

# PSÍ ŽIVOT

## NÁVOD KE HŘE



**2-6**  
hráčů

**40**  
minut

**6+**  
věk

Hra od Christopa Boelingerera





# Psí život

Psí život je rodinná stolní hra pro 2–6 hráčů od 6 let, ve které si na vlastní srst vyzkoušíš, jaké to je být psem. Labrador, pudlinka, boxer, vipetka, vlčák i foxteriér milují dobrodružství a s radostí se občas „ztratí“ svým páníčkům. Život v ulicích je totiž opravdová psina, hlavně očurávání lamp a hašteření se s cizími psy.

Pejsci si musí sami shánět něco na zub a řeší to psím způsobem: hledají ztracené pamlsky v popelnicích a žebrají o zbytky v restauracích. Přitom se musí schovávat před odchyťovou službou. Někdy se jim poštěstí získat i kostičku, a tehdy s ní hned upalují do pelišku, aby jim ji nevzal jiný pes. Jsi připraven stát se psem?

## Obsah hry

- 1 herní plán
- 6 různých nabarvených figurek psů
- 1 nabarvený model odchyťového vozu
- 1 šestistěnná kostka
- 6 karet psa – kartiček s charakteristikou příslušného psa
- 6 sad po 12 kartách činnosti (jedna sada pro každého psa)
- 6 karet pelechu
- 6 žetonů hladu
- 15 žetonů popelnice
- 24 žetonů kostí
- 12 žetonů novin
- 6 sad po 8 žetonech čurání (jedna sada pro každého psa)
- 1 pravidla hry

## Cíl hry

Vyhrává ten pes, který jako první sežene 3 kosti a zahrabe je u sebe v pelechu. Jedna hra Psího života trvá přibližně 40 minut.

## Příprava hry



Umístěte žetony kostí (1), novin (2) a popelnic (3) vedle herního plánu. Žetony novin musí být čísla dolů.

Umístěte odchyťový vůz (4) na pole ulice s černou tlapkou. Najdete je uprostřed herního plánu před budovou psího útulku.



Každý hráč si vylosuje jednu kartu psa (5) a jednu kartu pelechu (6). Obě dvě karty umístí před sebe. Příslušnou figurku psa (7) umístí na příslušné pole pelechu (8) na herním plánu.

Každý hráč umístí žeton hladu (9) odpovídající barvy na stupeň 4 ukazatele hladu a 1 žeton čurání (10) odpovídající barvy do močového měchýře na své kartě psa. Zbylých 7 žetonů čurání (11) a 12 karet činnosti (12) umístí portrétem nahoru vedle své karty psa.





## Kdo začne?

Hraje se na kola. Začíná hráč, který hodí nejvyšší číslo na kostce. Pokud jsou mezi vámi začátečníci, nechte začít nejzkušenějšího hráče, případně toho hráče, který četl pravidla. Další hráči postupně odehrají své kolo v pořadí podle směru hodinových ručiček.

## Jak se hraje?

Kolo každého hráče se skládá ze tří fází:

1. **Žrádlo.** Hráč posune žeton hladu o jedno políčko doleva.
2. **Psí kusy.** Pes se pohybuje a vykonává různé činnosti.
3. **Pohyb odchyťového vozu.** Hráč posune vůz odchyťové služby a možná pošle některé psy do útulku.

### 1. Žrádlo

Každý hráč na začátku svého kola posune svůj žeton hladu o jedno políčko doleva. Žeton ukazuje, v jaké je jeho pes kondici a zda mu už nekručí v břiše.

Je-li tento žeton již na začátku tahu hráče na políčku „0“, pes je vyhladovělý a unavený. Usne na ulici vyčerpáním a je odvezen do útulku. V takovém případě hráč svého psa přemístí na první políčko v útulku, kosti a noviny ponechá na políčku, kde pes stál na začátku kola. Poté kolo hráče okamžitě končí. V tomto kole nepohybuje odchyťovým vozem. Ve hře pokračuje další hráč v pořadí.



### 2. Psí kusy: pohyb a akce psů

Každý hráč má na své kartě psa uvedený počet akčních bodů. Může se rozhodnout, jak je použije: zda se pes bude pohybovat, vykoná nějakou činnost nebo se zbytku svých akčních bodů vzdá. Akce a pohyb lze kombinovat v libovolném pořadí. Při pohybu a činnostech psa hráč nikdy nehází kostkou.

### Pohyb psů

Pro pohyb psů po městě platí tato pravidla:

1. Psi se mohou pohybovat libovolně podle rozhodnutí hráče.
2. Hráč se rozhodne, o kolik polí se pes pohne. Pohyb stojí 1 akční bod za každé políčko. (Například pohyb o 3 pole stojí 3 akční body.)
3. Pes se může pohybovat po políčkách, která sousedí s políčkem, kde se právě nachází. Políčka spolu musejí sousedit celou stranou, nikoli pouze rohem.
4. Směr pohledu figurky psa nemá pro hru žádný význam. Pes si může vybrat a měnit směr pohybu.
5. Pes se smí pohybovat i přes políčka, na kterých stojí jiný pes nebo odchyťový vůz. Nesmí však na těchto políčkách pohyb skončit. Na jednom políčku nikdy nesmí stát více než jedna figurka!
6. Restaurace, trafika a doručovací adresy jsou považovány za políčka. Vstup na ně i odchod z nich stojí jeden akční bod. Pes může vstoupit do budovy nebo z ní odejít jedine tou cestou, kterou označuje tlapka vedle budovy.
7. Pes nesmí projít políčkem, které je označeno protihráčovým žetonem očurání. Pokud na toto políčko vstoupí, musí se zastavit a očicháním lampy přichází o zbytek akčních bodů. Poté začíná třetí fáze hráčova kola: pohyb odchyťového vozu.
8. Pes nesmí vstoupit do útulku, do pelechu protihráče nebo na doručovací adresu, kam neneše noviny.



