

DOG LOVERTM

David Short



LIVRO DE REGRAS





Um jogo de David Short

Inspirado pelo jogo Cat Lady™ criado por Josh Wood

Para 2-4 Jogadores, de 14 anos ou mais

Créditos

Design: David Short

Diretor de Projeto: Nicolas Bongiu

Produção: David Lepore

Líder de Desenvolvimento: John Goodenough

Direção de Arte: David Short

Ilustrações: Caravan Studio

Design Gráfico: Kalissa Fitzgerald

Edição: Neil Kimball

Tradução: Cristiano Cuty

Revisão: Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira

Design Brasileiro: Cristiano Cuty

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

Agradecimentos do Autor

Sua esposa, Eileen, pelo seu amor infinito, suporte e encorajamento na sua empreitada. Você está em outro nível! Seus filhos, Kaia e Micah, por fazê-lo sorrir. Sua cadela Daisy por espalhar amor incondicional. Sua família e amigos pela alegria que lhe trazem. Seu grupo de jogo local F5, pelas risadas e suporte. E, especialmente, ao grupo de design JumpStart pelos playtests e comentários.

E a todos que jogaram este jogo, obrigado por permitir que este jogo esteja em sua mesa. Que ele seja uma boa desculpa para reunir amigos e família ao redor de uma mesa para momentos de alegria.

Visão Geral do Jogo

Como tantas pessoas, desde a realeza até seu vizinho da porta ao lado, os jogadores são amantes de cães compartilhando a alegria de cachorros adoráveis.

Durante a partida, você estará buscando cartas, coletando ossos e reunindo comida para seus adoráveis cães. Você irá resgatá-los do abrigo, treiná-los com novos truques e valorizar suas características únicas.

O jogador que cuidar melhor de seus amados cães marcará mais pontos de vitória e vencerá a partida!

Componentes

Seu *Dog Lover* deve incluir os seguintes componentes. Caso contrário, contate-nos através do e-mail sac@conclaveweb.com.br, para suporte.

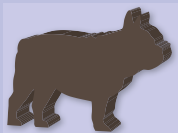
- 1 Marcador de Cão Vigia
- 1 carta "Buscar"
- 1 carta "Fim da Partida"
- 1 Bloco de Pontuação
- 5 Truques Padrão (com Truques Especiais no verso)
- 11 cartas de Truques de Cão
- 15 cartas de Abrigo de Resgate
- 60 cubos de Comida
 - 5 curingas - pretos
 - 15 enlatados - azuis
 - 20 rações secas - beges
 - 20 restos de comida - bordô
- 120 cartas de Jogo

©2021 Alderac Entertainment Group Dog Lover and all related marks are ™, © e ® Alderac Entertainment Group, Inc.
Distribuído no Brasil Por Conclave Editora

Todos os Direitos Reservados. Impresso no Brasil. Atenção: Risco de Asfixia! Partes pequenas. Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos.

Visite nosso website: www.conclaveweb.com.br Perguntas? sac@conclaveweb.com.br

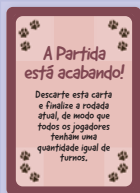




1 Marcador de Cão Vigia



1 carta "Buscar"



1 carta "Fim da Partida"



1 Bloco de Pontuação



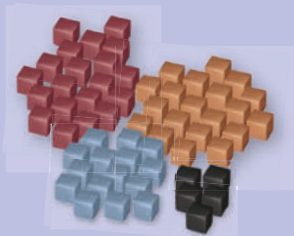
5 Truques Padrão
(com Truques Especiais
no verso)



11 cartas de Truques de Cão



15 cartas de Abrigo de Resgate



60 cubos de Comida

(20 restos de comida - bordô, 20 rações secas - beges, 15 enlatados - azuis, 5 curingas - pretos)



