



Doggy Go!

Age conseillé : 6 and up

Nombre de joueurs : 1 – 4

Durée : 15 – 30 min

Les Doggy Acrobats arrivent en ville ! Les Doggies se sont beaucoup entraînés avant la représentation, mais malheureusement, leur entraîneur est tombé malade ! Que vont-ils faire sans leur entraîneur de confiance ? Comment peuvent-ils continuer à s'entraîner ? Oh ! Peut être qu'un nouvel entraîneur pourra les aider ! Rejoignez-les ! les Doggies comptent maintenant sur vous pour leur représentation!

Contenu

- Tuiles Doggy x 28 (4 dans chacune des 7 sortes de chien)



Shiba , Welsh Corgi , Caniche , Teckel ,
Taiwan Native Dog , Schnauzer , Bouledogue Français

- Cartes Acrobates x 30 (Double-côté)



- Cartes Scène x 4



But du jeu

Doggy Go! est un jeu de rapidité dans lequel, les joueurs essayent d'être les premiers à terminer le modèle représenté sur la carte acrobates, avec leurs tuiles Doggy. Celui qui aura remporté le plus de cartes acrobates à la fin de la partie, sera déclaré vainqueur.

Mise en place

- Chaque joueur prend une série de 7 tuiles Doggy différentes et 1 carte Scène.
- Mélangez toutes les cartes acrobates, sans tenir compte des côtés, et formez une pioche. Vous êtes maintenant prêt à jouer.

Tour de jeu

C'est un jeu de rapidité, donc tous les joueurs jouent simultanément.

1. Le joueur le plus vieux retourne 3 cartes acrobates et les place au centre de la table. Tout le monde s'écrie "Doggy Go!" et la partie commence.
2. Tous les joueurs classent leurs propres tuiles Doggy et leur carte scène pour que cela corresponde au modèle de la carte acrobates, et ce aussi vite que possible.
3. Si un joueur pense qu'il a terminé le modèle représenté sur une carte, il doit crier "Doggy! Goal!" et ensuite il doit taper sur la carte acrobates correspondante. Tous les joueurs arrêtent leurs actions immédiatement.

A



Acrobat card



Doggy tile



Stage card

Si le modèle est CORRECT : (Figure A)

1. Le joueur vainqueur place la carte acrobates correspondante devant lui, cela représente son score.

2. Placez les 2 autres cartes acrobates dans la défausse.
3. Le vainqueur retourne 3 nouvelles cartes acrobates et la manche suivante commence.

Remarque : s'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche pour remettre 3 nouvelles cartes, mélangez simplement les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Si le modèle N'est PAS CORRECT :

1. Placez les 2 autres cartes acrobates dans la défausse.
2. Placez toutes les cartes acrobates dans la défausse.
3. Le joueur fautif retourne 3 nouvelles cartes acrobates et la manche suivante commence.

Fin de la partie et vainqueur

1. La dernière manche est déclenchée lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois (on ne peut pas remettre 3 nouvelles cartes). Après cette manche, la partie est terminée.
2. Les joueurs comptent le nombre de cartes acrobates qu'ils ont marquées. Le joueur qui a le plus de cartes acrobates remporte la partie.
3. S'il y a égalité, une manche supplémentaire est jouée à partir des cartes défaussées, pour déterminer le vainqueur.

Traduction française : Stéphane Athimon