

KUTYAVILÁG

JÁTÉKSZABÁLY



2-6
játékos

40
perc

6+
életkor

Szerző: Christophe Boelinger

Kutyavilág

A Kutyavilág egy kedves családi társasjáték, melyet hatéves kor felett érdemes játszani, legalább ketten, legfeljebb hatan. Játék közben belekóstolhatunk, hogy milyen is lehet egy kutya élete. A labradorok, agarak, uszkárok, foxik, német juhászkok és bokszerek mind-mind szeretik a kalandokat, és nem ritka, hogy egy rövid időre megszöknek otthonról. Vidám dolog az utcán élni, különösen, ha megismerkedhetnek más kutyákkal, megjelölhetik az összes lámpaoszlopot, és szabadon kószálhatnak.

A játékban elcsatangolt kutyaként magadnak kell gondoskodnod az élelem megszerzéséről. Azt kell tenned, amit a kutyáknak: szemetekben keresgélve vagy éppen éttermek ajtajánál kunyerálva összeszedni némi ételmaradékot. Arra viszont mindenképpen figyelned kell, hogy időben megszökj, amikor sintérek (a játékban: gypmesterek) közelednek. Ha szerencséd van, és egy csontot találsz, akkor gyorsan helyezd biztonságba a kuckódban, mielőtt egy másik kutya elcsaklzná az orrod elől. Nos, készen állsz a nagy kutyakalandra?

A játék tartalma

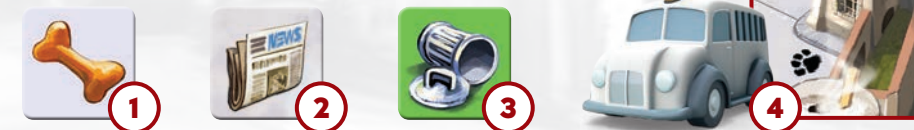
1 játéktábla
6 kézzel festett kutyafigura
1 kézzel festett teherautó
6 kutyakártya a hat különböző kutyafajta leírásával
1 dobókocka
72 akciókártya (12-12 lap mind a hat kutyához)
6 élelemszámláló kártya

6 búvóhelykártya
15 szemetes
24 csont
12 újság
48 pisikorong
1 játékszabály

A játék célja

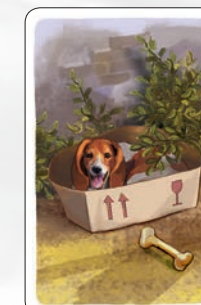
A játékot az nyeri, akinek a kutyája elsőként talál meg és visz el három csontot a búvóhelyére. Egy játszma időtartama körülbelül 40 perc.

Előkészületek



A csontokat (1), az újságokat (2) és a szemeteket (3) a játéktábla mellé helyezzük. Ügyeljünk arra, hogy az újságokat képpel felfelé tegyük le, hogy a hátlapon a számok ne legyenek láthatók.

A gypmester autója kerüljön a tábla közepére, a menhely melletti fekete mancsnyomra. (4)



Minden játékos húz egy kutyakártyát (5) és egy búvóhelykártyát (6), és ezeket maga elé helyezi. Kiválasztja a kártyájához illő kutyafigurát (7), és a játéktáblán a búvóhelykártyájának megfelelő mezőre (8) helyezi.

A játékosok magukhoz veszik a saját színük-höz passzoló élelemszámláló kártyácskát (9), a pisikorongokat (10) és a 12 akciókártyát. Az élelemszámlálót a kutyakártyán a 4-es számmal jelölt „élelem” mezőre tesszük, egy pisikorongot pedig az egyik „hólyag” mezőre helyezünk. A maradék 7 pisikorongot és az akciókártyákat a kutyakártya mellé rakjuk.



Ki kezd?

Ebben a játékban az óramutató járásának megfelelően megyünk körbe. Mindenki dobjon a kockával, és aki a legnagyobb dobás, az lépjen először. De mindenképpen célszerű olyan embernek kezdenie, aki már jobban ismeri a szabályokat.

A játék menete

Háromféle feladatunk van, amikor sorra kerülünk:

- Élelem:** A kártyánkon bal oldali irányban egy lépésnyivel arrébb toljuk az élelemszámlálót.
- Kutya:** Lépünk a kutyával, és egyéb akciókat hajtunk végre.
- Gyepmester:** A gyepmester autójával lépünk, esetleg néhány kutyát el is juttatunk a menhelyre.

1. Az élelem

Amikor valaki sorra kerül, elsőként az élelemszámlálót kell balra tolnia. Ez a számláló mutatja meg, hogy mennyire éhes a kutyánk.