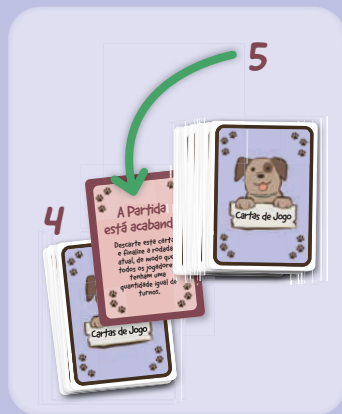
120 Cartas de Jogo

Anatomia das Cartas



Preparação

1. Embaralhe as cartas de Truques Padrão e distribua 1 para cada jogador com o truque padrão virado para cima. Devolva as restantes para a caixa. Se esta for uma das suas primeiras partidas, mantenha o truque padrão virado para cima, caso contrário você pode virá-lo para o lado do Truque Especial. Esta carta é conhecida como seu truque inicial e permanecerá na sua área de jogo à sua frente durante toda a partida.
2. As cartas de jogo formam o baralho principal. Este baralho terá quantidades diferentes de cartas dependendo da quantidade de jogadores:
 - 2 jogadores: remova todas as cartas com o número 3+ e 4+ no canto superior direito e devolva-as para a caixa.
 - 3 jogadores: remova todas as cartas com o número 4+ no canto superior direito e devolva-as para a caixa.
 - 4 jogadores: nenhuma carta é removida.
3. Após formar o baralho principal, separe as cartas de Cão deste baralho. Como indicado no topo destas cartas, as cartas de Cão vêm em 3 tamanhos: pequeno, médio e grande. Embaralhe todas estas cartas de Cão e distribua 1 virada para cima para cada jogador. Cada jogador coloca sua carta de Cão virada para cima em sua área de jogo ao lado de sua carta de truque inicial. Devolva as cartas de Cão restantes para o baralho principal.
4. Embaralhe o baralho principal virado para baixo. Certifique-se de embaralhar completamente com as cartas de Cão devolvidas. Crie uma pilha de cartas viradas para baixo, conforme a quantidade de jogadores:
 - 2 jogadores: 7 cartas
 - 3 jogadores: 11 cartas
 - 4 jogadores: 15 cartas
5. Coloque a carta de Fim da Partida no topo dessa pilha de cartas. Em seguida, coloque o resto do baralho principal sobre a carta de Fim da Partida para criar um único baralho. Distribua 9 cartas viradas para cima no centro da área de jogo para formar uma grade de 3x3.
6. Embaralhe as cartas de Truques de Cão viradas para baixo e distribua 3 viradas para cima próximo à grade de cartas de Jogo.
7. Embaralhe as cartas de Abrigo de Resgate viradas para baixo e distribua 3 viradas para cima próximo às cartas de Truques de Cão.
8. Separe os cubos de Comida por tipo e coloque-os próximos à grade de cartas de Jogo.



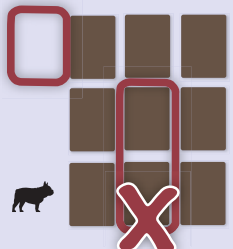
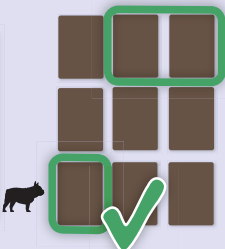
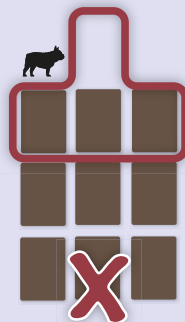
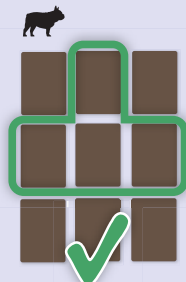
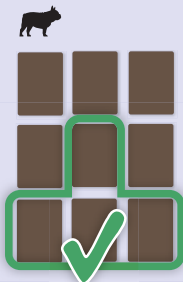
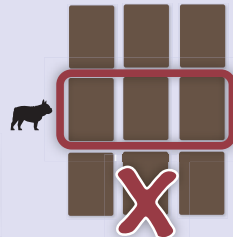
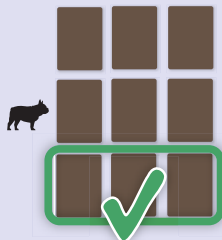
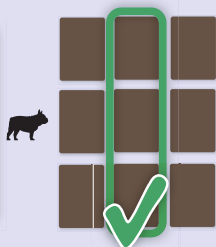
9. Defina o jogador inicial aleatoriamente, ou aquele que tiver mais cães na vida real será o jogador inicial. Este jogador pega o bloco de pontuação como um lembrete de quem começou a partida.
10. O jogador sentado no sentido anti-horário ao jogador inicial pega o Cão Vigia e o coloca ao lado de uma das linhas ou colunas na grade. Este jogador também pega a carta Buscar e a coloca virada para cima em sua área de jogo.
11. Agora jogador inicial está pronto para fazer a primeira jogada!



