

GOOD BOY



 **Instrukcja**

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Wesołe psiaki wybiegły na podwórko. Zbierz zabawki, łakocie i baw się z nimi! Uważaj jednak, bo niesforny kot może popsuć nawet najlepszą zabawę. Jeżeli okażesz się największym przyjacielem psiazków – wygrasz.

ELEMENTY GRY

3 plansze podwórka

28 kart psiazków

żeton pierwszego gracza



4 żetony
psa/kota



instrukcja

2 kostki fantów

60 żetonów fantów

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie sympatii psiazków z podwórka. Gracz, który na koniec rozgrywki będzie miał największą liczbę punktów, wygra.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Ułóżcie 3 plansze podwórka na środku stołu.
- B** Żetony fantów połóżcie w takim miejscu, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp. Utworzą one wspólną pulę.
- C** Rozdajcie po 1 żeton psa/kota każdemu z graczy. Kolor żetonu odpowiada kolorowi narożnika na każdej planszy podwórka, na którym gracze będą układać zdobyte dla psiazków fanty.
- D** Potasujcie karty psiazków i utwórzcie z nich zakryty stos.
- E** Odkryjcie 3 karty z wierzchu stosu i połóżcie po jednej z nich na każdej planszy podwórka.
- F** Przygotujcie kostki i żeton pierwszego gracza.

Przykładowe rozłożenie gry dla czterech graczy.



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio głaskała psa, lub najmłodszy z graczy. Gracz ten bierze żeton pierwszego gracza i kładzie obok siebie. W swojej turze gracz będzie rzucał kostkami i zbierał fanty dla psiazków. Jeżeli zbierze odpowiednie, będzie mógł przywołać do siebie 1 psia. Po tym jego tura się kończy i swoją kolejkę zaczyna gracz siedzący po lewej stronie.

Na każdej karcie
psiaka znajdziecie:

wizerunek
psiaka



wartość punktową

fanty wymagane,
by zdobyć danego psiaka

Tura gracza podzielona jest na 2, następujące po sobie, fazy:

- 1 Fazę fantów** – rzucanie kośćmi oraz zbieranie żetonów fantów,
- 2 Fazę przywołania** – rozdzielanie żetonów fantów oraz ewentualne zebranie 1 psiaka.

1 FAZA FANTÓW

Gracz rzuca obiema kośćmi i rozpatruje ich wyniki:



Gracz otrzymuje po 1 żetonie fantu za każdy wyrzucony symbol na kości. Zdobyte żetony pobiera ze wspólnej puli i kładzie przed sobą.



Gracz pobiera ze wspólnej puli 1 dowolny żeton i kładzie przed sobą.



Jeżeli leżący przed graczem żeton psa/kota zwrócony był stroną z psem do góry, gracz odwraca go na stronę z kotem i może kontynuować swoją turę.



Jeżeli leżący przed graczem żeton psa/kota zwrócony był stroną z kotem do góry, gracz oddaje wszystkie leżące przed nim żetony z powrotem do wspólnej puli. Jego tura dobiega końca.



Uwaga! W mało prawdopodobnym przypadku gdy gracz ma pobrać konkretny żeton, a nie ma go w puli, to zamiast tego zabiera go z wybranego pola innego gracza z jednej z plansz podwórka.

Gdy wyniki z obu kostek zostaną rozliczone, gracz podejmuje decyzję, czy wykonuje następny rzut. Jeżeli chce rzucać dalej, wtedy ponownie wykonuje rzut obiema kostkami, sprawdza wyniki i ponownie decyduje, czy rzuca dalej.

Podpowiedź: Liczba rzutów jest nieograniczona. Pamiętajcie jednak, że w każdym rzucie istnieje ryzyko wyrzucenia kota. Wyrzucenie drugiego kota w turze oznacza utratę wszystkich nieprzydzielonych pieskom fantów.



Jeżeli w którymś momencie gracz zdecyduje, że nie będzie wykonywał kolejnego rzutu, przechodzi do fazy przywołania.

2 FAZA PRZYWOŁANIA

Gracz przydziela żetony fantów wybranym przez siebie psikom. Fanty kładzie w narożnikach plansz w swoim kolorze. Zdobyte żetony może rozkładać dowolnie, nawet w wypadku gdy wybrany pies nie jest zainteresowany danym fantem. Nie ma limitu liczby żetonów na danym polu. Jeżeli gracz zdecyduje się nie przydzielić wszystkich żetonów, zostają one w jego puli żetonów nieprzydzielonych.

