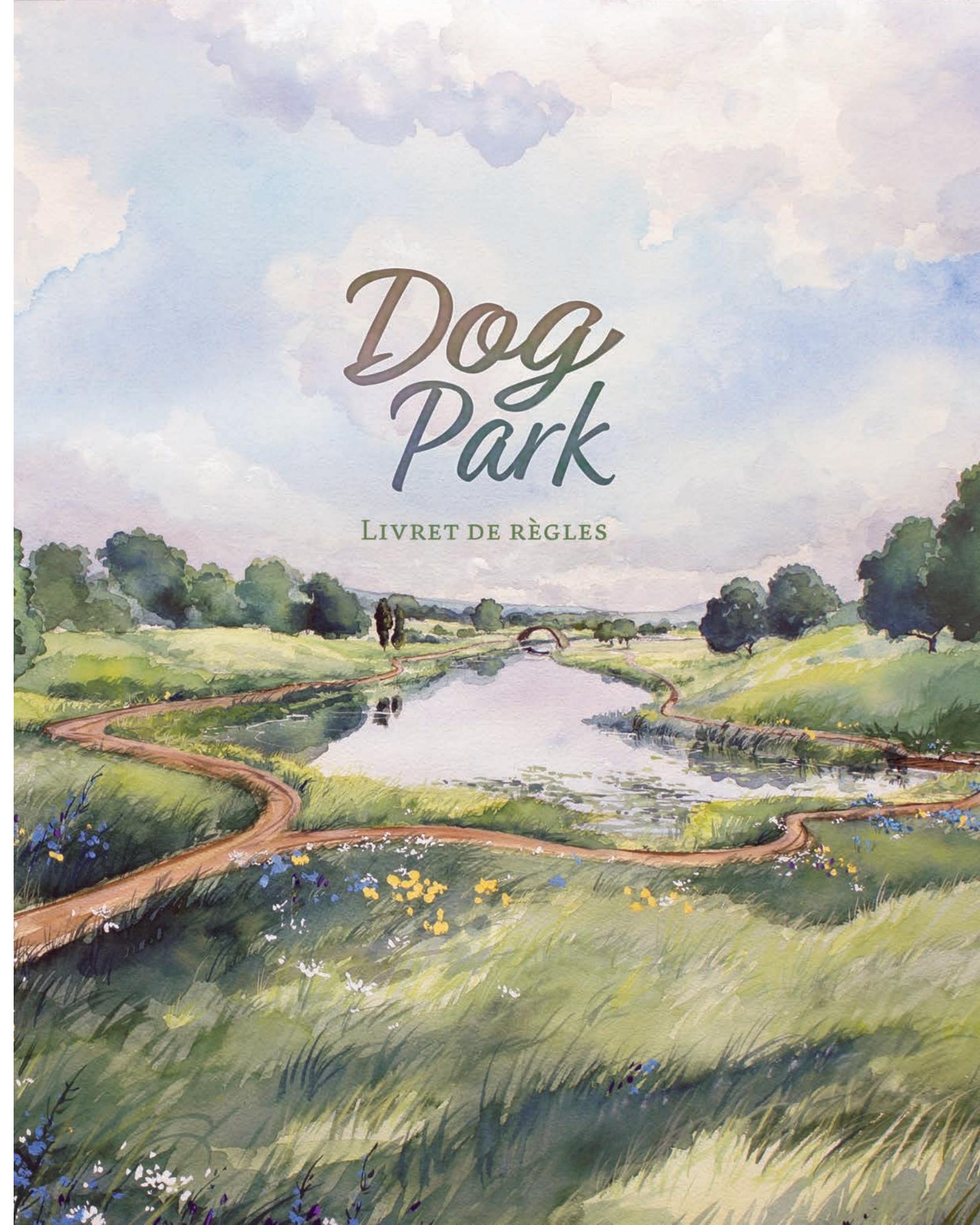


Dog Park

LIVRET DE RÈGLES



C'est une journée magnifique

Comme vous promenez souvent les chiens du coin, vous ne doutez pas que de nombreux toutous auront envie de se dégourdir les pattes. Vous feriez mieux d'enfiler vos baskets et de préparer des friandises - la journée va être bien remplie.

Vous avez décidé de faire passer un bon moment à vos chiens préférés en les sortant au parc canin. Pour acquérir la réputation de meilleur dog-sitter aux alentours, il vous faudra des friandises et des jouets en grande quantité. Vous devrez également surveiller les tendances du moment et les autres promeneurs de chiens ! Vous n'êtes pas seul à vouloir attirer les chiens les plus désirables dans votre chenil.

C'est en prêtant attention aux besoins de chaque chien que vous gagnerez leur amour : peut-être que certains aiment les friandises, tandis que d'autres préfèrent aller chercher la balle. Avec leurs caractères uniques, c'est sûr que ce ne sera pas de tout repos ! Faites en sorte que vos toutous soient heureux lors de leur promenade pour devenir le dog-sitter le plus réputé des environs.

N'oubliez pas de choisir soigneusement vos chiens et vos itinéraires de promenade afin de gagner en réputation. Comme ça, tout le quartier vous reconnaîtra comme le promeneur le plus accompli de tous !



Aperçu

Vous incarnez des promeneurs de chiens et allez recruter 8 chiens dans votre chenil en l'espace de 4 tours. À chaque tour, vous avez la possibilité de promener jusqu'à 3 de vos chiens dans le parc canin aux côtés des autres joueurs. Dans le parc, vous récupérez des ressources et gagnez en réputation. À la fin de chaque tour, votre réputation fluctuera, en fonction des chiens que vous avez promenés et de ceux qui se sont ennuyés au chenil. Le but est d'avoir le plus de réputation en fin de partie. Vous pouvez la faire augmenter en promenant vos chiens, mais aussi en gagnant des prix Expert et en atteignant votre objectif.



Sagesse du promeneur

Gardez un œil sur les encadrés Sagesse du promeneur, vous y trouverez des conseils utiles sur la stratégie et la mécanique du jeu !



