

Manual de Regras



2-5



25-50 MIN



8+



COMPONENTES

200 cartas na seguinte distribuição:

- (A) **85** cães
- (B) **30** rações
- (C) **20** moedas
- (D) **20** personagens
- (E) **15** bônus
- (F) **10** melhorias
- (G) **10** baías e licenças
- (H) **10** filhotes (expansão)



A

B

C

D

E

Frente

Verso



F

G

G

H

06 locais (esquina, campinho, ladeira, praça, parque e rodovia).

05 canis (um por jogador).

05 pick-ups (uma por jogador).

01 miniatura de cão (para o jogador inicial)

OBJETIVO

A população canina cresceu muito na última temporada. Assim, os principais canis da cidade resolveram aumentar suas instalações, para acomodar os amiguinhos recém-chegados.

Em *Dogs Cardgame*, você controla um desses canis, e a cada rodada, interage com cães de vários tipos: sadios, adestrados, doentes, perdidos e também à procura de hospedagem.

Além de acomodar bem os cães e gerenciar seu canil, você deve ficar atento ao mercado, para contratar os profissionais certos que irão ajudá-lo nas tarefas e trarão certas vantagens.

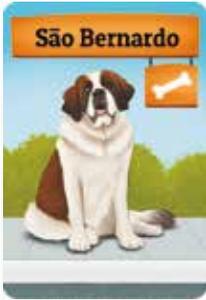
No fim do jogo, o canil com a melhor distribuição da matilha entre as baías, somará mais pontos e terá mais chances de vencer a partida.

NOTA do AUTOR

Dogs Cardgame possui cães de várias raças. Para manter uma boa visualização das imagens, optamos por mostrá-las no maior tamanho possível dentro das cartas. Mas obviamente, existe uma diferença de tamanho entre as raças, como podemos verificar neste quadro.



CARTAS do JOGO



85 Cães - (17 raças)

Cada raça possui 5 cartas, uma para cada tipo, e os símbolos indicam:

Osso = cão sadio

Apito = cão adestrado

Cruz = cão doente

Mala = cão do hotel

Casinha = cão da feira



20 Personagens

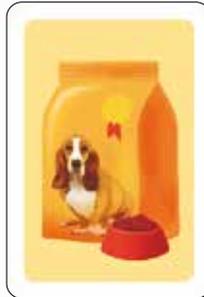
- * 4 Veterinárias
- * 4 Adestradoras
- * 4 Gerentes do canil
- * 4 Comerciantes e
- * 4 Sócios

Oferecem vantagens aos jogadores durante o jogo.



20 Moedas (recursos)

Estas cartas são usadas pelos jogadores para contratar personagens, adquirir licenças e fazer melhorias no canil.



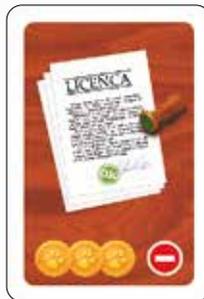
30 Rações (recursos)

Estas cartas são usadas pelos jogadores no exato momento em que eles recolhem cães nos locais da cidade.



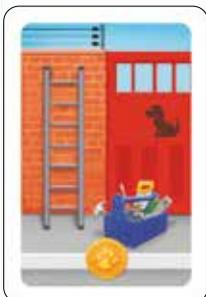
10 Baías em construção

Estas cartas indicam que duas baías do canil ainda não estão funcionando. Durante o jogo, o jogador pode ativar estas baías para receber ração e aumentar o espaço em seu canil para acomodar novos cães.



10 Licenças

Quando ativa uma baía em construção o jogador vira a carta para o lado da licença. Agora ele tem até o fim do jogo para pagar 3 moedas e adquirir a licença. Se não fizer isso, ele perde cinco pontos por licença não adquirida.



10 Melhorias

Estas cartas podem ser compradas quando um jogador usa o efeito do Gerente ou do Sócio. No fim do jogo, canis que não têm nenhuma carta de melhoria, perdem pontos!



15 Bônus

Bônus com placas claras são conquistados durante a partida pelo primeiro jogador que cumpre seu pré-requisito. Já os bônus com placas escuras são entregues apenas no final. Cada bônus vale 3 pontos de vitória.

Obs: Cartas de **ração** e **moedas** são **ilimitadas**. Se elas **esgotarem** durante o jogo, use qualquer outro elemento disponível para substituí-las. Ao contrário, cartas de **melhorias** são **limitadas** e, portanto, se elas esgotarem nenhum jogador poderá adquiri-las.

