

De Marcos Macri

DOGS

EXPANSÃO:

"O SÓCIO"

Seu canil prosperou e despertou a atenção de todos. Agora você tem um **sócio**, que ampliou suas instalações e construiu um **Hotel para cães**. Ele também possui bons contatos e lhe permitirá fazer ações em outros locais: **ONG**, **Agência de Publicidade** e **Central de Serviços**. Além disso, três novas raças (**Basset Hound**, **Pit Bull** e **Chow Chow**), cartas e **bônus especiais**, irão aumentar os caminhos para a vitória. Prepare-se para este novo e divertido desafio!

IDEIA GERAL

Esta expansão foi desenvolvida para ser **compatível** com todas as edições do jogo **DOGS** já publicadas até o momento. Além de expandir o jogo base para até **5 jogadores**, ela acrescenta uma série de novos elementos que irão aumentar a estratégia das partidas e as possibilidades de pontuação. Seja qual for a edição que você possui, jogue de acordo com as **regras** com as quais já está acostumado e apenas acrescente o conteúdo da expansão. O objetivo permanece o mesmo, alcançar a **maior pontuação** no fim do jogo. Esperamos que se divirta e desfrute desta nova experiência!

NOVOS COMPONENTES

- A-** 01 canil da cor laranja para o 5º jogador.
- B-** 01 ficha de pick-up na cor laranja.
15 fichas de cães.
- C-**
 - Basset Hound - 2 doentes e 3 sadios
 - Pit Bull - 2 doentes e 3 sadios
 - Chow Chow - 2 doentes e 3 sadios
- D-** 05 hotéis para cães nas cores dos canis.
- E-** 01 quadro de ações.
- F-** 18 fichas de serviços com três de cada tipo.
- G-** 30 fichas de recursos.
Gasolina_09 · Ração_07 · Remédio_07 · Dinheiro_07
- H-** 46 cartas.
05_Licenças · 05_Bônus · 08_Recursos · 28_Especiais
- I-** 01 tabela de apoio - fase 1 e pontuação.
- J-** 05 meeples de sócios em cinco cores.
- K-** 02 meeples na cor laranja.
- L-** 03 marcadores de expansão de baia.
- M-** 01 pick-up.
- N-** 01 dado com oito lados.



PREPARAÇÃO DO JOGO COM A EXPANSÃO

Faça a preparação normal do jogo de acordo com o número de jogadores na partida. **Depois**, siga os seguintes passos:

1. Cada jogador recebe uma **peça de sócio** e o hotel para cães, na cor de seu canil. O hotel é colocado encostado no canil, do lado direito, próximo à enfermaria e à garagem. Em cinco participantes, o **5º** jogador recebe, além do canil, do hotel e da peça de sócio, a ficha da pick-up, **2** meeples e **3** marcadores de expansão, tudo na cor laranja.
2. Encoste o novo **quadro de ações** ao lado do quadro de ações do jogo base.
3. Separe um número de **cartas de licença** igual ao número de jogadores na partida e coloque-as numa pilha ao lado do box de ação da Prefeitura. Devolva licenças não utilizadas para a caixa. →
4. Separe as cinco **cartas bônus** e deixe-as próximas do tabuleiro à vista de todos.



- Embaralhe as **36 cartas** restantes e forme uma pilha ao lado do novo quadro de ações. Compre **6 cartas** do topo da pilha e coloque exatamente **duas** acima de cada local (ONG / Ag. Publicidade / Central de Serviços). Revele-as depois.
- Embaralhe as **15 fichas de cães** das novas raças e deixe-as próximas do tabuleiro, com a face virada para baixo.
- Organize sobre a mesa os demais itens: **18 fichas de serviços** (separadas por tipos), **fichas de recursos** (gasolina, ração, remédio e dinheiro), **tabela** de apoio e o **dado** de oito lados.

OBS: A expansão traz uma quantidade extra de fichas de **recursos** - GASOLINA - RAÇÃO - REMÉDIO - DINHEIRO - e você pode misturá-las ao jogo base perfeitamente.

ALTERAÇÕES NA FASE 1

No **início** da fase 1 de cada rodada do jogo, o Jogador inicial irá colocar exatamente **três fichas** de cães das novas raças sobre o tabuleiro. Primeiro ele deve anunciar a todos como fará a distribuição dessas fichas. Há apenas duas possibilidades: **(1)** colocar duas fichas na cidade e uma no campo ou **(2)** colocar uma ficha na cidade e duas no campo.

