrejelzés-kártyát képpel lefelé kell fordítani.
2. A forduló helyszínbónuszából eredő jelölőket vissza kell tenni a közös készletbe. Fel kell fordítani az új helyszínbónuszkártyát, és ennek megfelelően kell új jelölőket elhelyezni.
3. A fordulójelölőt előre kell mozgatni a következő fordulóra.
4. Az óramutató járása szerint tovább kell adni a kezdősétáltató-jelölőt.

Ha ez a 4. forduló vége, akkor a játék véget ér, és megkezdődik a játék végi pontozás.

PÉLDA OTTHONLÉTRE



Ez a játékos 6 🐾-et szerez a 3 kutyáért, akiket megsétáltatott a fordulóban. Ugyanakkor veszít is 1 🐾-et, mert van 1 kutya a kennelemben, akin nincs 🐾.

Sétáltatói tipp



Tartsd szemmel a hátralévő előrejelzés-kártyákat, hogy több lehetőséged legyen hírnevet és erőforrást szerezni a játék során.

A 2 fős játékváltozatban az automata sétáltató az Otthonlét fázisban visszatér a kennelebe.



Játék végi pontozás

A játék a 4. forduló után ér véget.

A pontozás előtt a játékosok még erőforrásokat rendelhetnek a JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS képességű kutyákhoz azzal, hogy a saját készletükből a megfelelő kutyakártyára helyezik az erőforrásokat. Ezek az erőforrások más pontozási opcióba már nem számítanak bele.

Miután minden játékos elhelyezte az erőforrásait, mindenki adja össze a következőket:

- a parktáblán szereplő hírnév;
- a JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS képességű kutyákból szerzett hírnév;
- a megszerzett fajtaszakértői díjakból kapott hírnév (több információ a 6. oldalon);
- a teljesített célkártyákból kapott hírnév;
- 1 hírnév minden 5 megmaradt erőforrásért.

A legtöbb hírnévvel rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a nagyobb értékű fajtaszakértői díjjal rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

A 2 fős játékváltozatnál a fajtaszakértői díjak kiosztásakor az automata sétáltató kennelet is figyelembe kell venni. Ha az automata sétáltató kizárólagosan győzött egy kategóriában, akkor egyik játékos sem kaphatja meg az érte járó jutalmat.

Ha az automata sétáltató döntetlenre áll egy játékosal az egyik fajtaszakértői díj kategóriában, akkor a játékos kapja meg a hírnevet.

Célkártyák

Minden célra csak egyszer jár pont. Ha előfordulna, hogy egy játékos kétszer is teljesít egy célt a játék során, a célkártyán megadott hírnevet akkor is csak egyszer kapja meg.

Egyszemélyes játékváltozat

Az egyszemélyes játékban 2 automata sétáltatóval versengsz. Az automata sétáltatók igyekeznek az utadba állni és lecsapni a legjobb kutyákra a réten. Az automata sétáltatók nem szereznek hírnevet sem a játék közben, sem a játék végén. De ugyanúgy toboroznak kutyákat a saját kenneljükbe, mint a többi játékos.

Az **előkészületek** nem változnak, csak tedd a parktáblára az automata sétáltató kockát és 2 sétáltatót a használaton kívüli színekből. Ezek jelképezik az automata sétáltatókat.

A játék kezdete előtt válassz egyet az egyszemélyes célkártyák közül. Ahhoz, hogy az egyszemélyes játékban győzz, teljesítened kell a célkártyán szereplő feltételeket. Ha győztél, kiszámíthatod a pontszámodat. (A pontozótáblát a 13. oldalon találod).

A játék során végig nálad marad a kezdősétáltató-jelölő, mindig te vagy az első játékos, te licitálsz és sétálsz először. Az automata sétáltatók körsorrendje nem változik.

A játékot az eredeti szabályok szerint játszod, ezekkel a kiegészítésekkel:

Toborzás

A két automata sétáltató mindig azokra a kutyákra licitál, amelyek a fajtaszakértői díjak közül a legértékesebb kategóriához tartoznak, de sosem fognak ugyanarra a kutyára licitálni. Ha több kutya is van ebből a kategóriából, akkor balról az első ilyen kutyát választják.