VARIEDADE de RAÇAS e TIPOS de CÃES

Em *Dogs Cardgame* há um total de **17 raças** e cada raça possui exatamente **cinco** cartas. A **quantidade de raças** utilizada **varia** de acordo com o **número de jogadores** na partida. No entanto, nunca serão utilizadas mais do que **doze** raças (siga a tabela na página 07).

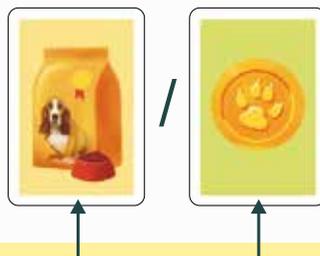
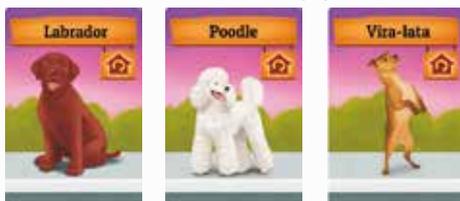
Assim, a diversão começa na preparação do jogo, pois todos os jogadores poderão **escolher** quais raças entrarão na partida e quais serão **devolvidas** à caixa. E atenção, use sempre as **cinco cartas** para cada raça selecionada, do contrário, isso irá desbalancear o jogo.

TIPOS de CÃES

Abaixo do nome das raças nas cartas, há uma plaquinha com um **símbolo**. Isso indica aos jogadores o tipo de cão, e o que deve ser feito quando o jogador recolhe aquela carta.

Sadios	Adestrados	Doentes	Hóspedes	Feira de cães
Entram direto nas baías abertas do canil.	Entram direto nas baías abertas do canil.	Entram na enfermaria .	Entram no hotel .	São colocados em fileira e formam uma reserva geral na mesa.

Cães da feira, enfileirados na mesa, ao alcance de todos os jogadores.



Atenção: Durante todo o jogo, sempre que um jogador recolhe e entrega um cão para a feira de cães, ele imediatamente recebe **uma carta de ração** ou **moeda**, à sua escolha. Claro, se o jogador recolher e entregar dois ou mais cães da feira, ele irá receber uma carta de recurso para cada cão desse tipo.

CANIL - HOTEL - ENFERMARIA

O tabuleiro individual de jogador mostra o **canil** (área maior) com **cinco baias** que acomodam entre **1 e 4** cães de qualquer raça. À direita há o **hotel**  para cães e a **enfermaria**  logo abaixo do hotel.

No centro do canil há um quadro que mostra a **pontuação final** de jogo e as **penalidades** que o jogador poderá sofrer. Note que é importante organizar bem as cartas de cães em torno das cinco baias do canil para não misturá-las acidentalmente durante a partida.

Ainda há um espaço livre na baía 2.

Não há limite para o número de cães que podem ocupar o hotel.

Cada símbolo  representa um espaço dentro da baía. Assim é fácil visualizar o limite. Na baía 1 cabe apenas **um** cão, na baía 2 cabem **dois** cães, na 3 cabem **dois** cães também, na 4 cabem **três** e na baía 5 cabem até **quatro** cães.

Note que é permitido misturar **raças diferentes** de cães dentro das baias, embora cães da mesma raça possam render mais pontos ao canil no fim do jogo (Veja *Pontuação Final* adiante).

Em nenhum momento durante o jogo sua enfermaria poderá ter mais do que 3 cães!

PREPARAÇÃO - exemplo para 3 jogadores

Para criar a cidade, forme uma **fileira de locais** no centro da mesa (1), de acordo com o número de jogadores na partida (verifique a tabela ao lado). Coloque sempre os locais em ordem crescente da esquerda para a direita, de acordo com os **símbolos de cães** (2). Primeiro os locais que mostram **um** símbolo, depois os locais com **dois** símbolos e por último os locais com **três**.

