



# Марк собак

Книга правил

## Погожий день!

Маючи власну службу з вихулу собак, ви знаєте, що багатьом гавкунам не терпиться розім'яти лапи в місцевому парку. Взувайте міцні черевики й запасайтесь собачими ласощами — роботи буде вдосталь.

Ваші підопічні вилятимуть хвостами з радості, гасаючи парком собак. Репутацію найкращої служби з вихулу просто так не отримати — беріть із собою іграшки та смаколики, і побільше! Пильуйте також прогноз погоди і ваших колег-конкурентів. Ви не єдині, хто бажає привабити найгарніших тварин у свій готель, змагаючись за всезагальне визнання.

Здобуйте псячу довіру і любов, вдовольняючи потреби кожного: комусь хочеться погризти кісточку, а комусь — поприносити м'ячик. Звертайте увагу на їхні особистості й характери. Нехай вони повертаються з прогулянок щасливими — і тоді усякий собака знатиме, що вам у цій справі немає рівних!

Утім, маршрути й підопічних слід ретельно обирати, щоб заробити максимум репутації. І тоді на вас очікують лаври найуспішнішої з усіх місцевих служб із вихулу собак!



## Огляд

Гравці й гравчині грають за службу з вихулу, приваблюючи до свого готелю по 8 собак упродовж 4 раундів гри. Щораунду ви вихулюєте собак у парку — до 3 собак у кожного з вас на повідку. У парку під час вихулу можна збирати ресурси й заробляти репутацію. Наприкінці кожного раунду гравці й гравчині отримують репутацію за всіх вихуляних собак і втрачають репутацію за невихуляних собак у своєму готелі. Мета гри — заробити найбільше репутації. Репутація росте під час вихулу собак, завдяки нагородам знавця порід і виконанню цілей.



### Наука вихулу

Звертайте увагу на візки «Наука вихулу» — тут будуть корисні поради щодо стратегії та перебігу гри!



Дивіться відео з поясненнями правил:  
[games7days.com/video/dogpark](https://games7days.com/video/dogpark)



Під час гри виникають запитання?  
Долучайтеся до фейсбук-спільноти «Парку собак» (Dog Park), або тегайте @birdwoodgames у Twitter

## Над грою працювали

**Ігровий дизайн:** Лотті Гейзелл (головна дизайнерка), Джек Гейзелл

**Розроблення гри:** Лотті Гейзелл, Джек Гейзелл, Бренна Нунан, Денн Мей

**Тексти:** Лотті Гейзелл

**Ілюстрації:** Голлі Екслі, Денн Мей, Кейт Ейвері

**Дизайн графіки та складових гри:** Денн Мей

**Додатковий графічний дизайн:** Грег Мей

**Вичитка книги правил:** Брюс Флетчер

### Українська локалізація

**Головний редактор:** Володимир Янчарін

**Перекладач:** Олесь Петік

**Верстальник:** Владислав Дімаков

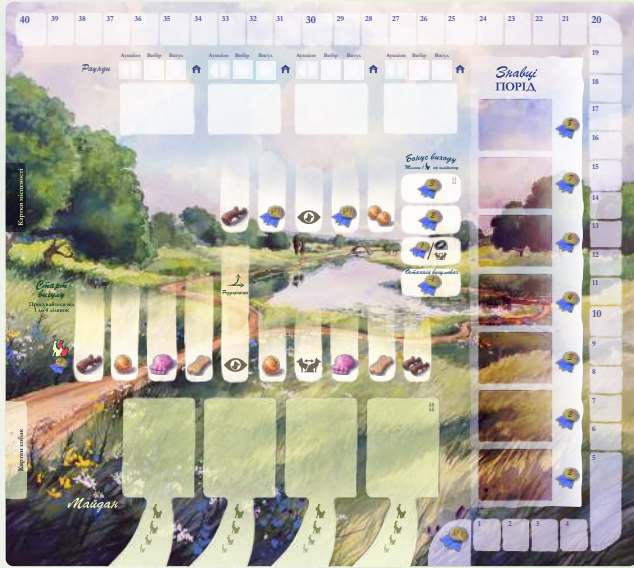
**Коректори:** Тетяна Рижикова, Степан Бобошко, Антон Мінаков

**Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:**

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» [www.games7days.com](http://www.games7days.com)  
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57



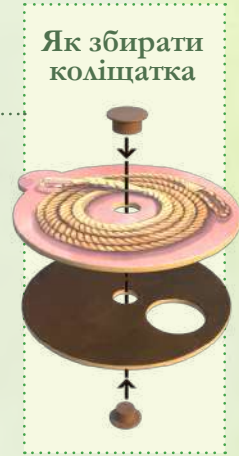
# Складові гри



1 паркове поле



4 коліщатка аукціону  
(по 1 на гравця)



Як збирати коліщатка



4 фігурки (по 1 на гравця)



4 маркери репутації  
(по 1 на гравця)



1 блокнот  
на 100 сторінок



Маркер першого вигулу



50 фішок вигулу



1 кубик  
автовигулювача



1 маркер раунду



2 фішки репутації



1 фішка скаутингу



1 фішка обміну



1 фішка блокування



4 планшети повітря  
(по 1 на гравця)



25 м'ячиків



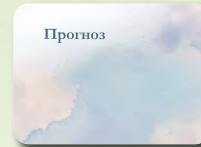
25 паличок



25 смаколиків



25 іграшок



11 карток прогнозу



7 карток знавця порід



163 картки собак



8 карток-підказок  
(4 про очки й ресурси,  
4 про послідовність раунду)



16 карток місцевості  
(8 для «Щедрого парку»,  
8 для «Обхідного маршруту»)



10 карток цілей  
(5 ускладнених, 5 звичайних)

