

## **UNE VIE DE CHIEN / A DOG'S LIFE**

È la vita di un cane, e tu sei un cane randagio! L'obiettivo? Essere il primo cagnolino a seppellire 4 ossa nel tuo rifugio. Al fine di trovare le ossa, è necessario rovistare nei bidoni della spazzatura, mendicare alle porte della cucina dei ristoranti, ed in generale, comportarsi come un "cane in giro per la città". Ma ricordate, ogni cane fa per sé e la concorrenza è dura. I cani devono contrassegnare i loro territori, al fine di rallentare gli altri cani nella gara, e devono lottare coraggiosamente contro i bulli che cercano di rubare le loro ossa. E non dimenticate l'accalappiacani senza pietà! Ogni cane è molto diverso, con differenti abilità e caratteristiche della razza. Se sei un astuto barboncino o un cordiale husky, il compito non è facile, e la fortuna può cambiare ad ogni colpo di coda. Dopo tutto, è "VITA DA CANI"!

### **Componenti**

- 1 tabellone
- 6 statuine che rappresentano 6 diversi cani
- 6 carte Descrizione cane (uno per razza)
- 1 dado a 6 facce
- 6 set di 13 carte (un set per ogni cane)
- 6 segnalini della fame
- 6 Carte che indicano il rifugio
- 15 segnalini Rovistare nei rifiuti
- 30 segnalini ossa
- 12 segnalini giornali
- 48 segnalini pipì (8 di ogni colore)
- 1 Camion accalappiacani
- 1 regolamento

Numero di giocatori da 2 a 6 giocatori, età da 8 in su .

### **Scopo del Gioco**

Trova 4 ossa e seppelliscile nel tuo rifugio. Il primo cane che arriva al rifugio e seppellisce le ossa vince la partita. Per i giochi più o meno lunghi, il numero di 4 ossa può essere aumentato o diminuito.

### **Preparare il Gioco**

Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore:

1. Prende uno Carta cane a caso.
2. Prende i segnalini pipì del colore corrispondente e li mette accanto alla carta del proprio cane.
3. Piazza sulla tabella del proprio cane:
  - a. Un segnalino fame sullo spazio 4 dell'indicatore della fame
  - b. Un segnalino pipì nel primo dei due spazi Vescica (il secondo spazio rimane

vuoto per ora).

4. Prende a caso una carta del "rifugio" del cane e la mette accanto alla carta del proprio cane.

5. Prende la statuina corrispondente al proprio cane e la posiziona sul tabellone nello spazio del "rifugio" del cane del giocatore (lo stesso spazio della scheda appena ricevuta).

6. Prende il set di 13 carte, corrispondenti al proprio cane, lo mescola, e lo mette in un mazzo coperto accanto alla scheda del proprio cane. Questo è il mazzo personale di quel cane.

I segnalini ossa sono posizionati vicino al tabellone.

I segnalini giornali vengono mescolati e impilati coperti nella sezione Consegna Giornali del tabellone. Il Camion dell'accalappiacani è posizionato sullo spazio di strada vicino al "Canile". Se tra i giocatori c'è una donna, comincia il gioco (anche i cani possono comportarsi come signori di tanto in tanto!). In ogni altro caso, il giocatore più giovane inizia la partita. I giocatori a turno giocano in senso orario.

### **Le icone sulle Carte**

Cane che mescola le carte = Rimescola il tuo mazzo di carte del cane.

Cane infelice che guarda = non ottiene niente

1 pezzo di carne = vale 1 giorno di cibo.

1 carne, 1 pesce = vale 2 giorni di cibo.

1 carne, 1 pesce, 1 coscia di pollo = vale 3 giorni di cibo.

Ossa = 1 osso trovato

Sezione Fuga dal Camion dell'accalappiacani:

Testa di cane sotto una rete = Il tuo cane è catturato dall' Accalappiacani

Cane che salta attraverso la rete = Il tuo cane è sfuggito al Camion dello accalappiacani

Sezione Uscita dal Canile:

Cane dietro le sbarre = Il cane deve rimanere nel Canile

Cane che cammina al guinzaglio = Il vostro cane può lasciare il Canile

Quando una carta viene giocata e suoi effetti sono stati applicati, viene posta in una pila di scarti vicino al mazzo

### **Fasi del gioco**

Ogni giocatore, al proprio turno, esegue le seguenti azioni:

1. Spostare il segnalino fame del cane di uno spazio a sinistra.
2. Spostare ed eseguire le azioni per il proprio cane
3. Spostare il Camion dell'accalappiacani

#### **1 - Spostamento del segnalino fame del cane**

Questo segnalino indica come di recente il cane ha mangiato e, di conseguenza, come è sano. Esso è spostato di un spazio a sinistra all'inizio di ogni turno.