Miután beállítottad a licitedet a tárcsán és beálltál az egyik sorba, tedd a következőket:

- Tedd az első automata sétáltatót az általa kiválasztott sorba. Ezután tedd a második automata sétáltatót az általa választott sorba.
- Miután minden sétáltató beállt valamelyik sorba, a kutyák toborzása egyesével történik.
 - Ha egyedül állsz a sorban, vond le az ajánlatodat a hírnevedből a parktáblán. Ezután tedd a kutyát a kenneledbe.

- Ha az automata sétáltató egyedül áll a sorban, tedd a kutyát az ő kennelebe.
- Ha ugyanarra a kutyára licitáltak, dobj az automata sétáltató kockájával. A dobás eredménye az automata sétáltató ajánlata. Ezt vedd össze a te ajánlatoddal, és a szokásos módon határozd meg a licit győztesét.
- Ha az automata túllicitált, fizess 1 hírnevet a megmaradt kutyáért, és tedd a kenneledbe.

Ügyelj rá, hogy az automata sétáltatók kutyái 2 külön kennelebe kerüljenek, mert a fajtaszakértői díjakért ők is versenyezni fognak.

Kiválasztás

Az automata sétáltatók nem választanak kutyákat.

Sétáltatás

Miután elindultál a parkban, dobj az automata sétáltatók kockájával, és az eredménynek megfelelő számú mezőt lépj előre az első automata sétáltatóval. Ezt ismételd meg a második automatával is a következő köröd előtt, és ebben a sorrendben folytasd.

- Az automata sétáltatók nem szerzik meg a jutalmakat és nem gyűjtenek erőforrásokat.
- Amikor egy automata sétáltató elér az elágazáshoz, te döntesz az útvonaláról.
- A park elhagyásakor az automata sétáltatókat a legfelső elérhető távozási bónuszra kell helyezni (de nem szerzik meg az érte járó jutalmat).
- Ha egy automata sétáltató az utolsó a parkban, el kell távolítani a parkból. Nem gyűjt hírnevet, így nem is veszít belőle, ha ő az utolsó.

Otthonlét

Az automata sétáltatók visszatérnek a kenneljükbe.

Játék végi pontozás

Ha **nem** teljesítetted az egyszemélyes célotdat, vesztettél. Ha teljesítetted az egyszemélyes célt, akkor elvégezheted a játék végi pontozást a szokásos szabályok szerint. Az egyszemélyes célba beszámított erőforrásaidat **beleszámíthatod** a játék végi pontozásba is.

A fajtaszakértői díjak kiosztásánál a következőket vedd figyelembe:

- Az automata sétáltatók kennelet is figyelembe kell venni. Ha az egyik automata sétáltató kizárólagosan győz egy kategóriában, te már nem kaphatod meg az érte járó jutalmat.
- Ha döntetlenre állsz egy automata sétáltatóval valamelyik kategóriában, te kapod meg a hírnevet.
- Ha a két automata sétáltató egymással áll döntetlenre az egyik kategóriában, nem történik semmi.

Az eredményed kiszámításához add hozzá a célkártyád csillagainak számát az összpontszámoknak megfelelő csillagok számához a lenti táblázat szerint. A legmagasabb eredmény, amit elérhetsz, 10 csillag.

Egyszemélyes eredmény

Összpontszám	Csillagok száma
40 vagy kevesebb	-
41-47	★
48-54	★★
55-61	★★★
62+	★★★★

0-1★	Próbáld újra
2★	Legközelebb jobb lesz
3★	Kell még egy kis gyakorlás
4★	Még nem az igazi
5★	A farka átlaga
6★	Valami jót szimatolok
7★	Feltörekvő tehetség
8★	Nagykutya
9★	Csodasétáltató
10★	Díjnyertes

Játékváltozatok

Tele a park (4 játékos)

- Az előkészületek során a Kis park helyszínbónuszkártyák pakliját válasszátok.

Kellemes séta (játékoszámtól független), fiatal vagy kezdő játékosoknak

- Az előkészületek során a Nagy park helyszínbónuszkártyák pakliját válasszátok.
- Minden játékos plusz egy játékkal és jutalomfalattal kezd.