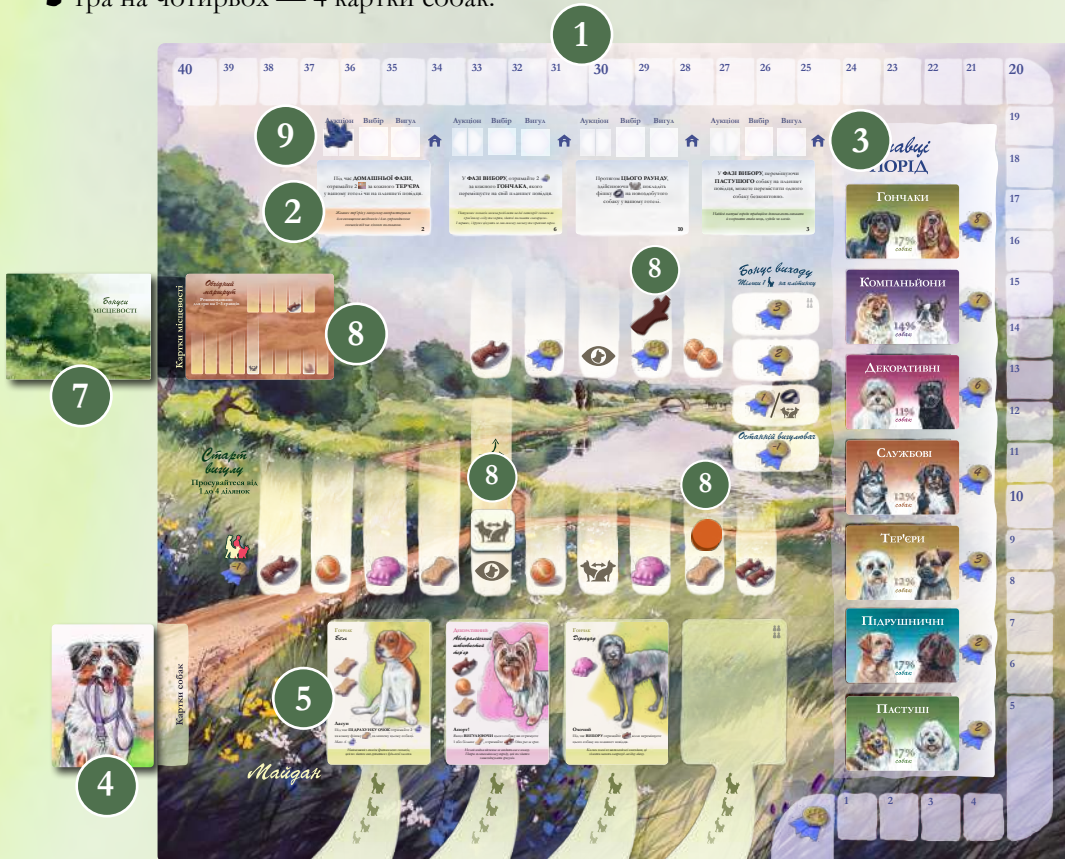


4 картки цілей для  
самостійної гри

# Підготовка поля

1. Покладіть **паркове поле** посеред столу.
2. Перетасуйте **картки прогнозу** й покладіть по одній картці горілиць у кожен з відповідних ділянок угорі паркового поля. Невикористані картки прогнозу поверніть у коробку. Менш досвідчені групи можуть грати без карток прогнозу — в такому разі залиште ці ділянки порожніми й переходьте до наступного кроку.
3. Перетасуйте **картки знавця порід** і викладіть їх по одній горілиць у відповідні ділянки з правого боку паркового поля, починаючи з верхньої.
4. Перетасуйте **картки собак**, а тоді покладіть приблизно половину колоди ліворуч від паркового поля. Решту карток поверніть у коробку.
5. Починаючи з найлівоїшої ділянки, викладіть на **Майдан** певну кількість карток собак, залежно від того, скільки вас грає:
  - самостійна гра, гра на двох, гра на трьох — 3 картки собак;
  - гра на чотирьох — 4 картки собак.

6. Покладіть **усі фішки** поряд із парковим полем, щоб усі могли дотягнутися. Ресурси в грі вважають необмеженими. Якщо протягом гри фішки закінчуються, використовуйте щось інше замість них.
  7. Виберіть та перетасуйте **картки місцевості** відповідно до того, скільки вас грає:
    - самостійна гра, гра на двох, гра на трьох — «Обхідний маршрут»;
    - гра на чотирьох — «Щедрий парк».
- Покладіть ці картки поряд із парковим полем. Невикористані картки місцевості поверніть у коробку.
8. Розкрийте верхню **картку місцевості**. Покладіть додаткові фішки на вказані ділянки паркового поля.
  9. Покладіть **маркер раунду** на найлівишу ділянку раунду вгорі паркового поля.



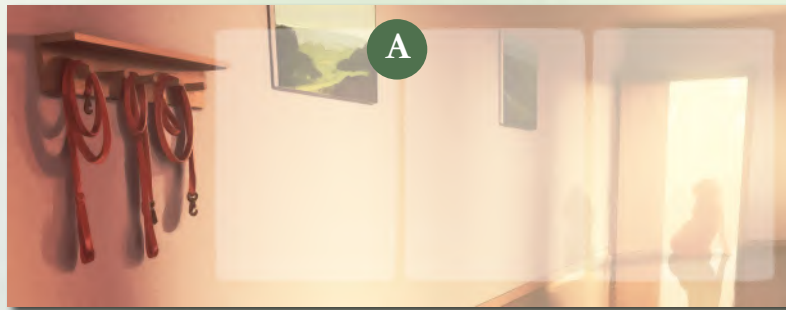
## Підготовка гравців

Кожному з вас слід обрати колір та взяти відповідні:

- А. планшет повідця;
- Б. коліщатко аукціону;
- В. фігурку;
- Г. маркер репутації (поставте всі маркери репутації на позначку 5 на парковому полі);
- Г. фішки: 2 палички, 2 м'ячики, 1 смаколик і 1 іграшку.



