

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





RÈGLES DU JEU

Grand DogPark™

Jeu de cartes à collectionner
pour les amoureux des chiens


Il n'y a rien de mieux que de promener son chien par une journée ensoleillée. Vous vous rendez au Grand Dog Park, où les maîtres peuvent admirer comment leurs toutous jouent entres eux.

Mais quelque chose ne va pas ! De plus en plus de chiens commencent à se gratter. Oh non ! Un des chiens a des puces et les autres commencent à être infectés. Faites quelque chose immédiatement ! Rassemblez vos trésors et nettoyez-les avec un shampoing anti-puces !

Impression

La première édition du jeu de société a été imprimée en 16 000 exemplaires. Nous sommes à la recherche de revendeurs : si vous avez une boutique physique ou en ligne, écrivez-nous à hello@cogitategames.com

Europe


COGITATE GAMES KFT.
5008 Szolnok, Mènes u. 6.
+36-30-2-444-111
hello@cogitategames.com
www.cogitategames.hu

U.S.A.

FLORA AND NORA LLC.
677 N Washington Blvd
Saratosa
FL 34236
floraandnora@gmail.com

Copyright

La première édition du jeu de société « Grand Dog Park » a été imprimée en 16 000 exemplaires. Nous sommes à la recherche de revendeurs : si vous avez une boutique physique ou en ligne, écrivez-nous à hello@cogitategames.com

Pièces manquantes

Ce jeu est pour usage privé uniquement. Ce jeu, ou n'importe quel élément de celui-ci, ne peut pas être reproduit sous quelque forme que ce soit sans une autorisation écrite spécifique de l'éditeur. S'il vous plaît, veuillez concerner cette information pour vos archives. Copyright© 2018 Flora and Nora LLC. Tout droits réservés pour toutes les versions.

Plus de jeux de cet éditeur



Maintenance

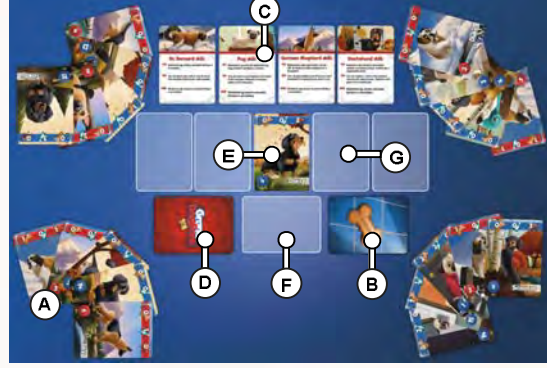
Ce jeu est recommandé pour un usage à l'intérieur. Il ne contient pas de matériaux nuisibles à la santé. L'éditeur décline toutes responsabilités en cas de dommage dû à un usage inapproprié du jeu. Nettoyez avec un chiffon sec et doux. Répond aux normes CE.

Conçu en Hongrie, Fabriqué en Chine

1. BUT DU JEU

L'objectif est de finir le jeu avec le moins de puces (points)

2. MISE EN PLACE POUR 4 À 6 JOUEURS



- Mélangez les 60 cartes Chien et distribuez en 6, face cachée, à chaque joueur (A).
- Placez Les cartes Chien restantes, face cachée, sur l'emplacement de la pioche (D).
- Retournez la première carte de la pioche au milieu du plateau (E).
- Placez les cartes Friandises (B) à coté de la pioche.
- Les cartes Capacité (C) doivent être visibles et accessibles par tous les joueurs.

4. MODE DE JEU TACTIQUE

Pour un jeu plus tactique, placez 4 cartes Chien visibles à coté de la pioche avant de commencer à jouer. Quand vous devez piocher une ou plusieurs cartes, choisissez parmi les cartes visibles, puis remplacez-la ou les immédiatement par la première carte de la pioche cachée.

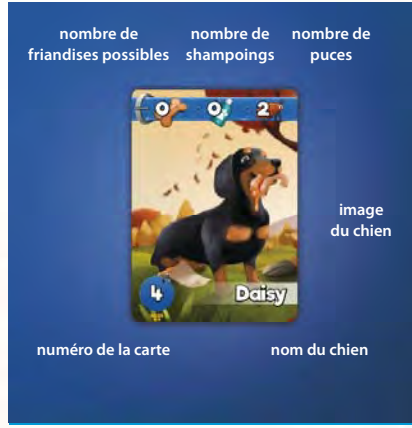
5. MISE EN PLACE POUR 2 À 3 JOUEURS

Si vous jouez à 2 ou 3, il est recommandé de ne mettre en jeu que 3 races de chiens pour garder le dynamisme du jeu. Il n'y a pas d'autres modifications.