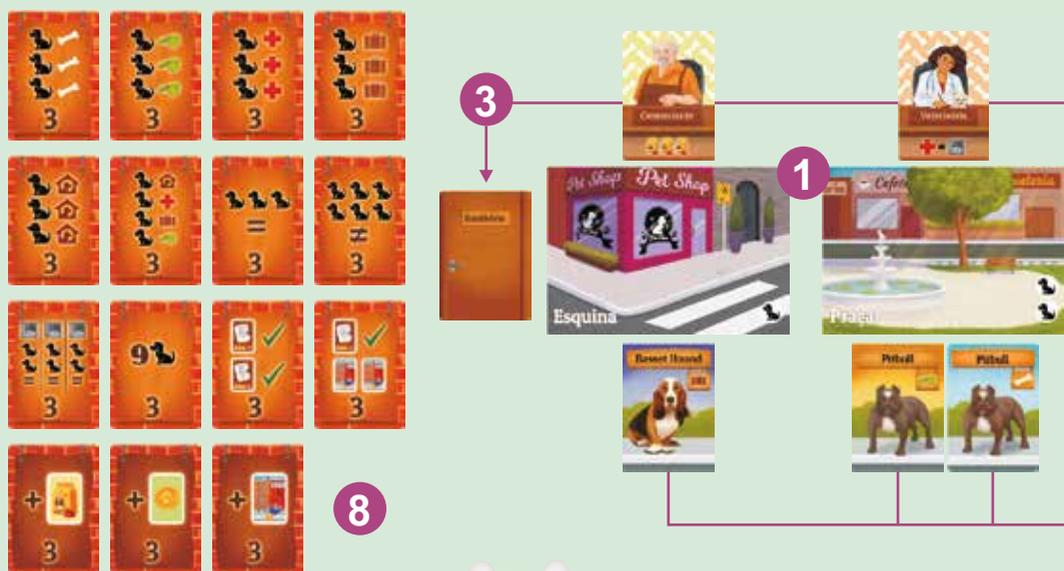
Separe a quantidade de **raças de cães** de acordo com o número de jogadores e embaralhe essas cartas. Depois forme uma pilha, compre cartas do topo e coloque-as abaixo dos locais, exatamente **uma** carta para cada **símbolo** de cão mostrado no local (2). Obs: Utilize sempre cinco cartas para cada raça selecionada e devolva as demais raças para a caixa do jogo.

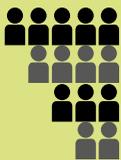
Separe a quantidade de cartas de **personagens** de acordo com o número de jogadores, embaralhe e distribua **três** cartas para cada jogador. Todos escolhem **uma** carta, colocam **face para cima** ao lado do canil e devolvem as outras duas. Reembaralhe os personagens devolvidos com os demais, forme uma pilha, compre cartas do topo, e coloque **um** personagem **acima** de cada local (3).

Cada jogador recebe um mini tabuleiro de **canil**, uma pick-up da mesma cor (4), **três cartas de ração** e **duas cartas de moedas** (5). Separe as cartas restantes de ração e moeda em duas pilhas e deixe-as em alguma área da mesa ao alcance de todos os jogadores.

Cada jogador recebe duas cartas de **baia em construção** e bloqueia (6) com essas cartas as duas baias localizadas na parte inferior do canil (a baia com três espaços e a baia com quatro espaços). Note que no verso dessas cartas estão as **licenças**, mas os jogadores somente devem virar essas cartas para o lado que mostra a licença, quando decidirem **abrir** uma nova baia dentro do canil.

Separe as cartas de **melhorias** do canil e forme uma pilha com elas numa área da mesa ao alcance de todos (7). Separe também as quinze cartas **bônus** e coloque-as à vista dos jogadores (8). O último jogador a ter atirado uma bolinha de borracha para um cachorrinho apanhar recebe a **miniatura de cão** e inicia o jogo. Obs: este marcador permanece à frente do jogador até o fim da partida e sua função é apenas lembrar quem iniciou a 1ª rodada (Veja: *Fim do Jogo*, adiante).





Locais da cidade	Raças	Personagens
6 locais = (1/1/2/2/3/3)	12 raças = 60 cartas	20 cartas
5 locais = (1/1/2/2/3)	10 raças = 50 cartas	20 cartas
4 locais = (1/2/2/3)	8 raças = 40 cartas	15 cartas (remova 1 de cada)
3 locais = (1/2/3)	6 raças = 30 cartas	15 cartas (remova 1 de cada)

Os números **1 / 2 / 3** referem-se aos símbolos de cães nos locais. Assim, em partidas com menos de seis locais, você pode escolher aqueles que entram ou não na partida. Ex.: Em 4 jogadores, você pode usar o *Parque* ou a *Rodovia*, pois ambos mostram **três símbolos** de cães.



Lembre-se de que cada raça possui exatamente **5 cartas**. Raças não utilizadas devem ser devolvidas para a caixa do jogo.

Quando remover **1** de cada, retire exatamente:
 * um sócio
 * um gerente
 * um comerciante
 * uma veterinária
 * uma adestradora,
 e **devolva** essas cartas para a caixa do jogo.



