

De Marcos Macri

# DOGS

**OS AMIGOS PELUDOS PRECISAM DE SUA AJUDA!**



De Marcos Macri

# DOGS



**Resgatar um Rottweiler na cidade ou um Poodle no campo? Comprar vacinas ou ração? Contratar um veterinário experiente ou negociar na Feira de cães? Em “DOGS” estas são algumas decisões que você deverá tomar como administrador de seu próprio canil.**

**Durante todo o jogo, você deverá gerenciar seus recursos com sabedoria sem perder de vista as diversas raças de cães à procura de um abrigo. Além disso, expandir o seu canil será essencial para aumentar a sua matilha e marcar mais pontos no final!**

**E não esqueça: os cães sempre serão os nossos melhores amigos!**

**DOGS 6ª edição - 2020**

Criação e Desenvolvimento: Marcos Macri  
Arte e Diagramação do Manual: Diego Sanchez  
Regras para 2 jogadores: Gary Gray e Rob Masson



[www.msjogos.com.br](http://www.msjogos.com.br)

  /msjogos



[www.ludensspirit.com.br](http://www.ludensspirit.com.br)

  /ludensspirit

## OBJETIVO

Em **DOGS** o seu objetivo é administrar o mais eficiente e confortável canil da cidade.

Para obter sucesso nesta tarefa, você irá resgatar cães abandonados ou perdidos, além de tratar dos cães doentes, sempre gerenciando seus recursos (ração, remédios, combustível e dinheiro) da melhor maneira possível. Mas, fique atento ao que os outros jogadores estão fazendo, pois no final, somente o canil administrado com maior eficiência durante o jogo somará mais pontos e será declarado o melhor abrigo para cães da cidade!

## COMPONENTES DO JOGO



1 1 tabuleiro mostrando a cidade e o campo

2 42 fichas de cães da cidade (verso azul - 7 fichas de cada raça)



Beagle Vira-Lata Rottweiler Bulldog Golden Retriever Yorkshire Terrier

3 42 fichas de cães do campo (verso verde - 7 fichas de cada raça)



Border Collie Labrador Dálmata Pastor Alemão Poodle São Bernardo

Os símbolos nos cães indicam: cão doente cão perdido



4 4 canis em cores diferentes



6 8 meeples coloridos



7 44 cartas:  
20 cartas de recursos  
04 cartas da Feira de Cães  
20 cartas especiais



8 4 pick-ups



5 104 fichas de recursos:  
36 gasolina  
24 dinheiro  
22 ração  
22 medicamentos



9 12 marcadores de expansão do canil (três de cada cor)



10 1 quadro de ações



11 1 peça do Jogador Inicial



12 6 fichas de bloqueio



13 4 fichas de pick-ups

## PREPARAÇÃO

1- Abra o tabuleiro ① no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.

2- Cada jogador escolhe um **canil** ④ para jogar e pega o mini tabuleiro correspondente, dois meeples ⑥, a pick-up ⑧, a ficha da pick-up ⑬ e os três marcadores de expansão ⑨ (todos os itens citados da mesma cor do canil escolhido).

3- Separe as **fichas de recursos** ⑤ por tipos e dê para cada jogador: **3** fichas de dinheiro (moedas), **6** fichas de gasolina, **2** fichas de ração e **2** fichas de medicamentos. Elas são colocadas em suas respectivas áreas dentro do canil do jogador, (veja: *Conheça o seu canil*, abaixo). Deixe as fichas restantes num estoque geral perto do tabuleiro.

4- Separe as **fichas de cães** ② ③ em dois grupos (cães da cidade com verso **azul** e cães do campo com verso **verde**). Embaralhe cada grupo separadamente com a face das fichas voltada para baixo. A seguir, coloque 1 cão em cada um dos **16 espaços** marcados com “**pegadas de cães**” no tabuleiro, e logo após revele todas as fichas.



**Cães da cidade** são sempre colocados na área urbana do tabuleiro (espaços com as **pegadas de cor azul**).

**Cães do campo** são sempre colocados na área rural do tabuleiro (espaços com as **pegadas de cor verde**).



**Obs:** Em partidas com **2** ou **3** jogadores, certas raças **NÃO** são usadas e todas as suas fichas são removidas do jogo na preparação. Em 2 jogadores retire todas as fichas de Dálmatas, Border Collies, Beagles e Yorkshires e devolva-as para a caixa, em 3 jogadores retire somente Dálmatas e Beagles e em 4 jogadores use todas as doze raças.



5- Coloque o **quadro de ações** ⑩ perto do tabuleiro.

