

CEL GRY: Waszym zadaniem będzie odnalezienie smakowitych kości i wrzucenie ich do misek. Ale tylko jedno z was będzie cieszyć się zwycięstwem – taki już psi los.

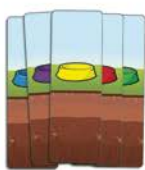
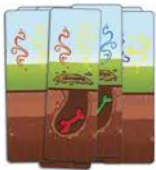
30 kart:

20 kart kości

4 karty psów

5 kart misek

1 karta budy



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

1. Odłóżcie na bok 4 karty psów. Kartę budy połóżcie po prawej stronie obszaru gry.
2. Potasujcie karty kości wraz z kartami misek (Uwaga: kości powinny być niewidoczne) i ułóżcie je w długim rzędzie po lewej stronie budy (rząd ten będziemy dalej nazywać podwórkiem). *(Patrzcie: przykład poniżej)*
3. Każdy gracz wybiera po 1 karcie psa i kładzie ją nad lub pod kartą budy. Niewybrane karty psów odłóżcie do pudełka.
4. Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY DLA 4 GRACZY:

Wszystkie 4 psy znajdują się w budzie. Rząd kart, czyli podwórko – tworzą potasowane i rozłożone karty misek oraz kości (same kości w tej chwili nie powinny być widoczne).



PRZEBIEG GRY: Wśród kart podwórka ukryte są po 4 kości w każdym z 5 kolorów. W toku gry będziecie poruszać się swoimi psami po podwórku, wykopywać kości i zanosić je do misek w pasujących kolorach. Kiedy wszystkie kości zostaną wykopane, nastąpi koniec gry, a gracze podliczą punkty w oparciu o swoje dokonania.

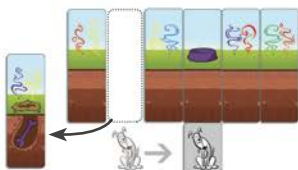
Na początku gry nie wiadomo, które kości przyniosą ile punktów. Wartość punktowa kości zostanie określona dopiero na koniec gry.

TURA GRY: W swojej turze możesz wykonać maksymalnie 3 akcje spośród poniższych opcji. Akcje możesz wykonywać w dowolnej kolejności i każdą z nich możesz wykonać więcej niż raz, ale pamiętaj, że zawsze trzeba dokończyć wykonywanie danej akcji przed rozpoczęciem kolejnej.

- RUCH:** Porusz swojego psa o maksymalnie 4 pola (w dowolnym kierunku; jeśli chcesz, zawsze możesz ruszyć się mniej). Na zasięg twojego ruchu wpływają kości, które niesiesz. Każda niesiona kość zmniejsza zasięg o 1 (czyli przykładowo, niosąc 2 kości, możesz się ruszyć maksymalnie o 2 pola). Na karcie budy znajduje się prosta tabelka pokazująca, o ile pól możesz się ruszyć w zależności od liczby posiadanych kości. Kartę psa umieszczaj nad lub pod kartą, na której stoisz. Na jednej karcie może znajdować się kilka psów.
- KOPANIE:** Jeżeli twój pies stoi na karcie kości, możesz wykopać kość (nie można kopać na kartach misek ani budy). Jeśli zdecydujesz się na kopanie, po prostu weź na rękę kartę kości, na której stoi twój pies (nie ujawniaj jej innym graczom). Natychmiast po wykopaniu kości możesz (jeśli chcesz) odłożyć w to miejsce wybraną kartę kości ze swojej ręki (nawet tę wykopaną przed chwilą). Jeżeli postanowisz odłożyć kartę, zrób to w taki sposób, aby kość była zakryta. Maksymalna liczba kart kości, jakie możesz trzymać w swojej ręce, to 3. Jeżeli masz już w ręce 3 karty, to co prawda nadal możesz wykopać kolejną kość, ale po wykopaniu musisz odłożyć 1 kartę w miejsce tej wykopanej (aby nie przekroczyć limitu kart na ręce). Uwaga, jeśli po wykopaniu kości nie odłożysz żadnej karty z ręki, to w podwórku powstanie luka – nie uzupełniaj tej luki od razu, w dalszej części instrukcji wyjaśniamy kiedy i jak uzupełniać luki.
- DOSTAWA:** Jeżeli masz na ręce przynajmniej 1 kość, a twój pies znajduje się na polu z miską, możesz dostarczyć do miski kości w pasującym kolorze (w jednej akcji możesz dostarczyć kilka kości, o ile wszystkie są w tym samym, pasującym kolorze). Dostarczone w ten sposób kości połóż przed sobą – przyniosą ci punkty na koniec gry (nie ma ograniczenia co do liczby kości, które można mieć przed sobą).

