

PSÍ ŽIVOT

NÁVOD K HRE



2-6
hráčů

40
minut

6+
rokov

Hra od Christopa Boelingera

Psí život

Chceš vedieť, aké je to byť psom? Staň sa jedným z našich šiestich psích hrdinov a vyskúšaj si to na vlastnej srsti. Labrador, pudlíčka, boxer, vipetka, vlčiak aj foxteriér milujú dobrodružstvo a s radosťou sa občas „stratia“ svojim pánom. Život v uliciach je totiž skutočná psina, hlavne ocikávanie lúč a hašterenie sa s cudzími psami.

Psíky si musia sami zháňať niečo pod zub a riešia to psím spôsobom: hľadajú vyhodené maškrtky v smetiakoch a žobru o zvyšky v reštauráciách. Pritom sa musia skrývať pred odchytovou službou. Niekedy sa im pošťastí získať aj kostičku a vtedy s ňou hneď upaľujú do pelechu, aby im ju nevzal iný pes. Tak čo, cítiš sa pripravený stať sa psom? Keď sa budeš veľmi snažiť, možno sa ti podarí dosiahnuť najvyšší mysliteľný psí úspech. To znamená ako prvý zohnať tri kosti, zahrabať ich a stať sa víťazom Psieho života.

Obsah hry

- 1** herný plán
- 6** rôznych nafarbených figúrok psov
- 1** nafarbený model odchytového vozidla
- 6** kariet psa – kartičiek s charakteristikou príslušného psa
- 1** šesťstenná kocka
- 6** súprav po **12** kartách činnosti (jedna súprava pre každého psa)
- 6** žetónov hladu
- 6** kariet pelechu
- 15** žetónov smetiakov
- 24** žetónov kostí
- 12** žetónov novín
- 6** súprav po 8 žetónoch cikania (jedna súprava pre každého psa)
- 1** pravidlá hry

Počet hráčov

2 až 6 hráčov od 6 let

Podrobné pravidlá hry

Čas hry

Jedna hra Psieho života trvá približne 60 minút. Dĺžku hry si hráči môžu upraviť podľa potreby – pozri sekciu **Varianty hry**.



Volám sa Marienka. Milujem psy, sú to moje zlatička. Preto celý život pracujem v psom útulku, kde sa o ne staráme. Vysvetlím ti, ako funguje Psí život.

Ja som orech Caesar, skúsený tulák. Poradím ti, ako funguje život na ulici, a prezradím ti zopár prešibaných figľov.



Cieľ hry

Vyhráva ten pes, ktorý ako prvý zoženie tri kosti a zahrabe ich u seba v pelechu.

Psy zahrabávajú kosti, aby si ich skryli na neskôr. Pod zemou kost' neucítia ostatné psy. Tiež sa k nej nedostanú lúče slnka, a tak vydrží dlhšie čerstvá. Zem je taká psia chladnička.

Príprava hry

Žetóny kostí a smetiakov polož vedľa herného plánu. Žetóny novín premiešaj a polož lícom dole vedľa herného plánu.

Odchyťové vozidlo postav na políčko ulice vedľa budovy psieho útulku, teda na políčko s čiernou tlapkou uprostred herného plánu.

Skontroluj, či každý hráč pred začiatkom hry urobí nasledujúce úkony:



- Vyžrebuje si 1 kartu psa a položí ju pred seba. Karta predstavuje psa, za ktorého bude hrať.
- Vezme žetóny cikania zodpovedajúcej farby a položí ich vedľa svojej karty psa.
- Umiestni žetón hladu na štvrté políčko ukazovateľa hladu a žetón cikania na prvý z dvoch políčok pre močový mechúr na svojej karte psa. Druhé políčko močového mechúra zostáva zatiaľ prázdne.
- Náhodne si vyberie kartu pelechu a položí ju vedľa svojej karty psa.
- Vezme figúrku psa, ktorá zodpovedá jeho karte psa. Postaví ju na svoj pelech na hernom pláne.
- Vezme si 12 kariet činnosti, ktoré sú určené pre jeho psa. Zamieša ich a balíček položí lícom dole vedľa svojej pšej karty.

Kto začne?

Začne najmladší hráč. Hráči sa striedajú v poradí podľa smeru hodinových ručičiek.

Karta psa

Na karte psa nájdeš nasledujúce informácie a políčka:

Tlama

V tlame pes nosí kosti a noviny. Jeden pes nikdy nesmie niesť viac než dva predmety naraz.

Močový mechúr

v močovom mechúre má pes pripravené až dva žetóny cikania. Žetóny cikania môže umiestňovať na pole s lampou a skomplikovať ostatným psom pohyb. Podrobnejšie pozri **Akciu „ocikaj lampu.“**

Ukazovateľ hladu

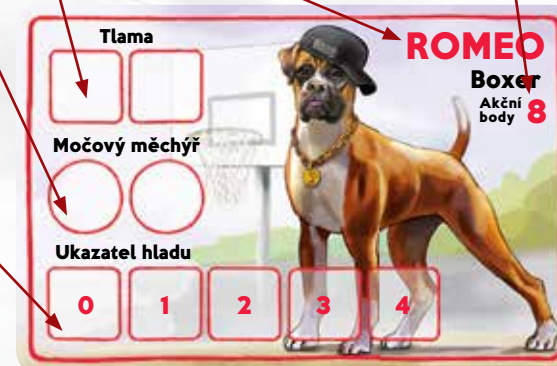
Stupnica očíslovaná od 0 do 4 ukazuje, ako veľmi je pes nažratý. Nula znamená, že pes je celkom vyhladovaný. Štvorka znamená, že je celkom nažratý.