A seguir, separe do baralho ⑦, as **4 cartas** da Feira de cães, embaralhe, forme uma pilha ao lado do espaço da Feira, e revele apenas a carta do topo (A).

Agora, embaralhe as **40 cartas** restantes, forme uma pilha ao lado do tabuleiro, compre cartas do topo e coloque exatamente duas cartas acima de cada um dos cinco **boxes** de ação. A seguir, revele essas dez cartas para todos (B). Estas cartas serão escolhidas pelos jogadores na fase 2 da rodada (Veja: *Fase 2*, adiante).



6- O último jogador a ter jogado uma “bolinha de borracha” para um cão apanhar recebe a **peça do Jogador Inicial** ⑪.

**DOGS JÁ PODE COMEÇAR!**

## CONHEÇA O SEU CANIL

Cada canil possui áreas específicas para colocação dos meeples, marcadores e das fichas de recursos dos jogadores. Há também duas baias já construídas e prontas para acomodar os cães recolhidos no início do jogo. Além dessas, existem três baias adicionais “em construção” que podem ser ativadas durante o jogo.

### ESCRITÓRIO

Coloque aqui suas moedas, seus três marcadores de expansão e seus dois meeples coloridos. Um deles representa o **dono** do canil e o outro seu **ajudante**.

### DEPÓSITO

Coloque aqui suas fichas de ração.

### BAIAS CONSTRUÍDAS

Cada baia do canil acomoda até **4** fichas de cães.

**Obs:** nenhuma baia pode conter mais de **DUAS RAÇAS** diferentes durante todo o jogo.



### ENFERMARIA

Coloque aqui as fichas de medicamentos e os cães recolhidos que estiverem doentes. **Obs:** em nenhum momento do jogo você pode ter **MAIS** de **6** cães doentes dentro da enfermaria.

### BAIAS ADICIONAIS

Podem ser “**ativadas**” na fase 2 de cada rodada pelos jogadores. Valem pontos extras no final se estiverem ocupadas com pelo menos 1 cão de qualquer raça.

### GARAGEM

Coloque aqui suas fichas de gasolina e sua miniatura de pick-up.

**Obs:** em nenhum momento do jogo você pode armazenar **MAIS** de **9** fichas de gasolina na garagem de seu canil.

## COMO JOGAR

Uma partida de DOGS dura um número variado de rodadas. Cada rodada de jogo possui três fases, jogadas em ordem (1ª / 2ª / 3ª).

Os turnos dos jogadores seguem sempre em sentido horário ao redor da mesa e todos os jogadores devem concluir uma fase antes de iniciar a próxima. Vejamos cada uma delas em detalhes:

### FASE 1 - RECOLHER OS CÃES

Nesta fase, os jogadores irão mover suas pick-ups pela cidade e pelo campo para recolher cães abandonados e resgatar cães perdidos. Assim, a primeira coisa que cada jogador deve fazer é colocar sua miniatura de pick-up no **espaço central do tabuleiro**. A seguir cada jogador recebe **1 moeda** do estoque geral e pode agora abastecer sua pick-up.

Cada **\$1** compra **3 fichas de gasolina**. É claro que um jogador pode usar seu dinheiro economizado na rodada anterior para comprar mais de 3 fichas. Porém, nenhum jogador pode acumular **mais de 9 fichas** de gasolina em seu canil.

**IMPORTANTE:** somente na 1ª rodada do jogo, nenhum jogador recebe \$1 e nem compra gasolina, pois os canis já estão abastecidos com seus recursos iniciais.

O jogador com a peça do Jogador Inicial da rodada joga primeiro. Ele **move** sua pick-up, partindo do espaço central do tabuleiro, percorrendo as ruas da cidade ou as estradas do campo, e para num **espaço** qualquer com **marcas de pegadas**. A seguir retira o cão desse espaço e coloca-o sobre a **ficha impressa** da sua pick-up na mesa. Depois é a vez do jogador à sua esquerda fazer o mesmo e isto continua, em turnos sucessivos, com cada jogador fazendo um movimento na sua vez, não importa a distância percorrida, e recolhendo **exatamente um cão**.

**IMPORTANTE:** Nenhum jogador é obrigado a mover sua pick-up na fase 1 e nem resgatar qualquer cão. Caso o jogador decida não se mover nesta fase, seu turno é pulado até que todos concluem a fase. Se **TODOS** os jogadores optarem por não mover a pick-up, então esta será a **ÚLTIMA** rodada do jogo (veja Fim do Jogo adiante) e deverá ser jogada normalmente até o final.