Ha a „0” jelű mezőre kerül, akkor már annyira ki van éhezve, hogy semmihez nem tud kezdeni. Ilyenkor a menhelyre kell lépnie, hogy ott kipihenje magát, és ételmet kapjon. A magával vitt csontot és újságot elejti, ezért ilyenkor minden, ami esetleg a szájában volt, arra a mezőre kerül, ahonnan a menhelyre jutott. Az adott kutya köre itt véget is ér, ezután már a gyepmester autójával sem léphet. A következő játékoson a sor.



2. A kutya – lépések és egyéb akciók

A lépések és az akciók során soha nem dobunk a kockával. Minden kutya akciópontokkal rendelkezik. Ezek száma a kártyákon látható. Bármilyen akció, amit a kutya tesz, illetve a lépései, ahogy halad a táblán, egy-egy akciópontba kerülnek. Ez annyit jelent, hogy a végrehajtott cselekedeteinek és a lépéseinek az összege nem lehet több a kártyán olvasható akciópontok számánál.

Mindenki szabadon dönti el, hogy a rendelkezésére álló akciópontok közül mire mennyit fordít. Nem muszáj felhasználni az összeset, azonban a meghagyott pontok a következő körre már nem vihetők át.

Lépések

A kutya a következő szabályok szerint mozoghat a városban:

- A játékos döntése szerint bármilyen irányba elindulhat.
- Az is a játékostól függ, hogy hány mezőre halad. Minden lépés egy-egy akciópontba kerül. Tehát ha például három mezőre megy, az három akciópontot jelent.
- A kutya bármilyen helyzetből csak a szomszédos mezőre léphet tovább. A terek és kereszteződések esetében azok minősülnek szomszédos mezőknek, melyeknek közös oldaluk van (nem elég, ha csupán a sarkukkal érintkeznek).
- Nem lényeges, hogy a kutya éppen merre fordul; bármerre elindulhat, és később is szabadon változtathat irányt.
- A lépései során áthaladhat olyan mezőre is, amelyeken egy másik kutya tartózkodik, vagy akár a gyepmester autója áll, de ezeken a helyeken nem maradhat. Egy mezőn mindig legfeljebb egy figura állhat.
- Az éttermek, az újságosbódé és a szállítási címek is egy-egy mezőnek számítanak. A belépés, illetve ezek elhagyása alkalmanként egy akciópontba kerül. A be- és kilépés csak a tappancsokkal jelölt szomszédos mezőről lehetséges.
- A kutya nem léphet tovább olyan mezőről, amelyet egy másik kutya már megjelölt a pisikorongijával. Ha ilyen helyre lépünk, akkor a kutyánk ott marad, és elveszíti az adott körben még rendelkezésére álló akciópontjait. Ez esetben egyedül a gyepmester autójával haladhatunk tovább.
- A kutya önként nem mehet be sem a menhelyre, sem más kutya búvóhelyére. A szállítási címekre is csak akkor léphet, ha van nála olyan újság, amit éppen oda kell vinnie.



A játéktábla különböző mezői

Utca

Az utca a legáltalánosabb játékmező a táblán. Ez köti össze a különböző épületeket, ezen bókálnak a kutyák, és itt közlekedik a gyepmester autója. Néhány mezőn lámpaoszlop, kút vagy szemeteszény található.



Búvóhely

Innen indul a kutya a játék elején, illetve a csontjait is itt rejti el. Mivel más kutyák nem léphetnek be, itt el lehet rejtőzni előlük, de ezen a helyen még a gyepmester sem talál rá az ebekre.



Étterem

Az étteremben a kutya ételt kunyerálhat. Minden étterem bejáratát egy piros mancsnyom jelzi.



Újságos bódé

A kutyusod kaphat egy újságot, amit aztán elvisz a megadott helyre. A bódé mind a négy ajtaját használhatja, sőt akár keresztül is mehet rajta.



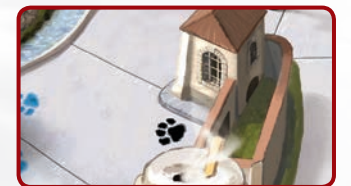
Szállítási cím

A szállítási cím egy számmal megjelölt épület a táblán, ahová a kutyának a megrendelt újságot el kell vinnie. Ha nincs nála a ház számának megfelelő újság, akkor nem léphet az adott helyre. Minden szállítási címet zöld mancs jelez.



Állatmenhely

Az állatmenhely a tábla közepén látható, a bejárata előtt fekete mancsot találunk. A menhelyről megszökő kutyák erről a mezőről indulnak tovább. Minden kutya csak akkor juthat be a menhelyre, ha a gyepmester elfogja őket. Ilyenkor az épület belsejébe kerülnek, ami a tábla jobb felső sarkában van.