A seguir ele compra uma ficha, rola o dado de **oito lados** e verifica a posição onde a ficha deve ser colocada no tabuleiro, de acordo com a tabela de apoio. Então ele repete isso mais duas vezes. Note que as novas raças são coringas, e podem ocupar tanto a cidade quanto o campo. Porém, nenhum espaço com pegadas pode ter mais do que duas fichas **quaisquer** durante o jogo. Assim, se o jogador rolar um número no dado cujo espaço já possui dois cães, ele rola o dado novamente.

Tabela de apoio



Neste exemplo, o jogador inicial decidiu colocar as novas raças da seguinte forma: **2 na cidade e 1 no campo.**

Na **1ª rolagem** ele tirou o **nº 2** e colocou uma ficha de **Chow Chow** na posição indicada pela tabela.
 Na **2ª rolagem** ele tirou o **nº 8** e colocou uma ficha de **Pit Bull** na posição indicada pela tabela.
 Na **3ª rolagem** ele tirou o **nº 3** e colocou uma ficha de **Basset Hound** na posição indicada pela tabela.

Obs: Uma vez que a compra das fichas é casual, pode haver repetição de cães, sem nenhum problema.

Obs: Se o jogo alcançar a **6ª rodada**, não haverá mais fichas de novas raças, então pule esta etapa.

Basset Hound / Pit Bull / Chow Chow

1. Durante a **fase 1**, quando a pick-up de um jogador parar num espaço que possui **DUAS** fichas de cães, o jogador deverá recolher **ambas as fichas**. Não é permitido recolher apenas uma delas e deixar a outra no tabuleiro.

2. Fichas das novas raças seguem exatamente as mesmas regras normais de colocação nas **baías** e na **enfermaria**.

3. A **pontuação** dessas fichas dentro das baías do canil também ocorre normalmente no fim da partida de acordo com as regras normais do jogo base.



ALTERAÇÕES NA FASE 2

Nesta fase, além das duas ações permitidas no quadro de ações do jogo base, cada jogador poderá executar uma **terceira** ação, no novo quadro (ONG / Agência de Publicidade / Serviços), usando para isso a **peça do sócio**. A mecânica continua a mesma, ou seja, o jogador inicial começa e os demais jogadores seguem em sentido horário ao redor da mesa.

Em seu turno um jogador pode escolher **qualquer** uma das **8** ações. Porém há uma restrição importante: **Apenas** a peça do **sócio** pode ser alocada no **novo quadro** de ações. Em cada local desse quadro são permitidos, no máximo **2 sócios**, e da mesma forma que o jogo base, o jogador pode optar por não fazer a **ação** e apenas receber uma **carta** daquele local. **Obs:** o sócio não faz ações no quadro original do jogo base! Veja agora em detalhes as três novas ações da expansão:

ONG - Através de uma parceria com a ONG seu canil fará **doações** de cães para diversas famílias. Ao alocar o sócio neste local, o jogador pode retirar uma **ficha** de cão de seu canil e **colocá-la no espaço** correspondente à sua própria cor. Logo em seguida o jogador deve doar para a ONG uma ficha de **dinheiro, ração ou remédio**. A ficha é devolvida à reserva comum. Qualquer **raça** de cão pode ser doada, mas jamais cães doentes! Todas as fichas de cães doados permanecem sobre o novo quadro de ações até o **fim** do jogo, quando serão **pontuadas**. Veja o exemplo:

Carta escolhida pelo jogador



Neste exemplo, o jogador amarelo enviou seu **sócio** para a ONG e resolveu doar um Dálmata.

Ele então escolheu a carta de recursos ao invés da carta do hóspede e aproveitou a **moeda** desta carta para completar sua doação.

Finalmente ele **transferiu** o Dálmata para o espaço de sua própria cor abaixo da ONG. Note que ali já havia **outro cão** doado pelo mesmo jogador numa rodada anterior.

Obs: Cães doados para a ONG não retornam mais para seus canis de origem e além disso, não há limite para o número de doações de cada jogador durante a partida.

CARTAS DE HÓSPEDES

Essas cartas, ao serem escolhidas, devem ser colocadas na área destinada a elas no **Hotel** para cães anexado ao canil de cada jogador.