O **deslocamento** das pick-ups é feito sempre de um **espaço** com marcas de pegadas para outro, na cidade ou no campo, ou seja, as pick-ups nunca páram no meio das ruas ou estradas. Além disso, **duas** pick-ups **não** podem ocupar o **mesmo espaço** com marcas de pegadas no tabuleiro.

Um jogador **pode** mover sua pick-up através de **um ou mais espaços** ocupados por cães e não recolhê-los (talvez essas raças não sejam interessantes para o jogador naquele momento). Porém, se parar num determinado espaço ocupado por um cão qualquer, este deverá ser recolhido pelo jogador e retirado do tabuleiro.

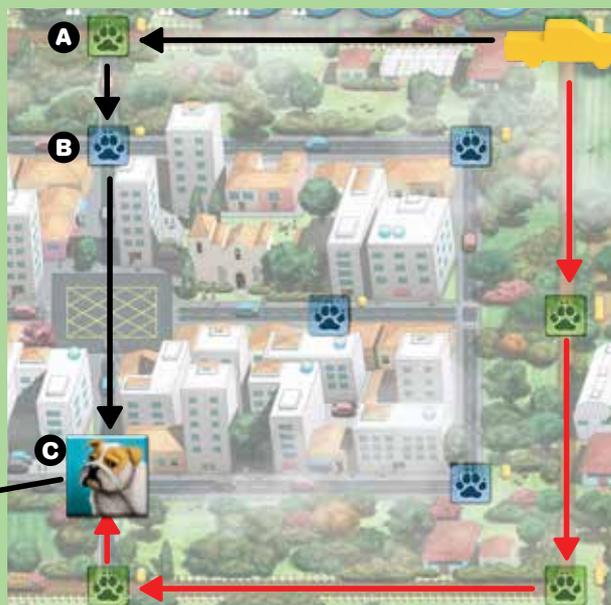
O movimento da pick-up é **pago** com fichas de gasolina, retiradas do canil do jogador e devolvidas ao estoque geral de fichas, e o custo varia de acordo com a **distância** percorrida. Para **alcançar** um espaço com marcas de pegadas, o jogador gasta exatamente **1 ficha** de gasolina. Se o jogador não possui fichas suficientes para um certo movimento, ele não pode fazê-lo.

Veja os exemplos:

**1-** O jogador Azul decide recolher um **Dálmata** no campo. Ele sai do espaço central no tabuleiro e gasta uma ficha para alcançar o espaço **A**, outra para alcançar o espaço **B**, outra para o espaço **C** e mais uma para o espaço **D**. Assim, o jogador gasta um total de **4 fichas de gasolina**, retira o Dálmata do tabuleiro e coloca-o sobre a ficha impressa da sua **pick-up**.



**2-** O jogador Amarelo decide recolher um **Bulldog** na cidade. Ele sai da posição em que está e gasta uma ficha para alcançar o espaço **A**, outra até o espaço **B** e outra até o espaço **C**, num total de **3 fichas de gasolina**. Note que se ele tivesse optado pelo caminho na direção da flecha vermelha, ele teria gasto uma ficha a mais de gasolina.



Cães recolhidos e colocados nas fichas impressas das pick-ups dos jogadores.

Se o cão recolhido pelo jogador for um cão **sadio** ou **doente** , ele deve ser colocado na ficha impressa da pick-up do jogador. Se for um cão **perdido** , ele pertence à Feira de Cães e deve ser entregue a ela imediatamente. O jogador então coloca a ficha do cão, no quadro de ações, e recebe, do estoque geral de moedas, a recompensa de acordo com a posição na qual o cão foi resgatado no tabuleiro. Note que, quanto mais longe o cão está do centro da cidade, há mais tempo ele encontra-se perdido e portanto, maior é a recompensa oferecida pela Feira.

As recompensas pagas pela Feira de Cães variam entre **uma** e **quatro moedas** de acordo com a posição em que o cão foi resgatado no tabuleiro.



Recompensas recebidas pelos jogadores.



**Obs:** As fichas dos cães perdidos são colocadas nessa área do quadro de ações, sempre no espaço vazio de MAIOR valor visível, da esquerda, para a direita.

Durante a **fase 1** da rodada, cada jogador poderá mover sua pick-up **diversas** vezes pelo tabuleiro para recolher cães de várias raças. Além disso, o número de cães que pode **ocupar** a ficha impressa da pick-up do jogador é **ilimitado**.

O mesmo jogador também pode resgatar **mais** de um cão perdido durante a fase 1 e receber as devidas recompensas.