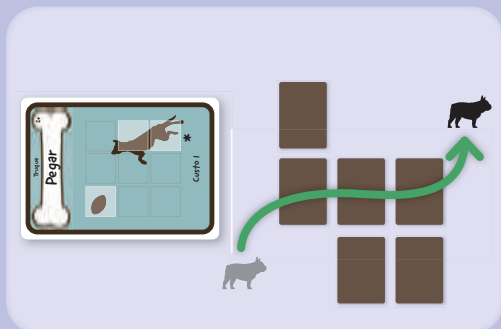
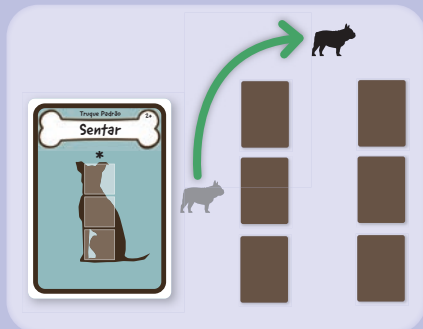
Como Jogar

A partida é jogada por várias rodadas. A cada rodada, em sentido horário, cada jogador jogará um turno, começando pelo jogador inicial. Durante seu turno, você deve coletar cartas da grade de cartas de Jogo, usando qualquer 1 Truque de Cão que possua. No início, você possui apenas o truque inicial, mas ao longo da partida você pode acumular mais. Note que você nunca gasta seus truques de cão. Ao contrário, você os mantém durante toda a partida e os usa repetidamente. Gire sua carta escolhida de Truque de Cão e a posicione em qualquer lugar **dentro** da grade para representar as cartas que você deseja pegar. Você não pode espelhar sua carta de Truque, apenas girá-la e/ou deslocá-la.

Importante: ao pegar cartas da grade, você não pode pegar mais de 1 carta da linha ou coluna ao lado da qual o Cão Vigia está posicionado.



Após coletar cartas da grade, verifique o * na carta de Truque de Cão que você usou. Mova o Cão Vigia para aquele local na grade.



Durante seu turno, antes e/ou depois de coletar cartas da grade, você pode jogar quaisquer cartas que desejar da sua mão em qualquer ordem (veja *Tipos de Cartas*). Se você coletou cartas da grade e terminou de jogar cartas da sua mão, encerre seu turno reabastecendo a grade com novas cartas de Jogo do baralho principal, viradas para cima. Quaisquer espaços vazios na grade 3x3 devem ser preenchidos da esquerda para a direita, de cima para baixo. Então, é a vez do próximo jogador em sentido horário. Os jogadores continuam realizando seus turnos até o final da partida.

Exemplo: no turno de Micah, o Cão Vigia está na linha central, então ele não pode pegar mais de 1 carta daquela linha (destaque vermelho). Micah usa seu Truque de Cão Sentar para pegar 3 cartas (destaque verde). Ele coloca Annabelle à sua frente, descarta a Ração Seca para pegar o cubo bege correspondente, e coleta a Adoção para sua mão.

Todos os espaços vazios são reabastecidos do baralho e o Cão Vigia é colocado no topo da coluna central, seguindo o asterisco (*) em sua carta de Truque Sentar.