A kutya – egyéb akciók

Hogy működnek az akciókártyák?

Az akciókártyák határozzák meg a kutya különböző cselekedeteinek az eredményét. Konkrét példák: a szemetesben kutakodás, az éttermi kunyerálás, az újságkiszállítás; esetenként a verekedés egy másik kutyával, menekülés a gyepmester elől és a szökés a menhelyről az akciókártyák szerint történnek.

A játékos felfordít egy lapot az előtte fekvő pakliból, és a négyzetben lévő szimbólumnak megfelelően cselekszik. A kártyát ezután a használt lapok paklijára teszi.

Ha elfogynak a lapok

Ha elfogynak az akciókártyák, akkor a már felhasznált lapokat megkeverjük, képpel lefelé az asztalra helyezük, ezután újra húzhatunk belőlük.



Élelem – az akciókártyáról

Amikor egy kutya az akciókártya szerint ételmezt kap, akkor a kártyán lévő ételmezsámlálót jobbra kell húzni, mégpedig éppen annyival, amennyi elemőzsiát szerzett. Az ételmezsámlálón legfeljebb 4 napi adag eleség van, következés-képpen ha ennél többet gyűjtene be valaki, akkor a **többltet** elvész.

Szabad hely a szájban

Egy kutya egyszerre legfeljebb két dolgot (csontot vagy újságot) vihet a szájában. Ha tele a szája (vagyis: már van nála két dolog), akkor többet nem vehet fel, az újabb újság vagy csont ott marad, ahol találta.



1. kép – Étterem, szemetesedény, kiszállítás - eredményjelzés

A kutya vagy csontot, vagy (1, 2, 3 napra elegendő) ételmezt szerezhethet. A szomorú kutyaszemek azt jelzik, hogy semmit sem sikerült találnia.



Kutakodás a szemetesedényben

Ha a kutya olyan mezőre lép, amelyen egy még át nem kutatott szemetes található, akkor egy akciópontért széttúrhatja ő maga. Ez úgy történik, hogy felfordítunk egy akciókártyát, és a megfelelő (bal felső) négyzetben megnézzük, hogy mit talált a kutyánk.

A már átvizsgált szemetest az adott mezőre helyezett szemeteskoronggal jelöljük.



Nagytakarítás

Amikor valamelyik játékos az utolsó szemeteskorongot helyezi a táblára, eljön a nagytakarítás ideje. A kukások kiürítik a szemétyűjtőket, az utcaprók lesöprik és lemosják az utcákat, a lakók pedig kiviszik a hulladékot az üres gyűjtőkbe. **Vegyük le a tábláról az összes pisikorongot, valamint azokat is, amik a felborított szemeteseket jelzik, kivéve azt az egyet, amelyet utoljára tettünk le.**



Étterem

Ha egy kutya étterembe lép, ételmezt kérhet magának. Ez egy akciópontjába kerül az adott játékosnak. Felfordít egy akciókártyát, és megnézi, miként sikerült a próbálkozás. Az eredmény a kártya második szekciójában található (közvetlenül a szemetesedényre vonatkozó ikon mellett). A kutya ugyanabban az étteremben egy körön belül csak egyszer kaphat enni.



Újságos stand

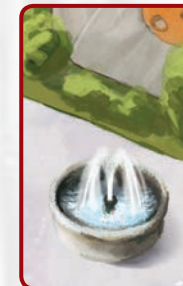
A kutya, ha az újságos standhoz ér, vagyis olyan mezőre lép, amit kék mancsnyom jelez, egy újságot kérhet, amit aztán az adott címre kell szállítania. Az újság megszerzése egy akciópontba kerül.

A játékos ilyenkor véletlenszerűen kiválaszt egy újságkorongot, megnézi az alján lévő számot, mégpedig úgy, hogy a többiek ne láthassák, majd lefelé fordítva a kutya „szájába” helyezi az „újságot”. A korong alján látott szám mutatja meg, hogy milyen címre kell kiszállítania.



Az újságok kiszállítása

Amikor a kutya belép egy számmal jelzett épületbe, leadhatja az odavitt újságot. Ezért is egy akciópontot kell fizetni. A játékos felfordítja az újságkorongot, hogy a többiek is láthassák, vajon valóban a megfelelő címre szállította-e. Ezután – visszafordítva – a többi újságkorong közé keveri. Hogy mi a kézbesítés jutalma, az a következő kártya felfordítása után derül ki. Az eredmény a harmadik („kiszállítás”) szekcióban található.