Elas serão **pontuadas** no fim do jogo. (Veja o item "Pontuação Final" adiante).

AGÊNCIA de PUBLICIDADE - Uma agência surgiu na cidade e trouxe novas oportunidades para o seu canil! Ao alocar o sócio neste local, o jogador pode enviar um cão sadio, de qualquer raça, de seu canil para a agência, e **colocá-lo no espaço** correspondente à cor do jogador. Entretanto, somente cães adestrados ou premiados em concursos estão aptos à publicidade, ou seja, para realizar esta ação, o jogador deve imediatamente **gastar** uma das três cartas:

** **Cão adestrado** (carta do jogo base) ou ** **Cão premiado** (carta do jogo base) ou ** **Adestrador** (carta da expansão).

A carta utilizada vai para a pilha de descarte e o jogador recebe **1 moeda** do estoque geral. O cão enviado permanece no novo quadro de ações até que o jogador **retorne** a este local (Agência de Publicidade) numa rodada posterior. Retornando ao local, o jogador **deve** recolher o **cão** que ali está e pode, se desejar, **enviar** um novo cão seguindo as regras normais.

Quando um cão retorna da publicidade, ele passa a ocupar **dois espaços** dentro de uma baia e irá contar como **dois cães** de sua raça para efeito de **pontuação** no final do jogo. Veja o exemplo a seguir para compreender melhor:

Atenção: A ilustração das cartas **Cão adestrado** e **Cão Premiado** pode variar de acordo com a edição do DOGS que você possui.



Neste exemplo, o jogador vermelho enviou seu **sócio** para a Agência de Publicidade e fez o seguinte: Primeiro ele **retirou** a ficha do Basset Hound que ali estava e **trouxo de volta** para seu canil. Depois ele **gastou** uma carta de **Adestrador**, enviou um **Vira-lata** para a agência e recebeu uma **moeda** do estoque geral.

Agora, seu Basset Hound tornou-se um cão **ESPECIAL** e passou a ocupar **DOIS** espaços dentro da baía, equivalendo a **duas** fichas. Assim, tendo formado um quarteto da mesma raça, o jogador imediatamente recebe o bônus de **1 moeda** do estoque geral.



Carta do Adestrador



Coloque a ficha dessa forma dentro da baía para indicar que ela ocupa dois espaços.



Importante: (1) Cada baía de um canil pode ter, no máximo, **UM** cão especial. (2) Cães especiais não podem ser negociados com a feira de cães. (3) Se o jogador não tem dois espaços **livres** numa baía, ele não pode recolher a ficha da agência e trazê-la de volta ao canil.

CENTRAL DE SERVIÇOS - Com o aumento da concorrência, você agora busca a máxima qualidade para o seu canil! Ao alocar o sócio neste local, o jogador pode **gastar uma moeda** para realizar **um serviço** qualquer que ele ainda não realizou. Ele escolhe o serviço, pega a **ficha** correspondente e coloca num dos seis **espaços** redondos na área superior do seu Hotel. Note que **não é permitido** realizar qualquer serviço mais de uma vez e as fichas são limitadas! Serviços são **pontuados no fim do jogo** e ainda podem aumentar o valor das cartas de Hóspedes. Veja o exemplo:



Neste exemplo, o jogador azul enviou seu **sócio** para a Central de Serviços e recolheu uma **carta de hóspede**, colocando-a na **área apropriada** em seu hotel.

Como ali já havia outra carta recolhida numa rodada anterior, o jogador imediatamente **recebeu 1 moeda** do estoque geral (sempre, a cada dois hóspedes em seu hotel, o jogador recebe o bônus de 1 moeda).

Com esta moeda oportunamente recebida, o jogador **pagou** pelo serviço de **Pintura**, pegando a respectiva **ficha** do estoque geral e colocando em seu hotel.

Cartas de hóspedes são colocadas nessa área do hotel. (2 cartas = \$1, 4 cartas = \$1, 6 cartas = \$1, etc.)



