



PSÍ PARŤÁCI™

David Short



PRAVIDLA HRY

MINDOK

PSÍ PARTÁCI™

Hra Davida Shorta

pro 2–4 hráče od 10 let

Inspirováno hrou Kočičí klub Joshe Wooda

Úvod

Tak jako spousta lidí, vašimi sousedy počínaje a členy královské rodiny konče, se v této hře ujmete rolí psích páníčků těšících se radosti ze svých čtyřnohých přátel.

V průběhu hry budete získávat karty, sbírat kosti a opatřovat krmivo pro své roztomilé pejsky. Budete je zachraňovat z útulků, učit nové povely a pečovat o jejich jedinečné vlastnosti.

Vítězem se stane hráč, který se o své psí partáky dokáže nejlépe postarat a získá tak nejvíce vítězných bodů (VB).

Herní materiál

- 1 figurka hlídacího psa
- 1 karta Aport
- 1 karta Konec hry
- 1 bodovací bloček
- 5 karet standardních povelů (se speciálními povely na rubové straně)
- 11 karet povelů
- 15 karet útulku
- 60 kostiček jídla
 - 5 černých žolíků
 - 15 modrých konzerv
 - 20 běžových granulí
 - 20 vínových zbytků
- 120 hracích karet

Tiráž

Autor: David Short

Projektový ředitel: Nicholas Bongiu

Produkce: David Lepore

Vedoucí vývoje: John Goodenough

Umělecký vedoucí: David Short

Ilustrace: Caravan Studio

Grafický design: Kalissa Fitzgerald

Redakce: Neil Kimball

Český překlad: Daniel „Cukřík“ Knápek

Playtestéři: Brad Butler, John Clair, Tom Cox, Giuliana Damiana, Nathan Emmerich, Luis Fernando, Kalissa Fitzgerald, Chris Hall, Rob Howlett, Rob Hoy, Seth Jaffee, Neil Kimball, Matt Manis, Josh Martin, Patricio Mansilla, Kwanchai Moriya, Vladimír Orellana, Rafael Pisoni, Morales Ramos, Eileen Short, Kaia Short, Micah Short, Taylor Shuss, Mark Starr, Ben Vaterlaus, Emma Vaterlausová, Josh Wood, Mark Wootton, John Zinser

Poděkování autora hry

Své ženě Eileen za nekonečnou lásku, podporu a povzbuzení od tohoto podniku. Svým dětem Kaie a Micahovi, kteří jej vždy dokáží rozesmát. Svě fence Daisy za bezpodmínečnou lásku. Rodině a přátelům, kteří přinášejí radost do života. Místní herní skupině F5 za všech ten smích a podporu. Zejména však autorské skupině JumpStart za všechny testovací partie a komentáře.

Všem hráčům děkujeme, že si tato hra získala místo u vašeho stolu. Snad se Pší partáci stanou skvělou výmluvou pro setkání přátel a příbuzných u jednoho stolu a užijete si díky nim spoustu zábavy.

Reklamacce: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište nám na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



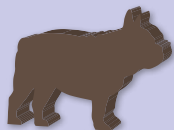
© 2021 Alderac Entertainment Group Dog Lover and all related marks are ™, ©, and ® Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV 89052

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



1 figurka hlídaciho psa



1 karta Aport



1 karta Konec hry



1 bodovací bloček



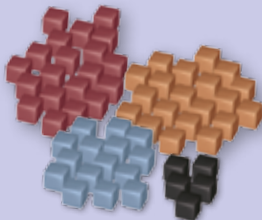
5 standardních povelů (se speciálními povely na rubové straně)



11 karet povelů



15 karet útulku



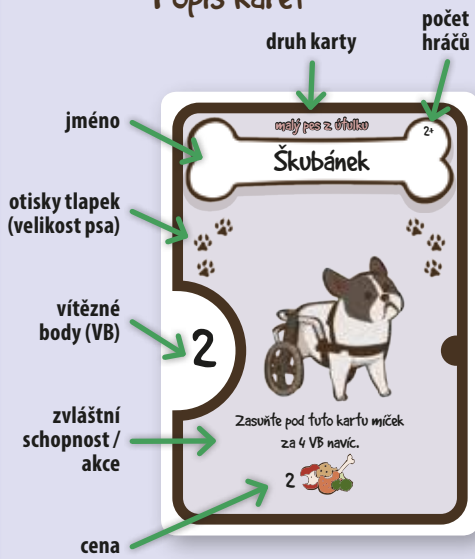
60 kostiček jídla

(20 vínových zbytků, 20 béžových granulí, 15 modrých konzerv, 5 černých žolíků)



