

PSÍ ŽIVOT

karetní hra

Nechce se Vám ven, protože je venku počasí, že by psa nevyhnal? Tak si užijte zábavu doma. Staňte se pánem psí smečky a soupeřte s ostatními o lákavé psí odměny.

Cíl hry

V roli vůdců psích smeček se budete snažit získat hravé či lahodné odměny. Komu se odměnami podaří jako prvnímu naplnit celou boudu (neboli získat 10 bodů), vítězí.

Obsah hry

Hra obsahuje celkem 106 karet:

88 hracích karet, z toho

60 karet psů

- 30 karet malých psích plemen (1 tlapka)
- 20 karet středních psích plemen (2 tlapky)
- 10 karet velkých psích plemen (3 tlapky)



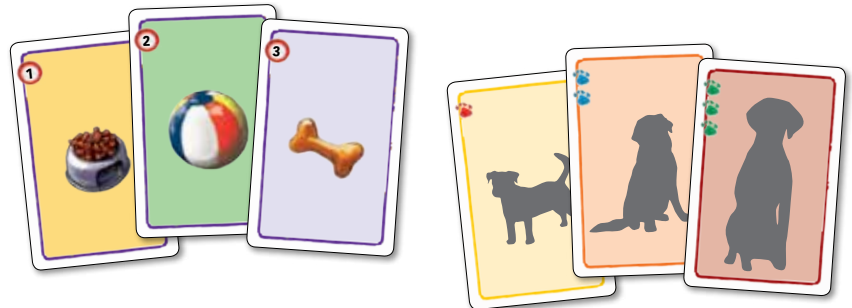
28 speciálních karet

- 6 karet „Vodítko“
- 6 karet „Stopování“
- 6 karet „Štěkot“
- 4 karty „Píšťalka“
- 4 karty „Svolej smečku!“
- 2 karty „Kočka“



15 karet odměn, z toho

- 7 karet „Miska dobrot“ (1 bod)
- 5 karet „Míč na hraní“ (2 body)
- 3 karty „Lahodná kost“ (3 body)



3 náhradní karty

Tyto 3 karty jsou pro vylepšení hry. Chybí Vám ve hře Váš chlupatý kámoš? Přidejte ho do hry. Může to být třeba i králík. 😊

Příprava hry

Ve hře jsou dva různé balíčky karet – balíček odměn (15 ks) a balíček hracích karet (88 ks). Každý z balíčků zamíchejte zvlášť.

Z balíčku hracích karet rozdejte každému hráči 6 karet. Zbytek balíčku položte na stůl lícem dolů, aby na něj všichni dobře dosáhli – bude tvořit doplňovací balíček. Vedle ponechte místo na odhazovací balíček.

Balíček karet odměn položte na stůl lícem dolů. Vrchní kartu otočte a vyložte lícem nahoru vedle balíčku. Tato karta se stává první odměnou, o kterou se bude hrát.

Průběh hry

Hra se hraje na jednotlivá kola, v každém kole se hraje o jednu kartu odměny. Libovolně určete začínajícího hráče, dále se hráči v tazích pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Kolo hry je ukončeno v okamžiku, kdy všichni hráči odehrají 4 tahy.

Tah hráče

Hráč na tahu vyloží jednu kartu z ruky před sebe na stůl. Karty se zpravidla vykládají lícem nahoru, ale **jednou za kolo** může každý hráč vyložit kartu psa na stůl **lícem dolů**, aby nechal spoluhráče trochu v nejistotě o svých úmyslech (karty před sebe na stůl vykládáte tak, aby bylo vždy zřetelné, v jakém pořadí jste je vykládali).

Hráči se střídají v tazích poté, co každý zahraje 4 karty (pozor – skutečnost, že zahrajete 4 karty, ještě neznamená, že před Vámi na stole také budou čtyři karty ležet – v důsledku efektů speciálních karet se může stát, že o nějaké vyložené karty přijdete, viz dále).

Pokud nastane situace, kdy hráč na tahu nemá již žádnou kartu, s níž by mohl hrát, hraje hráč následující v pořadí.

Výhra kola a získání odměny

Jakmile každý z hráčů odehraje svůj čtvrtý tah, otočte všechny karty ležící lícem dolů tak, aby ležely všechny lícem nahoru, a určete sílu smečky každého hráče – sečtěte počet tlapek na vyložených kartách psů.

Pokud má hráč na konci kola dva psy stejného plemene, získává **1 bod** navíc k síle své smečky.

Pokud má hráč na konci kola tři psy stejného plemene, získává **3 body** navíc k síle své smečky.

Kdo získává odměnu

Hráč s nejsilnější smečkou získává aktuálně vyloženou kartu odměny.

Získané karty odměn nechte před sebou lícem nahoru, aby bylo vždy zřejmé průběžné skóre.