Б



А



В



Г



Г

Місце під планшетом повідця кожного гравця є його готелем. Залиште місце для 2 рядів по 4 картки собак.

10. Перетасуйте окремо дві колоди **карток цілей: ускладнених та звичайних**. Роздайте кожному з вас по 1 стандартній та 1 ускладненій цілі.

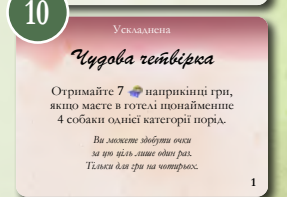
● Не використовуйте **Ціль 1** в іграх на двох або трьох.

11. Кожному з вас слід обрати по одній картці цілей. Невикористані картки цілей поверніть у коробку.

12. Роздайте кожному **картку-підказку**.

13. Випадково визначте, кому починати гру, і дайте йому / їй **маркер першого вугулу**.

**Усе готово для гри в «Парк собак»!**



Якщо вас грає **тільки двоє**, ви додатково мусите змагатися з **автовигулювачем**. Цей вигулювач застує вам дорогу й намагається забрати собі найкращих собак на Майдані. Він не отримує репутації ані на початку, ані наприкінці гри. Утім, як і гравці-люди, він забирає собак у свій готель.

Готуйтеся для гри на двох, як описано вище, а тоді покладіть поряд із парковим полем:

- одну фігурку незайнятого вами кольору;
- кубик автовигулювача.

Ця фігурка являє собою автовигулювач. Автовигулювач під час гри завжди діятиме останнім і ніколи не отримає маркер першого вугулу. Передавайте цей маркер між гравцями-людьми.

## Грові поняття

### Картки знавця порід

Репутація за картки знавця порід дістається тому чи тій, хто має найбільше собак відповідної категорії породи у своєму готелі наприкінці гри. У разі рівності, заявлена кількість очок репутації дістається кожному, хто набрав найбільшу кількість.



### Картки місцевості

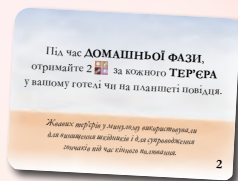
Картки місцевості щораунду додають у парк фішки-індикатори бонусів. Ці фішки липаються на полі протягом раунду — їх слід зняти в кінці домашньої фази, перед розкриттям нової картки місцевості.



Зупинившись на ділянці парку, ви отримуєте бонусні фішки так само, як і фішки, що вказані на полі. Після отримання бонусу, фішка-індикатор залишається на полі, і цей бонус можуть отримати інші. Ви можете обрати порядок, в якому отримуєте звичайні й бонусні фішки з парку.

### Картки прогнозу

4 картки прогнозу, що лежать на парковому полі, активуються по одній протягом 4 раундів. На кожній із них вказано бонуси і штрафи, які діють для всіх у грі протягом відповідного раунду. Ці картки також допомагають відслідковувати тривалість гри — наприкінці кожного раунду слід перевернути долілиць картку прогнозу, що була активна протягом цього раунду (покажчик карток прогнозу див. на стор. 14–15).



## Огляд картки собаки

**ДЕКОРАТИВНИЙ** Категорія породи  
**Австралійський шовковистий тер'єр** Назва породи

**Ціна вихулу**  
**Властивість**

**Апорт!**  
Якщо **ВИГУЛЯЮЧИ** цього собаку ви отримуєте 1 або більше [іконка], отримайте [іконка]. Один раз за крок.

*Нехай модна одягана не вводить вас в оману. Попри колімпаньонську породу, цей пес здатен знешкодити вашій репутації.*

Кожна картка собаки містить певну властивість. Кожна властивість спрацьовує в один із трьох моментів: під час вибору, під час вихулу і під час остаточного підрахунку очок (покажчик карток собак див. на стор. 14).

## Що означають зображення

**Ресурси**

1 паличка 1 м'ячик 1 смаколик 1 іграшка 1 будь-який ресурс



### 1 репутація

Витрачається на аукціонах, приносить переможні очки.



### Вихулу

Вказує на вихуляного чи вихуляваного собаку.



### Блокування

Пропустить і не враховує заблоковану ділянку парку.

### Дії



### Обмін

Обмінюйте одного собаку зі свого готелю на собаку з Майдану. Якщо не вказано інакше, скиньте всі фішки вихулу з картки, яку кладете на Майдан. На картку, що кладете в готель, фішки вихулу не кладуться. Обмін не є обов'язковим дією.



### Обмін та вихулу

Здійснить обмін, як описано вище, а тоді покладіть фішку вихулу на нового собаку у своєму готелі. Цю фішку можна покласти тільки на собаку, якого ви щойно взяли з Майдану.



### Скаутинг

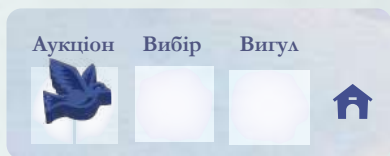
Виконуючи дію, розкрийте її покажіть іншим гравцям дві верхні картки колоди карток собак. Тепер ви можете покласти одну з цих карток замість будь-якої на Майдані. Усі скинуті картки складайте поряд із парковим полем.

# Перебіг гри

«Парк собак» триває протягом 4 раундів. Маркер раундів допомагає відстежувати перебіг гри. Кожен раунд має 4 фази: аукціон, вибір, вигул, домашня фаза.

- 1. Аукціон:** ви робите ставки у два підходи, намагаючись привабити найбажаніших собак до свого готелю.
- 2. Вибір:** ви обираєте собак, яких будете вигулювати впродовж цього раунду.
- 3. Вигул:** ви гуляєте парком.
- 4. Домашня фаза:** ви нараховуєте репутацію за вигуляних собак, втрачаєте репутацію за невігуляних, а тоді закінчуєте раунд.

## Перша фаза: аукціон



Закладайте власну репутацію, аби привабити до готелю найулюбленіших собак, зважаючи на винагороди для знавця порід, вашу картку цілі і плани ваших колег-конкурентів!