Jeżeli gracz zgromadzi na swoim polu żetony o tych samych symbolach, co symbole na karcie psiaka leżącej na tej planszy, odrzuca je do wspólnej puli (łącznie z ewentualnymi „nadmiarowymi”) i zabiera kartę psiaka, którą kładzie przed sobą odkrytą.

Przykład

Patryk zebrał żeton kości, żeton patyka, żeton gumowej kaczki i 2 żetony piłek. Może więc wziąć kartę buldoga. Patryk odrzuca wszystkie 5 żetonów z tej karty do wspólnej puli.

Ważne! Gracz w jednej turze może zebrać tylko 1 kartę psiaka.

Po rozłożeniu żetonów i ewentualnym zabraniu karty psiaka, gracz odwraca żeton psa/kota na stronę z psem i przekazuje kości graczowi po lewej stronie. Tura rozpoczyna się na nowo.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy którykolwiek z graczy zdobędzie **20** albo więcej punktów, pozostali gracze dogrywają kolejkę do końca tak, aby każdy rozegrał tę samą liczbę tur. Gra kończy się, gdy osoba po prawej stronie gracza rozpoczynającego rozegra turę.

Następnie gracze podliczają punkty na kartach swoich psiaków. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu podliczana jest ilość zdobytych psiaków. Wygrywa osoba, która ma ich najwięcej. Gdy remis nadal występuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT TRUDNIEJSZY

W tym wariantcie nie używa się żetonów psa/kota. Każde wyrzucenie symbolu kota na kostce (poza pierwszym rzutem w turze – pierwsze koty za płoty!) powoduje utratę wszystkich nieprzydzielonych żetonów i zakończenie tury gracza. Jeżeli symbol kota wypadł w pierwszym rzucie w turze gracza, ignoruje się go. Wszystkie pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

GOOD BOY



Pravidla hry

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Na dvorek vyběhli rozdovádění pejsci. Hrajte si s nimi a sbírejte hračky a dobrůtky! Ale dávejte pozor, protože i tu nejlepší zábavu vám může zkažit zlomyslná kočka. Staňte se nejlepším kamarádem štěnat a vyhraje.

SOUČÁSTI HRY

3 desky dvorku



28 karet pejsků



žeton prvního hráče



4 žetony
psa/kočky



2 kostky odměn



60 žetonů odměn



pravidla hry

CÍL HRY

Staňte se nejlepším kamarádem štěnat. Zvítězí hráč, který má na konci nejvíc bodů.

PŘÍPRAVA

- A** Doprostřed stolu položte 3 desky dvorku.
- B** Žetony odměn umístěte tak, aby na ně dosáhli všichni hráči. Tvoří společný bank.
- C** Každý hráč dostane 1 žeton psa/kočky. Barva žetonu určuje, do kterého rohu si budou hráči ukládat získané odměny.
- D** Zamíchejte karty pejsků a položte je na hromádku lícem dolů.
- E** Z balíčku vezměte 3 svrchní karty a položte je po jedné lícem nahoru na každou desku dvorku.
- F** Nachystejte kostku a žeton prvního hráče.

Ukázka rozložení hry pro 4 hráče.



PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který naposledy hladil psa, nebo nejmladší účastník hry. Vezme si žeton prvního hráče a dá si ho k sobě. Ve svém tahu hodí kostkou a sbírá odměny pro pejsky. Pokud získá správné odměny, může přivolat 1 pejska. Poté jeho tah končí a na řadě je hráč po jeho levici.

Na každé kartě je:

obrázek
pejska



bodová hodnota

odměna požadovaná
k získání daného pejska

Tah hráče sestává ze 2 po sobě následujících fází:

- 1 Fáze odměn** – házení kostkou a sbírání žetonů odměn,
- 2 Přivolání pejska** – rozdělení žetonů odměn a případné získání 1 pejska.

1 FÁZE ŽETONŮ ODMĚŇ

Hodte dvěma kostkami a určete výsledek:



Za každý symbol, který na kostce padne, získáváte 1 žeton odměny. Tyto žetony si vezměte ze společného banku a dejte si je před sebe.



Vyberte si 1 náhodný žeton a dejte si ho před sebe.



Pokud je žeton psa/kočky před vámi otočen stranou se psem nahoru, obraťte ho tak, aby směřoval kočkou nahoru. Můžete pokračovat v tahu.

Pokud je žeton psa/kočky otočen stranou s kočkou nahoru, vraťte všechny žetony, které máte před sebou, do společného banku. Tím váš tah končí.



Poznámka! Je to sice nepravděpodobné, ale pokud na kostce padne žeton, který ve společném banku není, vezměte si ho z libovolného rohu jiného hráče na jedné z desek dvorku.