Fim da Partida

Ao reabastecer a grade, se a carta de Fim da Partida for sacada, isso indica que é a última rodada. Descarte a carta de Fim da Partida e termine de reabastecer a grade com as cartas de Jogo que estavam abaixo dela. Ao final desta rodada, quando todos os jogadores tiverem tido um número igual de turnos, a partida termina. Use uma folha do bloco de pontuação para somar os pontos de vitória (PV) provenientes de cães, cães resgatados, coisas favoritas e ossos de cada jogador. O jogador com mais PVs vence a partida! Se dois ou mais jogadores estiverem empatados, o jogador empatado que tiver mais cães alimentados é o vencedor. Se persistir empate, o jogador empatado que tiver mais cães resgatados alimentados é o vencedor. Se ainda houver empate, o jogador empatado que vencer a próxima partida de Dog Lover é o vencedor.

Exemplo: esta é a área de jogo de Kaia no final da partida. Ela anota no bloco de pontuação seus PVs para cada um de seus cães. Em seguida, ela revela e marca pontos pelas Coisas Favoritas e Ossos que possui na mão. Kaia faz 33 PVs e vence!

Name	Micah	Kaia			
Dogs	13 4	18 6			
	8 -2	-2			
	9				
	32	22			
Things	0	9			
Bones	-1	2			
Total	31	33			



18 PVs



-2 PVs



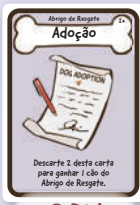
6 PVs



6 PVs



3 PVs



0 PV



2 PVs

Glossário

Anexado: refere-se a 2 cartas sendo unidas, como um cão e uma característica, por exemplo. Uma vez anexada, uma carta não pode ser movida para outro lugar.

Mão: refere-se às cartas que você segura em sua mão. Quaisquer cartas mantidas na mão podem ser mantidas ocultas de todos os outros jogadores até que você decida jogá-las. Não há limite para a quantidade de cartas que você pode ter na sua mão.

Em seu turno: significa a qualquer momento entre ganhar a carta e o final imediato daquele turno. Isso quer dizer que você pode ganhar uma carta Passear sem ter um cão disponível para colocá-la embaixo, depois adotar um cão resgatado e, finalmente, colocar Passear embaixo do cão que você acabou de resgatar.

Colocar embaixo: refere-se a todas as cartas colocadas embaixo de um cão, como Passear e Adestramento. Uma vez colocada embaixo, uma carta não pode ser movida para outro lugar. Você só pode colocar 1 carta de cada tipo embaixo de cada cão, a menos que indicado de outra forma como em algumas cartas de Características.

Tipos de Cartas

Buscar



Importante: a carta *Buscar* inicia a partida virada para cima na área de jogo do último jogador. Ele a mantém em sua área de jogo até decidir jogá-la.

Jogar uma carta *Buscar* permite que você a troque por 1 das cartas na grade, ignorando o Cão Vigia. Como todas as cartas que você joga, isso pode ser feito antes ou depois de coletar cartas da grade. Pegue a carta escolhida da grade e então coloque sua carta *Buscar* na mesma posição da carta escolhida. Isso é feito além de quaisquer cartas que você possa ter coletado durante seu turno, e acontece antes da grade ser reabastecida.

Uma vez que a carta *Buscar* esteja na grade, ela pode ser coletada como qualquer outra carta na grade por qualquer jogador em um turno futuro. Cada vez que for coletada, ela permanece virada para cima na área de jogo daquele jogador até que ele decida jogá-la. A carta *Buscar* na sua área de jogo não vale pontos no final da partida.

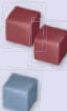
Exemplo: depois de coletar cartas da grade, Kaia joga sua carta *Buscar* para pegar a carta de *Adestramento* que resta na grade.



Cães



Exemplo: se Boris está alimentado com 2 restos e 1 comida enlatada, o jogador ganha 5 PVs. Caso não esteja completamente alimentado, o jogador perde 2 PVs.