Quando decide **encerrar** seus movimentos e **voltar** ao canil, na sua vez de mover a pick-up, o jogador anuncia isto e paga, exatamente, **1 ficha** de gasolina, não importa em que **posição** sua miniatura de pick-up esteja no tabuleiro, e coloca-a dentro de sua garagem (seu motorista conhece bons atalhos e consegue voltar economizando combustível).

Além disso, o PRIMEIRO e o ÚLTIMO jogador a **voltarem** com sua pick-up para o canil, recebem do estoque geral **1 ficha** de recurso qualquer que pode ser ração, medicamento ou gasolina. **Obs:** em **2** jogadores, apenas o **último** a voltar recebe a ficha.

**IMPORTANTE:** Um jogador **NÃO** pode esvaziar seu tanque de gasolina, contando com o bônus da ficha extra para voltar ao canil. Ou seja, ele deve guardar pelo menos 1 ficha para voltar durante a fase 1.

Quando retorna ao seu canil, o turno do jogador passa a ser **pulado** e ele deve aguardar até que todos os jogadores retornem. Após isso ocorrer, cada um deve pegar todos os cães que estão depositados na ficha impressa da sua pick-up e organizá-los nas baias do canil. Cães recolhidos, que estão **doentes**, devem ser colocados, obrigatoriamente, na **enfermaria**.

Note que o **final da fase 1**, é o único momento da rodada em que os jogadores podem REDISTRIBUIR seus cães sadios entre suas **baias ativadas** (construídas). Se por alguma razão não houver espaço para acomodar um ou mais cães do canil, estes deverão ser **doados** a outro jogador na mesa, ou em último caso, para a Feira de Cães. Veja os exemplos:

#### Exemplo 01



O jogador Azul recolheu **4** cães na fase 1: dois Poodles, um Beagle e um Vira-Lata. Como **NÃO** é permitido colocar mais de **duas raças** dentro da mesma baia, ele distribui seus cães como mostrado na figura ao lado.

**Obs:** a baia é internamente dividida em duas **fileiras** (A / B) e em cada fileira só pode haver dois cães da **mesma** raça.

DIVISÓRIA DA BAIÁ

#### Exemplo 02



Em outra rodada, o jogador Azul traz para o canil mais dois **Poodles** e um **Yorkshire**. Ele então REDISTRIBUI seus cães entre as baias mas fica sem um **espaço livre** para o Yorkshire.

Agora ele deve DOAR este cão para o jogador à sua esquerda na mesa.

Caso este não **queira** ou não **possa** acomodar o cão num **espaço válido**, a oportunidade passa ao jogador seguinte em sentido horário e assim por diante. Caso o cão não seja acolhido por nenhum canil, ele é imediatamente doado para a FEIRA de CÃES e a ficha do cão colocada perto da Feira no quadro de ações.

Quando um jogador precisa fazer uma doação ele pode **escolher** qual cão doar. Ele pode doar cães que já estavam no canil ou cães que foram trazidos de fora. Canis que aceitam doações de cães doentes, devem colocá-los na **enfermaria**. Cães doentes doados à Feira de Cães, são imediatamente curados e ficam disponíveis para negócios (veja Fase 2, adiante). Após ter feito a REDISTRIBUIÇÃO de cães em suas baias, caso um canil receba uma doação qualquer, o jogador pode **novamente** redistribuir sua matilha para acomodar o novo cão recém chegado. Claro que os jogadores não são obrigados a aceitar doações.

### Exemplo 03



Mais adiante no jogo, o mesmo jogador recolhe dois cães doentes e só tem espaço para um em sua enfermaria. Ele então escolhe um, dentre os sete cães doentes que possui, e doa para outro canil ou para a Feira de Cães, seguindo o mesmo procedimento descrito no exemplo 2.

Após todos os jogadores terem acomodado os cães recolhidos nas baias de seus canis, (e feito doações, se necessário), a fase 1 termina e tem início a fase 2 da rodada.

**NÃO ESQUEÇA:** o único momento da rodada do jogo em os jogadores podem REDISTRIBUIR seus cães entre as baias de seus canis é o final da fase 1. Além disso, se vários jogadores forem obrigados a fazer doações no final da fase 1, siga a ordem de turnos dos jogadores.

## FASE 2 - AÇÕES

Nesta fase cada jogador poderá fazer **duas ações**, selecionando-as no quadro de ações ao lado do tabuleiro. O jogador que está com a peça do Jogador Inicial escolhe um dos cinco **boxes** de ação, coloca um de seus **meeples** coloridos sobre ele, escolhe uma das duas cartas que estão acima desse local e executa a ação. A seguir é a vez do jogador à sua esquerda fazer o mesmo. Isso prossegue ao redor da mesa por **duas voltas** completas, ou seja, até que todos os jogadores tenham selecionado dois boxes de ação, colocado seus dois meeples e escolhido duas cartas.