PREFEITURA E LICENÇAS - A expansão acrescenta um item a mais na ação da Prefeitura. Ao alocar uma peça neste local, o jogador pode **adquirir** a sua licença (alvará de funcionamento) para o canil. Ele paga **2 moedas** ao estoque geral e pega uma carta de licença. Note que é permitido ao jogador expandir uma baía (ação original da Prefeitura) e comprar a licença, ou só expandir a baía, ou só comprar a licença, ou até mesmo não fazer ação alguma e apenas recolher uma carta. Além disso, cada jogador pode adquirir apenas **uma** licença durante o jogo. Ao término da partida, jogadores que **não possuem** uma carta de licença, **perderão 3 pontos** (Veja "Pontuação Final" adiante).

ALTERAÇÕES NA FASE 3

Siga todos os passos que você já conhece, referentes ao jogo base. Note apenas o seguinte:

1. Sócios, ao contrário dos ajudantes, **não** recebem salários.
2. Seguindo exatamente o mesmo procedimento do quadro de ações do jogo base, retire as cartas que sobraram acima do **novo quadro de ações** e coloque-as numa pilha de **descarte**. Depois compre novas cartas da pilha e coloque duas acima de cada local (ONG / Ag. de Publicidade / Central de Serviços). Atenção: **Nunca misture** as cartas e mantenha as duas pilhas de descartes **separadas** na mesa, uma com as cartas do jogo base e a outra com as cartas da expansão. Quando as cartas esgotarem, em ambas as pilhas, reembaralhe os descartes e forme novas pilhas de compra.

PONTUAÇÃO FINAL

Além dos cinco itens de pontuação do jogo base, agora há mais alguns que devem ser calculados no fim do jogo. A tabela de apoio mostra as novas formas de pontuar e pode ser usada para consultas durante a partida.

1. **ONG** - Pontos são atribuídos para quem fez mais doações de cães (1º lugar = **10 pts**, 2º = **8 pts**, 3º = **6 pts**, 4º = **4 pts** e 5º = **2 pts**). Quando há empate, some os pontos e divida. Ex: dois jogadores empataram em 1º lugar, some **10 (1º lugar) + 8 (2º lugar)**, e divida (cada um marca **9 pts**) e o próximo a pontuar, se houver, recebe a pontuação do 3º lugar no ranking.

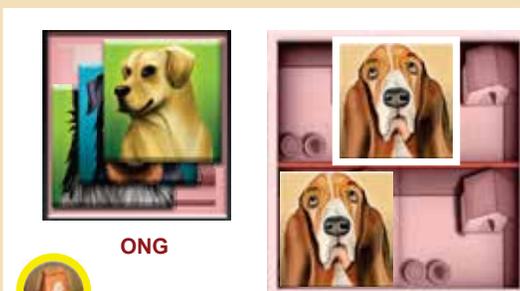
2. **CÃES ESPECIAIS** - Quando uma baía possui um cão especial, ele conta como **DUAS** fichas. Na fig ao lado, a baía do jogador vermelho possui **três** Bassets Hound e marca **8 pts**.

3. **SERVIÇOS** - cada ficha vale **1 pt**.

4. **HÓSPEDES** - cada carta vale 1 pt e mais **1 pt** para cada serviço mostrado na carta que o jogador realizou. Na figura ao lado o jogador vermelho marca **6 pts** com suas duas cartas de hóspedes.

5. **CÃO GUIA** - vale **1 pt**. Caso o jogador possua uma carta Adestrador, seu Cão guia passa a valer **3 pts**.

6. **LICENÇA** - quem não adquiriu a carta de licença **perde 3 pts** no fim do jogo.



ONG



ATENÇÃO: Antes de pontuar suas cartas de hóspedes, cada jogador deve pagar **uma ficha de raça** para alimentar **todos** os cães hospedados no hotel. Caso um jogador não possa pagar essa ficha, suas cartas de hóspedes **NÃO podem ser pontuadas!**



CARTAS BÔNUS

Há cinco bônus diferentes que podem ser conquistados **durante** o jogo. O **primeiro** jogador a alcançar um bônus qualquer em seu turno, anuncia para todos e **pega a carta**, deixando-a à sua frente. Cada bônus vale **5 pontos** no fim do jogo.

O 1º jogador a possuir **seis raças** diferentes quaisquer em seu canil. Bônus válido apenas para cães saudáveis!

O 1º jogador a possuir em seu canil **quatro** fichas das **novas raças**, (em qualquer combinação), e mais a carta de licença.