Se questo segnalino è già su "0" all'inizio del turno del giocatore, il cane è affamato ed esausto:

1. Il cane viene immediatamente spostato al Canile ( non c'è bisogno che sia presente il Camion dell'accalappiacani). Il giocatore muove proprio cane nel primo spazio del Canile. Essi avranno la possibilità di lasciare il Canile al turno successivo.
2. Tutte le ossa o giornali trasportati dal cane sono lasciati sullo spazio dove il cane stava riposando all'inizio del turno
3. Il turno del giocatore è finito.

## 2 - Azioni dei cani

Ogni cane può eseguire una serie di azioni, come mostrato nella scheda del proprio cane. Ogni azione eseguita da un cane utilizza un punto azione. Un giocatore non è tenuto ad usare tutti i propri punti azione disponibili nel turno, ma i punti azione non spesi in quel turno non possono essere riportati a turni successivi. Un cane può trasportare fino a, ma mai più di, due oggetti alla volta.

**Muoversi di uno spazio** Un cane può muoversi in uno spazio adiacente al suo spazio corrente (condivisione di una parte comune, non in diagonale). Ogni spazio di movimento costa 1 punto azione. Un cane può muoversi attraverso uno spazio occupato da un altro cane o dal Camion dell'accalappiacani, ma non può mai terminare la propria mossa in uno spazio occupato. Due statue non possono rimanere nello stesso spazio. La direzione verso cui è rivolta la statua del cane non ha alcuna importanza nel gioco. Gli spazi di partenza, gli edifici, i ristoranti, ecc sono considerati come spazi, e richiedono 1 punto azione per entrare, e un altro punto azione per andarsene. Un cane può entrare in un edificio solo da dove indicato accanto al palazzo da una freccia (blu per il chiosco dei giornali, verde per ingressi di consegna, rosso per i ristoranti, e uno bianco per lo spazio di partenza). I cani possono lasciare un edificio da una direzione diversa quella utilizzata per entrare (Un cane può quindi entrare nel chiosco dei giornali da uno spazio, e lasciarlo attraverso un altro). Un cane non può entrare nel Canile (volontariamente in ogni caso), né nello spazio di partenza di un avversario. Un cane non può muoversi in uno spazio che viene occupato sia dal cane di un avversario che dal segnalino pipì dell'avversario.

**Cerca in una Pattumiera** Se il cane è in uno spazio contenente un bidone della spazzatura che non è stato rovistato (non è coperto con un segnalino di ricerca), il cane può cercare nel bidone della spazzatura. Scavare tra la spazzatura costa un punto azione. Il giocatore prende la prima carta dal proprio mazzo e consulta la sezione bidone dell'immondizia della carta:

- Se la carta indica che il cane trova un osso, il giocatore prende un segnalino osso e lo posiziona su di uno spazio di trasporto vuoto sulla tabella del cane del giocatore. Se non c'è uno spazio libero, il giocatore non può prendere il segnalino, e il risultato è come se il cane non aveva trovato niente

- Se il cane trova cibo, il segnalino fame del cane è spostato a destra di tanti giorni a seconda di quanto cibo è stato trovato. Nessun cane può comunque tenere un valore di oltre 4 giorni di cibo. Il giocatore prende poi un segnalino di ricerca bidone dell'immondizia, e lo piazza sulla pattumiera.

**Abbandonare un osso o un giornale** In qualsiasi momento durante la fase di azione, un cane può lasciar cadere un osso o un giornale dal suo spazio di trasporto sul tabellone. Questo costa un punto azione. Il segnalino dell'oggetto verrà collocato sul tabellone nello spazio attuale del cane. Un segnalino giornale è sempre posto coperto, in modo che gli altri cani non possano vedere l'indirizzo di consegna. I giornali non possono essere lasciati cadere nello spazio edicola. D'altra parte, non vi è limite al numero di segnalini di osso o di giornale che possono essere rilasciati in uno spazio sulla scheda.

**Raccogliere un osso o un giornale** Se un cane è in uno spazio con un segnalino osso, il giocatore può raccogliere l'osso e posizionarlo su uno spazio vuoto sulla scheda del cane. Questo costa un punto azione.

Se un cane è in uno spazio con un segnalino giornale, il giocatore può prendere il segnalino giornale, guardare il numero di consegna, quindi posizionarlo con il numero coperto su uno spazio libero di trasporto sulla scheda del cane. Questo costa anche un punto azione.