Durante a fase 2, cada box de ação poderá ser ocupado por, no máximo, **dois meeples**, de jogadores diferentes ou não.

Em partidas com **dois jogadores**, cada box de ação poderá ser ocupado por **um** meeple apenas.

Um jogador também pode selecionar um box apenas para escolher uma determinada carta, ou seja, ele **não** é obrigado a fazer a ação do local. Além disso, as cartas podem ser usadas **antes, durante** ou **após** as ações selecionadas e também podem ser **guardadas** pelos jogadores para serem usadas em rodadas futuras.

Vejamos com mais detalhes como funcionam as cinco ações principais do jogo:



Selecionando o box de ação da Prefeitura, o jogador pode "ativar" **uma** das três baias adicionais de seu canil. Para isso, o jogador paga **duas moedas** e coloca um de seus **marcadores de expansão** sobre o ícone da **pá** ao lado da baia. Isso indica que a partir de agora ela está construída e pode ser usada normalmente pelo jogador (as baias adicionais seguem as mesmas regras de ocupação das duas baias originais do canil).

Note que as baias adicionais devem ser ativadas na seguinte ordem: primeiro a baia de **2pt**, depois a de **3pt** e por último a baia de **5 pt**.

Neste exemplo o jogador Vermelho seleciona o box de ação da Prefeitura, coloca seu **meeple** dentro dele, escolhe a **carta** do Veterinário (guardando-a para usar em outra rodada) e executa a ação do local para **ativar** sua baia de 2 pontos.



Selecionando o box de ação do Armazém, o jogador pode trocar até **duas fichas** de recursos, armazenadas em seu canil, com a reserva de fichas do estoque geral. Somente fichas de **ração, medicamentos** e **gasolina** podem ser trocadas, em qualquer combinação.

Neste exemplo o jogador Verde seleciona o box de ação do Armazém, coloca seu **meeple** dentro dele, escolhe a **carta** que lhe permite receber do estoque geral imediatamente duas fichas de gasolina, e usa-as para fazer a troca com o Armazém. Assim, ele **devolve** as fichas de gasolina e escolhe pegar no lugar, uma ficha de **ração** e outra de **medicamento**, colocando-as em seu canil. A carta escolhida vai para a pilha de descarte.

Se o jogador quisesse, ele poderia ter trocado apenas uma ficha de gasolina com o Armazém e mantido a outra em seu canil, ou poderia ter usado fichas de seu canil e guardado as duas de gasolina. Perceba que as possibilidades oferecidas pelo Armazém são variadas!



Selecionando o box de ação do Pet Shop, o jogador pode **comprar** ração e medicamentos para o seu canil. Cada **moeda** compra exatamente **duas fichas** desses recursos, em qualquer combinação.

Neste exemplo o jogador Amarelo seleciona o box de ação do Pet Shop, coloca seu **meeple** dentro dele e pega a carta do **ajudante** (veja cartas Especiais adiante), uma vez que o jogador Vermelho já ocupou este local e escolheu a primeira carta disponível. Agora o jogador Amarelo usa duas moedas armazenadas em seu canil para comprar **quatro** fichas de recursos. Ele paga sua compra depositando as moedas no estoque geral e pega **2** fichas de ração e **2** fichas de medicamentos. Note que se a carta no Pet Shop fosse uma carta do tipo Receba moedas, o jogador poderia usá-las imediatamente, se desejasse, para aumentar sua compra de recursos.



**IMPORTANTE:** Fichas de recursos (ração, medicamentos e gasolina) e moedas, **NÃO** são componentes limitados. Em caso de esgotar a reserva de um desses itens durante o jogo, use outros elementos quaisquer para substituí-los.



Selecionando o box de ação do Veterinário, o jogador pode gastar suas fichas de **medicamentos** para curar cães doentes que estão na **enfermaria** de seu canil.

Para cada cão doente o jogador deve gastar **1 ficha**.

O cão é imediatamente colocado num **espaço válido** em qualquer baia construída do canil.

Neste exemplo o jogador Verde seleciona o box de ação do Veterinário, coloca seu **meeple** dentro dele e pega a carta que lhe dá uma ficha de ração. A seguir, ele gasta **3 fichas** de medicamentos para curar **três cães** doentes, e transfere esses cães para sua baia adicional de 2pt.

Uma vez que os cães doentes estejam curados e dentro das baias, os símbolos **+** devem ser ignorados.