Víz

Ha a kutya olyan mezőre lép, amin egy szökőkút látható, akkor egy körön belül akár többször is ihat a kút vizéből. Az ivás egy akciópontba kerül, és ennek eredményeként egy pisikorong kerül a kártya „hólyag” négyzetébe. Előfordulhat, hogy nincs már itt szabad hely; ez esetben a kutya szomjas marad, nem szabad innia a szökőkútból.



Lámpaoszlop megjelölése

Ha egy játékos rendelkezik pisikoronggal, és a kutyája olyan mezőre lép, ahol lámpaoszlop van, akkor a kutyus megjelölheti azt. A pisikorongot ilyenkor egy akciópontért a kártyáról a játéktábla adott mezőjére kell helyezni.

Amennyiben ezután egy másik kutya át szeretne haladni ezen a ponton, meg fog állni szimatolni, vagyis az adott körben nem léphet már tovább, ezen a játékmezőn kell maradnia. (A gyepmester kocsijában szállított állatokra természetesen ez nem vonatkozik.) Amikor legközelebb ismét ő kerül sorra, egy akciópontért cserébe a lámpaoszlopot a sajátjaként jelölheti meg, oly módon, hogy a másik kutya pisikorongját a magáéra cseréli.



2. kép – A küzdelem eredményei

1 mancs, 2 mancs, 3 mancs



Küzdelem

Amikor egy kutya egy másikkal szomszédos mezőre lép, akkor egy akciópontért harcolni kezdhet vele.

Nem ronthat rá olyan kutyára, amelyik házban vagy éppen a rejtkehelyén van, ahogy ezekről a helyekről sem történhet támadás.

A harc során a támadó és a megtámadott játékos is felfordít egy-egy kártyalapot, és megnézik, hogy ki hány mancsnyomot lát a „küzdelem” szekcióban. Az összecsapást az nyeri, akinek a kártyáján több mancs található.

A legyőzött kutya elejti, amit épp a szájában vitt, vagyis az esetleg nála lévő újság és/vagy csont a játéktábla adott pontjára kerül. Ezután valamelyik szomszédos mezőre kell lépnie. Amennyiben minden ilyen hely foglalt, akkor egy eggyel távolabbi mezőre megy át.

Ha a támadó kutya veszít, akkor abban a körben nem tehet már semmit; a fennmaradó akciópontjait elveszíti, és a gyepmester autójával sem mozoghat.

Előfordulhat, hogy a mancsok száma mindkét kártyán azonos. Ilyenkor a küzdelem döntetlen, nem történik semmi. Ezek után a támadó – ha szeretné – egy további akciópontért újra próbálkozhat.





Egy példa a küzdelemre

Rómeó, a bokszer, Bella mellé érkezik, és egy akciópontért megtámadja. Mindkét játékos felfordít egy-egy kártyát, és megnézik, kinek hány mancsjele van a „küzdelem” szekcióban. Rómeónál 3, míg Bellánál csupán egy mancs látható: Rómeó tehát a győztes.

Bella elejti a csontját, és egy mezővel odébb lép.

Rómeó köre folytatódik. Egy akciópontért Bella előző helyére lép, egy továbbiért pedig felveszi az ott heverő csontot.

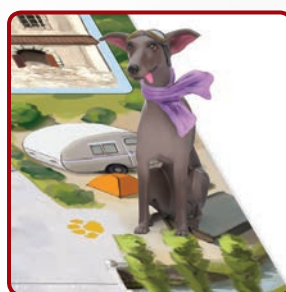


Újságok és csontok a játémezőn

Ha egy kutya olyan mezőre lép, melyen csont vagy újság van, akkor egy akciópontért az övé lehet, amit talált. A játékos – amennyiben van szabad helye – a kártyáján a kutya szájába helyezheti az adott korongot.

Újságok és csontok elejtése

A kutya bármikor elejtheti, amit a szájában visz, hogy helyet csináljon valami másnak. A játékos az adott korongot a kutya szájából arra a mezőre helyezi, ahol éppen áll. Ez is egy akciópontba kerül. Újságot és csontot csak az utcán lehet eldobni, az épületekben nem. Ki szereti, ha egy kutya rendetlenséget csinál a házban?



Csontok elásása

A kutyák a rejtékhelyükre érve eláshatják a náluk lévő csontokat. Minden csont elásása egy-egy akciópontba kerül.

A játékos ezeket a kutya szájából a búvóhelykártyára teszi, ezáltal véglegesen biztonságba helyezve azokat. Az eltemetett csontokhoz egyetlen kutya sem fér már többé hozzá, még ő maga sem.