Po hodu oběma kostkami se musíte rozhodnout, jestli chcete házet znovu. Pokud se rozhodnete pokračovat, hodte znovu oběma kostkami, určete výsledek a znovu se rozhodněte, jestli budete pokračovat.

Tip: Počet hodů není nijak omezen. Nezapomeňte však, že při každém hodu hrozí, že vám padne kočka. Pokud vám v jednom tahu padne kočka podruhé, přijdete o všechny odměny, které jste zatím nedali pejskům.



Pokud se kdykoli během svého tahu rozhodnete dál neházet, pokračujete fází přivolání pejska.

2 FÁZE PŘIVOLÁNÍ PEJSKA

Dejte žetony odměn vybraným pejskům. Položte odměny do vašich rohů na herních deskách. Získané žetony můžete rozdělit, jak chcete, i když vybraný pesek nemá o konkrétní odměnu zájem. Počet žetonů, které lze položit do jednoho rohu, není nijak omezen. Pokud se rozhodnete nerozdělit všechny žetony, zůstávají ty zbylé ve vašem banku nerozdělených žetonů.

Pokud ve svém rohu budete mít žetony se symbolem, který odpovídá symbolu na kartě pejska na této desce, vraťte žetony do společného banku (včetně všech „přebývajících“ žetonů). Pak si danou kartu s pejskem vezměte a dejte si ji před sebe lícem nahoru.

Příklad

Patrik položil do svého rohu desky s kartou buldoka žeton kosti, žeton klacíku, žeton gumové kačenky a 2 žetony míčku. Proto si tuto kartu může vzít. Patrik vrátí všech 5 žetonů z této karty do společného banku.

Důležité! Hráč si může v jednom tahu vzít pouze jednu kartu pejska.

Po rozdělení žetonů a případném získání karty pejska otočte svůj žeton psa/kočky tak, aby směřoval psem nahoru. Podejte kostky hráči vlevo. Na tahu je další hráč.



KONEC HRY

Jakmile některý z hráčů získá **20** či víc bodů, dohrají ostatní hráči kolo tak, aby všichni odehráli stejný počet tahů. Hra končí po tahu osoby vpravo od začínajícího hráče.

Hráči si na svých kartách pejsků spočítají body. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíc bodů. Pokud je to nerozhodně, přihlíží se k počtu získaných psů. Vítězí hráč, který jich má nejvíc. Pokud i tak o vítězi není jasno, vyhrávají všichni hráči, mezi kterými se rozhodovalo.

VARIANTA PRO POKROČILÉ

V této variantě nepoužívají hráči žeton psa/kočky. Když padne na kostce symbol kočky (s výjimkou prvního hodu v tahu), přichází hráč o všechny nerozdělené žetony a jeho tahu končí. Pokud padne symbol kočky v prvním hodu tahu hráče, může ho ignorovat. Všechna ostatní pravidla jsou stejná.

GOOD BOY



Pravidlá hry

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Hravé psíky si na dvore užívajú kopec zábavy. Zbierajte hračky a maškrty a hrajte sa s nimi. No dávajte pozor, pretože nezbedná mačka dokáže pokaziť aj tú najlepšiu zábavu. Ak sa ukážete ako najlepší priateľ psíkov, vyhrali ste.

SÚČASTI HRY

3 hracie dosky dvora

28 kariet psíkov

žetón prvého hráča



2 kocky cien



4 žetóny
psa/mačky

60 žetónov cien

pravidlá hry

CIEĽ HRY

Staňte sa najlepším priateľom psíkov. Víťazom je hráč s najväčším počtom bodov na konci hry.

PRÍPRAVA

- A** Všetky 3 hracie dosky dvora položte do stredu stola.
- B** Žetóny cien umiestnite tak, aby na ne každý hráč dosiahol. Tvoria spoločný bank.
- C** Každý hráč dostane 1 žetón psa/mačky. Farba žetónu sa zhoduje s farbou rohu, do ktorého bude hráč umiestňovať nazbierané ceny.
- D** Zamiešajte karty so psíkmi a umiestnite ich otočené nadol na kôpku.
- E** Zvrchu kôpky si vezmite 3 karty a položte ich otočené nahor na každú dosku dvora.
- F** Pripravte kocky a žetón prvého hráča.

Príklad rozloženia hry pre 4 hráčov.



PRIEBEH HRY

Začína hráč, ktorý naposledy pohladkal psa, alebo najmladší hráč. Zoberie si žetón prvého hráča a položí ho vedľa seba. Vo svojom ťahu hodí kockami a nazbiera ceny pre psíkov. Ak hráč nazbiera správne ceny, môže si privolať 1 psíka. Potom jeho ťah končí a pokračuje hráč po jeho lavici.