O 1º jogador a expandir **duas baias** em seu canil. Obs: elas não precisam estar ocupadas.

O 1º jogador a possuir **três** cartas quaisquer de **hóspedes** em seu hotel para cães.

O 1º jogador a possuir **quatro** fichas quaisquer de **serviços** em seu hotel para cães.



FUNÇÃO DAS NOVAS CARTAS:

As novas cartas são usadas da mesma forma que as outras do jogo base, ou seja, **antes**, **durante** ou **após** as ações. Podem ser **guardadas** pelos jogadores sem nenhuma restrição. Veja cada uma delas em detalhes:

RECURSOS

Idênticas às cartas de recursos do jogo base. Para aquelas com pontos de interrogação, o jogador escolhe 2 recursos quaisquer, iguais ou diferentes.



DESCONTO na LICENÇA

O jogador usa esta carta para pagar apenas uma moeda ao adquirir a licença para seu canil na Prefeitura.



ONG

O jogador usa esta carta para doar dois cães ao invés de um quando ele faz a ação da ONG. Note que o jogador deverá doar também dois recursos.



CENTRAL de SERVIÇOS

O jogador usa esta carta para realizar dois serviços ao invés de um quando ele faz a ação deste local. Note que o jogador deverá gastar 2 moedas.



ADESTRADOR

O jogador usa esta carta para enviar um cão para a Agência de Publicidade ou para aumentar a pontuação da carta Cão guia no fim do jogo.



CÃO GUIA

Vale 1 ponto. Com a carta do adestrador junto, vale 3 pts. É permitido ter mais de um cão guia, mas para aumentar a pontuação, cada um deles precisa de seu próprio adestrador.



HÓSPEDE

Como vimos anteriormente, os hóspedes são cartas que além de trazerem uma renda extra durante o jogo, rendem pontos no final.



HOSPITAL VETERINÁRIO

Esta carta permite ao jogador pagar uma moeda para cada cão doente em sua enfermaria no fim do jogo e enviá-los ao hospital, a fim de não perder pontos!



PARTIDAS COM 2 JOGADORES:

Jogue de acordo com as regras que você já conhece, fazendo apenas os seguintes ajustes:

- 1. CARTAS** - Na preparação, remova do jogo: as **duas** cartas de recursos com pontos de interrogação, **duas** cartas de Adestrador - **uma** carta Cão guia e **uma** carta Hospital Veterinário.
- 2. NOVAS RAÇAS** - Na preparação, remova do jogo: **uma** ficha de **Basset Hound** doente, **uma** ficha de **Pit Bull** doente e **uma** ficha de **Chow Chow** doente. Assim, no início de cada fase 1, o jogador inicial deverá rolar o **dado** apenas duas vezes, ao invés de três, e deverá colocar sempre, um cão na **cidade** e outro no **campo**. Como haverá **12** fichas de novas raças ao invés de 15, esse procedimento será repetido da rodada **1** até a rodada **6**.
- 3. FICHAS de SERVIÇOS** - Na preparação, remova do jogo **uma** ficha de cada tipo (seis fichas no total).
- 4. SÓCIO** - Não esqueça, somente o sócio pode ser alocado no quadro de ações da expansão, e em **dois** jogadores, somente é permitido **uma peça de sócio em cada local** (ONG - Agência de Publicidade e Central de Serviços).

Nota importante: Se a sua edição do Dogs possui **animais** diversos (**2ª ed**), considere para eles exatamente as mesmas regras utilizadas para os cães na expansão do jogo. Ou seja, você pode doá-los para a **ONG** normalmente e também pode enviá-los para a **Publicidade** (gastando as cartas já mencionadas anteriormente), tornando-os "especiais" quando retornarem para o canil. Seja qual for sua edição, divirta-se!

DOGS Expansão: "O Sócio" - 2ª Edição - 2020

Criação e Desenvolvimento: *Marcos Macri*

Artistas: *Diego Sanchez* e *Moacir P. Fraile*

DOGS
EXPANSÃO:
"O SÓCIO"



www.msjogos.com.br

[f](https://www.facebook.com/msjogos) [i](https://www.instagram.com/msjogos) /msjogos

Ludens Spirit
A mente que joga

www.ludensspirit.com.br

[f](https://www.facebook.com/ludensspirit) [i](https://www.instagram.com/ludensspirit) /ludensspirit