**Obs:** quando um jogador cura vários cães de uma só vez, ele pode colocá-los na mesma baia ou em baias diferentes.



Selecionando o box de ação da Feira de Cães, o jogador pode fazer um **"negócio"** com a Feira, que pode ser: uma Venda, uma Compra ou uma Troca de cães.

**Cães doentes que estão na enfermaria do canil, jamais podem ser vendidos ou trocados.**

- **Vender um cão:** o jogador pode vender um cão de seu canil desde que a raça desse cão esteja mostrada na carta **+** ao lado da Feira. O jogador recebe 2 moedas do estoque geral e transfere a ficha do cão vendido para a área abaixo da Feira.

- **Comprar um cão:** caso exista um ou mais cães disponíveis na Feira, o jogador pode escolher um para comprar. O valor segue a seguinte fórmula: **10 menos a quantidade de cães** disponíveis para venda. Exemplo: com quatro cães na Feira, comprar um deles custará **6 moedas** ( $10 - 4 = 6$ ), o próximo custará 7 moedas e assim por diante. Com dez ou mais cães na Feira o valor para compra deve ser **\$1**.

- **Trocar um cão:** o jogador pode trocar um cão de seu canil por outro que esteja disponível abaixo do box da Feira. Na troca a carta com as três raças é ignorada.

As fichas dos cães trocam de lugar e o jogador pode colocar seu novo cão em qualquer espaço válido numa baia ativada de seu canil.

Neste exemplo o jogador Azul selecionou o box da Feira **DUAS VEZES** na Fase 2, recebeu as duas cartas desse local e fez dois "negócios" com a Feira nessa rodada.



Cães disponíveis para compra ou troca.

**IMPORTANTE:** cães doentes, recebidos pela Feira através de doações na Fase 1, devem ser considerados cães saudios pelo canis que os adquirem.

**Bônus pela baia cheia com a MESMA RAÇA:**

Quando um jogador preenche uma baia qualquer de seu canil com **4 cães** da mesma raça, seja na **Fase 1** ou na **Fase 2**, ele imediatamente recebe **1 moeda** do estoque geral.

Após todos os jogadores colocarem seus dois meeple coloridos nos boxes de ação, pegarem suas cartas e executarem suas ações, a Fase 2 termina. Todos pegam de volta seus meeple e a Fase 3 inicia.

## FASE 3 - FINAL (ENCERRAMENTO DA RODADA)

Nesta fase final da rodada, os jogadores deverão executar cinco tarefas na seguinte ordem:

### 1- Alimentar os cães.

Cada jogador deverá gastar exatamente **1 ficha** de ração para **cada baia** em seu canil que possua pelo menos **1 cão** dentro dela. Se o jogador não tiver ração suficiente para alimentar uma determinada baia, ele deve escolher um cão dessa baia e colocá-lo em sua enfermaria (sem comida os cães mais frágeis adoecem!) Se a enfermaria estiver lotada, o cão é doado à Feira.

Cães doentes que estão na enfermaria do canil **não** precisam ser **alimentados** (os pobrezinhos estão recebendo soro!).

Note também, que o custo por baia é de **uma ficha** de ração (entregue ao estoque geral) independente do número de cães dentro da baia.



Neste exemplo, o jogador deixou de alimentar sua baia com **4 Poodles** e por isso um deles **adoeceu** indo parar na enfermaria. Numa rodada futura, quando o jogador selecionar o box de ação do **Veterinário**, ele poderá gastar uma ficha de medicamentos para curar o Poodle.

**IMPORTANTE:** : Na fase 1 ou 2 de uma rodada futura, se o jogador colocar um novo Poodle no espaço vazio e preencher a baia novamente, ele **NÃO** recebe o bônus de \$1. Esse bônus é recebido apenas uma vez por cada baia do canil. Por isso, gire uma ficha dentro da baia para indicar esta situação e volte-a para a posição normal quando a baia for preenchida.

### 2- Pagar salários e Contratar Ajudantes.

Os dois meeple coloridos de cada jogador, representam o dono do canil e seu ajudante. Assim, cada jogador **deve** pagar o salário de seu ajudante com **uma moeda** entregue ao estoque geral. Caso o jogador não possa pagar, ele **perde** seu ajudante e coloca o meeple **fora** de seu canil. Na rodada seguinte, portanto, durante a Fase 2, o jogador somente poderá fazer **uma ação** e receberá apenas **uma carta**.

Na Fase 3 da rodada seguinte ele pode **recontratar** seu ajudante pagando **1 moeda** e colocando o meeple dentro de seu canil novamente.