Obsah každej karty:

Obrázok
psíka



Hodnota bodu

Cena potrebná
na získanie psíka

Ťah hráča pozostáva z 2 po sebe nasledujúcich fáz:

- 1 Fáza ceny** – hodenie kockami a zbieranie žetónov cien.
- 2 Fáza privolania** – rozloženie žetónov cien a získanie 1 psíka, ak hráč nejakého vyhrá.

1 FÁZA ŽETÓNU CENY

Hodte dvoma kockami a zistite výsledok:



Za každý hodený symbol získate 1 žetón ceny. Žetóny si vyberte zo spoločného banku a položte ich pred seba.



Vyberte 1 náhodný žetón a položte ho pred seba.



Ak žetón psa/mačky pred vami leží otočený obrázkom psa nahor, otočte ho na stranu s mačkou. Môžete pokračovať v ťahu.

Ak žetón psa/mačky pred vami leží otočený obrázkom mačky nahor, vráťte všetky žetóny ležiace pred vami do spoločného banku. Na rade je ďalší hráč.



Poznámka: Je to nepravdepodobné, no ak sa na kocke zobrazí žetón, ktorý sa nenachádza v spoločnom banku, zoberte si ho z rohu ľubovoľného hráča na jednej z hracích dosiek dvora.

Ak na oboch kockách padne rovnaký symbol, vy sa rozhodnete, či chcete hádzať znova. Ak sa rozhodnete hádzať, znova hodte oboma kockami, zoberte si príslušné žetóny a znova sa rozhodnite, či chcete pokračovať.

Tip: Kockami môžete hádzať neobmedzene. Nezabudnite však, že hrozí riziko, že na oboch kockách padne mačka. Hodenie druhej mačky v jednom ťahu znamená, že strácate všetky ceny, ktoré ste ešte nedali žiadnemu psíkovi.



Ak sa kedykoľvek počas svojho ťahu rozhodnete viac nehádzať kockami, prechádzate na fázu privolania.

2 FÁZA PRIVOLANIA

Dajte žetóny cien vybraným psikom. Ceny položte do svojich rohov na hracích doskách. Nazbierané žetóny môžete priraďovať bez obmedzenia, aj keď vybraného psika konkrétna cena nezaujíma. Počet žetónov v jednom rohu nie je obmedzený. Ak sa rozhodnete nerozdeliť všetky žetóny, zvyšné zostanú vo vašom banku nepridelených žetónov.

Ak vo svojom rohu nazbierate žetóny s rovnakými symbolmi, ako sú symboly na karte psíka na tejto hracej doske, žetóny vložíte späť do spoločného banku (vrátane všetkých „zvyšných“). Potom si vezmite kartu psíka a položte ju pred seba otočenú nahor.

Príklad

Patrik umiestnil do svojho rohu hracej dosky s kartou buldoga žetón kosti, žetón paličky, žetón gumenej kačičky a 2 žetóny loptičky. Túto kartu si teda môže zobrať. Patrik vráti všetkých 5 žetónov z tejto karty späť do spoločného banku.



Dôležité! Hráč si môže v jednom ťahu vziať len jednu kartu psíka.

Po pridelení žetónov a prípadnom zobrať si karty psíka otočte svoj žetón psa/mačky obrázkom psa nahor. Kocky podajte hráčovi po ľavici. Na ťahu je ďalší hráč.

KONIEC HRY

Ak niektorý z hráčov získa **20** alebo viac bodov, ostatní hráči dokončia kolo tak, aby všetci odohrali rovnaký počet ťahov. Hra končí, keď hráč napravo od hráča, ktorý začal hru, dokončí svoj ťah.

Hráči si spočítajú body na svojich kartách psíkov. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. Ak je výsledok nerozhodný, spočítajú sa nazbierané psíky. Vyhráva hráč, ktorý ich má najviac. Ak je výsledok stále nerozhodný, hráči sa o víťazstvo podelia.

NÁROČNEJŠÍ VARIANT

Pri tomto variante hráči nepoužívajú žetón psa/mačky. Vždy keď na kocke padne symbol mačky (s výnimkou prvého hodu v hre), hráč stráca všetky nepridelené žetóny a jeho ťah končí. Ak symbol mačky padne na kocke pri prvom hode v ťahu hráča, ignoruje sa. Všetky ostatné pravidlá zostávajú nezmenené.