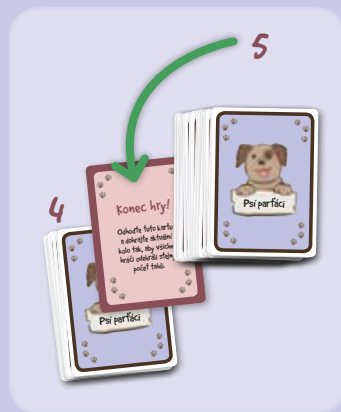
120 hracích karet

Popis karet



Příprava hry

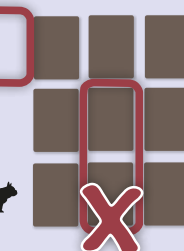
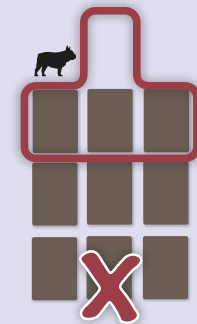
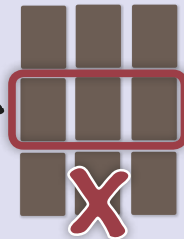
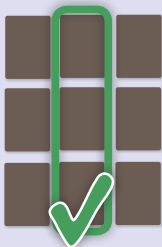
1. Zamíchejte karty standardních povelů a rozdejte 1 z nich každému hráči, stranou se standardním povel vzhůru. Přebytné karty vraťte do krabice. V případě, že Psi parťáky nehrajete poprvé, si kartu povelů každý hráč může dle libosti otočit na stranu se speciálním povel. Jedná se o váš počáteční povel a po celý průběh hry zůstane před vámi ve vaší herní oblasti.
2. Hrací karty budou tvořit dobírací balíček a jejich počet se odvíjí od počtu hráčů následovně:
 - **Hra 2 hráčů:** Vyřadte ze hry všechny karty označené 3+ a 4+ v pravém horním rohu a vraťte je do krabice.
 - **Hra 3 hráčů:** Vyřadte ze hry všechny karty označené 4+ a vraťte je do krabice.
 - **Hra 4 hráčů:** Žádné karty ze hry nevyřazujte.
3. Ze zbývajících karet vyřídíte všechny karty psů. V horní části každé karty je uvedena velikost daného psa: zda je malý, střední, nebo velký. Zamíchejte karty psů a rozdejte každému hráči náhodně **jednu** z nich. Každý hráč svou kartu psa položí lícem vzhůru před sebe do své herní oblasti poblíž počátečního povelu. Zbývající karty psů vraťte do dobíracího balíčku.
4. Zamíchejte důkladně lícem dolů dobírací balíček včetně karet psů. Z balíčku odložte lícem dolů hromádku karet, jejichž počet se odvíjí od počtu hráčů:
 - **Hra 2 hráčů:** 7 karet.
 - **Hra 3 hráčů:** 11 karet.
 - **Hra 4 hráčů:** 15 karet.
5. Na připravenou hromádku položte kartu Konec hry a na tuto kartu položte zbytek dobíracího balíčku, čímž utvoříte jeden balíček. Z balíčku vyložte na stůl lícem vzhůru horních 9 karet do tří řad o třech kartách, čímž vytvoříte nabídku karet.
6. Zamíchejte balíček povelů, položte jej lícem dolů poblíž nabídky hracích karet a vyložte z něj lícem vzhůru 3 karty.
7. Zamíchejte balíček útulku, položte jej lícem dolů poblíž karet povelů a vyložte z něj lícem vzhůru 3 karty.
8. Roztřídte kostičky jídla podle druhu a položte je poblíž nabídky hracích karet.
9. Začínajícího hráče vyberte náhodně, nebo se jím stane hráč, který má doma nejvíce psů. Tento hráč si vezme bodovací bloček na připomenutí, kdo zahajoval hru.