### 3- Trocar as cartas dos boxes de ação e da Feira de Cães.

Retire as cartas que sobraram acima do quadro de ações e coloque-as numa pilha de descartes. Compre novas cartas da pilha e reponha **duas cartas** acima de cada um dos cinco boxes. Se a pilha de compras esgotar, reembalhe o descarte e forme uma nova pilha de compras. A seguir, **troque** a carta do topo da pilha ao lado da Feira de Cães e coloque-a embaixo da pilha. Assim, a cada rodada de jogo, **três novas raças** poderão ser vendidas pelos canis à Feira.

Coloque esta carta em baixo da pilha e revele a próxima carta.



### 4- Repôr fichas de cães no tabuleiro.

Compre novas fichas de cães e reponha os espaços com pegadas **vazios** do tabuleiro.

**Lembre-se:** fichas de cães com verso azul são colocadas na CIDADE e fichas de cães com verso verde são colocadas no CAMPO.



### 5- Trocar a peça do Jogador Inicial da rodada.

O jogador que está com essa peça passa-a ao seu vizinho da esquerda na mesa que torna-se o Jogador Inicial da próxima rodada.

Agora a rodada seguinte pode iniciar, pela Fase 1, de acordo com as regras já explicadas.



## FIM DO JOGO

A partida termina quando, durante a Fase 1, após todos os jogadores terem retornado com suas pick-ups para os canis, eles verificarem que o número de fichas de cães de um dos dois grupos, CIDADE **OU** CAMPO, será **insuficiente** para repôr todos os espaços vazios com marcas de pegadas de um destes cenários no tabuleiro.

**Exemplo:** restaram **4** fichas de cães da **cidade** na reserva e **5** espaços com marcas de pegadas estão vazios neste cenário. Portanto, esta rodada deverá ser jogada normalmente até o final e será a **ÚLTIMA RODADA** do jogo.

A partida termina também se, durante a Fase 1, todos os jogadores decidirem não mover suas pick-ups e nem resgatar qualquer cão no tabuleiro. Esta, portanto, será a última rodada do jogo e também deverá ser jogada até o final.

**Obs:** na Fase 3 da última rodada as tarefas **3, 4 e 5** descritas acima não precisam ser executadas.

## PONTUAÇÃO FINAL E VENCEDOR

Há **5 itens** de pontuação no jogo e eles podem ser consultados durante a partida pelos jogadores na tabela de pontuação ou na extremidade inferior do tabuleiro. Além disso, **cada cão** doente na enfermaria do canil faz o jogador **perder 2 pontos** no final.

### 1 - Matilha do canil: (pontuação por baía)

- a. um par de cães da mesma raça = **2pt.**
- b. um par e um cão avulso = **3pt.**
- c. dois pares diferentes = **5pt.**
- d. um trio de cães da mesma raça = **8pt.**
- e. quarteto de cães da mesma raça = **12pt.**

### 2 - Baías adicionais: 2pt / 3pt / 5pt.

**Obs:** precisam estar “construídas” e ter pelo menos um cão de qualquer raça dentro delas para pontuar.

### 3 - Diversidade do canil: cada raça vale 2pt.

**Obs:** um cão apenas por raça já é o suficiente para pontuar, mas não pode estar doente.

### 4 - Ajudante: 2pt

Só será pontuado se tiver recebido seu salário na última rodada.

**5 - Recursos:** cada três fichas de gasolina, ração e medicamentos, em qualquer combinação, valem **1pt.**



No exemplo acima, somando os cinco itens de pontuação, o jogador Azul faz **45pt** mas perde **4pt** pelos dois cães em sua enfermaria. **Total: 41pt.**

Em caso de **empate**, vence o jogador que possuir a maior **quantidade** de **cães saudáveis** em seu canil, independente de quais sejam as raças.

## USO DAS CARTAS NO JOGO

As cartas auxiliam os jogadores na administração de seus canis. As cartas de recursos (ração, medicamentos, gasolina e dinheiro), são convertidas imediatamente na quantidade de fichas mostradas em cada carta. As demais cartas, oferecem ações especiais e vantagens aos jogadores.

Não há limite de cartas nas mãos do jogador e elas são mantidas abertas na frente de cada um. Também é permitido ao jogador usar mais de uma carta na mesma rodada. Após usadas, vão para uma pilha de descarte.

### Receba Recursos



Receba do estoque geral, a quantidade e o tipo de fichas mostradas nas cartas.

### Receba 1 cão



Durante a Fase 1, antes de retornar ao canil, pegue 1 cão do estoque geral (cidade ou campo) e coloque em sua pick-up.