GOOD BOY



 **Játékszabályok**

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Játékos kutyusok szabadultak be a kertbe. Gyűjts játékokat és jutalomfalatokat, majd játszd a blökkkel! De légy résen, mert a komisz cica még a legjobb mókát is képes elrontani! Ha a kutyusok legjobb barátjává válsz, nyersz!

A JÁTÉK ELEMEI

3 kertetábla



28 kutyusos kártya



kezdőzseton



4 kutya-
/macskazseton



2 jutalom-dobókocka



60 jutalomzseton



játékszabályok

A JÁTÉK CÉLJA

Válj a kutyusok legjobb barátjává! Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb pontja van a játék végén.

ELŐKÉSZÜLETEK

- A** Helyezd a 3 kertyáblát az asztal közepére.
- B** Tedd a jutalomzsetonokat olyan helyre, ahol minden játékos elérheti őket. Ezek alkotják a közös kasszát.
- C** Minden játékos kap 1 kutya-/macskazsetont. A játékosok abba a sarokba helyezik majd el a begyűjtött jutalmakat, amelynek a színe megegyezik a kapott zsetonnal.
- D** Keverd meg a kutyusos kártyákat, és helyezd őket egy pakliban képpel lefelé az asztalra.
- E** Húzz 3 kártyát a pakli tetejéről, majd helyezz egyet képpel felfelé minden kertyáblára.
- F** Készítsd elő a dobókockákat és a kezdőzsetont.

Az alábbi mintajáték 4 játékos mutat be.



A JÁTÉK MENETE

Vagy az a játékos kezd, aki legutoljára simogatott egy kutyát, vagy az, aki a legfiatalabb. Ez a játékos magához veszi és maga elé helyezi a kezdőzsetont. A kezdő játékos dob a kockával, majd begyűjti a jutalmakat a kutyusoknak. Ha a játékos a megfelelő jutalmakat gyűjti be, magához hívhat 1 kutyust. Ezután a játékos köre véget ér, és elkezdődik a tőle balra ülő játékos köre.

Minden kártyán megtalálható:

a kutyus képe



a kártya pontértéke

a jutalom, amely szükséges az adott kutyus elnyeréséhez

A játékosok köre két egymást követő szakaszból áll:

- 1 Jutalomszakasz** – kockadobás és a jutalomzsetonok begyűjtése.
- 2 Hívószakasz** – a jutalomzsetonok szétosztása, és 1 kutyus begyűjtése, ha a játékosnak sikerül elnyernie egyet.

1 JUTALOMZSETON-SZAKASZ

Dobj két kockával, majd nézd meg, mit dobtál:



1 jutalomzsetont kapsz minden egyes dobott szimbólumért. Keresd ki ezeket a zsetonokat a közös kasszából, majd helyezd el őket magad előtt.



Húzz 1 véletlenszerű zsetont, és helyezd el magad előtt.



Ha az előtted lévő kutya-/macskaszeton a kutyás oldalával felfelé van, fordítsd meg, hogy a macskás oldala nézzen felfelé. Ezután folytathatod a körödet.

Ha a kutya-/macskaszetonod a macskás oldalával felfelé van, minden előtted található zsetont visszaszolgáltatsz a közös kasszába. A köröd ezzel véget ér.



Figyelem! Nem valószínű, de előfordulhat, hogy a kocka olyan zsetont mutat, amely nincs a közös kasszában. Ekkor bármely másik játékos sarkából elveheted az adott zsetont a kertátlák egyikéről.

Ha elvégezted a kocka által mutatott műveleteket, eldöntheted, akarsz-e ismét dobni. Ha úgy döntesz, hogy még egyszer dobsz, mindkét kockával dobj, végezd el a műveleteket, majd dönts el újra, szeretnél-e ismét dobni.

Tipp: A kockákkal korlátlan alkalommal dobhatsz egy körön belül. De ne feledd, minden egyes dobás magában rejti annak a kockázatát, hogy macskát dobsz! Ha egy kör alatt már a második macskát dobod, az azt jelenti, hogy minden olyan jutalmat elveszítesz, amelyet még nem adtál oda egy kutyusnak.



Ha a köröd alatt bármikor úgy döntesz, hogy nem szeretnél már többet dobni, a hívószakaszba lépsz.

2 HÍVÓSZAKASZ

Add oda a jutalomzsetonokat a kiválasztott kutyusoknak. Helyezed el a jutalmakat a te sarkaidba a játéktábládon. A begyűjtött zsetonokat szabadon kioszthatod, még akkor is, ha a kiválasztott kutyust nem érdekli az adott jutalom. Az egyes sarkokba elhelyezhető zsetonok száma korlátlan. Ha úgy döntesz, hogy nem osztod ki a zsetonokat, a fennmaradó zsetonok a saját zsetonkaszádban maradnak.