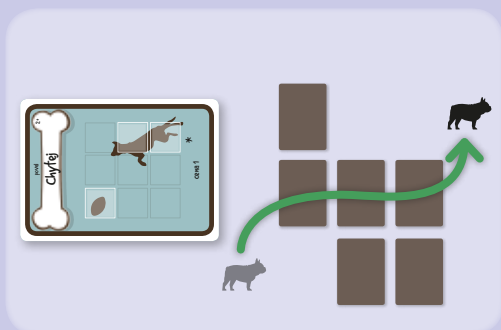
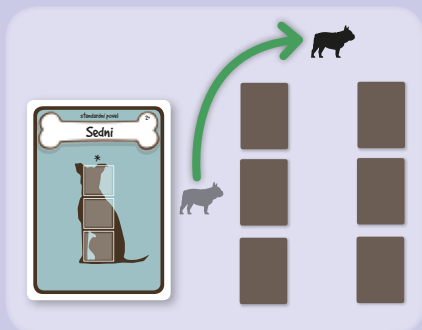
Průběh hry

Hra sestává z několika kol. V každém kole všichni hráči odehrají po jednom tahu, postupně od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu si musíte pomoci jedné své karty povelu vzít karty z nabídky. Na začátku hry máte pouze počáteční povel, v průběhu hry jich však můžete získat více. Povelů po použití nezahazujete, zůstávají vám po celý zbytek partie a můžete je používat opakovaně. Vybranou kartu povelu libovolně natočíte tak, aby tvar z čtvercových polí, představující karty, jež si chcete vzít, zůstal uvnitř nabídky. Tvar na povelu můžete otáčet, ne však překlápět.

Pozor: Z řady či sloupce, vedle které stojí figurka hlídacího psa, si nikdy nesmíte vzít více než 1 kartu ani tak nesmíte tvar na povelu umístit.



Poté, co si vezmete karty z nabídky, přesuňte figurku hlídacího psa dle použitého povelu na místo označené *.



Kdykoli během svého tahu, před nebo po získání karet z nabídky, můžete zahrát v libovolném pořadí kterékoli karty z ruky (viz Druhy karet). Jakmile si vezmete karty z nabídky a již nechcete hrát žádné karty z ruky, doplňte nabídku novými kartami z dobíracího balíčku, čímž ukončíte svůj tah. Musíte doplnit všechna prázdná místa v nabídce, vždy zleva doprava a shora dolů. Poté je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček. Takto se hráči střídají na tahu až do konce hry.

Příklad: Na tahu je Miša. Figurka hlídacího psa je u prostřední řady, nemůže si z ní tedy vzít více než jednu kartu (červený rámeček). Rozhodne se použít povel Sedni a vezme si tři karty z prostředního sloupce (zelený rámeček). Kartu Ťapka vyloží před sebe, kartu adopce si vezme do ruky a odhodí kartu granulí, místo které si vezme běžovou kostičku.

Všechna prázdná místa poté doplní z dobíracího balíčku a figurku hlídacího psa nakonec přesune nad prostřední sloupec (podle hvězdičky na kartě Sedni).



Konec hry

Pokud během doplňování karet do nabídky odhalíte kartu Konec hry, znamená to, že právě hraje poslední kolo partie. Kartu Konec hry odhodte a nabídku doplňte hracími kartami, které ležely pod ní. Na konci aktuálního kola hry, jakmile všichni hráči doplní odehrál stejný počet tahů (tj. měl by být znovu na tahu začínající hráč), skončí celá hra. Pomocí bodovacího bločku spočítejte vítězné body (VB) každého hráče za psy, psy z útulku, oblíbené předměty a kosti (viz Druhy karet). Vítězí hráč, který má nejvíce VB! V případě shody vítězí hráč, kterému se podařilo nakrmit více psů. Pokud shoda přetrvává, vítězí hráč s nejvíce nakrmenými psy z útulku. Pokud ani tehdy nelze určit vítěze, stane se jím hráč, který vyhraje další partii hry Psí parťáci.

Příklad: Takto na konci hry vypadá herní oblast Kája.

Do bločku запиšte VB získané za psy. Potom z ruky odhali a oboduje oblíbené předměty a kosti. To je celkem 33 VB, takže se Kája stává vítězem hry!

PSÍ PARTÁCI			
Hráč	Míša	Kája	
Psy	13	4	18
	8	-2	-2
	9		
Předměty	32	22	
Kosti	0	9	
Celkem	-1	2	
	31	33	



Glosář

Příložit: Příložená karta znamená, že ji spojíte s jinou kartou, například psa a povahu. Příloženou kartu již nesmíte nikam přesunout.

Ruka: Jedná se o karty, které máte v ruce. Karty můžete v ruce držet skrytě, dokud se je nerozhodnete zahrát. V ruce můžete mít neomezený počet karet.

V tomto tahu: V tomto tahu znamená kdykoli mezi získáním karty a koncem aktuálního tahu. Můžete tedy například získat procházku, aniž byste ji měli kam zasunout, poté adoptovat psa z útulku a nakonec procházku zasunout pod právě adoptovaného psa.