Vidéo explicative en anglais :
birdwoodgames.com/dog-park



Vous avez une question au cours du jeu ?
Contactez-nous à
info@luckyduckgames.com

Crédits

Conception du jeu

Lottie Hazell (conceptrice principale)
Jack Hazell

Développement du jeu

Lottie Hazell, Jack Hazell,
Brenna Noonan et Dann May

Rédaction

Lottie Hazell

Illustrations

Holly Exley, Dann May et Kate Avery

Conception de produit et conception graphique

Dann May

Contenu graphique supplémentaire

Greg May

Relecture des règles

Bruce Fletcher, Meeple Lady

Traduction

Armelle Rapin

Relecture française

Chloé Philippe

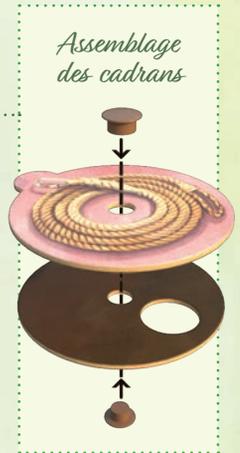
Matériel



1 plateau Parc



4 cadrans d'offre (1 par joueur)



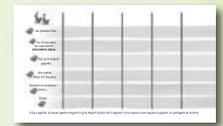
Assemblage des cadrans



4 promeneurs (1 par joueur)



4 marqueurs de réputation (1 par joueur)



1 bloc de score de 100 pages



1 jeton Premier promeneur



50 jetons Promené



1 dé Auto-promeneur



1 marqueur de tour



2 jetons Réputation



1 jeton Repérage



1 jeton Échange



1 jeton Blocage



25 jetons Balle



25 jetons Bâton



25 jetons Friandise



25 jetons Jouet



4 plateaux Chiens en laisse (1 par joueur)



11 cartes Tendance



7 cartes Expert



163 cartes Chien



8 aides de jeu (4 x Points/Ressources, 4 x Tour de jeu)



16 cartes Bonus de lieu (8 x Parc foisonnant, 8 x Parc en travaux)



10 cartes Objectif (5 x Expérimenté, 5 x Standard)

Classement Solo		Étoiles	Votre classement
Pour calculer votre classement, ajoutez la valeur en étoiles au recto de cette carte à la valeur en étoiles ci-dessous, en fonction de votre score total.		0-1 *	Il y a un os!
		2 **	Un air de chien battu
		3 ***	La queue entre les jambes
		4 ****	En cours de dressage
		5 *****	Milieu de meute
		6 *****	Sur la bonne piste
		7 *****	Vous avez du chien
		8 *****	Chef de meute
		9 *****	Super-promeneur
		10 *****	Premier prix

4 cartes Objectif Solo

Mise en place

1. Placez le **plateau Parc** au centre.
2. Mélangez les **cartes Tendance** et placez 1 carte face visible dans chacune des cases Tendance en haut du plateau Parc. Remettez les cartes Tendance restantes dans la boîte. Pour les joueurs moins expérimentés, vous pouvez choisir de jouer votre première partie sans les tendances. Dans ce cas, veuillez laisser ces cases vides et passer à l'étape suivante.
3. Mélangez les **cartes Chien**, placez environ la moitié du paquet à côté du plateau Parc. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
4. En partant de la gauche, remplissez le **Pré** avec un nombre de cartes Chien correspondant au nombre de joueurs :

- Solo, 2 joueurs, 3 joueurs : 3 chiens
- 4 joueurs : 4 chiens

5. Mélangez les **cartes Expert** et, en commençant par le haut, placez 1 carte face visible dans chacune des cases de prix Expert.

6. Placez **tous les jetons** près du plateau Parc à portée de tous les joueurs. *Il n'y a pas de limite au nombre de ressources qu'un joueur peut avoir au cours de la partie. Si l'une des ressources s'épuise, utilisez autre chose comme substitut.*

7. Sélectionnez et mélangez un paquet de **cartes Bonus de lieu** en fonction du nombre de joueurs et placez-le près du plateau Parc.

- Solo, 2 joueurs, 3 joueurs : Parc en travaux
- 4 joueurs : Parc foisonnant

Remettez le paquet inutilisé dans la boîte.

8. Révélez la première **carte Bonus de lieu**. Placez les jetons comme indiqué par la carte sur le plateau Parc.

9. Placez le **marqueur de tour** sur la piste de tours en haut du plateau.



Mise en place des joueurs

Choisissez une couleur chacun et prenez les éléments suivants dans votre couleur :

A. Plateau Chiens en laisse

B. Cadran d'offre

C. Promeneur

D. Marqueur de réputation (placez tous les marqueurs sur la cinquième case Réputation du plateau Parc)

E. 2 jetons Bâton, 2 jetons Balle, 1 jeton Friandise et 1 jeton Jouet



L'espace situé en dessous du plateau Chiens en laisse de chaque joueur correspond à son **chenil**.
Laissez assez de place pour 2 rangées de 4 cartes Chien.

10. Mélangez séparément les **cartes Objectif Standard** et les **cartes Objectif Expérimenté**.

Distribuez ensuite 1 carte Standard et 1 carte Expérimenté à chaque joueur.

- Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, ne jouez pas avec l'objectif 1

11. Chaque personne doit choisir une carte Objectif. Remettez les cartes Objectif inutilisées dans la boîte.

12. Donnez à chaque joueur une paire de **cartes Aide de jeu**.

13. Choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui le **jeton Premier promeneur**.

Vous êtes maintenant prêts à jouer à Dog Park !



Tour de jeu

Dog Park se joue en 4 tours, et chaque tour est divisé en 4 phases.

Phase 1 : Recrutement

- En 2 séries d'offres, utilisez vos points de du plateau Parc pour faire des offres afin d'ajouter certains chiens du pré à votre chenil.

Phase 2 : Sélection

- Préparez-vous à promener jusqu'à 3 chiens en payant leur coût de promenade, en les mettant sur votre plateau Chiens en laisse et en ajoutant un à chacun.

N'oubliez pas ! Si nécessaire, vous pouvez utiliser

STANDARD

Brelan

Lors du **DÉCOMPTE FINAL**, gagnez 3 si vous avez au moins 3 chiens d'un même groupe dans votre chenil, par exemple 3 CHIENS COURANTS.

Vous ne pouvez décompter cet objectif qu'une seule fois.

7

EXPIÉRIMENTÉ

Promeneur aguerrri

Lors du **DÉCOMPTE FINAL**, gagnez 7 si vous avez au moins 10 dans tout votre chenil.

3

Dans les parties à 2 joueurs, les joueurs doivent rivaliser avec un **auto-promeneur**. Cet auto-promeneur se met en travers du chemin des autres joueurs et tente d'accaparer tous les meilleurs chiens dans le pré. L'auto-promeneur ne gagne pas de réputation pendant ou à la fin de la partie. Cependant, il recrute des chiens pour son chenil comme les autres joueurs.

Pour les parties à 2 joueurs, en plus de la mise en place normale, placez les éléments suivants près du plateau Parc :

- Promeneur (n'importe quelle couleur de joueur inutilisée)
- Dé Auto-promeneur

Ces éléments seront utilisés pour représenter l'auto-promeneur. Au cours de la partie, l'auto-promeneur sera toujours le dernier joueur et ne détiendra jamais le jeton Premier promeneur. Ce jeton passera entre les 2 joueurs humains.