Žiadny pes sa nenažerie na viac než štyri dni. Ukazovateľ môžeš preto posunúť maximálne na stupeň štyri. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.

Akčné body

Číslo vyjadruje počet akčných bodov, ktoré môže pes v každom kole využiť. Čím akčnejší pes, tým lepšie!

Meno psa



Karty činnosti

Karty činnosti určujú výsledok niektorých psích akcií. Každý hráč si ich vyťahuje zo svojho vlastného balíčka a výsledok danej akcie určí podľa symbolu v príslušnej kolónke na karte.

Po vytiahnutí karty a splnení príslušných úloh odlož kartu lícom hore do nového balíčka vedľa toho s nepoužitými kartami.

Keď si hráč zo svojho balíčka kariet činnosti vytiahne poslednú kartu, všetky svoje karty činnosti zamieša a položí ich lícom dole. Tým si vytvorí nový balíček kariet činnosti.



Kolónky „restaurace“, „popelnice“, „donáška“



1 stehno, 1 kus mäsa, 1 ryba

Dostaneš 3 denné dávky žrádla. Posuň svoj žetón hladu o tri políčka doprava, maximálne však na stupeň štyri. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.



1 stehno, 1 kus mäsa

Dostaneš 2 denné dávky žrádla. Posuň svoj žetón hladu o dve políčka doprava, maximálne však na stupeň štyri. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.



1 stehno

Dostaneš 1 dennú dávku žrádla. Posuň svoj žetón hladu o jedno políčko doprava, maximálne však na stupeň štyri. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.



Smutné psy oči
Nedostaneš nič.



Kosť
Pes našiel 1 kosť. Pokiaľ má v tlahe miesto, umiestni do nej žetón kosti.

„Odchyt“



Odchytové vozidlo

Psa chytila odchytová služba. Pes nechá svoje kosti a noviny na pôvodnom poli a putuje na prvé políčko v útulku.



Pes uteká

Pes odchytovej služby utiekol a zostáva na pôvodnom poli.

„Únik“



Pes za mrežami

Útek sa nepodaril! Pes musí zostať v útulku a posúva sa v ňom o jedno políčko. Podrobnejšie pozri **Opustenie útulku**.



Pes uteká

Pes opustí útulok.

„Souboj“



Po vytiahnutí karty pri súboji porovnaj počet tláp na svojej karte s počtom tláp na karte súperovho psa. Vyšší počet tlapiiek vyhŕáva súboj. Podrobnejšie pozri **Akciu „bojuj“**.

Psí útulok



Psí útulok je veľké pole mimo mapy. Vnútri útulku sú tri menšie políčka. Na prvé z nich putujú psy odchytané alebo vyčerpané hladom. Pes v útulku nehrá štandardným spôsobom a iba sa pokúša utiecť. Keď sa psovi nepodari z útulku uniknúť, posúva sa o jedno políčko vnútri útulku. Viac pozri **Opustenie útulku**.

Pole na hernom pláne



Ulice

Ulice predstavujú najčastejšie políčka na hernom pláne. Spájajú jednotlivé budovy. Pohybujú sa po nich psy a odchyťové vozidlo.



Reštaurácia

Reštaurácia predstavuje políčko, kde pes žobré o jedlo. V reštaurácii sa môže tiež skryť pred odchyťovým vozidlom a ostatnými psami.



Doručovacia adresa

Doručovacie adresy sú očíslované políčka, kam pes doručí noviny so zhodným číslom. Pokiaľ také noviny nemá, nesmie tam vstúpiť! Na doručovacej adrese, kam doručil noviny, sa pes môže tiež skryť pred odchyťovým vozidlom aj ostatnými psami. Pokiaľ však pes doručovaciu adresu opustí, nesmie sa tam znovu vrátiť – jedine s novou donáškou na rovnaké číslo!



Pelech

Pelech je políčko, kde pes začína hru a zahrabáva kosti. Cudzie psy sem nesmú. Vo svojom pelechu sa preto pes môže skryť pred odchyťovým vozidlom aj ostatnými psami.



Trafika

Trafika je políčko, kde pes dostane noviny. V trafike sa môže tiež skryť pred odchyťovým vozidlom a ostatnými psami.

Symboly na mape



Fontána

Na poliach s fontánou sa pes môže napiť a doplniť si do močového mechúra žetón cikania. Podrobnejšie pozri **Akciu „napi sa“**.



Lampy

Lampu môže pes ocikať – zanechať na poli s lampou žetón cikania a skomplikovať tak pohyb cudzím psom. Podrobnejšie pozri **Akciu „ocikaj lampu“**.



Smetiak

Neprehľadané smetiaky nemajú na sebe žetón smetiaka. Keď pes prehľadá smetiak, jeho hráč naň položí žetón smetiaka.