Kiszámítható előrejelzés (játékoszámtól független)

- Az előkészületek során a 8-as, 9-es, 10-es és 11-es számú előrejelzés-kártyákat válasszátok és keverjétek meg.
- Helyezzétek őket az előrejelzéssávra a parktáblán.


Index


Kutyák képességei

KIVÁLASZTÁSNÁL: A játékosnak ki kell fizetnie a kutya sétáltatási költségét, és a pórázra kell tennie, mielőtt aktiválhatná ezeket a képességeket.




SÉTÁLTATÁS közben: Ezek a képességek akkor aktiválódnak, amikor a velük rendelkező kutya a pórázablán van, a játékos sétáltatója pedig a parkban. Ha egy játékosnak több SÉTÁLTATÁS képessége is van, ami egy mozgásnál aktiválódik, ő dönti el az aktiválás sorrendjét.




JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSNÁL: Ezek a képességek a játék végén aktiválódnak, hogy a játékosok extra hírnévre tehessenek szert.


Barátságos: Ha ez a kutya a játékos kennelében van a játék végi pontozásnál, akkor az illető kap 1 -et minden fajtatípusért, ami előfordul a kennelében. A képességgel rendelkező kutya is beleszámít.




Falkatag: Ha ez a kutya a játékos kennelében van a játék végi pontozásnál, akkor az illető kap 2 -et minden megadott típusú kutyaért a kennelében. A képességgel rendelkező kutya is beleszámít.

Hozd vissza!: Ez a képesség az ezzel rendelkező kutyaénál mozgásonként csak egyszer aktiválódik. A játékos sosem szerezhethet 1-nél többet a megadott erőforrásból egy aktiválás során egy kutyától.




Indulásra kész: A játékos kap 2 -t minden  után ezen a kutyán. A megszerzett -k ezen a kutyán a célkártya feltételeibe is beleszámíthatnak.



Játékgyűjtő: A játékos -okat helyezhet erre a kutyára a játék végi pontozás előtt. A játékos kap 2 -et minden  után ezen a kártyán, legfeljebb 6-ot.




Játszó társ: Ez a képesség az ezzel rendelkező kutyaénál mozgásonként csak egyszer aktiválódik. A játékos sosem hajthat végre 1-nél több -t egy aktiválás során egy kutyától.


Labdamániás: A játékos -kat helyezhet erre a kutyára a játék végi pontozás előtt. A játékos kap 1 -et minden  után ezen a kártyán, legfeljebb 6-ot.


Lelkes: Amikor a játékos a pórázablára teszi ezt a kutyát, kap 1-et a megadott erőforrásból.

Mindene a bot: A játékos -okat helyezhet erre a kutyára a játék végi pontozás előtt. A játékos kap 1 -et minden  után ezen a kártyán, legfeljebb 6-ot.



Ravasz: Amikor a játékos a pórázablára teszi ezt a kutyát, eldobhat 1 -t, hogy kapjon 1-et a megadott erőforrásból. A játékos nem dobhat el több -t, hogy többet szerezzon az adott erőforrásból.


Szereti a hasát: A játékos -okat helyezhet erre a kutyára a játék végi pontozás előtt. A játékos kap 2 -et minden  után ezen a kártyán, legfeljebb 6-ot.

Szófogadó: Ez a képesség az ezzel rendelkező kutyaénál mozgásonként csak egyszer aktiválódik. A játékos sosem szerezhethet 1-nél több -et egy aktiválás során egy kutyától.



Társaságkedvelő: Ha a játékos sétáltatója foglalt mezőre érkezik, nem kell befizetnie 1 -et, hogy megkapja a helyszínjutalmat. Ez a képesség csak egyszer aktiválódik, akkor is, ha a játékosnak több kutyája is rendelkezik ezzel a képességgel.


Előrejelzés-kártyák


1. Minden VADÁSZ kutya után, amit a pórázablára tesz vagy ami a kennelében van, a játékos választhat 1 helyszínbónuszt. A játékos a parkban lévő helyszínbónuszok közül bármelyiket választhatja. Ha valakinek több VADÁSZ kutyája van, akkor többször is kaphat ugyanabból a bónuszból. A játékosok nem választhatják a  vagy a  helyszínbónuszokat.