Під час цієї фази ви маєте дві нагоди перекрити пропозицію суперників і привабити бажаних собак з Майдану до свого готелю. Протягом гри всі гравці приваблять по 8 собак.

Аукціон має таку послідовність:

- 1.** Гравці вивчають картки собак на Майдані й вирішують, кого хочуть додати до свого готелю. Ваш готель — це картки, розташовані перед вами поза планшетом повідця.

- 2.** Діючи в порядку ходу (за годинниковою стрілкою), гравці таємно обирають на своєму коліщатку аукціону номер від 1 до 5, а тоді ставлять свою фігурку на паркове поле, в чергу під бажаним собакою.

- номер на коліщатку можна змінювати, поки ви не поставили фігурку в чергу;
- фігурки можна ставити в чергу під іншими фігурками.

- 3.** Щойно всі фігурки розмістилися в чергах, гравці одночасно розкривають номери на своїх коліщатках. Далі дійте за такою послідовністю:

- якщо ви не маєте суперників у черзі, відніміть від своєї репутації (перемістіть маркер на лічильнику по краю паркового поля) стільки, скільки вказали на коліщатку. Покладіть картку собаки у свій готель.
- якщо кілька з вас зробили ставки на одного собаку, перемагає той чи та, чия ставка найбільша. Цей гравець діє, як описано вище: віднімає від своєї репутації та отримує картку у свій готель. У випадку однакових ставок перемагає той чи та, чия фігурка попереду в черзі.
- гравці, чия ставка не виграла, витрачають по 1 репутації та в порядку ходу забирають по 1 собаці з-поміж тих, які залишилися.

Гравці, які мають 0 репутації, не можуть робити ставки. Решта проводить аукціон як звичайно — а після цього всі, хто має 0 репутації, в порядку ходу беруть у свій готель тих собак, що залишилися.






### Наука вигулу

Валюта на аукціоні — це ваша репутація, тому робіть ставки мудро.



## Приклад аукціону



Перший (ліловий) і другий (жовтий) гравці роблять ставку на лабратора-ретривера. Третій гравець (рожевий) робить ставку на фінського лопхунда. Після розкриття всіх ставок, третій гравець зменшує свою  на розмір ставки (2) і додає фінського лопхунда до свого готелю. Перший і другий гравці зробили однакові ставки. Оскільки перший гравець вищий у черзі, йому дістається лабратор-ретривер — і він зменшує свою  на розмір своєї ставки. Другий гравець витрачає 1 , щоб додати до свого готелю собаку, що залишився.

Коли ця послідовність виконано і всім гравцям дісталася по одному собаці, Майдан заповнюється знову. Аукціон відбувається ще один раз, і кожен гравець додає до свого готелю другого собаку за раунд. Коли у кожного гравця з'явилися по два собаки, Майдан заповнюється знову і гра переходить до фази вибору.

**В іграх на двох** автоматичний вигулювач робить ставки так само, як гравці-люди. Автовигулювач завжди ставить на того собаку, чия порода цінується найвище залежно від розміщення карток знавця порід. Якщо на Майдані кілька собак певної категорії, автовигулювач ставить на найлівішого собаку з-поміж них.

Після того як усі гравці зробили ставки, автовигулювач стає в чергу до свого обраного собаки.

Отримання собак за ставки відбувається як звичайно. Якщо на обраного автовигулювачем собаку зроблено кілька ставок, киньте кубик автовигулювача. Результат на кубіку відповідає ставці автовигулювача — порівняйте її зі ставками інших за цього собаку і продовжуйте як звичайно. Якщо всі троє гравців (обидві людини та автовигулювач) роблять ставки на одного собаку, черга діє за стандартними правилами.

Покладіть вибраного автовигулювачем собаку в готель автовигулювача — ці собаки враховуватимуться під час обліку нагород знавця порід.





## Друга фаза: вибір



Комусь хочеться гулять? Оберіть серед нетерплячих хвостиків ті, кому належить пройтися парком собак. Перевірте запас іграшок та смаколиків для ваших улюбленців і не спускайте ока з прогнозу.

Протягом цієї фази гравці вирішують, котрих собак із готелю вигуляти в парку — для цього їхні картки слід перемістити на свій планшет повідомля. Вигулювати можна до трьох собак за раунд — і тільки тих, які перебувають у вашому готелі.

### Наука вигулу



Порядок вибору також важливий. Властивості карток собак дають вам ресурси, якими можна оплатити вигул інших ваших собак у цьому раунді.

Аби перемістити картку на планшет повідомля, ви мусите:

1. Оплатити вартість вигулу собаки зі свого запасу. Відповідні фішки ресурсів поверніть у загальний запас.

- Якщо вам не вистачає якогось одного ресурсу, ви можете замінити його двома будь-якими іншими ресурсами. Обміняти два непотрібні ресурси на один потрібний можна лише тоді, коли потрібного ресурсу немає у вашому запасі.

2. Оплативши вартість вигулу собаки, покладіть на цю картку фішку вигулу.

3. Повторюйте кроки 1 і 2, поки можете додавати собак на свій планшет повідомля.

Якщо раптом сталося, що ваших ресурсів не вистачає навіть на вигул бодай одного собаки, ви пропускаєте решту раунду. Вам видається паличка і м'ячик із загального запасу — використасте їх у наступному раунді. Під час домашньої фази цього раунду ви так само втрачаєте репутацію.

## Приклад вибору



Перший гравець виклав на планшет повідомля бородасту колі, вельш-коргі-кардіген і німецького мініатюрного шпіця, заплативши 2 🍌 і 1 🍡 за колі, 1 🍌 і 1 🍡 за коргі. Не маючи 🍌 для вигулу німецького шпіця, перший гравець натомість сплачує 1 🍌 і 1 🍌. За його вигул гравець отримує 1 🍌, але це відбувається вже після розміщення собаки на планшеті.