Ha egy kutya el tudja ásni a harmadik csontját is, akkor a játék az adott kutyus győzelmével azonnal véget ér.

Nézzünk egy példát, hogyan is lépünk a kutyával

A játékos először is eggyel balra, a négyes számról a hármasra teszi az élelemszámláló korongot.

Ezután indulhat az akció! Bellának hét akciópontja van, melyeket felhasználhat a lépése során. Elhagyja a búvóhelyét, és jobbra lép egyet; arra a mezőre, amelyiken a lámpaoszlop található. Egy játékos egy akciópont, így Bellának 6 akciópontja marad.

Hogy megvédje a búvóhelyét az arra kószáló kutyáktól, megjelöli a villanyoszlopot. A játékos a játék elején kapott egyik pisikorongot a lámpaoszlop mellé helyezi. Ez ismét egy akciópontba kerül, így marad még 5.

Ezután Bella elmegy a szemetes mellett, egészen a mexikói étterem elé, a piros mancsnyommal jelölt bejárati mezőre. Ez két játékos, vagyis két akciópont. De még mindig van három.

Egy pontért iszik a szökökútból, egy pisikorong pedig a kártya megfelelő helyére kerül. (Már csak 2 akcióponttal gazdálkodhat.)

A maradék két akciópont egyikéért bemegy az étterembe, az utolsót pedig élelemszerzésre fordítja. Ekkor felfordít egy akciókártyát. A kártyán látható, hogy Bella 3 napra elegendő ételmet kapott. A játékos az élelemszámlálót a hármasról áthúzza a négyesre. A többletag ilyenkor elvész.

Bellának elfogytak az akciópontjai; bent marad az étteremben. A játékos pedig úgy fejezi be a körét, hogy a gyepmester autójával is lép egyet.



3. A gyepmester

Dobni kell a kockával, majd annyit lépni az autóval, amennyit a kocka mutat.

A kocsit csak előre haladhat. Természetesen fordulhat jobbra vagy balra, de tolatni nem tud. Amikor megáll, gondoskodjunk róla, hogy menetirányban helyezkedjen el, hogy a következő játékos tudja majd, merre kell továbbindulnia.

Az autóval mindig le kell lépni a teljes dobást. Ennek során áthaladhat olyan mezőn is, melyen éppen egy kutya áll, de természetesen nem mehet be az épületekbe vagy egy búvóhelyre.



Elkapták!

Ha a gyepmester olyan mezőre jut a lépése végén, melyen egy kutya tartózkodik, akkor az ott lévő állat azonnal a menhelyre kerül. A kutyus elejti, ami a szájában volt. A csont vagy az újság arra a mezőre kerül, ahol elcsípték. A menhelyen az első helyre kerül, az autó pedig ott marad, ahol a kutyát elfogta.

Ha a gyepmester egy kutyával szomszédos mezőn áll meg, a kutyus ösztönösen menekülni szeretne. A játékos felfordít egy akciókártyát, hogy a képről kiderüljön, mi történik. Vajon sikerül megmenekülnie – vagy a menhelyre kerül?



Hogy mozog a gyepmester autója?

Miután Rómeó „gazdája” befejezte az akciókat, a gyepmester autójával kell lépnie. A kocsi a butik előtt parkol, eleje a pizzéria felé néz. A játékos kettést dobott. Két mezőt lép az autóval, és a pizzéria elé kerül. Ezen a mezőn tartózkodott Daisy, így ő automatikusan a menhelyen találja magát. Charlie és Max mindketten egy-egy szomszédos mezőn állnak, így az ő játékosainak fel kell fordítaniuk egy-egy akciókártyát. A képek alapján Charlie a menhelyre kerül, de Maxnek szerencséje van, ő megmenekül – vagyis a helyén maradhat.



Példa a szökésre

Mivel Rómeónak az előző körben nem sikerült eliszkolnia, az aktuális kört a menhely második szintjén kezdeni. Az érintett játékos felfordít két akciókártyát, és ellenőrzi a „szökés” rész ábráját. Az egyik kártyán futva menekülő, a másikon viszont egy ketrechen búsuló eb látható. Egyetlen pozitív eredmény is elegendő ahhoz, hogy Rómeó elhagyhassa a rabságot. „Gazdája” a négyes fokozatra állítja az élelemszámlálót, és elrendezi, hogy pontosan egy pisikorong legyen a kártyáján.

Rómeó kikerült a menhely elé, a fekete tappancsnyomra. Az őt mozgató játékos végre megkezdheti a kört. Először az élelemszámláló korongot átállítja hármasszakra, majd az akciópontok felhasználása következik. Balszerencséjére a gyepmester autója is éppen ezen a mezőn áll, úgyhogy Rómeónak muszáj legalább 2 mezőt haladnia.