Mantenha sempre suas cartas abertas na mesa e com a **face para cima**.



Em momento nenhum durante o jogo, um local da cidade poderá receber **mais** cartas de cães do que a quantidade de símbolos indicada nele. Sobre a diversidade, um local pode receber cães da **mesma** raça ou de raças **diferentes**, sem nenhuma restrição.

Limite de cartas de cães neste local = 3

COMO JOGAR

O jogador que está com a **miniatura de cão** à sua frente inicia o jogo. Ele realiza seu turno e em seguida é a vez do jogador à sua esquerda. Isso prossegue, sempre em sentido horário, sucessivas voltas ao redor da mesa até que o fim do jogo seja disparado por alguém.

Na sua vez de jogar, cada jogador executa **duas** etapas, uma após a outra, na seguinte ordem:

ETAPA 1: Mover-se para um local diferente da cidade ou permanecer onde está.

ETAPA 2: Realizar zero, uma ou duas ações, em qualquer ordem.

Importante: Antes, durante ou após cada uma das etapas acima, o jogador pode realizar **uma ou mais ações livres** (Veja: Ações Livres adiante).

Etapa 1: Mover-se ou permanecer onde está.

No início do jogo todos estão fora da cidade e deverão portanto, cada um na sua vez, escolher um **local** para **alocar** sua pick-up. A partir da segunda rodada, o jogador sempre tem a opção de **mover-se** para outro local qualquer da cidade ou **permanecer** onde está. **Obs.:** Não há limite para o número de jogadores que podem ocupar o mesmo local.

Etapa 2: Realizar zero, uma ou duas ações em qualquer ordem.

ANTES de realizar qualquer ação, o jogador deve verificar se há **um** ou **mais** jogadores no **mesmo local** em que ele está. Se houver, o jogador deverá **pagar** exatamente **uma moeda** ao outro jogador. Se houver mais de um, ele **escolhe** para quem pagar. Caso não possa pagar, o jogador não poderá realizar ação alguma no local. Veja o exemplo abaixo:



Amarelo resolve mover-se para o Parque. Assim, antes de realizar qualquer ação, ele deverá pagar uma moeda ao jogador Azul ou Vermelho.

Caso ele **permaneça** na Ladeira, antes de fazer qualquer ação, deverá pagar uma moeda ao Laranja.

Obs.: Embora seja permitido não fazer ação alguma, tente evitar esta situação!

AÇÃO - Recolher um, dois ou três cães. (Somente 1x no turno)

Quando faz esta ação, o jogador recolhe **todas** as cartas de cães que estão **abaixo** do local onde ele está, **pagando** exatamente, **uma carta de ração** para **cada cão** recolhido. Não é permitido pagar **menos** ração do que o **número** de cães recolhidos e nem recolher menos cães do local, ou seja, ou o jogador recolhe todos os cães ou não recolhe nenhum.

Cartas de ração pagas são **devolvidas** à pilha na reserva geral. Já as cartas de **cães** recolhidas pelo jogador, são imediatamente distribuídas em seu **canil**, em **baías** abertas, no **hotel** e na **enfermaria**, de acordo com o **tipo de cão** em cada carta. Em seguida, o jogador compra novas cartas de cães da pilha e **repõe o local**, colocando essas cartas abaixo dele. **Importante:** No caso raro do jogador querer recolher cães e não ter como **acomodá-los** em seu canil, por **falta de espaço**, ele não poderá realizar esta ação.



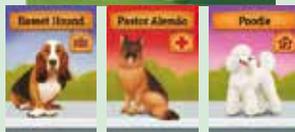
Rodada 1

Cartas de ração pagas pelos dois cães recolhidos.



Rodada 2

No parque, antes de fazer uma ação e recolher os cães, Ana pagou uma moeda ao jogador Amarelo.



Na 1ª rodada do jogo, Ana visitou a Praça e recolheu um **Vira-lata** sadio e um **Pitbull** adestrado. Ela então ocupou a **baia 1** e a **baia 2** em seu canil. (Caso desejasse, ela poderia ter ocupado a **baia 3** ao invés da **baia 1** ou da **baia 2**). Na 2ª rodada, ela se moveu para o Parque e recolheu um **Basset Hound** que foi para o hotel, um **Pastor Alemão** que foi para a enfermaria e um **Poodle** que ela entregou para a **Feira de cães**. Pelo Poodle entregue à Feira ela escolheu receber **uma moeda**.