Už prehľadané smetiaky je možné znovu prehľadať až potom, keď obyvatelia mesta vynesú ďalšie odpadky. Podrobnejšie pozri **Veľké upratovanie**.

Žetóny



Žetón cikania

Žetóny cikania nosí pes v močovom mechúre na svojej karte psa. Jeden pes do svojho močového mechúra pojme najviac dva žetóny cikania.

Žetón cikania môže pes získať na poli s fontánou. Podrobnejšie pozri **Akciu „napi sa“**.

Žetón cikania môže pes zanechať na poli s lampou a skomplikovať tak pohyb cudzím psom. Podrobnejšie pozri **Akciu „ocikaj lampu“**.



Žetón kosti

Žetón kosti môže tvoj pes získať v reštaurácii, smetiaku, pri donáške novín alebo nájsť na políčku, kde ho nechal iný pes. Podrobnejšie pozri **Akciu „žobri o jedlo“**, **Akciu „prehľadaj smetiak“**, **Akciu „doruč noviny“** a **Akciu „zdvihni kosť“**.

Kosť nosí pes v tlači. Pokiaľ donesie kosť do svojho pelechu, môže ju zahrabať. Pes, ktorý ako prvý zahrabe tri kosti, víťazí!



Žetón hladu

Žetón hladu posúvaš na začiatku svojho kola po ukazovateli hladu na svojej karte psa. Ukazuje, aký veľký má tvoj pes hlad. Štvorka znamená, že pes je celkom nažratý. Nula znamená, že je celkom vyhladnutý.

Pokiaľ je žetón hladu na nule vo chvíli, keď ho máš posunúť doľava, tvoj pes putuje do útulku a tvoje kolo sa okamžite končí! Podrobnejšie pozri **Žrádlo**.



Žetón novín

Žetón novín môže pes získať v trafike a doniesť na adresu so zhodným číslom. Keď sa mu to podarí, získa skvelú odmenu: žrádlo, alebo dokonca kosť! Noviny môže nájsť aj na políčku, kde ich zanechal iný pes. Podrobnejšie pozri **Akciu „prevezmi noviny“**, **Akciu „doruč noviny“** a **Akciu „zdvihni noviny“**.

Žetón novín nosí pes v tlame lícom dole, aby ostatní hráči nevideli číslo doručovacej adresy.



Žetón smetiaka

Žetón smetiaka označuje smetiak, ktorý už niektorý pes prehľadal. Keď tvoj pes prehľadá smetiak, vezmi žetón smetiaka a polož ho na dotýčny smetiak. Podrobnejšie pozri **Akciu „prehľadáj smetiak“**.

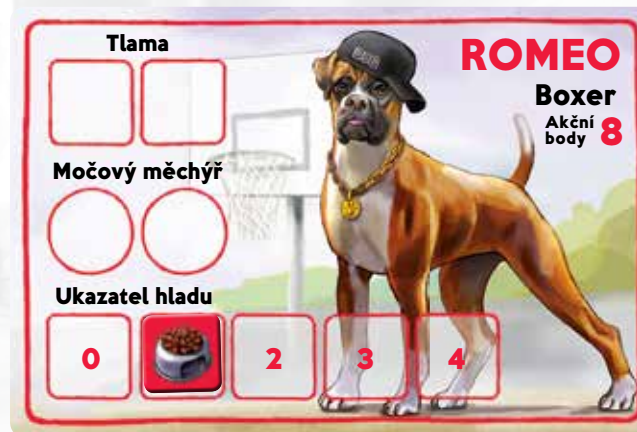
Vo chvíli, keď pes prehľadá posledný smetiak, nastáva veľké upratovanie. Všetky žetóny smetiaka, okrem toho posledného, odstráň z herného plánu.

1. Žrádlo

Každý hráč na začiatku svojho kola posunie svoj žetón hladu o jedno políčko doľava. Žetón ukazuje, v akej je jeho pes kondícii a či mu už neškvрка v bruchu.

Ak je tento žetón už na začiatku kola hráča na políčku „0“, pes je vyhladnutý a unavený. V takom prípade:

1. Premiestni psa na prvé políčko v útulku.
2. Všetky kosti i noviny psa zostanú na políčku, kde stál na začiatku kola.
3. Potom sa kolo hráča okamžite končí. V tomto kole nepohybuje odchytočným vozidlom. V hre pokračuje ďalší hráč v poradí.



Dobří páni krmia psíky každý deň. Psíky na ulici to majú ťažšie. Bez jedla vydržia nana-jovýš štyri dni.



2. Psie kúsky

Každá akcia psa si vyžaduje jeden akčný bod. To znamená, že hráč môže každé kolo vykonať toľko akcií, koľko má akčných bodov.

Akcie je možné kombinovať v ľubovoľnom poradí.

Hráč nemusí využiť všetky akčné body, ktoré má k dispozícii. Pokiaľ ich však v danom kole nepoužije, nemôže ich previesť do nasledujúcich kôl – sú nenávratne stratené.