Bases du jeu

Prix Expert

Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes d'un groupe donné dans son chenil à la fin de la partie gagne le prix Expert pour ce groupe, ainsi que les points de réputation associés. Si plusieurs personnes sont à égalité pour un prix, tout le monde gagne la réputation indiquée.



Cartes Bonus de lieu

Les cartes Bonus de lieu ajoutent des bonus supplémentaires au parc à chaque tour. Elles restent sur le plateau pendant toute la durée du tour et sont retirées à la fin de la phase Retour à la maison avant qu'une nouvelle carte Bonus de lieu ne soit révélée.



Les bonus de lieu sont récupérés de la même manière et en supplément des récompenses de lieu normales. Ils ne sont pas retirés du plateau lorsqu'ils sont attribués. Les joueurs peuvent choisir l'ordre dans lequel ils obtiennent le bonus et la récompense.

Cartes Tendances

Les 4 cartes Tendances sur le plateau s'activent au fur et à mesure des 4 tours de la partie. Elles fournissent des avantages et des pénalités à tous les joueurs pendant le tour au cours duquel elles sont actives. Elles servent aussi de marqueur de tour, car à la fin de chaque tour, la carte Tendances du tour est retournée. (Voir l'index des cartes Tendances aux pages 14/15.)



Aperçu d'une carte Chien

AGRÈMENT
Terrier australien à poil soyeux

Va chercher !
Lors de la **PROMENADE** avec ce chien, lorsque vous gagnez 1 🍗 ou plus, gagnez 🍌.
S'active une fois par déplacement.

Ne vous laissez pas bernier par son pelage séduisant ! Malgré son air inoffensif, il sait décimer les rongeurs.

- **Groupe**
- **Race**
- **Coût de promenade**
- **Capacité**

Chaque carte Chien a une capacité. Les capacités s'activent à 3 moments différents du jeu : pendant la **SÉLECTION**, pendant la **PROMENADE** ou pendant le **DÉCOMPTE FINAL**. (Voir l'index des capacités des chiens page 14).

Références des icônes

Ressources

1 bâton

1 balle

1 friandise

1 jouet

1 de n'importe quelle ressource

1 Réputation
Utilisée pour enchérir sur les chiens, elle représente les points de victoire en fin de partie.

Promené
Indique qu'un chien est ou a été promené.

Blocage
La case bloquée du parc est ignorée.

Actions

Échange

Le joueur échange un chien de son chenil avec un chien du pré. Sauf indication contraire, tous les jetons Promené du chien qui quitte le chenil du joueur sont défaussés, et le joueur ne place pas de jeton Promené sur le nouveau chien dans son chenil. L'échange est toujours une action facultative.

Échange + Promené

Effectuez l'échange comme ci-dessus, mais le joueur place un jeton Promené sur le nouveau chien dans son chenil. Ce jeton Promené ne peut être placé que sur le nouveau chien.

Repérage

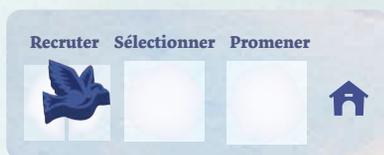
Pour réaliser un repérage, le joueur doit regarder les 2 cartes du dessus de la pioche de cartes Chien. Cette action est effectuée publiquement. Le joueur en repérage peut alors choisir de remplacer un chien du pré par une des cartes Chien dévoilées. Dans tous les cas, il défausse les 2 cartes restantes.

Aperçu de la mécanique du jeu

Dog Park se joue en 4 tours. Utilisez le marqueur de tour pour indiquer votre progression tout au long de la partie. Chaque tour est composé de 4 phases : Recrutement, Sélection, Promenade, Retour à la maison.

- 1. Recrutement :** Les joueurs rivalisent à deux reprises pour attirer leurs chiens préférés dans leur chenil.
- 2. Sélection :** Les joueurs décident quels chiens mettre en laisse pour les promener ce tour-ci.
- 3. Promenade :** Les joueurs parcourent le Parc.
- 4. Retour à la maison :** Les joueurs gagnent de la réputation pour les chiens qu'ils ont promenés et perdent de la réputation pour les chiens qu'ils n'ont pas promenés, et le tour se termine.

Phase 1 - Recrutement



Mettez votre réputation en jeu pour remplir votre chenil avec vos chiens préférés, tout en gardant un œil sur les prix Expert, sur votre objectif et sur ce que font les autres promeneurs !

Au cours de cette phase, les joueurs ont deux occasions de surpasser leurs adversaires pour recruter dans leur chenil les chiens du pré qu'ils souhaitent. À la fin de la partie, tous les joueurs auront recruté 8 chiens chacun.

Lors du Recrutement, les joueurs effectuent la séquence suivante :

1. Les joueurs observent les chiens dans le pré et décident quel chien ils souhaitent recruter dans leur chenil. Le chenil est l'espace en dessous du plateau Chiens en laisse des joueurs.

2. Dans l'ordre du tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs sélectionnent en privé une valeur allant de 1 à 5 sur leur cadran d'offre, et placent leur promeneur dans une file d'offres en dessous du chien de leur choix dans le pré.

- Les joueurs peuvent modifier la valeur sur leur cadran d'offre jusqu'à ce que leur promeneur soit placé dans une file d'offres.
- Les joueurs sont autorisés à placer leur promeneur dans une file d'offres qui contient déjà d'autres promeneurs.

3. Une fois que tous les promeneurs sont dans une file d'offres, tous les cadrans d'offre sont révélés simultanément. Il se passe alors ce qui suit :

- Si un joueur n'a pas de rival dans sa file d'offres, il paye en reculant son marqueur réputation d'autant de cases que la valeur de son offre et place le chien dans son chenil.
 - Si plusieurs joueurs ont fait une offre pour le même chien, le joueur dont l'offre est la plus élevée gagne, paye en points de réputation et obtient le chien comme ci-dessus.
- En cas d'égalité, c'est le joueur dont le promeneur est en tête dans la file d'offres qui gagne.
- Tout joueur ayant placé une offre infructueuse paye ensuite, dans l'ordre du tour, 1 réputation pour 1 des chiens restants dans le Pré.

Si un joueur a zéro réputation, il ne peut pas faire d'offre. Au lieu de cela, les autres joueurs font leur offre normalement, puis dans l'ordre du tour, les joueurs à zéro réputation sélectionnent un chien parmi les chiens restants dans le pré et le placent dans leur chenil.