### Наука вигулу



Собаку можна вигулювати стільки разів, скільки хочете. Але пам'ятайте, що наприкінці раунду ви втрачаєте репутацію за кожного невігуляного собаку в готелі.

**В іграх на двох** усе відбувається без змін, оскільки автовигулювач не має планшета повідомля й не обирає собак.



## Третя фаза: вигул

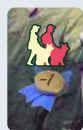


Нарешті час розім'яти ноги в парку разом із собаками! Ваші улюбленці спілкуватимуться з іншими псами та винюхуватимуть потенційних новачків у ваш готель. Оберіть маршрут і не ставайте на шляху колегам-вигулювачам!

Під час цієї фази гравці, подані фігурками, ведуть своїх собак на повідку через парк.

Першим починає той чи та, хто має маркер першого вигулу. Перемістивши свою фігурку на один крок, він чи вона передає чергу далі за стрілкою годинника. Правила переміщення такі:

- за один крок фігурка переміщується вперед від 1 до 4 ділянок;
- назад переміщуватися не можна;
- якщо ваша фігурка закінчує крок на незайнятій ділянці парку, ви отримуєте нагороду ділянки (а також бонусну нагороду картки місцевості, якщо є);
- якщо отримана нагорода дозволяє активувати властивість собаки чи собак, ви самі обираєте порядок, у якому отримуєте ресурси, репутацію та/або додаткові дії;
- якщо ваша фігурка закінчує крок на ділянці, де вже є інша фігурка, отримати нагороду ділянки і будь-які бонуси можна лише втративши 1 репутацію;
- дійшовши до роздоріжжя, ви мусите обрати верхній чи нижній шлях, і далі залишатися на ньому.



Вийшовши з парку, ви одразу отримуєте Бонус виходу. Коли в парку залишається лише один гравець, фаза вигулу закінчується. Одразу приберіть фігурку цього гравця з парку — він чи вона не отримує бонусу і втрачає 1 репутацію.

## Приклад вигулу



Ваша фішка — червона. Ви можете перемістити фігурку на 1 ділянку і отримати 1 . Перемістившись на 2 чи 3 ділянки, для отримання нагороди доведеться втратити 1 . Перемістившись на 4 ділянки, ви отримаєте нагороду, що дозволяє здійснити Скаутинг. Також на цій ділянці доступний бонус від картки місцевості — 1 .

**В іграх на двох** після кроку обох гравців-людей ви мусите кинути кубик автовигулювача і перемістити його фігурку на відповідну кількість ділянок.

Автовигулювач не отримує нагород чи бонусів і не має запасу ресурсів.

Шлях автовигулювача на роздоріжжі обирає гравець із маркером першого вигулу. На виході з парку автовигулювач займає своєю фігуркою найвищу доступну ділянку бонусу виходу (але самого бонусу не отримує).

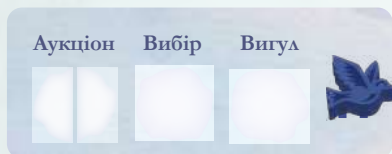
Якщо фігурка автовигулювача — остання в парку, приберіть її. Оскільки автовигулювач не слідує за репутацією, він не втрачає репутації і в цьому випадку.



### Наука вигулу

Повільніші вигулювачі мають більше нагод зібрати потрібні ресурси, але наражаються на ризик стати останніми в парку та втратити репутацію.

## Четверта фаза: домашня



Песиків вигуляно — тож тепер час усіх оглянути. Ви отримуватимете репутацію за всіх вигуляних собак, але зважайте: нетерплячість невивуляних коштуватиме вам дорогоцінної репутації.

Протягом цієї фази гравці отримують репутацію за собак на планшеті повідця. Кожному з вас треба виконати такі дії:

1. Отримати по 2 репутації за кожного собаку на планшеті повідця.
2. Втратити 1 репутацію за кожного собаку в готелі, що не має фішки вигулу.
3. Повернути всіх собак із планшета повідця до готелю.
4. Повернути фігурку з парку на планшет повідця.

Перед початком наступного раунду, слід зробити так:

1. Перегорнути долілиць діючу картку прогнозу.
2. Повернути всі фішки ресурсів за картку місцевості в загальний запас. Відкрити нову картку місцевості й розкласти відповідні бонусні фішки ресурсів.
3. Пересунути маркер раунду до наступного раунду.
4. Передати маркер першого вигулу наступному гравцеві чи гравчині за годинниковою стрілкою.

Якщо закінчується четвертий раунд, то гра переходить до підрахунку очок.

## Приклад домашньої фази

Тут перший гравець отримас 6 за вигулювання трьох собак у цьому раунді. При цьому він втратить 1 , маючи в готелі одного собаку без фішки .



### Наука вигулу

Зважайте на майбутні картки прогнозу — завдяки ним ви зможете здобути додаткові репутацію та ресурси.

В іграх на двох під час домашньої фази автовивулювач повертається до свого готелю.



## Підрахунок очок

Гра закінчується наприкінці четвертого раунду.

Перед підрахунком очок гравці можуть розподілити залишки своїх ресурсів поміж собаками, властивості яких залежать від ресурсів під час підрахунку. Для цього просто покладіть відповідні фішки на ці картки. Ресурси, розподілені по картках собак, не враховуються для інших критеріїв підрахунку.

Коли всі ресурси розподілено, порахуйте переможні очки репутації, додавши для кожного гравця:

- репутацію, зароблену на парковому полі;
- репутацію від собак із властивостями, які спрацьовують під час підрахунку очок;
- репутацію за картки знавця порід (див. стор. 6);
- репутацію за виконані картки цілей;
- по 1 репутації за кожні 5 залишкових ресурсів.

Перемагає той чи та, хто має найбільше репутації. У випадку рівності очок перемагає той чи та, чия виграна картка знавця порід цінніша. Якщо і тут зберігається рівність, то ці гравці розділяють перемогу.