Quando você coleta uma carta de Cão, coloque-a virada para cima na área de jogo à sua frente. Ao final da partida, todos os seus cães precisam estar alimentados, representado pelo(s) símbolo(s) de comida na parte inferior da carta. Se um cão estiver totalmente alimentado, você ganha PVs igual ao número no lado esquerdo da carta. Além disso, você pontua quaisquer cartas anexadas a ele e colocadas embaixo dele.

Se um cão não estiver totalmente alimentado, você perde 2 PVs, independentemente do número no lado esquerdo da carta. Infelizmente, você também não pontua quaisquer cartas anexadas ou colocadas embaixo de um cão

não alimentado. Não há pontos parciais por alimentar um cão parcialmente.

Os cães vêm em 3 tamanhos: pequeno, médio e grande. Estes tamanhos são representados pelas pegadas de pata nos cantos e podem ser referenciados por outras cartas.

Adoção

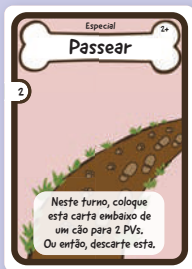


Quando você coleta cartas de Adoção, as mantém em sua mão até que decida jogá-las em um de seus turnos. Resgatar cães do Abrigo requer que você descarte 2 cartas de Adoção de sua mão para resgatar um dos cães virados para cima próximo do baralho de Abrigo de Resgate. Coloque este cão recém-resgatado virado para cima à sua frente. Cães resgatados são como cartas de Cão regulares e devem estar totalmente alimentados ao final da partida ou você perde 2 PVs. Se um cão resgatado estiver totalmente alimentado ao final da partida, sua habilidade especial é

ativada. Depois que um cão for resgatado, revele uma nova carta de Abrigo de Resgate. Cartas de Adoção restantes na sua mão ao final da partida não valem pontos.



Passear



Quando você coleta uma carta Passear, você deve colocá-la embaixo de um dos seus cães em sua área de jogo. Ao fazê-lo, aquela carta Passear valerá 2 PVs ao final da partida, conforme indicado pelo pequeno símbolo de PV no canto superior esquerdo da carta. Cada cão pode ter apenas 1 Passear colocado embaixo dele. Se você não puder colocá-la embaixo de um dos seus cães até o final de seu turno, então você deve descartá-la.

Comida



Cartas de Comida são necessárias para alimentar seus cães ao final da partida. Existem três tipos de comida: restos de comida, ração seca e comida enlatada. Quando você coleta uma carta de Comida, você a descarta para pegar um cubo de comida daquela cor, o qual você mantém até o final da partida. Também existem cartas de Comida x2. Quando você coleta uma dessas cartas, você pega 2 cubos de Comida daquela cor. Se você coletar uma carta de Comida Curinga, você deve descartá-la e pegar um cubo curinga (preto). Curingas podem ser usados como

Disponibilidade das cartas de comida:

Restos (Comum) → Ração seca (Incomum) → Enlatada (Rara)

qualquer tipo de comida (restos de comida, ração seca e comida enlatada).

Ossos



Quando você coleta uma carta de Osso, mantenha-a na sua mão até o final da partida. Ao final, se você tiver apenas 1 Osso, você perde 1 PV. Se você tiver 2 Ossos, você ganha 1 PV para cada um dos seus cães totalmente alimentados. Se você tiver 3 ou mais Ossos, você ganha 2 PVs para cada um dos seus cães totalmente alimentados.



Adestramento



As cartas de Adestramento que você coleta permanecem em sua mão até você decidir jogá-las em um de seus turnos. Existem duas maneiras de usar cartas de Adestramento. Primeiro, você pode colocá-la embaixo de um dos seus cães na sua área de jogo. Se o fizer, aquela carta de Adestramento valerá 1 PV ao final da partida, conforme indicado pelo pequeno símbolo de PV no canto superior esquerdo da carta. Cada cão pode ter apenas 1 carta de Adestramento.

Em vez de colocá-la embaixo, você pode ganhar novos truques de cão, descartando cartas de Adestramento da sua mão para ganhar uma das cartas de Truques de Cão viradas para cima do baralho de Truques de Cão. O número de cartas de Adestramento que você deve descartar é igual ao custo do truque de cão escolhido. Coloque o truque de cão recém-adquirido virado para

cima à sua frente ao lado dos seus outros truques de cão.