Sagesse du promeneur

C'est leur réputation que les joueurs mettent en jeu pour faire des offres. Celles-ci doivent donc être faites judicieusement.



EXEMPLE DE RECRUTEMENT



CHASSE
Labrador
retriever



Amateur de friandises

Lors du DÉCISIFINAL, gagnez 2 🍌 pour chaque constante attribuée à ce chien.

6 🍌 max

C'est une des plus appréciées car il est aussi bien que d'assistance et chien-guide.

BERGER
Chien Finnois
de Laponie



Enthousiaste

Lors de la SÉLECTION, lorsque vous mettez ce chien en laisse, gagnez 🍌.

Sa tendance naturelle à conduire les troupeaux vient de son utilisation séculaire pour garder les rennes en Finlande.

La joueuse 1 (en violet) et la joueuse 2 (en jaune) ont toutes les deux fait une offre pour le Labrador Retriever, et le joueur 3 (en rouge) fait une offre pour le Chien Finnois de Laponie. Une fois que toutes les offres ont été révélées, le joueur 3 recule sa 🍌 de 2 cases et ajoute le Chien Finnois de Laponie à son chenil.

Les joueuses 1 et 2 ont toutes les deux fait une offre du même montant. Comme la joueuse 1 est en tête dans la file d'offres, elle obtient le Labrado Retriever, et recule sa 🍌 de 3 cases. La joueuse 2 doit maintenant payer 1 🍌 pour ajouter le chien restant à son chenil.

Une fois que cette séquence est terminée et que tous les joueurs ont acquis un chien, le Pré est de nouveau rempli. **Les joueurs effectuent à nouveau la séquence ci-dessus pour recruter un deuxième nouveau chien dans leur chenil.** Une fois que tous les joueurs ont recruté 2 nouveaux chiens, le Pré est à nouveau rempli et le jeu passe à la phase de sélection.

Dans les parties à 2 joueurs, l'auto-promeneur fait des offres aux côtés des autres joueurs. L'auto-promeneur fera toujours une offre pour le chien dont le groupe est le plus côté dans les prix Expert. S'il y a plusieurs chiens de ce groupe, il fera toujours une offre pour le chien le plus à gauche.

Une fois que tous les autres joueurs ont fait une offre, l'auto-promeneur est placé dans la file d'offres souhaitée.

Les offres sont résolues comme d'habitude. Si l'auto-promeneur a des rivaux, une personne lance le dé de l'auto-promeneur. Le résultat de ce lancer correspond à l'offre de l'auto-promeneur. Comparez ce résultat aux offres de tous les joueurs rivaux et résolvez la situation comme d'habitude. Dans le cas où les 3 joueurs (humains et auto-promeneur) font une offre pour le même chien, l'offre est résolue dans l'ordre de la file d'offres conformément aux règles standard.

Assurez-vous de placer le chien de l'auto-promeneur dans son chenil, car il sera pris en compte dans le cadre des prix Expert.



Phase 2 - Sélection

Quelqu'un a parlé de promenade ?

Faites des heureux en choisissant quels

chiens promener dans le parc. Assurez-vous d'avoir fait le plein des friandises et des jouets préférés de vos toutous et n'oubliez pas de garder un œil sur les Tendances.

Au cours de cette phase, les joueurs décident lesquels de leurs chiens recrutés ils vont promener dans le parc en les mettant en laisse. Les joueurs peuvent promener jusqu'à 3 chiens par tour, et ils ne peuvent promener que les chiens qui se trouvent dans leur chenil.



Sagesse du promeneur



L'ordre de sélection est important. Certains chiens génèrent des ressources au cours de cette phase, ce qui peut vous permettre de payer les coûts de promenade d'autres chiens que vous mettez en laisse ce tour-ci.

Pour mettre un chien en laisse, les joueurs doivent :

1. Payer le coût de promenade du chien en utilisant des ressources de sa réserve personnelle. Remettez les ressources payées dans la réserve générale.

- Si un joueur ne peut pas payer 1 des ressources requises, il peut payer avec 2 autres ressources à la place. Les joueurs ne peuvent utiliser l'échange de 2 contre 1 que s'ils n'ont aucun jeton de la ressource nécessaire dans leur réserve.

2. Une fois le coût de promenade d'un chien payé, le joueur doit placer un jeton Promené sur ce même Chien.

3. Recommencer jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus mettre de chiens en laisse.

Dans les rares cas où un joueur ne peut payer le coût de promenade d'aucun de ses chiens, il ne participe pas au reste du tour. Ce joueur reçoit 1 Bâton et 1 Balle à utiliser lors du tour suivant. Ce joueur perdra malgré tout de la réputation lors du Retour à la maison de ce tour.

EXEMPLE DE SÉLECTION



Le joueur 1 a mis en laisse le Collie barbu, le Welsh corgi cardigan et le Petit spitz. Après avoir payé 2 🍌 et 1 🍌 pour le Collie barbu, et 1 🍌 et 1 🍌 pour le Welsh corgi cardigan, le joueur 1 n'a plus de 🍌 pour le Petit spitz. Il choisit donc de payer 1 🍌 et 1 🍌 à la place. Le joueur 1 gagne aussi 1 🍌 en raison de la capacité du Petit spitz, mais il ne le gagne qu'après avoir mis le chien en laisse.

Sagesse du promeneur



Vous pouvez promener un chien autant de fois que vous le souhaitez. Mais rappelez-vous que vous perdrez 1 réputation par tour pour chaque chien non promené dans votre chenil.

Dans les parties à 2 joueurs, rien ne change.
L'auto-promeneur ne sélectionne pas de chiens.



Phase 3 - Promenade

Il est temps d'aller vous dégourdir les jambes avec vos chiens dans le parc. Laissez vos toutous fréquenter les autres, et cherchez de nouveaux chiens à recruter. Faites de votre mieux pour suivre votre itinéraire préféré et éviter les interférences des autres promeneurs !



Au cours de cette phase, les joueurs, représentés par leur promeneur, promènent leurs chiens en laisse dans le parc.

En commençant par le joueur ayant le jeton Premier promeneur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs se relaient pour effectuer 1 déplacement dans le parc. Les joueurs doivent obéir aux règles de déplacement suivantes :

- Les joueurs doivent déplacer leur promeneur d'au moins une et jusqu'à quatre cases.
- Les joueurs ne peuvent pas faire reculer leur promeneur.
- Si un joueur place son promeneur sur une case inoccupée, le joueur gagne la récompense de lieu et le bonus de lieu (depuis la réserve) s'il y en a un.
 - Si l'objet du lieu provoque l'activation d'une ou de plusieurs capacité(s) des chiens du joueur, alors celui-ci peut décider dans quel ordre obtenir la ou les ressource(s), la ou les réputation(s) ou effectuer la ou les action(s).
- Si un joueur place son promeneur sur une case déjà occupée par un autre promeneur, il ne peut gagner la récompense de lieu et les éventuels bonus que s'il paie 1 réputation.
- Une fois que les joueurs ont atteint l'embranchement des sentiers du parc, ils doivent choisir un itinéraire et y rester.