**Seppellire un osso** Se un cane è nel suo spazio di partenza, e sta trasportando uno o più ossa, le ossa possono essere sepolte al costo di un punto azione per ogni osso. Il segnalino osso dal cane è posto sulla parte superiore della scheda spazio di partenza. Un osso sepolto è perfettamente sicuro, e non può essere preso da un altro cane, né dissotterrato dal suo proprietario.

**Mendicare per l'alimentazione** Se il cane è in un ristorante, può provare a mendicare per il cibo al costo di un punto azione. Il giocatore pesca una carta dal proprio mazzo, e guarda la sezione "Ristorante":

- Se la carta indica che il cane trova un osso, il giocatore prende un segnalino osso e lo mette su uno spazio vuoto di trasporto sulla scheda cane del giocatore. Se non vi è uno spazio libero, il giocatore non può prendere il segnalino e il risultato viene considerato come se il cane non avesse trovato nulla.

- Se il cane trova cibo, il segnalino fame del cane è spostato a destra a seconda del valore di quanti giorni di cibo è stato trovato. Nessun cane può tuttavia conservare un valore di oltre 4 giorni di cibo. Un cane non può mendicare più di una volta per turno nello stesso ristorante.

**Bere da una fontana** Se il cane è in uno spazio fontana, esso può bere spendendo un punto azione. In questo caso, il cane riempie la sua "vescica" (i due spazi sulla sua scheda.) Ogni cane ha solo 8 segnalini pipì. Un cane con due segnalini già sulla sua scheda non può bere (la sua vescica è già piena).

**Pipì su un lampione** Se il cane sta in uno spazio con un lampione, può far pipì

sul lampione al costo di un punto azione. Il giocatore prende un segnalino pipì dalla vescica del cane, e lo mette sullo spazio lampione. Se non ci sono segnalini pipì nella vescica del cane, questa azione è impossibile.

**Prendere un un giornale dal chiosco** Se un cane è in edicola, può abbaiare per chiedere un giornale da consegnare. E costa un punto azione per abbaiare. Il cane riceve poi un giornale da consegnare ad una casa. Il giocatore prende un segnalino di giornale a caso dalla apposita sezione del tabellone. Il numero coperto sul retro del segnalino indica l'indirizzo a cui consegnare il giornale. Il segnalino è posizionato sullo spazio di trasporto del cane, coperto, in modo che gli altri giocatori non possano vedere l'indirizzo. Se il cane non ha spazi disponibili, non può chiedere un giornale.

**Consegnare un giornale** Se un cane è sullo spazio per il quale ha il giornale, può consegnare il giornale spendendo un punto azione. Il giocatore gira il segnalino e lo restituisce alla sezione "Giornale" del tabellone, mescolandolo con tutti gli altri segnalini. Il giocatore allora gira la prima carta del mazzo, e guarda la sezione "Giornale", per vedere che tipo di premio è attribuito (ricompense sono le ossa, e alimenti, proprio come nella ricerca in un bidone della spazzatura).

**Attaccare un cane avversario** Un cane può attaccare solo durante il suo turno. Se il cane di un avversario è in uno spazio adiacente al vostro cane, si può attaccare il cane dell'avversario e tentare di afferrare qualunque cosa l'altro cane stia portando. Al fine di attaccare, il cane spende un punto azione. I giocatori coinvolti nella lotta (attaccante e difensore) girano ciascuno la prima carta del proprio mazzo e verificano la sezione "Attack". Quello che ottiene il maggior numero di artigli è il vincitore del combattimento. Il perdente muove il suo cane al primo spazio del Canile (senza spendere un punto azione.)

Tutti gli oggetti nello spazio di trasporto del perdente sono lasciati sul tabellone nello spazio occupato dal perdente. Se l'attaccante è il vincitore, esso può muovere (per un punto azione) sullo spazio e raccogliere (1 punto azione per oggetto) uno qualsiasi degli oggetti scartati. Se l'attaccante perde il suo turno è finito. Un cane in una strada può attaccare un cane in un edificio e viceversa, ma solo attraverso le frecce che permettono l'ingresso nel palazzo. Se le unghie sono uguali, non accade nulla. Il giocatore può attaccare di nuovo in questo turno a spese di un altro punto di azione.

**Annusare un lampione** Se un cane sceglie di entrare in uno spazio occupato da un segnalino pipì di un altro cane, la fase azione del turno di quel cane finisce immediatamente. Il cane spende il resto dei suoi punti azione annusando il lampione, e il giocatore passa alla terza fase del proprio turno, "spostare il camion dell'accalappiacani ". Al turno successivo, se la vescica del cane non è vuota, può far pipì sul lampione. In questo caso, il segnalino pipì del cane avversario è rimosso dal tabellone e restituito all'avversario.