Akcia „behaj po meste“

Pre pohyb psov po meste platia tieto pravidlá:

1. Pohyb stojí 1 akčný bod za každé políčko.
2. Pes sa môže pohybovať po políčkach, ktoré susedia s políčkom, kde sa práve nachádza. Políčka musia spolu susediť celou stranou, nie iba rohom.
3. Pes sa smie pohybovať aj po políčkach, na ktorých stojí iný pes alebo odchytočvé vozidlo. Nesmie však na týchto políčkach skončiť svoj pohyb. Na jednom políčku nikdy nesmie stáť viac než jedna figúrka!

Priebeh kola hry

Kolo každého hráča sa skladá z troch fáz:

1. **Žrádlo.** Hráč posunie žetón hladu o jedno políčko doľava.
2. **Psie kusy.** Hráč použije akčné body psa.
3. **Odchyt.** Hráč posunie vozidlo odchytovej služby a možno pošle niektoré psy do útulku.

4. Reštaurácie, pelechý, trafika a doručovacie adresy sú považované za políčka. Vstup na ne aj odchod z nich stojí jeden akčný bod. Pes môže vstúpiť do budovy jedine cestou, ktorú označuje tlačka vedľa budovy. Trafikou je možné prebehnúť a odísť z nej iným východom.

Keď prebehneš trafikou, skrátiš si cestu. Pamätaj na to pri plánovaní svojho pohybu!



5. Pes nesmie dobrovoľne vstúpiť do útulku ani do pelechu protihráča.
6. Smer pohľadu figúrky psa nemá pre hru žiadny význam. Pes si môže vybrať a meniť smer pohybu.
7. Pes nesmie prejsť políčkom, ktoré je označené protihráčovým žetónom cikania. Pokiaľ na toto políčko vstúpi, musí sa zastaviť. Minie zvyšok akčných bodov za oňuchanie lampy – ňuchaním sa fáza psích kúskov končí. Začína sa tretia fáza hráčovho kola: odchyt.

Keď skončíš kolo oňuchaním lampy, v budúcom kole zo všetkého najskôr „precikaj“ lampu! Každá lampka, ktorú ocikáš, rozširuje tvoje územie a komplikuje pohyb cudzím psom.



Akcia „prehľadaj smetiak“

Pokiaľ sa pes nachádza na políčku s neprehľadaným smetiakom (nie je označený žetónom smetiaka), môže ho za jeden akčný bod prehľadať.

V takom prípade si hráč vytiahne vrchnú kartu činnosti zo svojho balíčka a pozrie sa do kolónky „popelnice“, čo pes v smetiaku našiel.



Pokiaľ pes nájde kosť, hráč si vezme žetón kosti a umiestni ho psovi do tlamy. Pokiaľ tam nemá miesto, hráč si nesmie žetón vziať – pes už nič neunesie! Kosť v takom prípade zostane ležať na políčku so smetiakom, kde bola nájdená.

Pokiaľ si nájdenú kosť nechceš vziať, môžeš nechať žetón ležať.



Pokiaľ pes nájde žrádlo, ukazovateľ hladu sa posunie doprava o toľko polí, koľko žrádla našiel, maximálne však na štvrtý stupeň. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.



Nakoniec hráč vezme žetón smetiaka a položí ho na dotýčny smetiak na hernom pláne. Tým dá najavo, že už bol prehľadaný.

Akcia „žobri v reštaurácii“

Pokiaľ sa pes nachádza v reštaurácii, môže skúsiť vyžobrať žrádlo. Stojí ho to jeden akčný bod. Hráč si vytiahne vrchnú kartu zo svojho balíčka a v kolónke „reštaurácie“ zistí, čo jeho pes vyžobral.

Čím krajší psík, tým skôr niečo dostane. Ľudia milujú rozkošné pudlíky a krásne šteňatá.



Pokiaľ pes dostane kosť, vezme si hráč žetón kosti a umiestni ho psovi do tlamy. Pokiaľ tam už nemá voľné miesto, žetón si vziať nesmie. Výsledok je v takom prípade rovnaký, ako keby pes nič nenašiel.



Pokiaľ pes dostane žrádlo, hráč posunie ukazovateľ hladu doprava podľa toho, koľko žrádla našiel, maximálne však na stupeň štyri. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.

Pes nesmie v rovnakej reštaurácii žobrať o žrádlo viac než jedenkrát počas kola. Pokiaľ pes v reštaurácii dostane kosť a nevezme si ju, zamestnanci reštaurácie ju upracú.

Akcia „prevezmi noviny“

Pokiaľ sa pes nachádza v trafike, môže zaštekáť a požiadať o donášku novín. Zaštekávanie ho stojí jeden akčný bod.

Predavač mu dá noviny, ktoré má odnieť na príslušnú adresu. Hráč si náhodne vyberie žetón novín z kopy vedľa herného plánu. Hráč si žetón tajne prezrie a umiestni ho psovi do tlamy lícovou stranou dole. Číslo na zadnej časti žetónu oznamuje, na akú adresu je potrebné noviny doručiť. Pokiaľ pes nemá voľné miesto v tlame, nesmie o noviny žiadať.