En quittant le parc, les joueurs obtiennent immédiatement un bonus de départ. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur dans le parc, cette phase se termine, le joueur est retiré du parc et il perd 1 réputation.

EXEMPLE DE PROMENADE



C'est au tour du joueur 1 (rouge). Il peut avancer d'une case et gagner 1 . S'il avance de 2 ou 3 cases, il devra payer 1 pour gagner la récompense de lieu. S'il avance de 4 cases, il gagnera la récompense de lieu qui lui permettra de réaliser un repérage. Il gagnera aussi le bonus de lieu, qui est de 1 .

Dans les parties à 2 joueurs, une fois que les deux joueurs humains ont avancé leur promeneur, un joueur lance les dés de l'auto-promeneur et déplace l'auto-promeneur du nombre de cases correspondant.

L'auto-promeneur ne gagne pas de récompense de lieu et ne conserve aucune ressource.

Lorsque l'auto-promeneur atteint l'embranchement des sentiers du parc, le premier Promeneur décide de son itinéraire. En quittant le parc, l'auto-promeneur est placé sur le bonus de départ disponible le plus élevé (il n'en obtient pas l'avantage).

Si l'auto-promeneur est le dernier promeneur dans le parc, il est retiré du parc.

Comme l'auto-promeneur ne compte pas ses points de réputation, il ne perd pas de réputation lorsqu'il est le dernier.



Sagesse du promeneur

Les promeneurs qui prennent leur temps ont plus de chances de récupérer les ressources souhaitées, mais ils courent également le risque d'être le dernier promeneur du parc et de perdre de la réputation pour leur retard.

Phase 4 - Retour à la maison



Vos chiens ont été promenés et il est temps de faire le point. Vous allez gagner de la réputation pour les chiens que vous avez promenés - mais attention - les chiens de votre chenil que vous n'avez pas promenés s'agitent, ce qui va vous faire perdre de la réputation.

Au cours de cette phase, les joueurs gagnent de la réputation pour les chiens qu'ils ont en laisse (ils n'en gagnent pas pour les chiens du chenil avec des jetons Promené). Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. Gagner 2 points de réputation pour chaque chien en laisse.
2. Perdre 1 point de réputation pour chaque chien sans jeton Promené dans son chenil.
3. Ramener les chiens en laisse dans son chenil.
4. Ramener son promeneur sur son plateau Chiens en laisse.

Avant le début du tour suivant, voici ce qui se passe :

1. La carte Tendance actuelle est retournée.
2. Les jetons de la carte Bonus de lieu du tour qui se termine sont remis dans la réserve générale. Une nouvelle carte Bonus de lieu est révélée et de nouveaux jetons sont placés en conséquence.
3. Le marqueur de tour est déplacé vers le tour suivant.
4. Le jeton Premier promeneur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est la fin du quatrième tour, le jeu est terminé et le décompte final commence.

EXEMPLE DE RETOUR À LA MAISON

CHASSE Epagneul Suisse
Obéissant
 Lors de la PROMENADE avec ce chien, lorsque vous gagnez 1 🍌 ou plus, gagnez 1 🐾. S'active une fois par déplacement.
Connéctivement aux autres doges, ce chien crée dans le cercle de la source d'eau de l'eau lorsqu'il travaille.

UTILITÉ Terrier de Boston
Va chercher!
 Lors de la PROMENADE avec ce chien, lorsque vous gagnez 1 🍌 ou plus, gagnez 1 🐾.
Il a été développé à Boston, aux États-Unis, en croisant un bulldogge anglais avec un terrier écossais.

UTILITÉ Bouledogue français
Chien de meute
 Lors du DÉCOMPTÉ FINAL, gagnez 2 🐾 pour chaque chien de UTILITÉ présent dans votre chenil.
C'est un animal de compagnie incroyablement populaire en raison de sa personnalité douce, parfaite d'homme.

CHASSE Cocker anglais
Chasseur de bâtons
 Lors du DÉCOMPTÉ FINAL, gagnez 1 🍌 pour chaque 🍌 restant attribué à ce chien. 6 🍌 max.
Ce chien populaire tire son nom de sa réaction initiale, qui était de chasser la bêtise (l'anglais est un anglais).

CHASSE Setter Gordon
Sociable
 Lors du DÉCOMPTÉ FINAL, gagnez 1 🍌 pour chaque groupe représenté dans votre chenil.
Il tire son nom du duc de Gordon qui a introduit la race en Écosse au château de Gordon en Écosse.

BERGER Bouvier australien
Chien de meute
 Lors du DÉCOMPTÉ FINAL, gagnez 2 🐾 pour chaque chien de BERGER présent dans votre chenil.
Parfois connu sous le nom d'Australian Heeler (le « heeler », italien), il travaille très bien dans les fermes pour les faire avancer.

Ici le joueur 1 gagne 6 🐾 pour avoir promenés 3 chiens ce tour-ci. Cependant, il perd ensuite 1 🍌 car il y a 1 chien dans son chenil qui n'a pas de 🍌.

Sagesse du promeneur

Gardez un œil sur les cartes Tendance à venir pour découvrir des moyens supplémentaires de gagner de la réputation et des ressources tout au long du jeu.

Dans les parties à 2 joueurs, l'auto-promeneur retourne dans son chenil lors du Retour à la maison.



Décompte final

La partie se termine à la fin du tour 4.

Avant de compter les points, les joueurs peuvent attribuer des ressources aux chiens ayant des capacités de DÉCOMPTE FINAL qui dépendent des ressources. Ils peuvent le faire en plaçant des ressources de leur réserve sur les cartes Chien appropriées. Une fois que les ressources d'un joueur ont été attribuées, ces ressources ne peuvent plus être comptées dans d'autres conditions de décompte.

Une fois que tous les joueurs ont attribué leurs ressources, additionnez les éléments suivants pour chaque joueur :

- Réputation du plateau Parc
- Réputation des chiens ayant des capacités de DÉCOMPTE FINAL
- Réputation des prix Expert remportés (voir page 6 pour plus d'informations)
- Réputation des cartes Objectif réussies
- 1 réputation par 5 ressources restantes

Le joueur ayant le plus de Réputation gagne. S'il y a égalité, le joueur ayant remporté le prix Expert du groupe le plus coté l'emporte. Si des joueurs sont toujours à égalité, ils partagent la victoire.