3. kép – Gyepmester és szökés a menhelyről - eredményjelzés



A kutyát vagy elkapják, vagy elmenekül.



A kutya vagy a menhelyen marad, vagy sikerül elszöknie.



Kutyák a menhelyen

A kutyák a menhelyen nem éheznek, mert a gondozók ellátják őket étellel. Itt nem használhatják az akciópontjaikat sem. Viszont amikor sorra kerülnek, a szabad élet reményében természetesen megpróbálnak megszökni.

Szökés a menhelyről

Az a játékos, akinek a kutyája menhelyre került, a lépését úgy kezdi, hogy felfordít egy akciókártyát; ebből derül ki, hogy sikerült-e elmenekülnie.

Ha a kártya „szökés” részén egy szaladó kutya látható, akkor sikerrel járt. Egy pisikorongot és négy élelemszámlálót vihet magával, majd megkezdheti akcióit a fekete tappancsnyommal jelölt mezőn.

Amennyiben viszont a kártyán egy rács mögött szomorkodó állat képét találjuk, akkor a mi kutyánk is a menhelyen marad – ám ott a második szintre lép.

Legközelebb, amikor majd ismét sorra kerül, már két kártyát fordíthat fel. Ha legalább az egyik egy rohanó kutyát ábrázol, akkor ő is elszökhet. Ellenkező esetben a harmadik szintre kerül. Innen a következő körben már automatikusan (kártya segítsége nélkül) léphet az utcán lévő fekete mancsra.



Változatok a játékra

Teljes játék (gyakorlott játékosoknak)

Ebben a verzióban a kutyának négy csontot kell elásnia a bűvőhelyén. Ebből adódóan a játék mintegy 15 perccel hosszabb lesz.



Tapasztalt kutyásoknak

A játékosok nem véletlenszerűen húzzák ki maguknak a kutyákat, hanem egymás után választanak. Ezt a formát a játékot és a kutyákat is jól ismerő, tapasztaltabb embereknek ajánljuk.

Mivel ilyenkor az első játékos választ először kutyát, és utána sorban a többiek, a kör végére érve természetesen már nincs valódi döntési lehetőség, hiszen csak a mások által meghagyott maradékból szemezgethetünk. E hátrány kompenzálása érdekében bűvőhelyet az utolsó játékos válasszon először, másodikként az utolsó előtti; és így tovább, amíg mindenkinek meglesz mindene.

Kutyafalka (két játékosal)

Mindketten 3-3 kutyával (egy-egy falkával) játszanak.

Ugyanannak a falkának a tagjai nem támadják meg egymást, de a megjelölt villanyoszlopoknál meg kell állniuk, függetlenül attól, hogy melyik kutya pisilte le azokat. A falkatagok megoszthatják a feladatokat maguk között, kihasználva egymás erősségeit.

Kutyapárok (három játékosal)

A résztvevők 2-2 kutyát választanak. Most is egyenként lépnek az állatokkal, és az lesz a győztes, akinek valamelyik kutyusa elsőként ás el három csontot.

A kutyapárok itt sem támadják egymást, viszont az egyikük által megjelölt villanyoszlopoknál a társának is meg kell állnia.



A nagy kutyafalka – azaz: hogy játsz a kutyáddal?

Max, a németjuhász

Én egy igazi harcos vagyok – verekezésben legyőzhetetlen. A többi kutya jól tudja ezt, hacsak tehetik, messzire elkerülnek. Komoly kiképzést kaptam, ezért tudok nagyon fegyelmzetten is viselkedni. A menhelyen elnézőek velem; mikor bekerülök, van, hogy simán kiengednek. Élelmet általában az emberektől kapok, kukákban kutakodni csak a legvégső esetben szoktam.



Bella, az uszkár

Én a város kutyáinak a krémjéhez tartozom. Mindig tökéletesen tiszta és jól fésült vagyok. Soha nem kotorásznék egy szemetesben. Vicces vagyok és elegáns – ez segít élelmet szerezni az éttermekben. Egy finom uszkárlány nem harcol más kutyákkal, és nem is rohángál fel-alá. A többiek sajnos tudják ezt, ezért gyakran megtámadnak, hogy megszerezzék a nálam lévő csontokat.

Charlie, a foxterrier

Okos és ügyes vagyok, mint a többi híres foxi. Mindent kiszagolok, úgyhogy egyetlen szemetes sincs biztonságban tőlem. Az sem nagyon érdekel, hogy mennyire piszkolom össze magam közben. Sajnos a szagomat nem igazán kedvelik az éttermekben, sőt még a menhelyen is állandóan azzal idegesítenek, hogy tisztára akarnak mosni. A legerősebb kutyák ugyan legyőzhetnek, de a többieknek ellátom a baját.