### Cão Adestrado



Use esta carta para receber uma moeda adicional quando vender um cão para a Feira de Cães.

### Veterinário



Durante a Fase 1, quando retornar ao seu canil, use esta carta para colocar os cães doentes que você trouxe diretamente nas baías.

### Troca de cães



Durante a Fase 1, antes de mover sua pick-up, troque dois cães **quaisquer** de posição entre eles no tabuleiro.

### Desconto



Durante a Fase 2, ao selecionar o box da Prefeitura, pague apenas 1 moeda para ativar uma baía adicional.

### Cão Premiado



Use esta carta para receber duas moedas adicionais quando vender um cão para a Feira de Cães.

### Ajudante



Use esta carta para pagar o salário de seu ajudante durante a Fase 3.

### Entrada Livre



Durante a Fase 2, use esta carta para ser o 3º jogador a ocupar um box de ação qualquer. **Obs:** você não receberá uma carta ao ocupar o box.

Jogando em 2 jogadores você será o 2º a ocupar um box de ação, mas não receberá a carta do local.

## PARTIDAS COM DOIS JOGADORES:

Na fase de preparação do jogo faça as seguintes alterações:

**1.** Remova todas as fichas de Dálmatas, Border Collies, Beagles e Yorkshires do jogo.



**2.** Das oito raças restantes, retire aleatoriamente um cão perdido de cidade e um do campo.



**3.** Remova do baralho as quatro cartas de recursos que mostram três unidades.



**4.** Adicione **três** fichas de bloqueio aos cães da cidade e as outras **três** aos cães do campo. Note que o verso dessas fichas deve combinar com seu respectivo grupo (cidade ou campo). Depois misture cada grupo separadamente e abasteça os espaços com pegadas no tabuleiro.



**Obs:** Componentes removidos do jogo são devolvidos para a caixa.

Durante a partida:

### - FASE 1:

Para atravessar um espaço no tabuleiro onde existe uma ficha de bloqueio, o jogador deverá gastar **duas** fichas de gasolina. Além disso, não é permitido parar a pick-up num desses espaços. Durante a fase três, os jogadores deverão **recolher** essas fichas, misturá-las novamente em seus respectivos grupos, e somente após isso, coletar novas fichas de cães para repôr os espaços vazios do tabuleiro, preparando-o para uma nova rodada.

Ainda na Fase 1, lembre-se que em dois jogadores, apenas o **último** a voltar com sua pick-up para o canil, recebe uma **ficha** de recurso do estoque geral (ração, medicamento ou gasolina).

### - FASE 2:

Cada box de ação pode ser ocupado por apenas **1** meeple. Caso um jogador utilize a carta “Entrada Livre” para colocar um marcador num box de ação já ocupado, ele poderá realizar a ação normalmente, mas **não** receberá a **carta** que restou vinculada àquele box na mesa.

### - FASE 3:

Se após fazerem a **reposição** de fichas de cães no tabuleiro, os jogadores notarem que as **seis** fichas de bloqueio entraram no jogo (estão sobre o tabuleiro), então a rodada seguinte será jogada normalmente até o fim, e deverá ser a última rodada.

### - PONTUAÇÃO:

Na pontuação final, cada raça no canil, com pelo menos um cão sadio dessa raça, valerá **4** pts ao invés de 2 pts. Além disso, um jogador deverá ter em seu canil pelo menos **um** cão de cidade (sadio) e **um** cão do campo (sadio), em qualquer baía. Caso o jogador não cumpra este requisito, ele **perde 5** pontos, subtraindo de sua pontuação final.

*Com exceção das regras descritas acima, todas as demais regras permanecem as mesmas.*

*Boa diversão!*

## RECURSOS INICIAIS



## FASES DA RODADA

CADA JOGADOR RECEBE = 1

### FASE 1 - RECOLHER CÃES

Antes de moverem seus veículos, os jogadores podem abastecê-los comprando fichas de combustível.



### FASE 2 - AÇÕES

Os jogadores usam seus meeples (dono do canil e ajudante) para selecionar ações no quadro.

MAX. 2 MEEPLES POR BOX | EM 2 JOGADORES - 1 MEEPLE POR BOX

### FASE 3 - FINAL

- 1- Alimentar os cães = 1 POR BOX
- 2- Pagar salários e contratar Ajudantes
- 3- Trocar as cartas dos boxes de ação e da Feira de Cães
- 4- Repôr fichas de cães no tabuleiro
- 5- Trocar a peça do Jogador Inicial da rodada

## PONTUAÇÃO



- BAIAS ADICIONAIS: 2PT / 3PT / 5PT