PRZYKŁAD TURY

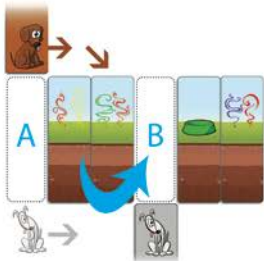
Bartek kopie i dodaje wykopaną kartę kości do swojej ręki. Następnie wykonuje ruch o 2 pola. Ponieważ stoi w tym momencie na polu z fioletową miską, decyduje się dostarczyć fioletową kość – kładzie jej kartę przed sobą.



PORZĄDKOWANIE PODWÓRKA: Jeśli w podwórku powstała luka, to na koniec tury osoby, która ją stworzyła, należy tę lukę uzupełnić. W tym celu weź kartę, która znajduje się najdalej od budy (niezależnie od tego, czy jest to karta kości czy miski), i umieść ją w miejscu wykopanej karty. W ten sposób karty będą w trakcie gry zmieniać swoje pozycje, a gracze będą mogli wpływać na ich położenie. Jeżeli podczas porządkowania trzeba będzie uzupełnić 2 puste pola, jako pierwsze uzupełnij to, które znajduje się bliżej budy. Jeżeli na którejś z kart wykorzystanych do porządkowania stał pies, przesuń go na kartę znajdującą się aktualnie najdalej od budy.

PRZYKŁAD TURU I PORZĄDKOWANIA

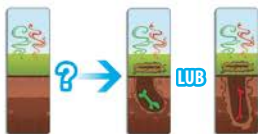
Bartek (szary pies) wykopał kartę A, wykonał ruch o 3 pola na kartę B i ją także wykopał. Karta A nie zostanie uzupełniona (ponieważ była najdalszą kartą od budy). Karta z czerwonym i żółtym zapachem zostaje przeniesiona na miejsce wykopanej karty B. Brązowy piesek Ani znalazł się „poza podwórkiem”, więc należy go teraz przenieść na kartę najdalszą od budy (obecnie jest to karta z zapachem zielonym i czerwonym).



PODĄŻAJ ZA NOSEM: Każda karta podwórka

została oznaczona dwoma kolorami zapachów. Kolor kości na odwrocie karty zawsze będzie odpowiadał jednemu z tych dwóch zapachów. Dzięki temu gracze mogą łatwiej decydować, gdzie chcą kopać. Zwróć uwagę, że każda para zapachów występuje w grze dwukrotnie. A to znaczy, że jeśli, wykopując kartę o czerwono-żółtym zapachu, znajdziesz kość czerwoną, to masz pewność, że na drugiej karcie z takimi zapachami znajduje się kość żółta.

Karta obok ma zapach zielony i czerwony. Na jej odwrocie znajdzie się albo zielona, albo czerwona kość.



KONIEC GRY: Gdy z podwórka zostaną wykopane wszystkie karty kości, bieżący gracz może jeszcze dokończyć swoją turę, a następnie gra się kończy. Gracze zliczają swoje punkty za dostarczone kości. Kości, które pozostały w rękach graczy, nie dają żadnych punktów.

PUNKTACJA: Wartość dostarczonych kości zależy od tego, jak blisko budy znajdują się miski w odpowiednich kolorach.



W przypadku remisu zwycięża ten z remisujących, kto dostarczył najwięcej kości o wartości 5 punktów. Jeżeli to nie rozstrzygnie remisu, wygrywa osoba, która dostarczyła najwięcej kości o wartości 4 punktów i tak dalej.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Ania

Łącznie 31 pkt.

2 pkt. 6 pkt. 9 pkt. 4 pkt. 10 pkt.

1 pkt. każda 2 pkt. każda 3 pkt. każda 4 pkt. każda 5 pkt. każda

Bartek

Łącznie 29 pkt.

2 pkt. 2 pkt. 3 pkt. 12 pkt. 10 pkt.

PROJEKT GRY I GRAFIKA: Chris Handy • **ILUSTRACJE:** Geoff Munn

PODZIĘKOWANIA DLA TESTERÓW: Jenn Handy, Ryan Cowler, The Sartains, The Widmans, The Paradises, Andrew Postma, John McCloud, Paul Butler

WERSJA POLSKA: Bartosz Chlebicki, Łukasz Galak, Marcin Tomczyk, Łukasz Kempniński

DEDYKACJA: Rex Handy