Ao colocar novos cães nas baias abertas, **não** é permitido **mudar a posição** dos cães que já estavam no canil. Somente usando uma carta da **adestradora**, isso é possível.

Não esqueça! Para recolher cães de um local, o jogador deve ter cartas de **ração** suficientes e também deve ter **espaço** em seu canil. Observe sempre o limite de cães em cada **baia** aberta e na **enfermaria**.

AÇÃO - Contratar um personagem. (Somente 1x no turno)

Contratar um personagem qualquer custa **uma moeda**. O jogador **paga** e devolve a carta à reserva geral. Caso não tenha dinheiro, não pode contratar. E atenção, somente é permitido contratar o personagem posicionado **acima** do local em que o jogador está. Ao contratar, se o jogador verificar que existe outra carta do **mesmo personagem** em qualquer outro local da cidade, ele não paga nada (custo **0**). Personagens podem ser usados na **mesma** rodada de sua contratação ou podem ser **guardados** para uso em outra rodada. Após fazer esta ação, não esqueça de **repôr um novo personagem** no local, comprando essa carta do topo da pilha.

Obs: Um jogador não pode **encerrar** seu turno na rodada com **mais de dois personagens** à sua frente na mesa. Da mesma forma, também não é permitido encerrar o turno com dois personagens **iguais** (exemplo: duas cartas de Comerciantes).

AÇÕES LIVRES

É permitido realizar uma ou mais ações livres, **antes**, **durante** ou **após** as etapas **1** e **2** explicadas anteriormente. Veja abaixo detalhes sobre essas importantes ações complementares.

Abrir uma baia em construção - No início do jogo as duas baias maiores do canil estão fechadas. Para abrir uma delas em seu turno, o jogador simplesmente **remove** a carta da baia e vira para o lado que mostra a **licença**, deixando-a ao lado do canil. Imediatamente o jogador recebe **duas cartas de ração** do estoque geral. **Obs:** (1) O jogador deve abrir primeiro a baia com três espaços e somente depois a baia com quatro espaços. (2) Para abrir a baia com três espaços o jogador deve ter pelo menos **três** cães de qualquer raça nas baias menores. (3) Não é permitido abrir as duas baias juntas, no mesmo turno.



Pagar uma licença - Quando o jogador **amplia seu canil** construindo baias maiores, surge a necessidade de adquirir novas licenças. A vantagem é que elas não precisam ser pagas imediatamente, ou seja, o jogador tem até seu **último turno**, na **última rodada**, para adquirir uma licença e quitar todas as taxas cobradas pela prefeitura. Cada licença custa **três moedas**. Além disso, caso queira e possa, o jogador pode **juntar** as duas licenças para pagá-las de uma só vez, num total de seis moedas.

Ao pagar uma licença,
remove a carta do jogo.

Licença não paga:
-5 pontos no fim do jogo.



Usar personagens

A qualquer momento de seu turno, um jogador pode descartar **uma** ou **mais cartas** de personagens e aplicar seus **efeitos**. As cartas vão para a pilha de **descarte**. Quando a pilha de compras esgotar, reembalhe o descarte e forme uma nova pilha de personagens.

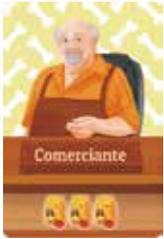


Doar um cão

Cada jogador pode doar apenas **1 cão** em seu turno, e ele deve ser retirado de uma baia qualquer, ou seja, ele **NÃO** pode estar no **hotel** e nem na **enfermaria**. A carta do cão é removida do jogo e o jogador **recebe duas cartas** de recursos que podem ser: duas **moedas** ou duas **rações** ou uma de cada.



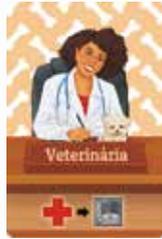
PERSONAGENS



Comerciante

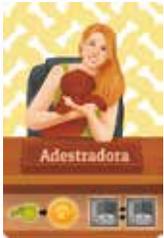
Receba **três** cartas de **ração** da reserva.

Obs: Durante o jogo, não há **limite** para o **número** de cartas de ração nas mãos de um jogador.



Veterinária

Cure **todos** os cães doentes da sua **enfermaria**. Pegue esses cães e **distribua-os** em **baias abertas** do canil. Uma vez dentro da baia, ignore o símbolo **+**. Estes cães agora estão **sadios**, e poderão ser doados pelo jogador.