V případě shodné síly více smeček se všechny dotčené smečky (*dvě či více*) ze souboje o odměnu vyloučí (*psi smečky se zajímají hlavně o sebe navzájem a odměny si přestanou všímat*) – kartu odměny získává hráč, jehož smečka je další nejsilnější v pořadí (*samotná, v případě shody se totiž opět smečky zajímají jedna o druhou a o odměnu se přestanou starat*). Nezíská-li kartu odměny nikdo, vyřadte ji ze hry.

Nové kolo

Na konci kola odhodte všechny použité karty na odhazovací balíček. Karty, které Vám zbyly v ruce, si můžete nechat do dalšího kola, nebo z nich můžete jednu či více karet také odhodit na odhazovací balíček. Poté si každý dobere z doplňovacího balíčku tolik karet, aby jich měl v ruce opět 6. Dojde-li doplňovací balíček, vytvořte nový zamícháním balíčku odhazovacího.

Doprostřed stolu vyložte další kartu odměny a začíná nové kolo. V tom začíná hráč sedící po směru hodinových ručiček vedle hráče, který začínal kolo minulé.

Použití speciálních karet

Pokud hrajete s menšími dětmi, hrajte bez speciálních karet. Až se děti naučí základní mechaniku hry, můžete speciální karty přidat.

Zahrajete-li místo karty psa speciální kartu, provedte hned její efekt a poté ji odhodte na odhazovací balíček. Speciální karty není možné vykládat lícem dolů ani jejich efekt odkládat.

„Stopování“

Váš pes jde po stopě za kořistí.

Vyberte si jednu kartu v ruce kteréhokoli spoluhráče (*aniž byste se na ni dívali*) a vezměte si ji do ruky.

„Štěkot“

Štěkání psy rozptyluje. Jeden se běží podívat, co se děje.

Vyberte jednu vyloženou kartu psa libovolného hráče (*možno i ze svojí smečky*). Může se jednat i o kartu ležící lícem dolů, nesmíte se však na ni předem dívat. Vybranou kartu odhodte na odhazovací balíček.

„Píšťalka“

Zapískáte na píšťalku a odlákáte jednoho psa z cizí smečky do své smečky.

Vyberte jednu vyloženou kartu psa kteréhokoli spoluhráče a přidejte ji do své smečky na stole. Může to být i karta ležící lícem dolů, v takovém případě si ji nesmíte po získání do své smečky prohlédnout, nechte ji nadále ležet lícem dolů. Pokud jste v tomto kole ještě nevyužil/a své možnosti zahrát kartu psa lícem dolů, stále tak můžete učinit, i když před Vámi již leží jedna či více karet lícem dolů (*získaných od jiných hráčů*).

„Svolej smečku“

Vytím přivolej do své smečky nové posily.

Doberte si z doplňovacího balíčku 3 karty do ruky.

„Kočka“

Jeden pes z každé smečky (i vlastní) vyběhne za kočkou.

Odhodte poslední vyloženou kartu psa každého hráče na odhazovací balíček (*působí i na karty ležící lícem dolů*). Nemá-li některý hráč dosud žádnou vyloženou kartu psa, efekt se ho netýká. Je-li poslední vyložený pes uvázan na vodítku (*viz karta „Vodítko“*), pak kočka odláká ze stejné smečky psa, který byl vyložen před ním.

„Vodítko“

Přivažte jednoho svého psa na vodítko.

Karta „Vodítko“ funguje jako obranná karta proti kartám s akcemi na odlákání psa „Štěkot“, „Píšťalka“ a „Kočka“. Tuto kartu lze zahrát ve chvíli, kdy se Vám snaží protihráč psa odlákat a tímto mu jeho akci zmařit. Přiložte ihned kartu vodítka ke kartě psa vyložené na stole, kterou se Vám snaží protihráč odlákat (*může to být i karta ležící lícem dolů*). Karta „Vodítko“ zůstává u psa **do konce probíhajícího kola** a tento pes je proti všem dalším akcím k odlákání imunní.

POZOR! Pokud během Vašeho tahu zahrájete kartu „Kočka“, nemůžete zároveň zahrát kartu „Vodítko“.

Karty odměn

Na kartách odměn jsou čísla, která reprezentují počet bodů, které můžete za tuto kartu získat. Miska je za 1 bod, míček za 2 body a kost je za 3 body.

Konec hry

Hra končí v kole, kdy některý z hráčů získá odměny v celkové hodnotě alespoň 10 bodů. Takový hráč se stane vítězem. Pokud dojdou všechny karty odměn, ale žádný z hráčů nezíská 10 bodů, vítězí hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

Dojde-li ke shodě, hráči se shodným počtem bodů sehrají ještě jedno kolo hry, tentokrát již jen mezi sebou, aby se určil absolutní vítěz. V této dodatečné partii platí pravidlo, že hru začíná ten z hráčů, který jako poslední získal kartu odměny.

Poděkování

VAFO PRAHA s.r.o. a Eleanor Corleone za významnou pomoc a podporu po dobu vývoje a výroby hry.