Akcia „doruč noviny“

Keď pes vstúpi do budovy správnej doručovacej adresy, noviny odovzdá. To ho stojí jeden akčný bod. Hráč otočí žetón novín a ukáže ostatným, že číslo žetónu sa zhoduje s číslom adresy. Žetón vráti vedľa herného plánu a premieša s ostatnými žetónmi. Potom si zo svojho balíčka vytiahne vrchnú kartu činnosti a v kolónke „donáška“ zistí, akú dostane odmenu.



Pokiaľ pes dostane kosť, vezme si hráč žetón kosti a umiestni ho psovi do tlamy.



Pokiaľ pes dostane žrádlo, hráč posunie ukazovateľ hladu doprava podľa toho, koľko žrádla našiel, maximálne však na štvrtý stupeň. Žiadny pes sa totiž nenažerie na viac než štyri dni. Prebytočné žrádlo je nenávratne stratené.

Nosenie novín je zručnosť, ktorú naučíš psa len s veľkou dávkou trpezlivosti. Pes, ktorý to nevie dobre, nedostane takú veľkú odmenu.



Akcia „boj“

Pokiaľ je tvoj pes na políčku ulice a protihráčov pes sa nachádza na susednom políčku ulice, môžeš naňho zaútočiť a pokúsiť sa pripraviť ho o všetky predmety. Táto akcia stojí jeden akčný bod.

Pes na ulici nemôže zaútočiť na psa v budove a naopak – pes v budove nemôže zaútočiť na psa na ulici.

Obaja aktéri súboja (útočník aj napadnutý) si vytiahnu kartu činnosti a pozrú sa, koľko majú tláp v kolónke „súboj“. Pes s vyšším počtom tláp súboj vyhrá.

Pokiaľ vyhral útočník, porazený nechá všetky svoje noviny a kosti na políčku, kde doposiaľ stál. Potom posunie svojho psa

Keď cudzí pes oňuchá tvoje cikanie a chystá sa ho „precikať“, odstrč ho a môže ňuchať znova.



smerom preč od víťaza o toľko políčok, aký bol rozdiel počtu tláp. Tento útek nestojí žiadne akčné body. Víťaz sa môže presunúť na políčko napadnutého za jeden akčný bod. Ak má miesto v tlame, môže kosti a noviny na políčku zdvihnúť. Každý zdvihnutý predmet ho stojí jeden akčný bod.

Pokiaľ útočník prehral, toto kolo sa už nesmie pohybovať a jeho fáza psích kúskov sa končí. Nastáva tretia fáza hráčovho kola, odchyt.

Ak je počet tláp na oboch stranách rovnaký, súboj sa končí remízou a nestane sa nič. Útočník môže v tomto kole zaútočiť znovu za cenu jedného akčného bodu.



Silné psy bývajú dobrými bitkármi a šikanujú tie slabšie. Pudlík alebo vipet sa musí mať pred boxerom alebo vlčiakom na pozore!

Keď sa pes chystá doručiť noviny alebo zahrabať kosť, je rozumné mu to prekaziť. Teda v prípade, že nie je o hlavu vyšší než ty...



Príklad súboja

Boxer Romeo stojí vedľa Belly a za jeden akčný bod zaútočí. („Surovec jeden! Pomoc!“ kričí Bella.) **1**

Obaja hráči otočia kartu činnosti a oznámia, koľko tláp majú na karte v kolónke „súboj“. Romeo má tri a Bella jednu tlapu. Romeo teda zvíťazil.

Bella na svojom pôvodnom poli nechá kosť a posunie sa o rozdiel počtu tláp. Romeo mal tri tlapy a ona iba jednu tlapu. Bella sa teda posunie o dve polia smerom preč od Romea. **2**

Romeo sa rozhodne použiť akčný bod, aby sa posunul na miesto, kde stála Bella. Za ďalší akčný bod zdvihne kosť, ktorú Bella pustila. **3**





Akcia „napi sa“

Pokiaľ sa pes nachádza na políčku s fontánou, môže sa napiť. To ho stojí jeden akčný bod.

Doplní si jeden žetón cikanie do svojho močového mechúra.



Pes, ktorý už má v močovom mechúre dva žetóny cikanie, nesmie znovu piť. Každý pes má celkovo k dispozícii iba osem žetónov cikanie.

Pes sa môže napiť dvakrát po sebe. Obe napitá ho stoja jeden akčný bod.

Keď už si pri fontáne, napi sa poriadne, aby si sa nemusel znovu vracieť.



Akcia „ocikaj lampu“

Pokiaľ sa pes nachádza na políčku s lampou, môže ju ocikať. To ho stojí jeden akčný bod. Hráč vezme žetón cikanie z močového mechúra svojho psa a položí ho na políčku s lampou.



Ak už bola lampa ocikaná iným psom, jeho hráč si svoj žetón vezme späť. Pes svojho predchodcu „preciká“ a nahradí pach jeho moču pachom svojho vlastného.

Ak nie sú v močovom mechúre psa žiadne žetóny cikanie, lampu ocikať nemôže.

Pýtaš sa, prečo psy ocikávajú lampy? Značujú si tak svoje teritórium. Preto aj pes, ktorý zacíti pach moču iného psa, na všetko zabudne a všetko nechá tak. Dočista stratí hlavu. Moč iného psa oňuchá, aby zistil, ktorý drzáť si to tu značuje... A potom obvykle ten pach prekryje svojím vlastným.