**В іграх на двох**, під час підрахунку нагороди за картки знавця порід, зважайте на готель автовигулювача. Якщо автовигулювач здобуває перемогу в якійсь із категорій, гравці-люди не отримують за цю категорію жодних очок.

Якщо автовигулювач і котрийсь із гравців зібрали однакову кількість собак певної категорії, гравець-людина отримує очки репутації як звичайно.

## Картки цілей

Очки за здобуту ціль можуть бути нараховані лише один раз. Якщо сталося так, що якомусь із гравців вдалося виконати завдання двічі за одну гру, зазначена на картці ціль репутація не подвоюється.

## Правила самостійної гри

За самостійної гри ви змагаєтеся проти двох автовигулювачів. Ці автовигулювачі перешкоджатимуть вам і забиратимуть найкращих собак із Майдану. Автовигулювачі не здобувають собі репутації ані протягом, ані наприкінці гри. Але вони додають собак до своїх готелів, як гравці-люди.

**Підготуйте** гру, як звичайно, але покладіть поряд із полем дві невикористані фігурки та кубик автовигулювача.

Перед початком гри оберіть одну з карток цілей самостійної гри. Аби перемогти в самостійній грі, ви мусите виконати зазначені на картці умови. Якщо ви здобули перемогу — можете рахувати очки (див. таблицю на стор. 13).

Під час гри маркер першого вигулу завжди перебуває у вас. Ви завжди робитимете першу ставку і перший крок у парку. Порядок ходу автовигулювачів завжди залишається незмінним.

Перебіг гри йде як звичайно, за такими винятками:

### Аукціон

Автовигулювач ніколи не поставити на собаку, на якому вже є ставка іншого автовигулювача. Автовигулювач завжди ставить на того собаку, чия порода цінується найвище з доступних залежно від розміщення карток знавця порід. Якщо на Майдані кілька собак певної категорії, автовигулювач ставить на найлівішого доступного собаку з-поміж них.

Визначивши ставку на коліщатку і поставивши фігурку в чергу, зробіть таке:

- поставте першого автовигулювача в чергу до найбажанішого собаки. Тоді поставте другого автовигулювача в чергу до наступного найбажанішого собаки;
- коли фігурки автовигулювачів на місці, проведіть аукціони за кожен собаку окремо;
  - якщо проти вас немає ставок, відніміть свою ставку від репутації на парковому полі й заберіть картку собак до свого готелю;
  - якщо проти автовигулювача немає вашої ставки, перемістіть картку собаки до його готелю;

- якщо ви й автовигулювач ставите на одного собаку, кидайте кубик автовигулювача. Його ставка — результат кидка цього кубика. Порівняйте цю ставку з вашою і дійте як звичайно;

- якщо ставка автовигулювача більша за вашу, витратьте 1 репутацію і заберіть до свого готелю ту картку собаки, що залишилася.

Покладіть собак автовигулювачів у їхні готелі (визначте окремі ділянки для кожного автовигулювача). Цих собак буде враховано під час підрахунку нагород за картки знавця порід.

## Вибір

Автовигулювачі не вибирають собак.

## Вигул

Зробивши перший крок у парку, киньте кубик автовигулювача і пересуньте фігурку першого автовигулювача на відповідну кількість ділянок. Повторіть процес для другого автовигулювача, а тоді робіть ваш наступний крок.

- автовигулювачі не отримують нагород за ділянку і не збирають ресурси;
- коли автовигулювачі доходять до роздоріжжя, ви обираєте їхній подальший шлях;
- на виході з парку автовигулювач займає своєю фігуркою найвищу доступну ділянку бонусу виходу (але самого бонусу не отримує);
- якщо фігурка автовигулювача — остання в парку, приберіть її. Оскільки автовигулювач не слідує за репутацією, він не втрачає репутації і в цьому випадку.

## Домашня фраза

Фігурки автовигулювачів повертаються до своїх готелів.

## Підрахунок очок

Якщо вам **не вдалося** виконати поставлену ціль самостійної гри, ви програєте. Якщо ви виконали цю ціль, підрахуйте свої очки за стандартними правилами. Ресурси, за допомогою яких ви виконували поставлену ціль самостійної гри, **можна** використовувати під час підрахунку очок. Під час визначення нагород за картки знавця порід зважайте на таке:

- дивіться в готелі автовигулювачів. Якщо автовигулювач здобуває перемогу в якійсь із категорій, ви не отримуєте за цю категорію жодних очок;

- якщо автовигулювач і ви збрали однакову кількість собак певної категорії, ви отримуєте очки репутації як звичайно;

- якщо обидва автовигулювачі збрали однакову кількість собак певної категорії, нічого не відбувається.

Підрахуйте ваш фінальний рейтинг. Складіть до купи зірочки за картку цілі самостійної гри та зірочки за очки відповідно до таблиці нижче. Максимальна кількість здобутих зірочок — 10.

### Фінальний рейтинг

Переможні очки      Зірочки

40 і менше	-
41–47	★
48–54	★★
55–61	★★★
62+	★★★★

0–1★	Спробуймо ще раз
2★	Пошастить наступного разу
3★	Потренуймося?
4★	Ще не фаворит
5★	На рівні з рештою
6★	Заявка на перемогу
7★	Майбутня зірка
8★	Вищий клас
9★	Супервигулювач
10★	Найкращий на виставці

## Варіанти гри

**Тісно, але затишно (4 гравці):**

- під час підготовки візьміть картки місцевості «Обхідний маршрут».

**Підстраховка (будь-яка кількість гравців), рекомендовано для молодших або менш упевнених груп:**

- під час підготовки візьміть картки місцевості «Щедрий парк»;
- дайте кожному гравцеві додаткові іграшки та смаколик на початку гри.

**Перебачувана погода (будь-яка кількість гравців):**

- під час підготовки виберіть і перетасуйте картки прогнозу 8, 9, 10 і 11;
- розкладіть ці картки на парковому полі.