Buddy, a labrador

Imádok játszani, és a kedvenc hobbim az újságkiszállítás. Koldulni nem szeretek – és nem is tudok. Az élelmet a föld alól is felkutatom, de ha kell, meg is dolgozom érte. Szelíd természetű, kedves kutya vagyok, sosem szoktam kapkodni vagy összevissza rohángálni. Bár nagyon erős vagyok, harcolni nem szeretek.

Daisy, az agár

Az emberek szeretnek, mert szép karcsú vagyok. A város leggyorsabb kutyájaként mindenkinél több akcióra vagyok képes. Viszont amikor megtámadnak, inkább elbújok vagy elrohanok, de ha lehetséges, a harc elől mindig kitérek.



Rómeó, a bokszér

Nem vagyok éppen egy cuki kiskutya, ezért az éttermekben sem látnak szívesen – sajnos nem is számíthatok sok jóra, ha arrafelé kódorgok. Űgyesen megtanultam kikutatni a szemetesbe hajigált csontokat, de ha éhes vagyok, akár másoktól is elveszem az enniavólót. Mivel én vagyok a városban a legerősebb, sosincs problémám azzal, hogy megszerezem magamnak, amire szükségem van. Sajnos a gyepmester is tudja ezt, ezért állandóan a nyomomban jár.



Hasznos tippek

- Ha ellenséges kutyák támadnak meg, netán a nyomodban jár a gyepmester, elrejtőzhetsz a házakban vagy a búvóhelyeden. Különösen a gyengébb kutyusoknak érdemes a lépésüket egy ház belsejében befejezniük. Gyakran megér egy akciópontot az erre fordított extra lépés.
- Ha sikerül szerezned egy csontot, akkor amilyen gyorsan csak tudod, vidd a búvóhelyedre! A többiek biztosan megpróbálnak megakadályozni ebben, hiszen nem akarják, hogy közelebb kerülj a győzelemhez.
- Amikor a körödet azzal végzed, hogy egy lámpaoszlopot szagolgatsz, akkor a következő körben jelöld is meg.
- A lámpaoszlopot szagoló idegen kutyákat érdemes megtámadnod és – ha sikerül – elkergetned onnan. Így a pisikorongod a helyén maradhat.
- Minden búvóhelynek más a környezete. Gondold végig, a tiéd milyen előnyökkel rendelkezik! Jelöld meg a villanyoszlopokat a környéken, hogy távol tartsd a többi kutyát, és biztosan hazaérhess a csontjaiddal!
- A gyepmester kocsija nem tud tolatni, ezért az autó mögötti mezők viszonylag biztonságosak.
- Előfordul, hogy két kutya összemarakodik egy csonton. Ilyenkor egy náluk gyengébb harmadiknak biztos nem tanácsos csatlakoznia a harchoz.
- Ha olyan újságot kaptál, amit nagyon messzire kellene szállítanod, megteheted, hogy elhajítod az utcán, és visszameész egy másikért.
- Bella és Daisy leegyszerűsíthetik a játékukat oly módon, hogy csupán élelemért kuncsorognak a legközelebbi étteremben, és amikor csontot kapnak, rögtön viszik a búvóhelyükre. Ezt az egyszerű, de hatékony stratégiát csak átgondolt támadásokkal és megfontolt lámpajelölgetésekkel lehet meghíúsítani.
- Jóval több a hulladékgyűjtő, mint a szemeteskorong. Ez azt jelenti, hogy gyakran kell takarítani a városban. A kukák felborogatásával elérhetjük, hogy jöjjön a nagytakarítás, és megszabaduljunk a táblán lévő összes pisikorongtól is.
- Aki a kútnál van, igya tele magát, hogy ne kelljen visszamennie.
- Az újságosbódnak több ajtaja van. Ezt a tényt könnyen kihasználhatjuk az utunk lerövidítése érdekében is...



Az igazi kutyák szokásai

Miért pisilik le a villanyoszlopokat és az utcasarkokat?

Ekként jelölik meg a területüket, valamint így hagynak jeleket egymás számára. Az arra kódorgó többi kutya mindig meg is áll körbeszimatolni. Így próbálják kideríteni, hogy vajon ki hagyhatta az üzenetet.

Miért ássák el a csontokat?