Zasunout: Zasunutí karty znamená, že ji umístíte pod kartu psa, jde například o karty procházka nebo výcvik. Zasunutou kartu již nesmíte nikam přesunout. Pod každého psa smíte zasunout pouze 1 kartu každého druhu, není-li na nějaké kartě, např. povaze, uvedeno jinak.

Druhy karet

Aport



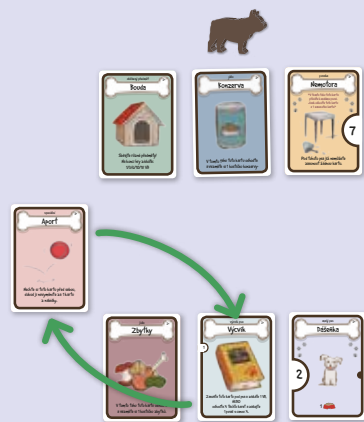
Pozor: Tato karta začíná v herní oblasti posledního hráče, kde si ji ponechá, dokud se ji ve svém tahu nerozhodne zahrát.

Zahráním karty Aport můžete tuto kartu vyměnit za jednu kartu z nabídky, bez ohledu na pozici hlídacího psa. Stejně jako ostatní karty ji můžete zahrát před nebo

poté, co si vezmete karty z nabídky. Vezměte si kartu z nabídky a poté na její původní místo položte Aport. Vyměněnou kartu získáte navíc k běžně získaným kartám v tahu a stane se tak před doplněním nabídky.

Když je Aport v nabídce, může si ji v některém tahu pomocí povelu vzít kterýkoli hráč. Jakmile si ji hráč vezme, ponechá ji ve své herní oblasti, dokud se ji nerozhodne zahrát. Na konci hry má tato karta hodnotu 0 VB.

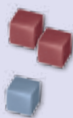
Příklad: Po získání karet z nabídky Kája zahraje Aport a vezme si z nabídky kartu výcviku.



Psi



Příklad: Pokud Bára dostane 2 porce zbytků a 1 konzervu, získá za ni hráč 5 VB. Pokud nebude zcela nakrmená, naopak 2 VB ztratí.



Jakmile získáte kartu psa, vyložte ji lícem vzhůru do své herní oblasti. Na konci hry je třeba všechny své psy nakrmit, a to jídlem znázorněným v dolní části jednotlivých karet. Pokud je pes řádně nakrmen, získáte za něj tolik VB, kolik uvádí číslo v levé části karty. Navíc získáte VB za přiložené a zasunuté karty.

Za každého psa, který není dostatečně nakrmený, přijdete o 2 VB, bez ohledu na číslo v levé části karty. Nezákáte ani žádné body za přiložené a zasunuté karty a nenakrmení psi se nepočítají pro karty kostí ani zvláštní schopnosti psů z útulku. Za jen částečné nakrmení psa nezískáte ani částečný počet VB.

Každý pes má jednu ze 3 velikostí: malý, střední, nebo velký. Velikost také představují otisky pacak

po stranách karty a můžou na ni odkazovat jiné karty.

Adopce



Získané karty adopce si ponechte v ruce, než se je během některého svého tahu rozhodnete zahrát. Když odhodíte **2 karty** adopce z ruky, vezměte si jednu z lícem vzhůru ležících karet u balíčku útulku. Adoptovaného psa poté vyložte lícem vzhůru do své herní oblasti. Psi z útulku se chovají stejně jako ostatní psi a za každého nenakrmeného z nich ztratíte 2 VB. Na konci hry se aktivuje zvláštní schopnost každého řádně nakrmeného psa z útulku. Po adopci psa z útulku ihned doplňte na prázdné místo novou kartu z odpovídajícího balíčku. Karty adopce, které vám na konci hry zůstanou v ruce, nemají žádnou hodnotu.



Procházky



Získanou kartu procházky musíte zasunout pod jednoho ze psů ve své herní oblasti. Zasunutá procházka má na konci hry hodnotu 2 VB, jak je uvedeno v malém půlkruhu v levé horní části karty. Pod každou kartou psa může být zasunuta pouze jedna procházka. Pokud do konce tahu nemůžete kartu procházky pod žádného psa zasunout, musíte ji odhodit.