Adestradora

Receba **uma moeda** para cada cão adestrado em seu canil. Além disso, se desejar, **realoque** uma ou mais cartas de cães entre as **baias abertas** do canil. Isto será útil na pontuação final do jogo. Obs.: A adestradora **jamais** realoca cartas de cães que estão no **hotel** ou na **enfermaria**. (Realocar uma carta de cão significa tirar a carta de uma baia e colocar em outra). E observe sempre o **limite** de cães em cada baia do canil.



Gerente

Receba uma carta de **ração** para cada **baia aberta** em seu canil e ocupada com pelo menos **um** cão. Receba também uma **moeda** para cada cão em seu **hotel**.



Sócio

Escolha uma carta de **cão** da **feira**, pegue-a e coloque-a numa baia aberta de seu canil. Posteriormente, caso o jogador deseje, ele poderá doar esse cão.

Ao usar um GERENTE ou SÓCIO, o jogador também pode, além dos efeitos descritos acima, comprar **uma**, ou no máximo **duas** cartas de MELHORIAS. O custo é de **uma moeda** por carta comprada. Se as cartas de melhoria acabarem, ninguém mais poderá comprá-las.



*A única forma de adquirir cartas de melhorias no jogo é usando o efeito do **Sócio** ou do **Gerente**. São eles quem controlam as melhorias feitas no canil. Além disso, ao juntar **3 cartas** de melhorias, o jogador imediatamente escolhe e **pega uma carta de cão** num **local** qualquer da cidade (não da feira). O jogador segue as regras normais de colocação no canil, de acordo com o **tipo** de cão escolhido. Não deixe de **repôr** no local uma nova carta de cão comprada do topo da pilha. Obs.: Canis sem melhorias **perdem 3 pts** no fim do jogo!*

FIM DO JOGO

Quando a **ÚLTIMA** carta da pilha de **cães** for comprada para fazer a reposição de um local da cidade, o **gatilho** de fim de jogo é disparado. Nesse momento talvez não seja mais possível repôr completamente a quantidade exata de cães no local. Não faz mal. Jogue a rodada em curso até o **fim**, depois jogue uma **nova rodada**, completa, sem fazer reposição de cartas de cães nos locais, e finalmente encerre o jogo. Obs.: A rodada termina no jogador que está sentado à **direita** daquele que possui a **miniatura de cão** à sua frente na mesa.

PONTUAÇÃO FINAL

A partida terminou. Hora de cada jogador calcular sua pontuação. São três itens para somar: **(1) Cães no canil, (2) Hotel, (3) Bônus**. Depois de somar, desconte **penalidades**, se houver.

(1) Cães no canil - Some a pontuação de todas as **baias abertas e ocupadas** no canil. Um cão de qualquer raça dentro da baia vale **1 pt**. Dois cães da mesma raça valem **3 pts**, três cães da mesma raça **6 pts** e quatro **12 pts**. Exemplo: Numa baia com três espaços o jogador possui um Poodle e dois Beagles, portanto nessa baia ele recebe um total de **4 pts**. Entretanto se ele possuir na baia um Poodle, um Beagle e um Pitbull, ele receberia **3 pts**. Além disso, cada cão **adestrado** no canil (símbolo de apito na carta), rende **1 pt** a mais.

(2) Hotel - O jogador com mais cães no hotel recebe **12 pts**, o **2º 10 pts**, o **3º 8 pts**, o **4º 6 pts** e o **5º 4 pts**. Em caso de empate siga o método a seguir. Ex.: **Dois** jogadores empataram em **1º** lugar, some **(12+10)** e divida por dois. Cada um recebe **11 pts** e o próximo jogador a pontuar, recebe a pontuação referente à terceira posição da tabela no hotel, ou seja, **8 pts**. Se **três** jogadores empatarem em **1º** lugar, some **(12+10+8)** e divida por três. Se houver um quarto jogador para pontuar o hotel, ele receberá pontos pela quarta posição na tabela.

(3) Bônus - cada carta bônus vale 3 pts.

Penalidades: **Subtraia** de sua pontuação final (**-3 pts**) para cada cão na **enfermaria** de seu canil, (**-3 pts**) se você não possui, pelo menos, uma carta de **melhoria** e (**-5 pts**) para cada **licença** que você deixou de pagar.

O jogador com a **maior** pontuação vence o jogo. Em caso de **empate**, vence o jogador que possuir a maior **quantidade de cães** distribuídos apenas entre as **baias** de seu canil.