# Показчик

## Властивості собак

Під час **ВИБОРУ**: ви мусите оплатити вартість вигулу собаки й покласти картку на планшет повідомця, щоб активувати цю властивість.

**ЯКЩО ВИГУАЮЮЧИ**: ці властивості активуються, коли собака на планшеті повідомця, а ваша фігурка — в парку. Якщо за один крок спрацьовують кілька таких властивостей, ви вибираєте порядок спрацювання.

Під час **ПІДРАХУНКУ ОЧОК**: ці властивості активуються наприкінці гри, збільшуючи вашу репутацію.

**Любитель м'ячиків**: під час підрахунку очок ви можете покласти 🍊 на цю картку. За кожен 🍊 на цій картці ви отримуєте 1 🐾 (максимум — 6 🐾).

**Винахідливий**: перемістивши цю картку на планшет повідомця, ви можете скинути 1 🧩 і отримати не більше 1 фішки зазначеного ресурсу. Це спрацьовує тільки 1 раз за раунд — ви не можете скинути кілька 🧩, щоб отримати стільки ж фішок ресурсу.

**Охочий**: перемістивши цю картку на планшет повідомця, ви отримуєте 1 фішку зазначеного ресурсу.

**Апорт**: ця властивість активується один раз під час переміщення. Гравець ніколи не може отримати більш ніж 1 вказаний ресурс під час однієї активації одного собаки.

**Слухняний**: властивість кожного такого собаки активується лише один раз за крок. За жодних обставин ви не можете отримати більше 1 🐾 за крок від одного собаки.

**Зграйний**: якщо цей пес перебуває у вашому готелі наприкінці гри, ви отримуєте 2 🐾 за кожного собаку зазначеної категорії, включно із самим псом, чия властивість спрацьовує.

**Грайливий**: властивість кожного такого собаки активується лише один раз за крок. За жодних обставин ви не можете здійснити 🐾 більше одного разу за крок від одного собаки.

**Активний**: ви отримуєте 2 🐾 за кожну фішку 🐾 на цьому собаці. Усі фішки 🐾 на цьому собаці дозволяють вам виконувати цілі.

**Комунікабельний**: якщо цей пес перебуває у вашому готелі наприкінці гри, ви отримуєте 1 🐾 за кожну категорію порід, що є там (включно із самим псом, чия властивість спрацьовує).

**Харизматичний**: закінчивши крок на зайнятій ділянці парку, ви не втрачаєте 1 🐾, щоб отримати нагороду цієї ділянки. Ця властивість спрацьовує лише один раз за крок, навіть якщо ви вигулюєте кілька собак із такою властивістю. За жодних обставин ви не можете отримати бонус ділянки кілька разів.

**Збирач паличок**: під час підрахунку очок ви можете покласти 🍌 на цю картку. За кожну 🍌 на цій картці ви отримуєте 1 🐾 (максимум — 6 🐾).

**Іграшконосій**: під час підрахунку очок ви можете покласти 🧸 на цю картку. За кожну 🧸 на цій картці ви отримуєте 2 🐾 (максимум — 6 🐾).



**Ласун**: під час підрахунку очок ви можете покласти 🍪 на цю картку. За кожну 🍪 на цій картці ви отримуєте 2 🐾 (максимум — 6 🐾).


## Картки прогнозу


1. За кожного **підрушничного** собаку, що ви переміщуєте на планшет повідомця, ви можете здобути 1 винагороду з картки місцевості. Ви можете обрати будь-яку бонусну фішку з тих, що вказані на активній картці місцевості. Якщо ви вибрали кількох **підрушничних** собак, ви можете вибрати кілька фішок одного ресурсу. Ви не можете вибрати 🐾 або 🐾 з картки місцевості.



2. Під час домашньої фази отримайте 2 🧩 за кожного **тер'ера** у вашому готелі чи на планшеті повідомця.




3. Переміщуючи **пастушого** собаку на планшет повідця, ви можете не сплачувати вартість вигулу наступного собаки, якого вибираєте. На вашому планшеті повідця має бути вільне місце.




4. Під час домашньої фази отримайте 1  і 1  за кожного **службового** собаку в готелі чи на планшеті повідця.





5. Під час домашньої фази отримайте 3  за кожного **декоративного** собаку в готелі чи на планшеті повідця.

6. Отримайте 2  за кожного **гончака**, якого перемістите на свій планшет повідця.

7. Протягом усього раунду, якщо ви здобуєте **собаку-компаньйона** у свій готель (на аукціоні або через обмін), отримайте 1  і 1 . Візьміть ресурси одразу, щойно це станеться. Наприкінці раунду цей собака не мусить залишатися у готелі.

8. Під час домашньої фази ви втрачаєте 2 , а не 1  за кожного собаку без фішки .

9. Під час домашньої фази ви втрачаєте 0 , а не 1  за кожного собаку без фішки .

10. Протягом усього раунду, здійснюючи , покладіть фішку  на новоздобутого собаку у вашому готелі. Це стосується також  у бонусі виходу — ви кладете 2 фішки  на новоздобутого собаку.


11. Ви можете перемістити 4 картки собак на ваш планшет повідця, якщо вам вистачає ресурсів. Кладіть четверту картку праворуч від планшета. Якщо ця картка прогнозу опиняється на першому місці, поміняйте її з картою прогнозу на другий раунд.



## Картки цілей



Є два типи цілей:



**Звичайні** — цих цілей легше досягти.  
Рекомендовано для менш досвідчених гравців.



**Ускладнені** — їхнє досягнення потребує зосередженості й планування.



1. (Ускладнена). Отримайте 7  наприкінці гри, якщо маєте в готелі 4 собаки однієї категорії порід. Використовуйте ціль тільки в грі на чотирьох.


2. (Ускладнена). Отримайте 7  наприкінці гри, якщо маєте в готелі 3 різних собаки, на кожному з яких щонайменше 2 фішки .