3. CONTENU DE LA BOÎTE

Dans la version de départ, il y a 4 races de chiens : Berger Allemand, Teckel, Carlin, Saint-Bernard.

- 60 cartes Chien (15 par race numérotées de 1 à 15)
- 12 cartes Friandise (B)
- 4 cartes Capacité (C)
- 6 règles du jeu (en 6 langues)



6. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Au début de chaque manche, piochez une charte chien et placez la face visible au milieu de la table pour commencer un groupe (séquence). Une manche est terminée lorsque la pioche est épuisée.

Une manche se joue en plusieurs levées. Les joueurs, à tour de rôle, réalisent une action : agrandir le groupe ou prendre la levée (le groupe de chiens au centre de la table) et commencer un nouveau groupe. Une levée est terminée quand un joueur prend le groupe de chiens au centre de la table.

Pour la première manche, le premier joueur est celui qui a eu le plus de chiens dans sa vie. Lors des manches suivantes, le premier joueur sera celui qui a récolté le plus de puces lors de la manche précédente.

Lors de votre tour de jeu, faites une action, puis piochez afin de compléter votre main à 6 cartes. Il y a 2 actions possibles : agrandir le groupe ou prendre la levée (toutes les cartes du groupe) et commencer un nouveau groupe. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant en sens horaire.

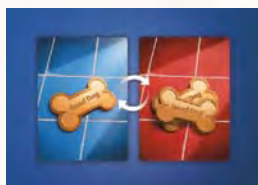
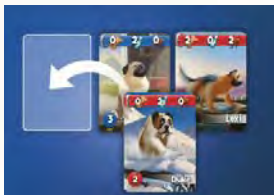
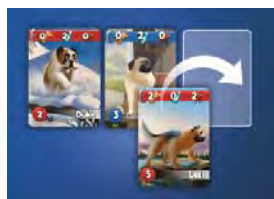
7. ACTIONS DU JOUEUR

A) AGRANDIR LE GROUPE

Quand vous choisissez d'ajouter un nouveau chien au groupe, placez une carte de votre main à droite ou à gauche de la séquence.

Chaque carte a un nombre dans le coin en bas à gauche (ex. : 8). Vous pouvez placer la nouvelle carte à gauche de la séquence si ce nombre est plus petit que celui de la carte la plus à gauche. Vous pouvez la placer à droite si ce nombre est plus grand que celui de la carte la plus à droite. Les nombres dans la séquence sont toujours croissants de gauche à droite. L'écart entre les cartes voisines peut varier. Vous ne pouvez pas placer une carte entre 2 cartes de la séquence, sauf si une Capacité vous y autorise.

Quand vous placez une carte chien, vous recevez immédiatement le nombre de friandises indiqué sur la carte (ex. : 1). Le nombre de friandises que vous possédez est représenté par les friandises visibles sur les cartes Friandise devant vous. Il y a une friandise sur une face de la carte Friandise, et deux sur l'autre face. Vous pouvez avoir un maximum de quatre friandises, soit deux cartes avec la face « deux friandises ».



Si vous **voulez (ou devez) utiliser une Capacité spéciale** d'un chien pour l'ajouter à la séquence, donnez une friandise à votre chien en retour. Le chien utilise sa Capacité et vous payez une friandise, soit en vous défaussant d'une carte avec 1 friandise, soit en retournant une carte avec 2 friandises sur la face opposée. Les capacités spécifiques de chaque race de chien sont décrites sur les cartes Capacité.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule Capacité pendant votre tour en dépensant pour cela une seule Friandise. Les friandises gagnées en plaçant des cartes ne peuvent pas être utilisées lors du même tour.

B) PRENDRE LA LEVÉE ET COMMENCER UN NOUVEAU GROUPE

Quand vous **ne pouvez pas ajouter un nouveau chien** à la séquence, vous devez prendre toutes les cartes de la séquence (prendre la levée) et les placer face cachée devant vous. Ces cartes vous appartiendront.