*Neste exemplo, Ana fez **15 pts** pelos cães em seu canil (**12 pts** de cães nas baias + **3 pts** pelos três cães adestrados), **8 pts** pelo Hotel (ela pegou o **3º** lugar na tabela) e **12 pts** pelas quatro cartas bônus. Assim, o total foi **35 pts**. Porém ela perdeu **8 pts** (**-5** da licença que não foi paga e **-3** pelo Beagle na enfermaria). Ana encerra o jogo com **27 pts** (**35 - 8**).*



CARTAS BÔNUS

Há dois tipos de bônus: **claros** e **escuros**. Os claros são conquistados durante o jogo pelo 1º jogador a cumprir o pré-requisito e os escuros são entregues apenas no **final** da partida. Em seu turno, se o jogador conquista um bônus, ele anuncia para todos e pega a carta correspondente, colocando-a à sua frente na mesa. Obs: Cada jogador só pode reivindicar **um** bônus em seu turno. Ex.: Ana conquistou dois bônus claros (**A** e **B**) no mesmo turno. Ela escolhe pegar o bônus **A**. Em seu **próximo** turno, se o bônus **B** ainda estiver **disponível**, ela pode reivindicá-lo.



O primeiro jogador a possuir **3** cães **sadios** e m seu canil, recebe este bônus. Não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a possuir **3** cães **adestrados** em seu canil, recebe este bônus. Não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a possuir **3** cães **curados** em seu canil, através do uso da veterinária, recebe este bônus. Não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a ocupar seu hotel com **3 hóspedes** caninos, recebe este bônus.



O primeiro jogador a possuir **3** cães da **feira** em seu canil, trazidos através do sócio, recebe este bônus. Não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a ter em seu canil **1** cão da **feira**, **1** cão **curado**, **1** cão no **hotel** e **1** cão **adestrado**, recebe este bônus. Não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a ter em seu canil **3** cães da **mesma raça**, recebe este bônus. Cães no hotel e na enfermaria **não** contam e não importa se os cães estão juntos na mesma baia ou separados.



O primeiro jogador a ter em seu canil **6** **raças** diferentes de cães, recebe este bônus. Cães na enfermaria e no hotel **não** contam e não importa quantas baias as seis raças estejam ocupando.



O primeiro jogador a ocupar **3 baias** em seu canil, cada uma delas com pelo menos **dois cães da mesma raça**, recebe este bônus.



O primeiro jogador a ter **9** cães de **qualquer** raça nas baias de seu canil recebe este bônus. Cães no hotel e na enfermaria **não** contam!



O primeiro jogador a **pagar** suas duas cartas de **licença**, num total de **seis** moedas, recebe este bônus.



O primeiro jogador a **pagar** uma carta de **licença** e a adquirir também duas cartas de **melhorias**, recebe este bônus.

FIM DO JOGO



Na pontuação final recebe este bônus quem possuir a **maior quantidade** de cartas de **ração**. Se houver empate, ninguém recebe o bônus.

FIM DO JOGO



Na pontuação final recebe este bônus quem possuir a **maior quantidade** de cartas de **moeda**. Se houver empate, ninguém recebe o bônus.

FIM DO JOGO



Na pontuação final recebe este bônus quem possuir a **maior quantidade** de cartas de **me-lhoria**. Se houver empate, ninguém recebe o bônus.

Obs.: Se o jogador **doar** um cão que faz parte de um bônus seu já **adquirido**, ele **não** perde o bônus. Exemplo, o jogador cura o terceiro cão, conquista o bônus, e depois decide doar um dos cães curados. Existe porém uma pequena **restrição**, ou seja, o cão não pode ser doado no **mesmo turno** no qual o bônus correspondente foi alcançado pelo jogador.

JOGANDO com CRIANÇAS

Dogs Cardgame pode ser jogado com crianças a partir de oito anos e isto permite viver a experiência do jogo em família. Embora as mecânicas sejam relativamente simples, nossa recomendação é de que ao jogar com crianças, sejam usados **três ajustes** nas regras do jogo:

1. **Retire** do jogo, devolva à caixa e não utilize, as **15 cartas bônus**.
2. **Reduza** o custo das **licenças** para **uma** moeda ao invés de três.
3. **Ignore** o custo de **uma moeda** quando um jogador fizer uma **ação** num local qualquer da cidade onde já existe um ou mais jogadores.

Obs: Depois que as crianças se acostumarem com esta versão um pouco mais simples, elas poderão jogar com a regra completa.