Exemplo: Micah quer ganhar um novo truque de cão e tem 2 cartas de Adestramento. Ele olha os truques de cão disponíveis virados para cima e quer ganhar Implorar, mas é muito caro (3). Em vez disso, ele escolhe ganhar Junto, colocando o truque de cão na sua área de jogo e descartando suas 2 cartas de Adestramento. De agora em diante, Micah pode usar Junto para pegar cartas da grade.



Após pegar um novo truque de cão, revele uma nova carta do baralho de Truques de Cão. Você pode possuir truques de cão ilimitados; no entanto, você só pode usar 1 Truque de Cão por turno para coletar cartas da grade. Cartas de Adestramento restantes na sua mão não valem pontos ao final da partida.



Coisas Favoritas



As cartas de Coisas Favoritas que você coleta permanecem na sua mão até o final da partida. Ao final, você ganha PV com base na quantidade de coisas favoritas **diferentes** que você tem. Você pode pontuar por múltiplos conjuntos.

Coisas Favoritas Únicas	1	2	3	4	5
PV	1	3	6	10	15

Exemplo: Kaia termina a partida com 1 Mordedor, 2 Frisbees e 2 coleiras. Kaia tem um conjunto de 3 Coisas Favoritas únicas, que vale 6 PVs, e um segundo conjunto de Frisbee e coleira, valendo 3 PVs.



Características



Ao coletar uma carta de Característica, faça o que é instruído nela, geralmente anexando-a a um cão de um tamanho específico. Para anexar uma característica, coloque a carta virada para cima à esquerda do cão ao qual ela se anexa. Cada cão pode ter apenas 1 carta de Característica anexada a ele.

Se você não tiver o cão apropriado para anexar, siga as instruções na característica para descartá-la e, possivelmente, outras cartas ou comida. Caso não tenha todos os itens instruídos para descartar, descarte o que puder.

Enquanto anexada a um cão, as cartas de Característica têm habilidades na sua parte inferior, que estão ativas e podem sobrepor regras gerais. Ao final da partida, se o cão anexado estiver totalmente alimentado, você ganha o PV da carta de Característica, conforme indicado no lado direito da carta.

Exemplo: Micah anexa Melhor Amigo a Taco e coloca uma Casinha de Cachorro de sua mão embaixo de Taco. Ao final, se Taco estiver totalmente alimentado, vale 7 PVs (3 PVs de Taco, 1 PV de Melhor Amigo, 3 PVs da Coisa Favorita colocada embaixo).



Esclarecimentos da Cartas

Cães Resgatados: Al, Bailey, Bear, Mario Andre Eddie e Preciosa



Uma vez que uma carta de Coisa Favorita tenha sido colocada embaixo, ela perde sua habilidade de pontuar como parte de um conjunto de coisas favoritas.

Cães Resgatados: 50 Scent, Dexter, Droolious Caesar, George e Laddie



A carta de Característica referenciada não precisa estar anexada ao cão que a referencia. O único requisito é que a característica esteja anexada a um dos cães na sua área de jogo.

Cão Resgatados: Ichabod



As cartas de Adestramento não precisam estar colocadas embaixo deste cão para pontuar. O único requisito é que as cartas de Adestramento estejam colocadas

embaixo de cães em sua área de jogo. Além disso, as cartas de Adestramento ainda pontuam seu 1 PV usual por estarem colocadas embaixo.

Cães Resgatados: Miss Penelope, Muggles, Nutmeg e Tripé



Cada um destes cães pode contar a si mesmo ao pontuar sua habilidade especial.

Característica: Melhor Amigo



Você pode colocar embaixo cartas de Coisa Favorita duplicadas. Uma vez que uma carta de Coisa Favorita tenha sido colocada embaixo, ela perde sua habilidade de pontuar como parte de um conjunto de coisas favoritas.