Ha a sarkokban összegyűjtöd azokat a zsetonokat, amelyeken ugyanazok a szimbólumok találhatók, mint az adott tábla kutyuskártyáján, visszaszeded a zsetonokat a közös kasszába (az „extra” zsetonokat is beleértve). Ezután elveszed azt a kutyuskártyát, és képpel felfelé elhelyezed magad előtt.

Példa

Patrik 1 csontzsetont, 1 botzsetont, 1 gumikacsazsetont és 2 labdazsetont helyezett el a bulldogkártyás táblán a saját sarkába. Így elveheti azt a kártyát. Patrik mind az 5 zsetont visszahelyezi a közös kasszába.

Fontos! Egy játékos csak egy kutyusos kártyát vehet el egy körben.

Miután kiosztottad a zsetonokat és esetlegesen begyűjtötted a kutyusos kártyát, fordítsd a kutya-/macskaszetont a kutyás oldalával felfelé. Ezután add a kockákat a tőled balra ülő játékosnak. Ekkor elkezdődik az ő köre.



A JÁTÉK VÉGE 20

Ha bármelyik játékos vagy annál több pontot gyűjt, akkor a többi játékos még befejezi a kört, hogy mindannyian ugyanannyi kört játsszanak. A játéknak akkor van vége, amikor az, aki a kezdőjátékestól jobbra ül, befejezi a saját körét.

A játékosok megszámolják a kutyusos kártyájukon található pontokat.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer. Holtverseny esetén a begyűjtött kutyák száma a döntő. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb van. Ha még így is döntetlen a játék állása, mindkét játékos nyer.

HALADÓBB VÁLTOZAT

Ebben a változatban a játékosok nem használják a kutya-/macskaszetont. Minden macskaszimbólum a kockán (kivéve a kör első dobása esetén) az összes kiosztatlan zseton elvesztését jelenti, és véget vet a játékos körének.

Ha a macskaszimbólumot a játékos körének első dobásakor dobja ki, figyelmen kívül hagyják. Minden más szabály változatlan marad.

GOOD BOY



Regulile jocului

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Câțiva cățeluși jucăuși au fugit în curtea din spate. Adună jucării și recompense și joacă-te cu ei! Ai grijă, însă, deoarece pisica năzdrăvană poate strica până și cea mai frumoasă distracție. Dacă vei deveni cel mai bun prieten al cățelușilor, vei câștiga.

COMPONENTELE JOCULUI

3 table de joc pentru curtea din spate



28 de cartonașe cu cățeluși



jetonul primului jucător



4 jetoane cu
cățeluș/pisică



2 zaruri cu premii



60 de jetoane premii

regulile jocului

OBIECTIVUL JOCULUI

Devino cel mai bun prieten al cățelușilor. Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte la finalul jocului.

PREGĂTIREA JOCULUI

- A** Puneți toate cele 3 table de joc pentru curtea din spate în mijlocul mesei.
- B** Puneți jetoanele premii la îndemâna fiecărui jucător. Acestea vor alcătui grămada comună.
- C** Fiecare jucător primește 1 jeton cu cățeluș/pisică. Culoarea jetonului primit este aceeași cu culoarea colțului pe care fiecare jucător va pune premiile câștigate.
- D** Amestecați toate cartonașele cu cățeluși și puneți-le într-un teanc, cu fața în jos.
- E** Luați 3 cartonașe din vârful pachetului și puneți câte unul, cu fața în sus, pe fiecare tablă de joc.
- F** Pregătiți zarurile și jetonul primului jucător.

Exemplu vizual al jocului cu 4 jucători.



DEFĂȘURAREA JOCULUI

Jucătorul care a mângâiat recent un cățeluș sau cel mai tânăr jucător începe jocul. Acest jucător ia jetonul primului jucător și îl așează lângă el. La rândul său, jucătorul aruncă zarurile și adună premiile pentru cățeluși. Dacă jucătorul adună premiile corespunzătoare, poate chema 1 cățeluș. Apoi, tura jucătorului se încheie și începe tura jucătorului din stânga sa.

Fiecare cartonaș include:

imaginea unui cățeluș



valoarea punctelor

premiul necesar pentru a câștiga respectivul cățeluș

Tura unui jucător constă din 2 etape consecutive:

- 1 Etapa premiului** – aruncarea zarurilor și adunarea jetoanelor premii.
- 2 Etapa chemării** – distribuirea de jetoane premii și câștigarea unui cățeluș, dacă jucătorul câștigă unul.