REGRAS para 2 JOGADORES

Em partidas com dois jogadores existe uma única alteração. Na pontuação do **hotel**, o 1º jogador marca **12** pontos e o 2º marca **8** pontos. Caso os jogadores empatem com a mesma quantidade de cães no hotel, nenhum dos dois pontuará nessa categoria.

EXPANSÃO FILHOTES (uso opcional)

Na preparação do jogo, separe e organize na mesa, à vista de todos, as **dez cartas** da expansão filhotes. Essas cartas oferecem **pontos** extras aos jogadores no fim do jogo. Existem duas **maneiras** de se **adquirir** uma carta de filhotes durante a partida. Veja os detalhes abaixo:

(1ª) - Preencha a baía com 3 ou 4 espaços.

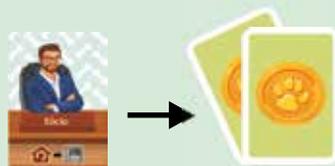
Ao preencher cada uma destas baias no canil, com cães de **qualquer raça**, o jogador **recebe** imediatamente **uma carta** de filhotes à sua escolha. Ele mantém a carta à sua frente na mesa **fora** do canil. **Obs.:** Se numa rodada posterior o jogador usar a adestradora para realocar cães nas baias, **após** a realocação, ele deverá manter a baía que trouxe os filhotes, **cheia** de cães!

(2ª) - Use o sócio e pague duas moedas.

Ao usar o efeito de um **sócio**, além de receber um cão da feira e poder comprar cartas de melhoria, o jogador também pode **pagar duas moedas** para adquirir **uma** carta de filhotes.



Neste exemplo, Léo **preencheu** totalmente sua baía com **três** espaços. Imediatamente, ele escolhe e recebe **uma** carta de filhotes. Se ele abrir e preencher a baía **maior**, com **quatro** cães, terá direito a **outra** carta de filhotes, dentre as disponíveis.



Em outro momento, Léo usou um **sócio**, pagou **duas** moedas e escolheu outra carta de filhotes.



Obs.: Não é permitido **doar** cães de uma baía com **três** ou **quatro** espaços, **após** essa baía ter sido **preenchida** e o jogador ter **recebido** uma carta de **filhotes**.

Pontuação dos filhotes no fim do jogo - Cada carta de filhotes vale **3 pts**. Além disso, para cada **dois** cães que o jogador possuir, do **tipo** mostrado na carta, ele recebe **1 pt** a mais.



1 pt a mais
para cada
dois cães
sadios

1 pt a mais
para cada
dois cães
curados

1 pt a mais
para cada
dois cães
adestrados

1 pt a mais
para cada
dois cães
da feira

1 pt a mais
para cada
dois cães
no hotel

Em partidas com **dois** jogadores, use apenas **5 cartas** de filhotes, sendo uma de cada um dos cinco **tipos** mostrados acima. **Devolva** as outras cinco cartas para a caixa do jogo.

VARIANTES

Variante 1: Trocar os personagens - Qualquer jogador poderá em seu turno, gastar exatamente **uma** moeda para remover os personagens de todos os locais da cidade. O jogador então coloca os personagens removidos na pilha de descarte, compra novos personagens da pilha de compras e recoloca uma carta acima de cada local, para renovar a cidade!

Variante 2: Doar dois cães - Permite que uma vez em seu turno, o jogador possa doar **dois** cães ao invés de um. Ele pode então receber quatro unidades de recursos (moeda e ração), em qualquer combinação possível. Mas lembre-se, somente é permitido doar cães que estão nas baias abertas do canil, ou seja, jamais no hotel ou na enfermaria.

Variante 3: Três melhorias - Ao comprar sua terceira carta de melhoria, o jogador escolhe uma carta qualquer de cão, que esteja em algum local da cidade. Porém, se for um cão doente ele é colocado na enfermaria e se for um cão da feira ele é entregue à feira e o jogador recebe uma carta de moeda ou ração. Nesta variante, caso o jogador junte três melhorias e escolha um cão doente ou da feira, o cão escolhido poderá ser colocado diretamente numa baia aberta do canil do jogador. Obs: Se for um cão da feira, o jogador não recebe nenhuma carta de recurso.



DOGS Cardgame
© 2020 - 1ª Edição



Marcos
Macri



Cristina
Sena



MSJOGOS

www.msjogos.com.br

  /msjogos



Ludens Spirit
A mente que joga

www.ludensspirit.com.br

  /ludensspirit