Vous **pouvez choisir intentionnellement de ne pas ajouter de nouveau chien**, et choisir de prendre la levée si vous jugez préférable de prendre la séquence visible, mais vous ne pouvez le faire que s'il y a déjà au moins 3 cartes dans celle-ci.

Un joueur qui prend une levée (la séquence de cartes Chien au centre de la table) doit **commencer un nouveau groupe** au centre de la table en posant une nouvelle carte qu'il choisit parmi celles qu'il a en main)

8. FIN DE LA MANCHE ET SCORE

La dernière levée commence quand la dernière carte Chien est piochée. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur prenne la levée (la séquence au milieu de la table). Si vous n'avez plus de carte lorsque vient votre tour de jouer, vous devez prendre la levée et la manche prend fin.

À la fin de la manche, chaque joueur ajoute les cartes restantes de sa main aux cartes qu'il a récoltées pendant cette manche. Chacun additionne le nombre de puces indiquées dans le coin en haut à gauche des cartes (ex. : 9). Le nombre de puces est diminué du nombre de shampoings (ex. : 3) sans pouvoir descendre en dessous de zéro. Le score de la manche est ajouté au score des manches précédentes.

Enregistrez les scores sur une feuille de papier ou par toute autre méthode. Important : les shampoings d'une manche ne peuvent traiter que les puces collectées lors de cette même manche.

9. COMMENCER UNE NOUVELLE MANCHE

Mélangez toutes les cartes, et distribuez-en 6 à chaque joueur. Placez une carte au milieu de la table. Récupérez toutes les cartes Friandise des joueurs.

Le premier joueur de la nouvelle manche est le joueur qui a collecté le plus de puces lors de la manche précédente.



10. FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand, à la fin d'une manche, un joueur a marqué au moins 30 points en additionnant les points de toutes les manches. Le gagnant est alors celui qui a collecté le moins de puces. Lorsque plusieurs joueurs sont ex æquo, ils partagent la victoire.

L'équipe Cogitate Games vous souhaite un bon jeu!

EXTENSIONS

Grand Dog Park est un jeu de carte à collectionner (JCC), Ainsi, pour compléter le jeu de base, des douzaines de nouvelles races de chien ont été développées. Chaque race de chien a une capacité spécifique pour accroître la variabilité du jeu. Ces extensions paraîtront de manière régulière.

D'autres extensions en préparation vont proposer des variantes pour en même temps assurer une plus grande jouabilité. Un tapis de jeu pour 6 joueurs est en préparation.

CRÉATEURS

Auteur : Csepi Balázs
Illustrateur : Lazar Aurél

Testeurs du jeu : remerciements à tous les testeurs (par ordre alphabétique)

Ángyán Béla, Bacsiszta Dalma, Bokor Norbert, Borsodi Enikő, Bráz Szilvia, Busi Margit, Csákváriné Raáb Veronika, Csepi Balázs, Dikter Ábel, Éles András, Farkas Barbara, Harazin Tibor, Hombolygó Ákos, Hombolygó Péter, Horváth Béla, Jugovits Péter Kálmán, Nikolett, Karcagi Péter, Kiss Tamás, Kohonicz Mihály, Kovács Mariann, Lang György, Lantos Dávid, Makai Erika, Méhes Gábor, Nyvelt Klaudia, Orosz Ákos, Polgár Viktória, Salamon András, Schneider Éva, Szabó Károly, Szalai Zsuzsa, Szűcs Domonkos, Szűcs Johanna, Szűcs Roland, Tari Milán, Toth Ádám, Tóth Gergely, Varga Balázs

Règles en Hongrois : Csepi Balázs, Ósz Olivér, Darvasi Ferenc, Karcagi Péter

Traduction anglaise : Szalkai Zsófia, Ósz Olivér, Karcagi Péter, Csepi Balázs

Traduction française : Jérôme Cousteils, François Haffner

Traduction allemande : Frank Thuro, Rajna-Orbán Teodóra

Traduction espagnole : Antonio Jesús Garrido Fortun, Diego Navarro Revueltas

Traduction italienne : Dregon-Szolcsányi Petra, Christian Ielacqua, Emmanuel Alonso Ibarra

Services d'impression : Ningbo Eastar Game Manufacturing Co., Ltd (CHINA)