Jídlo



Karty jídla slouží k nakrmení vašich partáků. Ve hře jsou 3 druhy jídla: zbytky, granule a konzervy. Jakmile si vezmete kartu jídla, ihned ji odhodte a vezměte si místo ní kostičku odpovídající barvy, kterou si necháte až do konce hry. Kostičky využijete až při krmení. Ve hře jsou také karty 2× zbytky, 2× granule a 2× konzerva, za které si vezmete 2 odpovídající kostičky. Pokud získáte žolíkovou kartu, vyměňte ji za žolíkovou (černou) kostičku, kterou můžete využít jako 1 kostičku kteréhokoli druhu.

Dostupnost karet jídla:

zbytky (běžné) → granule (neobvyklé) → konzervy (vzácné)

Kosti



Získané karty kostí si ponechte v ruce do konce hry. Pokud máte při závěrečném bodování v ruce pouze 1 kartu kosti, ztratíte 1 VB. Pokud máte 2 kosti, získáte 1 VB za každého svého plně nakrmeného psa. Pokud máte 3 či více kostí, za každého svého plně nakrmeného psa získáte 2 VB.



Výcvik



Získané karty výcviku si ponechte v ruce, než se je v některém svém tahu rozhodnete zahrát. Karty výcviku můžete použít dvěma způsoby. Kartou výcviku můžete zasunout pod některého ze svých psů, za což na konci hry získáte 1 VB, jak je uvedeno v půlkruhu v levé horní části karty. Pod každým psem může být zasunuta pouze 1 karta výcviku.

Namísto zasunutí můžete karty výcviku odhodit a získat za ně jeden z lícům vzhůru ležících povelů vyložených u balíčku povelů. Počet karet výcviku, který musíte odhodit, odpovídá ceně povelu, který chcete získat. Nově získaný povel vyložte před sebe k ostatním povelům.

Po naučení nového povelu ihned doplňte na prázdné místo novou kartu z odpovídajícího balíčku. Můžete mít neomezený počet povelů, v každém tahu ovšem můžete k získání karet

z nabídky použít pouze 1 povel.

Karty výcviku, které vám na konci hry zůstanou v ruce, nemají žádnou hodnotu.

Příklad: Míša chce získat nový povel a v ruce má 2 karty výcviku. Z dostupných karet povelů chce získat povel *Stůj*, tuto kartu přesune do své oblasti a odhodí z ruky 2 karty výcviku. Od této chvíle může Míša pro získání karet využít povel *Stůj*.



Oblíbené předměty



Získanou kartu oblíbeného předmětu si ponechte v ruce. Na konci hry získáte VB za sady různých oblíbených předmětů. Body získáte i za více sad.

Různé oblíbené předměty	1	2	3	4	5
VB	1	3	6	10	15

Příklad: Kája má na konci 1 žvýkací hračku, 2 frisbee a 2 vodítka. Má tedy jednu sadu 3 různých oblíbených předmětů, za které získá 6 VB, a druhou sadu frisbee a vodítka za 3 VB.



Povahy



Když získáte kartu povahy, řiďte se pokyny na kartě. Většinou ji musíte přiložit ke kartě psa určité velikosti. Povahu přiložíte tak, že ji umístíte lícem vzhůru nalevo od vybrané karty psa. Ke každému psovi může být přiložena pouze jedna povaha.

Nemáte-li psa správné velikosti, ke které byste povahu přiložili, musíte namísto toho dle pokynů na kartě

odhodit samotnou kartu povahy a nejspíše také jiné karty či kostičky jídla. Nemáte-li dostatek karet/kostiček k odhození, odhodte jich prostě co nejvíce.

Když je povaha přiložená ke kartě psa, platí schopnosti ve spodní části povahy, které mohou měnit jinak platná pravidla hry, např. počet zasunutých karet. Pokud je na konci hry pes s přiloženou povahou zcela nakrmen, získáte za povahu počet VB uvedený v pravé části karty.

Příklad: Miša má psa Žofi s přiloženou povahou nejlepší přítel. Může tedy pod Žofi z ruky zasunout boudu. Pokud bude na konci hry Žofi zcela nakrmená, získá za ni Miša celkem 7 VB (3 VB za Žofi, 1 VB za nejlepšího přítele, 3 VB za zasunutý oblíbený předmět).



Upřesnění karet

Psi z útulku Freya, Špagetka, Monty, Škubánek a Bella



Zasunutý oblíbený předmět se již nepočítá pro bodování sad různých oblíbených předmětů.

Psi z útulku Bóbika, Bublina, Slint Eastwood, Alik a Lassie



Povahy uvedené na kartě nemusejí být přiloženy přímo ke kartě psa, v jehož schopnosti jsou uvedeny. Musejí být pouze přiloženy ke kterémukoli z vašich psů.