Dans les parties à 2 joueurs, lors du calcul des prix Expert, le chenil de l'auto-promeneur est pris en compte. Si l'auto-promeneur remporte une victoire décisive pour le prix Expert d'un groupe donné, aucun joueur humain ne peut revendiquer de réputation pour ce prix.

Si l'auto-promeneur est à égalité avec un joueur humain pour un prix Expert, le joueur humain à égalité reçoit la réputation comme d'habitude en cas d'égalité.

Cartes Objectif

Chaque objectif ne peut être décompté qu'une fois. Si un joueur réussit à atteindre l'objectif deux fois dans le jeu, il ne marquera qu'une seule fois la Réputation indiquée sur sa carte Objectif.

Règles du jeu Solo

Dans une partie Solo, vous devez rivaliser avec 2 auto-promeneurs. Ces auto-promeneurs se mettront en travers de votre chemin et tenteront d'accaparer tous les meilleurs chiens du pré. Les auto-promeneurs ne gagnent pas de réputation pendant ou à la fin de la partie. Cependant, ils recrutent des chiens dans leur chenil comme les autres joueurs.

La mise en place est la même. Cependant, placez le dé Auto-promeneur et 2 promeneurs de couleurs inutilisées près du plateau Parc. Ceux-ci représentent les auto-promeneurs.

Sélectionnez l'une des cartes Objectif Solo au lieu d'un objectif classique. Pour gagner la partie solo, vous devrez remplir les conditions indiquées sur votre objectif. Si vous gagnez la partie solo, vous pourrez alors calculer votre score. (Voir le tableau de décompte page 13.)

Vous conservez le jeton Premier promeneur, vous êtes toujours le premier joueur et c'est toujours vous qui commencez les offres et la promenade. L'ordre du tour des auto-promeneurs est fixe.

Jouez normalement avec les nouvelles règles suivantes :

Recrutement

Un auto-promeneur ne fera jamais d'offre pour le même chien que l'autre auto-promeneur. Les auto-promeneurs feront toujours une offre pour le chien dont le groupe est le plus coté dans les prix Expert. S'il y a plusieurs chiens de ce groupe, ils enchériront toujours sur la carte la plus à gauche.

Après avoir réglé votre cadran d'offre et placé votre promeneur, procédez comme suit :

- Placez le premier auto-promeneur dans la file d'offres souhaitée. Placez ensuite le deuxième auto-promeneur dans la file d'offres souhaitée.
- Une fois que tous les promeneurs sont dans une file d'offres, le recrutement de chaque chien est résolu un par un.
- Si vous n'avez pas de rival, payez en reculant votre marqueur Réputation sur la piste du plateau Parc. Placez ensuite le chien dans votre chenil.

- Si l'auto-promeneur n'a pas de rival, placez le chien directement dans son chenil.
- Si vous et un auto-promeneur avez fait une offre pour le même chien, lancez le dé Auto-promeneur. Le résultat de ce lancer correspond à l'offre de l'auto-promeneur. Comparez ce résultat à votre offre rivale et résolvez la situation comme d'habitude.
- Si l'auto-promeneur vous surpasse, payez 1 réputation pour le chien disponible restant et placez-le dans votre chenil.

Assurez-vous de placer les chiens des auto-promeneurs dans 2 chenils distincts (un pour chaque auto-promeneur), car ils seront pris en compte dans le cadre des prix Expert.

Sélection

Les auto-promeneurs ne sélectionnent pas de chiens.

Promenade

Une fois que vous avez fait votre entrée dans le parc, lancez le dé Auto-promeneur et déplacez le premier auto-promeneur du nombre de cases correspondant. Répétez cette opération pour le deuxième auto-promeneur avant de passer au tour suivant, et continuez dans cet ordre.

- Les auto-promeneurs ne gagnent pas de récompense de lieu, et ils ne conservent aucune ressource.
- Lorsque les auto-promeneurs atteignent l'embranchement des sentiers du parc, vous décidez de leur itinéraire.
- En quittant le parc, les auto-promeneurs sont placés sur le bonus de départ disponible le plus élevé (ils n'en obtiennent pas l'avantage).
- Si un auto-promeneur est le dernier promeneur dans le parc, il est retiré. Comme les auto-promeneurs ne comptent pas leurs points de réputation, ils ne perdent pas de réputation lorsqu'ils sortent du parc en dernier.

Retour à la maison

Les auto-promeneurs retournent dans leur chenil.

Décompte final

Si vous n'avez **pas** atteint votre objectif solo, vous perdez la partie. Si vous avez atteint votre objectif solo, vous pouvez commencer le décompte final en suivant les règles standard. Toutes les ressources

utilisées pour atteindre votre objectif solo **peuvent** être utilisées dans le décompte final.

Lors de l'attribution des prix Expert, n'oubliez pas ce qui suit :

- Les chenils des auto-promeneurs sont pris en compte. Si un auto-promeneur remporte une victoire décisive pour le prix Expert d'un groupe donné, alors vous ne pouvez pas revendiquer de réputation pour ce prix.
- Si vous êtes à égalité avec un auto-promeneur pour un prix Expert, vous recevez la réputation comme d'habitude en cas d'égalité.
- Si les deux auto-promeneurs sont à égalité pour un prix Expert, il ne se passe rien.

Pour calculer votre note, ajoutez la valeur en étoiles de votre objectif solo à la valeur en étoiles ci-dessous, en fonction de votre score total. La note maximale que vous pouvez atteindre est de 10 étoiles.

Classement Solo

Score total	Valeur en étoiles
40 et moins	-
41-47	★
48-54	★★
55-61	★★★
62+	★★★★

0-1 ★	Il y a un os !
2 ★	Un air de chien battu
3 ★	La queue entre les jambes
4 ★	En cours de dressage
5 ★	Milieu de meute
6 ★	Sur la bonne piste
7 ★	Vous avez du chien
8 ★	Chef de meute
9 ★	Super-promeneur
10 ★	Premier prix

Variantes

Parc bondé (4 joueurs)

- Lors de la mise en place, sélectionnez le paquet de cartes Bonus de lieu Parc en travaux.

Promenade tranquille (n'importe quel nombre de joueurs), recommandé pour les joueurs plus jeunes ou moins confiants

- Lors de la mise en place, sélectionnez le paquet de cartes Bonus de lieu Parc foisonnant.
- Chaque joueur commence avec un jouet et une friandise supplémentaires.