**Mescolare il mazzo** Quando un giocatore pesca la "Carta Shuffling Dog", quel giocatore rimescola tutte le 13 carte per iniziare un nuovo mazzo. Il giocatore gira la prima carta del mazzo nuovo per vedere i risultati dell'azione. Ad un giocatore sfortunato potrebbe essere necessario mischiare il mazzo un paio di volte prima di vedere il risultato di un'azione.

### **3 - Spostare il Camion dell'accalappiacani**

Dopo che un giocatore esegue tutte le azioni per il proprio cane, il giocatore tira un dado per spostare il Camion dell'accalappiacani. Questo camion è quindi mosso da tutti i giocatori ad ogni turno. Un giocatore il cui cane è nel Canile non sposta il camion. Il camion dell'accalappiacani è spostato di tanti spazi quanti indicati sul dado. L'orientamento del camion è molto importante. Quando il movimento del camion è finito, la freccia nella parte anteriore del camion viene posizionata puntando verso l'ultimo spazio occupato. Nelle mosse successive, il camion non può spostarsi nello spazio occupato per ultimo, né tornare indietro durante il movimento. Ad un bivio, il camion può percorrere qualsiasi strada, tranne quella appena lasciata (scelta da chi conduce lo spostamento del camion). Il camion non può entrare negli edifici o spazi di partenza. Il camion può passare sia attraverso o terminare la propria mossa su uno spazio occupato da un cane, ma un camion deve sempre utilizzare il suo movimento totale.

**La cattura di un cane** Se il camion dell'accalappiacani finisce il suo movimento in uno spazio occupato da un cane, il cane è trascinato via al Canile (ponendolo sullo spazio uno della tabella canile). Muovere immediatamente il cane al primo spazio del Canile. Il cane lascia dietro di sé le ossa o giornali che trasportava nel suo spazio originario.

**Sfuggire dalla accalappiacani** Se il camion dell'accalappiacani finisce che il suo movimento su uno spazio adiacente ad un cane, (sia in strada o un edificio), il cane deve cercare di nascondersi per sfuggire all'accalappiacani. (Uno spazio edificio è adiacente ad una strada, se vi è una freccia sulla strada che consente l'ingresso in un edificio.) Il giocatore gira la prima carta del mazzo, e controlla la sezione "Spazio accalappiacani".

Se mostra un cane triste in una rete, il cane viene catturato e posto sul primo spazio del Canile.

Se mostra un cane che fa uno strappo in una rete, il cane si nasconde con successo. L'effetto del Camion dell'accalappiacani viene applicato solo quando e dove il veicolo termina il suo movimento. Nulla accade a un cane che passa sopra un camion. I cani sono sempre al sicuro dall'accalappiacani mentre sono nel loro spazio di partenza.

**Lasciare il Canile** Un cane nel canile non può fare nulla se non aspettare che qualcuno lo liberi. I cani del canile non diventano affamati, non spostare il segnalino fame da dove lasciato all'inizio del turno. Basta girare la prima carta

del mazzo. Verificare la sezione " Uscire dal Canile" della carta:

- Se mostra un cane che corre , il cane lascia il Canile. La statua cane viene spostata dalla tabella Canile alla costruzione Canile sul tabellone, ed il suo segnalino di fame viene spostato a 2 (anche se era originariamente più alto, dopo tutto, nel Canile i cani sono nutriti, ma non molto bene). Il cane può immediatamente fare un normale turno azione.

- Se mostra un cane in carcere, il cane rimane imprigionato, ma avanza il cane al "secondo spazio Turno" sulla tabella Canile. All'inizio del prossimo turno, il cane gira due carte, e lascia la prigione se tutte e due le carte mostrano un cane che corre

All'inizio del terzo giro, il giocatore gira 3 carte. All'inizio del quarto giro, il cane lascia il Canile automaticamente senza dover girare le carte.

### **Trash Day**

Quando un giocatore pone l'ultimo segnalino ricerca nella spazzatura sul tabellone, avviene il giorno della spazzatura. La gente del paese produce nuova immondizia. Tutti i segnalini ricerca di immondizia, fatta eccezione per l'ultimo posizionato, vengono rimossi dal tabellone.

### **Variante**

Se il tempo è limitato, i giocatori possono giocare per una certa quantità di tempo. Il giocatore con il maggior numero di ossa sepolte nel proprio spazio di partenza quando il tempo è scaduto vince la partita. Se due giocatori sono pari continuano il loro turno fino a quando uno seppellisce un osso.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48