Nota: esta característica frequentemente pontua muito alto, mas não ignore que essas mesmas coisas favoritas poderiam ter pontuado por conta própria.

Característica: Monstro da Sujeira



Uma carta de Osso que tenha sido colocada embaixo perde sua habilidade usual de pontuar como osso. Isso funciona a seu favor, especialmente se você conseguir colocar embaixo sua única

carta de Osso e evitar a perda usual de 1 PV.

Característica: Artista da Fuga



Permite que você ignore completamente o custo de alimentação indicado no cão anexado a esta característica, e, em vez disso, alimente aquele cão com uma única comida de qualquer cor. Se

você precisar descartar um cão por não conseguir anexar esta característica, descarte tudo que tiver anexado ou embaixo dele.

Característica: Ladrão de Comida



Como uma carta de Comida deve ser usada quando você a coleta, você deve decidir descartá-la para ganhar comida, ou colocá-la embaixo do cão anexado a esta característica SEM ganhar nenhuma

comida. Você pode colocar embaixo cartas de Comida duplicadas.

Característica: Bagunceiro



O cão ao qual você anexa esta característica pode já ter cartas colocadas embaixo dele. No entanto, após anexar esta característica ele não pode colocar mais nenhuma carta embaixo dali em diante.

Característica: Senhorio



Cartas de Adoção não podem ser usadas para sua habilidade usual antes de serem colocadas embaixo.

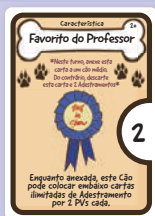
Característica: Trapaceiro



Você pode colocar embaixo qualquer carta (até mesmo Buscar), exceto cartas de Cão e cartas de Truques. No entanto, TIPOS de carta duplicados não pontuam. Além disso, cartas de Adestramento e Passear

colocadas embaixo ainda pontuam seus PV usuais por estarem colocadas embaixo. Se você precisar descartar uma carta de Truque por não conseguir anexar esta característica com sucesso, você NÃO pode descartar seu último truque restante.

Característica: Favorito do Professor



Além disso, as cartas de Adestramento ainda pontuam seu 1 PV usual por estarem colocadas embaixo.

Característica: Guia Turístico



Além disso, as cartas de Passear ainda pontuam seus 2 PVs usuais por estarem colocadas embaixo.



Resumo das Regras

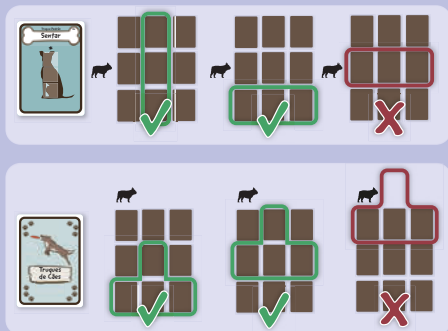


Em Seu Turno

1. Você pode Jogar cartas e colocar cartas embaixo

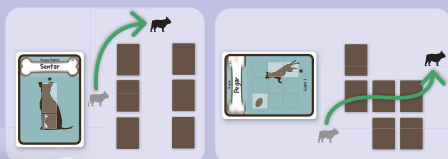


2. Você deve Coletar da grade



3. Você pode Jogar mais cartas e colocar mais cartas embaixo

4. Mova o Cão Vigia e reabasteça a Grade



Lembretes

- Não há limite de cartas na mão
- Reabasteça Truques de Cães e Abrigo de Resgate imediatamente
- Não pode espelhar Truques
- Não pode pegar mais de 1 carta de onde está o Cão Vigia
- Disponibilidade de comida:



(Comum)



(Incomum)



(Rara)

No fim da Partida

- Quando a carta "Fim da Partida" aparecer, jogue até o final daquela rodada
- Cães Alimentados: pontue seu PV (*mais cartas anexadas e colocadas embaixo*)
- Cães não alimentados: - 2 PVs (*não pontuam cartas anexadas e colocadas embaixo*)
- Pontue Coisas Favoritas e Ossos restantes nas mãos

Vire a página para ver esclarecimentos das cartas.