A kutya számára a gödör valami hasonló dolog, mint az embereknek a hűtőszekrény. A föld alá rejtett csont nem romlik meg olyan gyorsan, mint az, amit a szabad levegőn hagynak, ráadásul más ebek is nehezebben találják meg, ha nincs szem előtt. Később aztán milyen jól jön majd, hogy elő lehet kaparni a titkos rejtékhelyéről.

Az igazi menhely

A gazdátlaná vált kutyusokon segítenek a menhelyek. Szegény állatok nem azért kerülnek ide, mert rosszak voltak. Éppen ellenkezőleg, az emberek a felelőtlenek, mivel nem vigyáztak rájuk eléggé. Az itt lévő ebek sokszor hűsögesen várják, hogy korábbi gazdáik eljöjjenek értük. Ha ez nem történik meg, akkor még mindig előfordulhat, hogy valaki más fogadja örökbe őket.

Annak ellenére, hogy a menhelyen mindennel ellátják az odakerült állatokat, az ott lévő kutyák többnyire mégsem boldogok. Szükségük lenne egy igazi gazdára, akit szívből szerethetnek. A menhelyek gyakran túlszűfoltak. Különösen szilveszter táján jellemző ez, amikor az emberek egy része így szeretne megszabadulni a meg gondolatlan karácsonyi ajándékként hozzá vagy gyerekeihez került kutyustól.

Mielőtt egy állatot ajándékozol valakinek, feltétlen gondold át alaposan, biztos lesz-e elég ideje és kedve megfelelően foglalkozni vele. Lehet, hogy attól félsz, hogy ezzel esetleg elrontod a meglepetést, mégis inkább kérdezd meg előre: szeretne-e egyáltalán kiskutyát az illető? Egy kutyakölyök nem játék, amit bármikor eldobhatunk, hanem egy bő évtizeden át tartó felelősség és gondoskodás.

Ha végül úgy döntesz, hogy beszerez egy kutyát, mindenképpen gondold át az örökbefogadás lehetőségét. Az a kutyus, akit a menhelyről viszel magaddal, rettentően hálás lesz neked, hogy megmentetted, és feltehetőleg azonnal a szívébe zárja az egész családot – ámbár kétségtelenül eltarthat egy ideig, mire teljesen megszokja majd az új környezetét.

A menhelyeken nem csupán kölyköket találhatsz, hanem általában akár felnőtt kutyát is választhatsz. Lehet, hogy kicsit kevésbé lesz játékos, viszont nem is rág szét mindent. Kevesebb energiát igényel az idomítása, mint a neveletlen kölyöké, hiszen mire hozzád költözik, már kialakult egyéniséggel rendelkezik.

Tartalom

Kutyavilág	1
A játék tartalma	1
A játék célja	1
Előkészületek	1
Ki kezd?	2
A játék menete	2
1. Az élelem	2
2. A kutya – lépések és egyéb akciók	2
Lépések	2
A játéktábla különböző mezői	3
A kutya – egyéb akciók	3
Hogy működnek az akciókártyák?	3
Ha elfogynak a lapok	3
Élelem – az akciókártyáról	4
Szabad hely a számban	4
Kutakodás a szemetedényben	4
Nagytakarítás	4
Éttermek	4
Újságos stand	4
Az újságok kiszállítása	5
Víz	5
Lámpaoszlop megjelölése	5
Küzdelem	5
Újságok és csontok a játékmezőn	6
Újságok és csontok elejtése	6
Csontok elérése	6
3. A gyepmester	7
Elkapták!	7
Kutyák a menhelyen	8
Szökés a menhelyről	8
Változatok a játékra	9
Teljes játék (gyakorlott játékosoknak)	9
Tapasztalt kutyásoknak	9
Kutyafalka (két játékosal)	9
Kutyapárok (három játékosal)	9
A nagy kutyafalka – azaz: hogyan játsz a kutyáddal?	10
Max, a németjuhász	10
Bella, a pudli	10
Charlie, a foxterrier	10
Buddy, a labrador	10
Daisy, az agár	10
Rómeó, a boksz	10
Hasznos tippek	11
Az igazi kutyák szokásai	11



Az eredeti kiadás: BETON GAMES s. r. o., Bělehradská 858/23, Praha 2, ČR

Szerző: Christophe Boelinger

Adaptáció: Martin Arcimovič, Tomáš Bodešínský, Jiří Kadavý, František Šalát

Szerkesztette: Martin Arcimovič, James Mansfield, Tomáš Bodešínský, Jiří Kadavý

Illusztráció: Marek Píza

Dobozterv: Marek Píza and Kobografix

Szabálykönyv: Martin Arcimovič

Magyar kiadás: Promitor Kft. 2049 Diósd, Ipar utca 11/b