Tendances prévisibles (quel que soit le nombre de joueurs)

- Lors de la mise en place, sélectionnez et mélangez les cartes Tendance 8, 9, 10, 11.
- Placez-les dans les cases Tendance du plateau Parc.

Index

Capacités des chiens

Lors de la **SÉLECTION** : Les joueurs doivent payer le coût de promenade du chien et le mettre en laisse avant d'activer ces capacités.

Lors de la **PROMENADE** : Ces capacités s'activent lorsque le chien est en laisse et que le promeneur du joueur est dans le parc (case Départ comprise). Si un joueur a plusieurs capacités de PROMENADE qui s'activent lors d'un même déplacement, il peut décider de leur ordre d'activation.

Pendant le **DÉCOMPTE FINAL** : Ces capacités s'activent à la fin du jeu pour permettre aux joueurs de gagner davantage de réputation.

Amateur de friandises : Le joueur peut attribuer des 🍪 à ce chien juste avant le décompte final en les plaçant sur la carte. Le joueur gagne 2 🏆 pour chaque 🍪 sur ce chien, jusqu'à 6 🏆.

Amoureux de la balle : Le joueur peut attribuer des 🏀 à ce chien avant le décompte final en les plaçant sur ce chien. Le joueur gagne 1 🏆 pour chaque 🏀 sur ce chien, jusqu'à 6 🏆.

Amical : Lorsque le promeneur du joueur arrive dans un lieu qui est occupé, il n'a pas à payer 1 🏆 pour obtenir la récompense de lieu. Cette capacité s'active une fois par déplacement, même si le joueur a plusieurs chiens dotés de cette capacité : les joueurs ne gagnent jamais plus d'un jeton de récompense de lieu et de bonus éventuel.

Camarade de jeu : Cette capacité ne s'active qu'une seule fois par déplacement et par chien doté de cette capacité. Le joueur ne peut jamais effectuer plus d'1 🐾 en une seule activation d'un même chien, même si la case contient deux fois la même 🏠.

Chasseur de bâton : Le joueur peut attribuer des 🥎 à ce chien avant le décompte final en les plaçant sur ce chien. Le joueur gagne 1 🏆 pour chaque 🥎 sur ce chien, jusqu'à 6 🏆.

Chien de meute : Si ce chien est dans le chenil du joueur lors du décompte final, gagnez 2 🏆 pour chaque chien du groupe spécifié se trouvant dans son chenil. Le chien doté de cette capacité est inclus dans le décompte.

Collectionneur de jouets : le joueur peut attribuer des 🧸 à ce chien avant le décompte final en les plaçant sur ce chien. Le joueur gagne 2 🏆 pour chaque 🧸 sur ce chien, jusqu'à 6 🏆.

Enthousiaste : Lorsque le joueur met ce chien en laisse, il gagne 1 jeton de la ressource spécifiée.

Obéissant : Cette capacité ne s'active qu'une seule fois par déplacement et par chien doté de cette capacité. Le joueur ne peut jamais gagner plus d'1 🏆 en une seule activation d'un même chien, même si la case contient deux fois la même 🏠.

Petit futé : Lorsque le joueur met ce chien en laisse, il peut choisir de défausser 1 🏠 pour obtenir 1 jeton de la ressource spécifiée. Le joueur ne peut pas en défausser plusieurs pour obtenir plusieurs jetons de la ressource spécifiée.

Plein d'énergie : Le joueur gagne 2 🏆 pour chaque jeton 🏀 sur ce chien. Tout jeton 🏀 présent sur ce chien peut aussi contribuer à répondre aux exigences de la carte Objectif.

Recherche et sauvetage : Cette capacité ne s'active qu'une seule fois par déplacement et par chien doté de cette capacité.

Sociable : Si ce chien est dans le chenil d'un joueur lors du décompte final, gagnez 1 🏆 pour chaque groupe différent représenté dans son chenil. Le chien doté de cette capacité est inclus dans le décompte.

Va chercher ! : Cette capacité ne s'active qu'une seule fois par déplacement et par chien doté de cette capacité. Le joueur ne peut jamais gagner plus d'1 jeton de la ressource spécifiée en une seule activation d'un même chien, même si la case contient deux fois la même 🏠.

Cartes Tendances

1. Pour chaque chien de CHASSE que le joueur met en laisse ou qui se trouve dans son chenil,

le joueur peut gagner 1 bonus de lieu. Le joueur peut choisir n'importe lequel des bonus de lieu actuellement dans le parc. Si le joueur a plusieurs chiens de CHASSE, il peut choisir plusieurs jetons du même bonus de lieu. Il ne peut pas choisir les bonus de lieu  ou .

2. Lors de la phase Retour à la maison, le joueur obtient 2  pour chaque TERRIER dans son chenil ou en laisse.

3. Si un joueur met un chien de BERGER en laisse, alors il peut mettre le chien suivant en laisse sans payer son coût de promenade. Il doit avoir l'espace nécessaire sur son plateau Chiens en laisse.

4. Lors de la phase Retour à la maison, le joueur obtient 1  et 1  pour chaque chien de TRAVAIL dans son chenil ou en laisse.

5. Lors de la phase Retour à la maison, le joueur obtient 3  pour chaque chien d'AGRÈMENT dans son chenil ou en laisse.

6. Pour chaque chien COURANT en laisse, le joueur gagne 2 .

7. Pendant tout le tour, si le joueur place un chien d'UTILITÉ dans son chenil, lors du recrutement ou par le biais d'un échange, il gagne 1  et 1 . Cet avantage est immédiat, et le chien n'a pas besoin d'être dans le chenil du joueur à la fin du tour.

8. Lors de la phase Retour à la maison, le joueur perd 2  par chien au lieu d'1  pour les chiens sans .

9. Lors de la phase Retour à la maison, le joueur perd 0  par chien au lieu d'1  pour les chiens sans .

10. Pendant tout le tour, lorsque le joueur , il place  sur le nouveau chien dans son chenil. Cette carte est cumulable avec le bonus de départ  - un chien acquis dans ce cas arrive avec 2 .

11. Le joueur peut mettre 4 chiens en laisse lors de la sélection, s'il a les ressources pour le faire. Le 4e chien est placé à la droite du plateau Chiens en laisse. Cette carte ne peut pas être placée sur le premier emplacement Tendance. Si elle est tirée en premier, placez-la en 2e position et placez la prochaine carte Tendance en première position.

Cartes Objectif

Il existe 2 types d'objectifs :

Standard : Ceux-ci sont plus faciles à réaliser et sont recommandés pour les joueurs moins expérimentés.

Expérimenté : Il faudra davantage de concentration et de stratégie pour atteindre ces objectifs.