1 ETAPA JETOANELOR PREMII

Aruncă cele două zaruri și folosește rezultatele:



Vei primi 1 jeton premiu pentru fiecare simbol apărut pe zaruri. la aceste jetoane din grămada comună și pune-le în fața ta.



la aleatoriu 1 jeton și pune-l în fața ta.



Dacă jetonul cu cățeluș/pisică așezat în fața ta afișează imaginea cu cățelușul, îl vei întoarce invers, cu imaginea pisicii în sus. Ți poți continua tura.



Dacă jetonul cu cățelușul/pisica afișează imaginea cu pisica, vei returna toate jetoanele din fața ta și le vei pune în grămada comună. Tura ta s-a încheiat.



Atenție! Deși este puțin probabil, dacă zarurile afișează un jeton care nu se găsește în grămada comună, îl poți lua din oricare colț al oricărui jucător de pe una dintre tablele de joc.

Dacă ambele fețe ale zarurilor au fost folosite, poți decide dacă dorești să arunci zarurile din nou. Dacă decizi astfel, aruncă zarurile din nou, stabilește scorul și decide din nou dacă vei să continui sau nu.

Sfat: Numărul de aruncări este nelimitat. Amintește-ți, însă, că există riscul ca pisica să apară la oricare aruncare a zarurilor. Dacă pisica apare a doua oară într-o tură, vei pierde toate premiile care nu au fost încă atribuite unui cățeluș.



Dacă, în orice moment pe parcursul turei, te decizi că nu mai vrei să arunci cu zarurile, treci direct la etapa chemării.

2 ETAPA CHEMĂRII

Atribue jetoanele premii cățelușilor aleși. Pune premiile în colțurile tale de pe tablele de joc. Poți atribui jetoanele colectate la alegere, chiar și în cazul în care cățelușul pe care l-ai ales nu este interesat de un anumit premiu. Nu există o limită pentru jetoanele care pot fi puse într-un colț. Dacă decizi să nu distribuie toate jetoanele, cele rămase vor fi păstrate în grămada ta de jetoane neatribuite. Dacă aduni în colțul tău jetoane cu același simbol ca simbolul de pe cartonașul cu cățeluș de pe tabla respectivă, vei pune jetoanele înapoi în grămada comună (inclusiv pe cele „în plus”). Apoi iei cartonașul cu cățeluș și îl așezi în fața ta, cu fața în sus.

Exemplu

Patrick a așezat un jeton cu os, un jeton cu băț, un jeton cu rățușca de cauciuc și 2 jetoane cu minge în colțul său de tablă cu cartonașul cu bulldog. Prin urmare, el poate lua acel cartonaș. Patrick pune toate cele 5 jetoane de la acel cartonaș înapoi în grămada comună.

Important! Jucătorul poate lua doar un cartonaș cu cățeluș într-o tură.

După atribuirea jetoanelor și, posibil, după câștigarea cartonașului cu cățeluș, jucătorul întoarce jetonul cu cățeluș/pisică astfel încât imaginea cu cățelușul să fie cu fața în sus. Apoi îi oferă zarurile jucătorului din stânga sa. Începe tura unui alt jucător.



SFÂRȘITUL JOCULUI

20

Dacă un jucător are cel puțin de puncte, ceilalți jucători încheie runda, astfel încât toată lumea să joace același număr de ture. Jocul se încheie atunci când persoana din dreapta jucătorului care a început jocul își încheie tura. Jucătorii numără punctele de pe cartonașele cu cățeluși. Jucătorul care are cele mai multe puncte câștigă. În caz de egalitate, se ia în considerare numărul de cățeluși câștigați. Persoana care are cei mai mulți cățeluși câștigă. Dacă egalitatea se menține, jucătorii împart victoria.

VARIANTA MAI AVANSATĂ

În această variantă, jucătorii nu folosesc jetonul cu cățeluș/pisică. De fiecare dată când pisica apare pe zaruri (mai puțin la prima aruncare a turei), aceasta duce la pierderea tuturor jetoanelor neatribuite și încheie tura jucătorului. Dacă pisica apare pe zaruri la prima aruncare din tura jucătorului, este ignorată. Toate celelalte reguli rămân la fel.

GOOD BOY



Инструкция

Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki



Во двор выбежали счастливые собачки. Собирайте игрушки, сладости и играйте вместе с ними! Однако будьте осторожны, потому что вредный кот может испортить даже самое лучшее развлечение. Проверьте, кто из игроков окажется лучшим другом собачек?