Pes z útulku Fík



Karty výcviku nemusejí být zasunuty pod tímto psem, abyste za ně získali VB. Musejí být pouze zasunuty pod kterýmkoli z vašich psů. Za karty výcviku navíc získáte běžný 1 VB za zasunutí.

Psi z útulku Brita, Štaflík, Žeryk, Trojnožka



Každý z těchto psů se také počítá pro své vlastní bodování. Body získáte pouze za nakrmené psy.

Povaha Nejlepší přítel



Můžete zasunout více stejných oblíbených předmětů. Zasunutý oblíbený předmět se již nepočítá pro bodování sad různých oblíbených předmětů.

Poznámka: Za tuto povahu obvykle můžete získat mnoho VB, nepamenejte však, že byste za zasunutí oblíbené předměty mohli získat body v rámci sad.

Povaha Špindíra



Zasunutá kost se již nepočítá pro běžné bodování kostí. Obvykle toho můžete využít, obzvlášť pokud byste měli přijít o 1 VB za samostatnou kost.

Povaha Útěkář



Díky této kartě můžete zcela ignorovat požadavky na jídlo na kartě psa, k níž tuto povahu přiložíte, a stačí jej nakrmit 1 libovolnou kostičkou. Pokud musíte odhodit kartu psa, protože tuto povahu nezvládnete

přiložit, musíte také odhodit případné zasunutě a přiložené karty.

Povaha Zloděj jídla



Jelikož musíte karty jídla využít v tahu, ve kterém je získáte, musíte se rozhodnout, zda je odhodíte za kostičky jídla, nebo je zasunete pod psa s touto povahou, aniž byste za ně získali kostičky. Můžete zasunout více stejných karet jídla.

Povaha Nemotora



Pod psem, ke kterému tuto povahu přiložíte, již mohou být zasunutě karty. Ovšem od přiložení této povahy pod něj další karty zasunout nesmíte.

Povaha Zámecký pán



Zasunutě karty adopcí nemůžete použít běžným způsobem.

Povaha Ničitel



Můžete zasouvat libovolně karty (i Aport) kromě karet psů a povelů. Za více karet stejného DRUHU ovšem body nezískáte. Za zasunutě karty výcviku a procházek navíc získáte i běžný počet VB za jejich zasunutí. Pokud musíte odhodit kartu povelu, protože tuto povahu nezvládnete přiložit, NESMÍTE odhodit svůj poslední povel.

Povaha Cvičitelův mazánek



Za zasunutě karty výcviku navíc získáte běžný 1 VB za jejich zasunutí.

Povaha Průvodce



Za zasunutě karty procházek navíc získáte běžně 2 VB za jejich zasunutí.

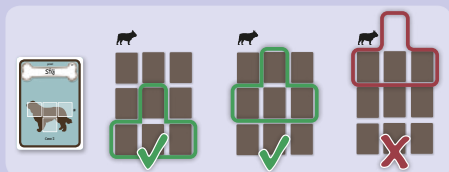
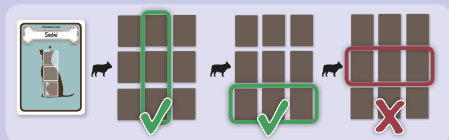
Přehled hry

Průběh tahu

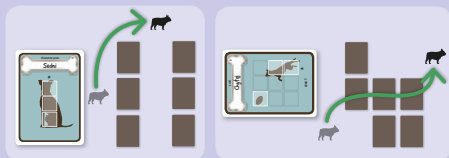
1. Můžete zahrát a zasunout karty



2. Musíte si vzít karty z nabídky



3. Můžete zahrát a zasunout další karty
4. Musíte přesunout hlídacího psa a doplnit nabídku



Připomenutí

- Neomezený počet karet v ruce
- Ihned doplňujte karty povelů a útulku
- Povelů nemůžete překlápět
- Ze sloupce/řady s hlídacím psem si můžete vzít nejvýše 1 kartu
- Dostupnost karet jídla:



(běžné)



(neobvyklé)



(vzácné)

Konec hry

- Když odhalíte kartu Konec hry, dohrajte aktuální kolo
- Nakrmení psi: získáte VB (plus přiložené a zasunuté karty)
- Nenakrmení psi: -2 VB (nebudujte přiložené a zasunuté karty)
- Obodujte oblíbené předměty a kosti v ruce

Na předchozí dvojstraně
najdete upřesnění karet