Akcia „zdvihni kosť“

Ak sa pes nachádza na políčku so žetónom kosti, môže kosť zdvihnúť. Hráč umiestni psovi kosť do tlamy. Stojí ho to jeden akčný bod.

Pokiaľ pes nemá voľné miesto v tlame, nesmie kosť zdvihnúť.



Akcia „zdvihni noviny“

Pokiaľ sa pes nachádza na políčku so žetónom novín, môže noviny zdvihnúť. Hráč si tajne prezrie a zapamätá číslo na novinách a potom ich umiestni lícom dole psovi do tlamy. Stojí ho to jeden akčný bod.

Pokiaľ je na jednom políčku viac žetónov novín, hráč si môže vybrať, ktorý žetón zdvihne, ale nesmie sa predtým pozrieť na čísla!

Pokiaľ pes nemá voľné miesto v tlame, nesmie noviny zdvihnúť.

Číslo adresy, na ktorú nesieš noviny, nikomu neprezrádzaj! Ešte by si na teba počkal pred vchodom!



Akcia „polož kosť alebo noviny“

Hráč môže položiť kosť alebo noviny z tlamy na políčku ulice na hernom pláne, kde práve stojí. Uvoľní si tak miesto na iný predmet. Stojí ho to jeden akčný bod.



Žetón s novinami vždy kladie lícovou stranou dole, aby ostatné psy nevideli adresu. Noviny ani kosti nie je možné položiť vnútri budovy! Nikto nemá rád, keď psy robia neporiadok.

Žiadne ďalšie obmedzenie počtu žetónov kostí alebo novín na jednom poli herného plánu neexistuje.



Položiť noviny – to ešte áno. Ale kosť odkladaj len výnimočne! Tvoj cieľ je kosť zahrabať! A správny pes sa nevzdáva tesne pred cieľom!



Akcia „zahrab kosť“

Pokiaľ sa pes nachádza v pelechu a má pri sebe jednu alebo viac kostí, môže ich zahrabať. Zahrabanie každej kosti ho stojí jeden akčný bod.

Žetón zahrabanej kosti položí hráč na kartu pelechu. Takto zahrabaná kosť je v úplnom bezpečí a žiadny ďalší pes sa jej nemôže zmocniť. V priebehu hry ju nemôže vykopať ani jej majiteľ.

V pelechu nie je možné kosť položiť – jedine zahrabať.



Keď zoženieš kosť, upaľuj s ňou do pelechu. Tam ju zahrab a už ti ju nikto nevezme. Keď to tak urobíš trikrát, vyhráš hru!

3. Odchyt



Posledné, čo hráčov v každom kole čaká, je pohyb odchytového vozidla a odchyt psov. Hráč najprv hodí kocku a potom posunie vozidlom odchytovej služby o toľko polí, koľko mu padlo na kocke.

Hráč, ktorý má psa v útulku, vozidlom odchytovej služby nepohybuje.

Psíky bez pána nemajú na ulici čo robiť. Naše vozidlo ich chyť a odvezie k nám do útulku. Tu sa o ne postaráme.



Smer vozidla

Vozidlo smie pokračovať iba rovno, doľava alebo doprava. Nemôže sa obrátiť späť ani cúvať. Keď sa vozidlo zastaví, nechajte ho otočené smerom, ktorým išlo.



Vodič odchytového vozidla sa mi často sťažuje na psy, ktoré zostanú stáť priamo za vozidlom. Vraj má pocit, že sa mu vysmieávajú. Skôr ako sa k nim totiž krivolakými uličkami nášho mesta vráti, obvykle sú už dávno preč.

Vozidlo jazdí po ulici

Prirodzene, vozidlo nesmie zachádzať do budov ani pelechov. Vozidlo môže buď prejsť, alebo skončiť na mieste, ktoré je obsadené psom.

Vždy však musí prejsť plný počet políčok.

Keď svoje kolo zakončíš vnútri budovy, odchytová služba po tebe nepôjde. My ostrieľaní tuláci preto zriedkakedy končíme svoj deň na ulici.



Chytený!

Ak zastaví odchytové vozidlo na políčku obsadenom psom, pes je okamžite prevezený do útulku. O svoje kosti a noviny príde, musí ich nechať na políčku, kde stál. Psa postav na prvé políčko v útulku. Vozidlo zostáva na políčku, kde stál pôvodne pes.

Útek pred odchytom

Ak pes stojí na ulici a odchytové vozidlo zastaví na políčku vedľa neho, pes sa instinktivne pokúsi skryť alebo uniknúť. Jeho hráč si vytiahne kartu zo svojho balíčka činnosti a pozrie sa do kolónky „odchyť“.

Když se k cizímu psovi blíží odchytový vůz, vyplatí seablokovat mu čuráním únikové cesty.



Pokiaľ v nej nájde obrázok auta, jeho pes bol chytený a putuje na prvé políčko útulku. O svoje kosti a noviny príde, musí ich nechať na políčku, kde stál. Psa postav na prvé políčko v psom útulku. Vozidlo zostáva na políčku, kam došlo.

Ak je na obrázku pes na úteku, psovi sa podarilo uniknúť.