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

3 карточки двора



28 карт собачек



фишка первого игрока



4 жетона
собачки/кота



2 кубика фантов



60 жетончиков с фантами



инструкция

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - вызвать симпатию собачек со двора. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в конце игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- A** В центр стола поместите 3 карточки двора.
- B** Жетончики фантов положите так, чтобы у всех игроков был удобный доступ к ним. Они образуют общий запас.
- C** Раздайте по 1 жетону собачки/кота каждому игроку. Цвет жетона соответствует цвету угла на каждой карточке двора, на которую игроки кладут фанты, добытые для собачек.
- D** Перетасуйте карты собачек и сложите их в стопку изображением собачки вниз.
- E** Откройте 3 верхние карты и положите по одной на каждый двор.
- F** Приготовьте кубики и фишку первого игрока.

Пример игрового расклада для четырёх игроков.



ИГРА

Игру начинает тот, кто недавно погладил собачку или самый младший. Он берёт фишку первого игрока и кладёт её рядом с собой. Во время своего хода игрок бросает кубики и собирает фанты для собачек. Если он соберёт правильный набор, то может забрать себе 1 собачку. После этого ход переходит к игроку слева.

На каждой карте собачки указано:

изображение собачки



количество очков

фанты для получения данной собачки

Каждый ход игрока делится на 2 фазы:

- 1 Фаза собирания фантов** – бросание кубиков и сбор фантов,
- 2 Фаза собирания собачек** – распределение фантов и выбор собачки.

1 ФАЗА ФАНТОВ

Игрок бросает оба кубика и смотрит, что выпало:



Игрок берёт 1 фант за каждый выпавший на кубике символ. Он берёт жетончики из общего запаса и кладёт их перед собой.



Игрок берёт любой 1 фант из запаса и кладёт его перед собой.



Игрок переворачивает свой жетон собачки на изображение кота и может продолжать свой ход.



Если жетон перед игроком лежит изображением кота вверх, то игрок возвращает все фанты обратно в запас. Его ход заканчивается и кубики передаются к следующему игроку.



Внимание! В том маловероятном случае, когда игроку выпал на кубике какой-то конкретный фант, а его нет в запасе, то можно забрать фант другого игрока с любого двора.

После того как фанты собраны игрок решает, бросать ли кубики снова. Можно их бросать неограниченное количество раз. После каждого броска надо проверять рисунки на кубиках, собирать фанты и снова решать – остановиться или бросать дальше.

Подсказка: несмотря на то, что количество бросков не ограничено, всегда есть риск, что на кубиках выпадет кот. Если кот выпадет второй раз, то игрок теряет все свои нераспределённые (не разложенные по дворам) фанты.



Если игрок решает не бросать кубики, то он переходит к второй фазе.

2 ФАЗА СОБИРАНИЯ СОБАЧЕК

Игрок распределяет фанты для собачек по своему выбору. Фанты надо положить во дворе на углу, соответствующего игроку цвета. Полученные жетоны могут быть распределены любым образом, даже если собачка в данном дворе не заинтересована этим фантом. Нет ограничений для количества жетонов во дворе. Игрок может не раскладывать всех жетонов во дворах, тогда они остаются лежать перед игроком.

Если в углу игрока на ком-то дворе соберутся жетоны с такими же символами что и символы на лежащей там собачке, он забирает эту карту с собачкой себе, а фанты отбрасывает в общий запас (включая любые «лишние»).

Пример

Петя собрал такие жетоны: косточка, палка, резиновая утка и 2 мяча. Теперь ему можно взять карту бульдога. Петя отбрасывает все 5 жетонов с этой карточки в общий запас.



Важное правило! Игрок может забрать только 1 карту собачки за один ход.

После того как игрок распределит жетоны и заберёт карту собачки (если получится), то он переворачивает свой жетон собачки/кота на изображение собачки и передаёт кубики игроку слева. Следующий игрок проходит через те же фазы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра должна пройти полный круг; все игроки должны сыграть одинаковое количество ходов. Даже если какой-либо игрок получит **20** и более очков, то остальные играют дальше.

В конце игроки подсчитывают очки на картах своих собачек. Побеждает тот, кто наберёт больше очков. В случае ничьей засчитывается количество собачек. Выигрывает тот, у кого их больше всех.

БОЛЕЕ СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ

В этом варианте не используются жетоны собачки/кота. Всякий раз, когда на кубике выпадает символ кота (кроме первого броска), игрок теряет все нераспределённые фанты и его ход заканчивается.

Символ кота игнорируется при первом броске. Все остальные правила игры остаются прежними.