2. Az Otthonlét fázisban a játékosok kapnak 2 -t minden TERRIER után a kenneljükben és a pórázablájukon.


3. Ha egy játékos TERELŐ kutyát tesz a póráztáblájára, akkor a következő kutyáért, amit a póráztáblára tesz, nem kell kifizetnie a sétáltatási költségeket. A játékosnak rendelkeznie kell még szabad helyyel.

4. Az Otthonlét fázisban a játékosok kapnak 1 -et és 1 -t minden MUNKA kutya után a kenneljükben és a póráztáblájukon.





5. Az Otthonlét fázisban a játékosok kapnak 3 -et minden TÁRSASÁGI kutya után a kenneljükben és a póráztáblájukon.

6. A játékos kap 2 -et minden KOPÓ után, amit a póráztáblájára tesz.

7. A teljes forduló során, ha a játékos a kennelébe helyez egy ŐSI kutyát, Toborzás vagy Csere révén, kap 1 -et és egy 1 -t. Ez a jutalom azonnali, és a kutyának nem kell a teljes forduló alatt a játékos kennelében maradnia.

8. Az Otthonlét fázisban a játékosok 2 -et veszítenek 1  helyett minden  nélküli kutya után.

9. Az Otthonlét fázisban a játékosok 0 -et veszítenek 1  helyett minden  nélküli kutya után.

10. A teljes forduló során, ha a játékos  akciót hajt végre, tegyen -t az új kutyára a kennelében. A távozási bónusz  akcira is vonatkozik – ezzel a játékos 2 -t kap az új kutyájára.


11. Ha a játékosok rendelkeznek elegendő erőforrással akár 4 kutyát is a póráztáblájukra tehetnek ebben a fordulóban. A 4. kutyát a póráztáblától jobbra kell tenni. Ez a kártya nem kerülhet az első helyre az előrejelzéssávon. Ha ezt húzzátok elsőnek, helyezték a második helyre, és tegyék a következő előrejelzés-kártyát az első helyre.



Célkártyák




Kétféle célkártya van:



Normál: Könnyebben teljesíthetők, így ezeket ajánljuk a kevésbé tapasztalt játékosoknak.



Tapasztalt: A teljesítésük nagyobb koncentrációt és tervezést igényel.



1. (Tapasztalt): Ha a játékosnak van 4 azonos fajtatípushoz tartozó kutyája a játék végi pontozásnál, kap 7 -et. Csak 4 fős játékban használható.


2. (Tapasztalt): Ha a játékosnak 3 különböző kutyája van a kennelben, amin legalább 2  van a játék végi pontozásnál, kap 7 -et.


3. (Tapasztalt): Ha a játékosnak legalább 10  van a kennelében a játék végi pontozásnál, kap 7 -et. Nem számít, hogy a -ok hogyan oszlanak el a kutyák között.



4. (Tapasztalt): A 2/3 fős játékokban a játékos kap 7 -et, ha legalább 4 fajtaszakértői díjat nyert. A 4 fős játékban akkor jár a 7 , ha legalább 3 díjat elnyert. A megosztottan elnyert díjak is beleszámítanak a cél teljesítésébe.



5. (Tapasztalt): Ha a játékos kennelében van 7 kutya, amin legalább 1  van, kap 7 -et.

6. (Normál): Ha a játékosnak 2 különböző kutyája van a kennelben, amin legalább 2  van a játék végi pontozásnál, kap 3 -et.

7. (Normál): Ha a játékosnak 3 azonos fajtatípushoz tartozó kutyája is van a játék végi pontozásnál, kap 3 -et.

8. (Normál): Ha a játékosnak 4 különböző fajtatípusból van 1-1 kutyája a kennelben, kap 3 -et.

9. (Normál): A 2/3 fős játékokban a játékos kap 3 -et, ha legalább 3 fajtaszakértői díjat nyert. A 4 fős játékban akkor jár a 3 , ha legalább 2 díjat elnyert. A megosztottan elnyert díjak is beleszámítanak a cél teljesítésébe.

10. (Normál): Ha a játékos kennelében van 6 kutya, amin legalább 1  van, kap 3 -et.

GY.I.K.

Sétáltathatok egy kutyát többször? Minden alkalommal tegyek rá új sétajelzőt?