- **Plein d'énergie** : Si le joueur a dans son chenil 2 chiens différents qui ont chacun au moins 2  lors du décompte final, il gagne 3 .

- **Brelan** : Si le joueur a dans son chenil 3 chiens du même groupe lors du décompte final, il gagne 3 .

- **Chenil diversifié** : Si le joueur a dans son chenil au moins 1 chien de 4 groupes différents lors du décompte final, il gagne 3 . Cet objectif ne peut être rempli qu'une seule fois.

- **Collectionneur compétent** : Dans une partie à 2/3 joueurs, si le joueur a remporté au moins 3 prix Expert, il gagne 3 . Dans une partie à 4 joueurs, si le joueur a remporté au moins 2 prix Expert, il gagne 3 . Tous les prix où le joueur partage la victoire avec un autre joueur comptent pour cet objectif.

- **Pattes dégourdis** : Si le joueur a dans son chenil 6 chiens qui ont chacun au moins 1 , il gagne 3 .

- **Carré** : Si le joueur a dans son chenil 4 chiens du même groupe lors du décompte final, il obtient 7 . À utiliser uniquement dans les parties à 4 joueurs. Cet objectif ne peut être rempli qu'une seule fois.

- **Super endurance** : Si le joueur a dans son chenil 3 chiens différents qui ont chacun au moins 2  lors du décompte final, il gagne 7 .

- **Promeneur aguerri** : Si le joueur a dans son chenil au moins 10  lors du décompte final, il gagne 7 , quelle que soit la façon dont les jetons sont répartis entre les chiens.

- **Collectionneur expert** : Dans une partie à 2/3 joueurs, si le joueur a remporté au moins 4 prix Expert, il gagne 7 . Dans une partie à 4 joueurs, si le joueur a remporté au moins 3 prix Expert, il gagne 7 . Tous les prix où le joueur partage la victoire avec un autre joueur comptent pour cet objectif.

- **Chenil bien promené** : Si le joueur a dans son chenil 7 chiens qui ont chacun au moins 1 , il gagne 7 .

FAQ

Est-ce que je peux promener un chien plus d'une fois ? Est-ce que j'ajoute un nouveau jeton Promené à chaque fois ?

Oui. Vous pouvez promener un chien autant de fois que vous êtes en mesure de payer son coût de promenade. Ajoutez un nouveau jeton Promené au chien à chaque fois que vous le mettez en laisse.

N'oubliez pas : chaque chien non promené dans votre chenil vous fera perdre 1 réputation par tour.

Les chiens non promenés de mon chenil comptent-ils quand même pour les prix Expert, les cartes Tendance, les capacités de DÉCOMPTE FINAL et mon objectif ?

Oui.

Puis-je modifier mon offre au cours du recrutement ?

Un joueur peut modifier son offre jusqu'à ce qu'il place son promoteur dans une file d'offres. Après cela, il ne pourra plus modifier ni son offre ni le chien choisi.

Un chien peut-il marquer des points pour plus d'une capacité de DÉCOMPTE FINAL ? Par exemple, si un joueur a une capacité « Chien de meute » et une capacité « Sociable » dans son chenil ?

Oui, les chiens peuvent être comptés pour plusieurs capacités. Par exemple, si vous avez une capacité « Chien de meute » qui inclut les chiens de CHASSE et une capacité « Sociable », un chien de CHASSE sera compté à la fois pour la capacité « Chien de meute » et la capacité « Sociable ». Il est également permis de marquer des points pour plusieurs capacités « Chien de meute ».

Ai-je le droit d'avoir dans mon chenil plusieurs chiens dotés de la même capacité ? Puis-je tous les mettre en laisse en même temps ?

Oui et oui.

Quelle est la différence entre une récompense de lieu et un bonus de lieu ?

Les récompenses de lieu sont imprimées sur le plateau Parc. Les bonus de lieu sont des bonus supplémentaires représentés par des jetons ajoutés et retirés du parc à chaque tour.

Un joueur peut-il partager avec un autre joueur une case de bonus de départ ?

Non, ces cases sont prévues pour être occupées par un seul joueur.

Qu'entend-on par remporter une victoire « décisive » dans un prix Expert ?

Pour remporter une victoire « décisive » dans un prix Expert, le joueur doit avoir davantage de chiens du groupe correspondant que tous les autres joueurs. Le joueur ne peut pas être à égalité avec un autre joueur.

La capacité « Va chercher ! » peut-elle activer d'autres capacités « Va chercher ! » ?

Oui. Dans le cas où une capacité « Va chercher ! » obtient une ressource qui active une autre capacité « Va chercher ! » parmi les chiens en laisse du joueur, la deuxième capacité « Va chercher ! » s'active normalement. N'oubliez pas : La capacité « Va chercher ! » ne peut s'activer qu'une seule fois par déplacement, donc une fois qu'une capacité « Va chercher ! » a généré une ressource, elle ne peut pas générer d'autre ressource pendant la même activation.



Un grand merci à Noah Adelman de Game TrayzMD pour avoir créé le casier à jetons de Dog Park. GameTrayz.com



Un grand merci à Dann, Brenna et Greg de Quillsilver Studio qui ont joué un rôle déterminant dans le développement et la création de Dog Park.



Birdwood Games édite de magnifiques jeux de société qui proposent une expérience agréable à tous les joueurs. Pour en savoir plus, rendez-vous sur birdwood-games.com.

Tous nos remerciements à nos testeurs qui ont contribué à rendre ce jeu excellent : Pete Huckle, Josie Huckle, James Heath, Jo Heath, Matt Evans, James Quirk, Marcel Köhler, Issa Alkurtass, David J Newton, Kevin Ellenburg, Mattie Schraeder, Bert Hardeman, Joe Slack, Katie Allred, Robert Müller-Reinwarth, Chris Backe, Arne Kaehler, Carl Klutzke, Nathan Masters, Ian Brocklebank, Rod Currie, Dean Morris, Annisa Jones, Dean Price, et tous les membres du Virtual Playtesting Group et de Protospiel Online.

Merci également à Frank West et à Dave Clark, qui ont donné si généreusement de leur temps, de leurs connaissances et de leurs encouragements.

Les informations sur les chiens proviennent du Kennel Club (thekennelclub.org.uk) et des Illustrated Breed Standards du Kennel Club (Londres : Ebury Press, 2017). Le système de classification de la Société Centrale Canine française diffère, mais pour conserver l'équilibre du jeu, nous avons dû garder la classification du Kennel Club de Grande-Bretagne.

Restons en contact !

<https://www.luckyduckgames.com/fr>



© 2021 Birdwood Games Ltée.

© 2023 Lucky Duck Games.

Tous droits réservés.