Pokiaľ vozidlo okolo psa iba prejde, nič sa nedeje.

Pes je v bezpečí v reštaurácii, trafike, pelechu aj na doručovacích adresách novín. Odchytová služba sa zaoberá len psami na ulici.



Opustenie útulku

Psy v útulku nehrajú štandardným spôsobom. Neostáva im nič iné, iba sa snažiť dostať von. Nemajú hlad, pretože dostávajú nažrať – neposúvajú žetón hladu. Tiež nemôžu cikať ani vykonávať iné bežné akcie. Hráč psa v útulku si na začiatku kola vytiahne kartu činnosti a v kolónke „únik“ zistí, či sa psovi podarilo utiecť.



Pokiaľ je na karte bežiaci pes, pes opustí útulok.



Pokiaľ je na nej pes za mrežami, pes sa posunie na druhé políčko útulku. Na začiatku druhého kola v útulku už hráč otáča dve karty. Pokiaľ je aspoň na jednej z nich v kolónke „únik“ bežiaci pes, môže pes opustiť útulok.

Na začiatku tretieho kola v útulku sa už pes dostane na slobodu automaticky bez otáčania kariet.

Pes, ktorý opustil útulek, toto kolo môže normálne odehrať. Pohybovať sa začíná z políčka s čiernou tlapkou vedľa budovy útulku uprostred herného plánu. Nemá žiadne kosti ani noviny a v močovom mechýři má jeden žeton čurání. Jeho hráč nastaví ukazateľ hladu na dva. V tomto kole jej neposouvá doleva.



Z útulku sa dá utiecť. Niektoré psy preskočia plot, iné sa podhrabú alebo ujdú strážcovi priamo pred nosom. Sú šikovné, vždy si nakoniec nájdu cestu.



Veľké upratovanie!

Keď ktorýkoľvek z hráčov označí žetónom posledný prehľadaný smetiak, prichádza čas na veľké upratovanie. Smetiari vyvezú smetiaky, cestári umyjú ulice a obyvatelia vynesú ďalšie odpadky. Odstráňte všetky žetóny cikania a všetky žetóny smetiakov s výnimkou toho posledného z herného plánu.

Skôr ako prehľadáš posledný smetiak, dobre si to rozmysli. Vyplatí sa ti, aby mesto hneď teraz upratali?



Varianty hry

Preteky s časom

Pokiaľ majú hráči málo času, môžu sa dohodnúť, že čas hry obmedzia. V takom prípade poveria niektorého hráča, aby meral časový limit. Po jeho vypršaní sa stáva víťazom hráč, ktorému sa podarilo v pelechu zahrabať najviac kostí. Pokiaľ má viac hráčov rovnaký počet kostí, rozhoduje stav ukazovateľa hladu – najnasýtenejší pes víťazí. Pokiaľ ani potom hráči nemôžu stanoviť víťaza, hra sa končí remízou.

Vyskúšajte si hru obmedzenú na 45 minút!

Veľká hra

Vyhráva pes, ktorý na svojom štartovacom políčku zahrabe štyri kosti. Tento variant trvá približne o 15 minút dlhšie a zvyhodňuje skúsenejších hráčov.

Skúsený chovateľ

Hráči si svoje psy a pelechy nežrebujú, ale vyberajú si ich. Tento variant odporúčame hráčom, ktorí už majú s hrou skúsenosti a obľúbili si svojho psíka.

Ako prvý si vyberie svojho psa hráč, ktorý bude hru začínať. Po ňom si vyberajú psa hráči v poradí v smere hodinových ručičiek. Posledný hráč má menší výber. Aby sa táto nevýhoda vyrovnala, vyberie si spolu so psom aj kartu pelechu. Ostatní hráči si vyberú pelech v poradí proti smeru hodinových ručičiek.



Každý psík je jedinečný. A rovnako tak aj každý pelech – niektorý je bližšie k smetiakom, iný k lampám a ďalší k reštauráciám. Voľba psa aj voľba pelechu ovplyvní priebeh aj výsledok hry!

Mladosť má zelenú

Hráči si svoje psy a pelechy nežrebujú, ale vyberajú si ich. Tento variant odporúčame rodinám s deťmi.

Ako prvý si svojho psa a pelech vyberie najmladší hráč. Po ňom si vyberajú ďalší hráči v poradí podľa veku.

Svorky (2 hráči)

Každý hráč si vyberie 3 psy, za ktoré bude hrať. Tie budú predstavovať jeho svorku. Hráči sa striedajú v ťahoch za svoje jednotlivé psy. Hra sa končí, keď jeden pes zahrabe tri kosti. Hráč dotyčného psa zvíťazí.

Psy jedného hráča nemôžu na seba navzájom útočiť, musia sa však zastaviť na lampe

ocikanej iným psom z rovnakej svorky. Svorka môže spolupracovať a rozdeliť si úlohy, aby každý pes robil to, čo vie najlepšie. Je to vojna psích gangov!

Vo svorke si rýchlo rozdeľ úlohy. Najsilnejší bojovník vo svorke môže chrániť slabších kolegov, najkrajší pes môže pre svorku žobrať žrádlo a najšikovnejší nosiť noviny.