Igen. Annyiszor sétáltathatsz egy kutyát, ahányszor ki tudod fizetni a költségét. Helyezz egy új sétajelzőt a kutyára valahányszor a póráztablára teszed. Ne feledd: minden kutya után, aki még nem sétált, 1 hírnevet veszítesz fordulónként.

A még nem sétáltatott kutyáim is beleszámítanak a fajtaszakértői díjakba, előrejelzés-kártyákba, a JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS képességekbe és a célobba?

Igen.

A Toborzás során megváltoztathatom az ajánlatomat?

A játékosok addig változtathatnak az ajánlaton, amíg le nem tették a sétáltatójukat egy sorba. Ezután már nem változtathatnak az ajánlaton vagy a kiválasztott kutyán.

Egy kutya több JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS képességbe is beleszámíthat? Például, ha valakinek van egy „Falkatag” és egy „Barátságos” képességű kutyája is.

Igen, a kutyák több képességbe is beleszámíthatnak. Például, ha van egy „Falkatag” képességed, ami a VADÁSZ kutyákért ad pontot, és egy „Barátságos” képességed, akkor a VADÁSZ kutyáid a „Falkatag” és a „Barátságos” képesség pontozásába is beleszámítanak. Több „Falkatag” képességet is lehet pontozni.

Több kutyámnak is lehet azonos képessége a kennelemben? Tehetem őket egyszerre a póráztablára?

Igen és igen.

Mi a különbség a helyszínjutalom és a helyszínbónusz között?

A helyszínjutalmak a parktablára vannak nyomtatva. A helyszínbónuszok extrák, amik jelölőként kerülnek a tablára, és minden forduló végén el kell távolítani őket a parkból.

A távozási bónuszoknál osztozhat két játékos egy helyen?

Nem, ezeken a helyeken csak egy-egy játékos állhat.

Mit jelent, ha valaki „kizárólagosan” megnyert egy fajtaszakértői díjat?

Ez azt jelenti, hogy a játékosnak több kutyája van az adott fajtaszakértő-kategóriában, mint bármelyik másik játékosnak. Ilyenkor nem lehet döntetlen.

A „Hozd vissza!” képesség aktiválhat más „Hozd vissza!” képességeket?

Igen. Ha a „Hozd vissza!” képességgel olyan erőforrást szerez a játékos, ami a póráztablán egy másik „Hozd vissza!” képességet aktivál, akkor ez a második képesség is aktiválódik. Ne feledd: a „Hozd vissza!” képességek mozgásonként csak egyszer aktiválódnak, így ha a képesség már egyszer aktiválódott, több erőforrást nem adhat a játékosnak abban a körben.



Hálás köszönet Noah Adelmannak a Game Trayz™-től a játék jelölőtartójának megalkotásáért. GameTrayz.com



Hálás köszönet Dann-nek, Brennának és Gregnek a Quillsilver Studiótól, akik nagyban hozzájárultak a játék fejlesztéséhez és létrehozásához.



A Birdwood Games gyönyörű játékokat ad ki, amelyek remek időtöltést biztosítanak minden játékosnak. További infók a birdwoodgames.co.uk oldalon.

Külön köszönet a tesztelőinknek, akik segítettek még jobbra tenni ezt a játékot: Pete Huckle, Josie Huckle, James Heath, Jo Heath, Matt Evans, James Quirk, Marcel Köhler, Issa Alkurtass, David J. Newton, Kevin Ellenburg, Mattie Schraeder, Bert Hardeman, Joe Slack, Katie Allred, Robert Müller-Reinwarth, Chris Backe, Arne Kaehler, Carl Klutzke, Nathan Masters, Ian Brocklebank, Rod Currie, Dean Morris, Annisa Jones, Dean Price és mindenki a Virtual Playtesting Groupnál és a Protospiel Online-nál.

Köszönet Frank Westnek és Dave Clarknak nagylelkű segítségükért, tudásukért és bátorításukért!

A kutyákról szóló információk a brit Kennel Club oldaláról (thekennelclub.org.uk) és a The Kennel Club's Illustrated Breed Standards (London: Ebury Press, 2017) kötetéből származnak.

Maradjunk kapcsolatban!

birdwoodgames.co.uk



@birdwoodgames

Iratkozz fel a hírlevelünkre:
birdwoodgames.com/newsletter

© 2021 Birdwood Games Ltd. Minden jog fenntartva!