3. (Ускладнена). Отримайте 7  наприкінці гри, якщо маєте щонайменше 10 фішок  на всіх собаках у своєму готелі. Розподіл цих фішок між собаками неважливий.



4. (Ускладнена). У грі на двох / трьох, отримайте 7  наприкінці гри, якщо ви здобули щонайменше 4 нагороди знавця порід. У грі на чотирьох, отримайте 7  наприкінці гри, якщо ви здобули щонайменше 3 нагороди знавця порід. Нагороди за рівністю собак у категорії також рахуються для цієї цілі.



5. (Ускладнена). Отримайте 7 , якщо маєте 7 собак у готелі, й на кожному щонайменше 1 .

6. (Звичайна). Отримайте 3  наприкінці гри, якщо маєте 2 собаки в готелі, на кожному з яких щонайменше 2 фішки .

7. (Звичайна). Отримайте 3  наприкінці гри, якщо маєте в готелі 3 собаки однієї категорії порід.

8. (Звичайна). Отримайте 3  наприкінці гри, якщо маєте в готелі по одному собаці щонайменше 4 різних категорій порід.

9. (Звичайна) У грі на двох / трьох, отримайте 3  наприкінці гри, якщо ви здобули щонайменше 3 нагороди знавця порід. У грі на чотирьох, отримайте 3  наприкінці гри, якщо ви здобули щонайменше 2 нагороди знавця порід. Нагороди за рівністю собак у категорії також рахуються для цієї цілі.

10. (Звичайна). Отримайте 3 , якщо маєте 6 собак у готелі, й на кожному щонайменше 1 .

## Часті запитання

**Чи можу я вигуляти одного собаку кілька разів? Чи варто щоразу класти на його картку фішки вигуду?**  
Так. Ви можете вигуляти собаку стільки разів, скільки можете оплатити вартість вигулу. Кладіть на картку нову фішку вигулу щоразу, як переміщуєте її на планшет повідця. Пам'ятайте: кожен невігуляний собака в готелі забирає у вас 1 очко репутації щораунду.

**Чи рахуються невігуляні собаки в моєму готелі для нагород знавця порід, карток прогнозу, властивостей під час підрахунку очок і цілей?**  
Так.

**Чи можу я змінити ставку під час фази аукціону?**  
Ви можете міняти ставку до моменту, поки не поставите фігурку на паркове поле, в чергу до обраного собаки. Після цього ви не можете змінити ані розмір ставки, ані обраного собаку.

**Чи може собака рахуватися більш ніж в одній властивості під час підрахунку очок? Наприклад, коли у мене є «Зграйний» і «Комунікабельний» пси в готелі.**

Так, собак можна враховувати в кількох властивостях. Наприклад, коли ваш «Зграйний» пес рахує всіх підрушничних собак, цей підрушничний собака також враховується для властивості «Комунікабельний». Ви також можете враховувати кілька властивостей «Зграйний» на різних собаках.

**Чи можу я мати в готелі різних собак з однаковими властивостями? Чи можу я їх вигулювати одночасно?**  
Так і так.

**Яка різниця між винагородою за ділянку парку і бонусними ресурсами?**  
Винагорода ділянки надрукована просто на парковому полі. Бонусні ресурси вказано на картках місцевості — вони оновлюються щораунду.

**Чи можуть дві фігурки розділити ділянку з бонусом виходу?**  
Ні, ці ділянки може займати лише одна фігурка.

**Що означає «здобути перемогу в категорії»?**  
Картки знавця порід вказують на категорії порід: підрушничні, пастуші, і т. ін. Щоб здобути перемогу в категорії, ви мусите набрати більше собак цих порід, ніж будь-який інший гравець. У випадку рівності всі гравці отримують вказану репутацію, але жоден не отримує перемоги в категорії.

**Чи може властивість «Апорт!» активувати іншу властивість «Апорт!»?**

Так. Якщо властивість «Апорт!» активує таку ж властивість іншого собаки на вашому планшеті повідця, то ви отримуете ресурс як звичайно. Але пам'ятайте: властивість «Апорт!» активується лише один раз за крок, тож давши вам ресурс одного разу, вона більше не активується, поки ви не зробите новий крок.



Щира подяка Ноа Адельману в Game Trayz за створення лотка для фішок.  
Gametrays.com



Щира подяка Денну, Бренні і Грегу в Quicksilver Studio, чия допомога виявилася визначальною у створенні «Парку собаку».



Birdwood Games видає чудові настільні ігри, які приносять радість усім гравцям і гравчиням.  
Birdwoodgames.co.uk.



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»  
www.games7days.com  
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57

Особлива подяка вам, тестувальники й тестувальниці, завдяки яким ця гра стала такою чудовою: Піт Гекл, Джозі Гекл, Джеймс Гіт, Джо Гіт, Метт Еванс, Джеймс Квірк, Марсель Колер, Ісса Елкертасс, Девід Ньютон, Кевін Елленберг, Метті Шредер, Берт Гардіман, Джо Слек, Кейті Аллард, Роберт Міллер-Райнворт, Кріс Бек, Арне Келер, Карл Клацк, Нейтан Мастерс, Іен Броклбенк, Род Керрі, Дін Моріс, Анніса Джонс, Дін Прайс, Virtual Playtesting Group і Protospiel Online.

Дякуємо Френку Весту і Дейву Кларку, що щедро поділили нам час, поділилися знаннями й підтримали.

Інформацію про собак узято з The Kennel Club (thekennelclub.org.uk) і книги The Kennel Club's Illustrated Breed Standards (London: Ebury Press, 2017).

*Будьте з нами!*

birdwoodgames.co.uk



@birdwoodgames

Підпишіться на нашу розсилку за цим покликанням:  
birdwoodgames.co.uk/newsletter

© 2023 Birdwood Games Ltd. Всі права захищено.