Páry (3 hráči)

Každý hráč si vyberie 2 psy, za ktoré bude hrať. Hráči sa striedajú v ťahoch za svoje jednotlivé psy. Hra sa končí, keď jeden pes zahrabe tri kosti. Hráč dotyčného psa zvíťazí.

Opäť platí, že psy jedného hráča sa nemôžu navzájom napadnúť. Musia sa však zastaviť na ocikanej lampe.

O kosti sa musí starať jeden z tvojich psov. Je zbytočné, aby ich zahrabávali oba.



Každý pes šteká inak – nauč sa hrať za svojho hrdinu

Každý pes má svoje prednosti a slabosti. A každý z našich psov preto žije na ulici trochu inak. Menšie psíky nie sú žiadni bitkári, ale zase dokážu vzbudiť v ľuďoch viac súcitu. Niektoré dokážu dokonale prebrať odpadky, iným ide lepšie nosenie novín. Nechaj si poradiť!

Nemecký ovčiak Max

Max prešiel policajným výcvikom a vďaka tomu nad ním občas prižmúrimo oko v útulku a pustíme ho. Žrádlo je zvyknutý dostávať od ľudí a v smetiakoch hľadá jedine v najväčšej núdzi.

Max je silný bojovník. Preto je lepšie nepúšťať sa s ním do sporu a iba ho obmedzovať v pohybe dôkladným ocikávaním lúčom.



Pudlíčka Bella

Vždy starostlivo upravená Bella sa považuje za psiú smotánku nášho mesta. Nikdy by sa nedotkla smetiaka. „Fuj, smrad!“ hovorí si. O to radšej ju máme my ľudia. Ovláda hneď niekoľko zábavných kúskov a v reštaurácii často vyžobí poriadnu porciu chutného žrádla. Keď sa dostane k nám do útulku, obvykle na mňa urobí smutné psie oči a ja ju jednoducho musím pustiť...

Pudel nie je ani silný, ani rýchly. Chodí po ňom, kedykoľvek má kosť.





Labrador Buddy

Huňatý labrador sa rád hrá a zo všetkého najradšej nosí noviny. Je zvyknutý zaslúžiť si žrádlo alebo ho nájsť. Žobranie je pod jeho úroveň a veľmi mu nejde.

Dobrácky labrador sa nikdy neponáhľa. Nerád sa bije, ale má dosť sily. Odporúčam si ho nevšimaf.

Vipetka Daisy

Vipety sú populárne, pretože sú to štišli fešáci a ich kľúčkovanie každého zaujme. Vipetka Daisy je najrýchlejší pes v celom mestečku. Každé kolo obehne viac ulíc než ktorýkoľvek iný pes. Jej špecialitami sú preto ocikávanie rohov a donáška novín.

Daisy nedobehneš. Keby sa jej náhodou podarilo označkováť polovicu mesta, zváž, či nebude lepšie skúsiť rýchlo vybrať všetky smetiaky.



Boxer Romeo

Ľarbák Romeo nie je žiadny krásavec, a tak mu toho v reštaurácii veľa nedajú. Preto sa Romeo naučil prehľadávať smetiaky a brať kosti cudzím psom. Hneď ako Romea zbadá odchytovú službu, už ho aj vezie do útulku. Odtiaľ nám však, uličník, vždy utečie.

Romeo je známy tým, že si svoje kosti nehľadá sám a kradne ich ostatným. Od jeho uslintanej tlamy sa drží radšej ďalej.

Foxteriér Charlie

Charlie je šikovný a odvážny, podobne ako najslávnejší pes jeho rasy, Dášeňka. Ako lovecký pes vyčuchá úplne čokoľvek, takže mu odolá máloktorý smetiak. Vzhľadom na to, že ich presnorí naozaj veľa a nešťiti sa ani zablatených kaluží, tak nám ľuďom tento psík priveľmi nevoní. V reštauráciách ho nemajú radi – a v útulku ho vždy starostlivo vykúpeme. A, samozrejme, dávame veľký pozor, aby nám neutiekol.

Najsilnejšie psy Charlieho premôžu a ostatné mu môžu utiecť.



Obsah

Obsah hry	1
Počet hráčov	1
Podrobné pravidlá hry	2
Čas hry	2
Cieľ hry	2
Príprava hry	2
Kto začne?	3
Karta psa	3
Karty činnosti	4
Psí útulok	5
Pole na hernom pláne	6
Symboly na mape	7
Žetóny	7
Priebeh kola hry	8
Žrádlo	9
Psie kúsky	9
Odchyt	15
Varianty hry	18
Preteky s časom	18
Veľká hra	18
Skúsený chovateľ	18
Mladosť má zelenú	18
Svorky (2 hráči)	18
Páry (3 hráči)	19
Každý pes šteká inak	19
Nemecký ovčiak Max	19
Pudlíčka Bella	19
Labrador Buddy	20
Vipetka Daisy	20
Boxer Romeo	20
Foxteriér Charlie	20

Baví ťa Psí život?

Napadlo ťa, ako hru ešte zlepšiť? Napíšaj nám na e-mail feedback@adogslife.eu!

Preklad do slovenčiny: e-bohém