## Druhy polí na herním plánu

### Ulice

jsou nejčastějšími políčky na herním plánu. Spojují jednotlivé budovy. Pohybují se po nich psi a odchyťový vůz. Na některých políčkách ulice jsou fontány, lampy nebo popelnice.



### Pelech

je políčko, kde pes začíná hru, a kde si zahrabává kosti. Cizí psi sem nesmějí – každý pes smí jediné do svého vlastního pelechu. Pelechů je celkem 6 a každému z nich odpovídá jedna z karet pelechu. Vstup do každého pelechu je označen žlutou tlapkou.



### Restaurace

jsou budovy, kde pes žebrá o jídlo. Vstupy do restaurací jsou označeny červenou tlapkou.



### Trafika

je budova uprostřed herního plánu, kde pes obdrží noviny. Má celkem 4 vstupy označené modrou tlapkou a psi mohou do trafiky vejít nebo z ní vyjít kterýmkoliv z nich. Mohou si přes ni zkrátit cestu.



### Doručovací adresy

jsou očíslované budovy, kam pes doručí noviny se shodným číslem. Vstup do budovy je označen zelenou tlapkou. Pokud nemá noviny s číslem dané doručovací adresy, nesmí tam vstoupit!



### Útulek

je budova uprostřed herního plánu, odkud se pohybují psi, kterým se podařilo utéct z útulku. Východ z ní je označen černou tlapkou. Psi do této budovy nesmějí vstoupit. Putují sem jediné tehdy, když jsou odchyceni. Vnitřní část útulku je zobrazena v pravém horním rohu plánu.



## Akce psů

### Karty činnosti – jak fungují?

Karty činnosti určují výsledek některých psích akcí: hledání v popelnicích, žebření v restauracích, donášky novin, souboje, skrývání před odchytem a útěku z útulku. Hráč při těchto činnostech otočí kartu ze svého vlastního balíčku a podle symbolu v příslušné kolonce na kartě určí, co se stalo. Poté odloží kartu portrétem psa dolů do nového balíčku vedle toho s nepoužitými kartami.

### Když karty dojdou

Když si hráč ze svého balíčku karet činnosti otočí poslední kartu, všechny své karty činnosti zamíchá a položí je portrétem psa nahoru. Tím vytvoří nový balíček karet činnosti.





## Pes se nažere nanejvýš na 4 dny

Pokud pes díky kartě získá žrádlo, hráč posune svůj ukazatel hladu doprava podle toho, kolik žrádla získal, maximálně však na stupeň čtyři. Žádný pes se totiž nenažere na více než čtyři dny. **Přebytečné žrádlo je nenávratně ztraceno.**

## Volné místo v tlamě

Každý pes má v tlamě místo pouze na 2 předměty – víc jich neunes! Pokud už má v tlamě 2 předměty, nesmí si třetí vzít. Přebytečný třetí žeton zůstane tam, kde byl – na hromádce žetonů nebo na políčku ulice.

**Tlama**




**Močový měchýř**

**Ukazatel hladu**

0

1

2

3



**ROMEO**

**Boxer**

Akční body **8**





CHARLIE

POPELNICE	RESTAURACE
	
	
	

## Obr. 1 Výsledky pro restaurace, popelnice a donášku

Pes dostane kost nebo jídlo na 1 den, 2 dny nebo 3 dny. Smutné psí oči znamenají, že nedostane nic.











## Prohledej popelnici

Pokud se pes nachází na políčku s neprohledanou popelnicí (není označena žetonem popelnice), může ji za jeden akční bod prohledat.

V takovém případě si hráč otočí vrchní kartu činnosti ze svého balíčku a podívá se do kolonky popelnice, co pes v popelnici našel (viz obr. 1). Nakonec prohledanou popelnicí označí žetonem popelnice.

## Velký úklid

Když kterýkoliv z hráčů položí na plán poslední volný žeton popelnice, přichází čas velkého úklidu. Popeláři vyvezou popelnice, cestáři umyjí ulice a obyvatelé vynesou nové odpadky. Z herního plánu odstraňte **všechny žetony čurání a všechny žetony popelnic s výjimkou naposledy umístěného.**





CHARLIE

POPELNICE	RESTAURACE
	
	
	

## Žebrej v restauraci

Pokud se pes nachází v restauraci, může zkusit vyžebrať žrádlo. Stojí ho to jeden akční bod. Hráč si ze svého balíčku otočí vrchní kartu činnosti a v kolonce restaurace zjistí, jakou dostane odměnu (viz obr. 1). Pes nesmí žebrať v restauraci, kde už toto kolo žebrať.



## Převzmi noviny

Pokud se pes nachází v trafice, může zaštekát a přihlásit se o noviny. Štekát lze vícekrát za kolo. Štekání stojí jeden akční bod.

Prodávač mu dá noviny, které má odnést na určitou doručovací adresu. Hráč si náhodně vybere žeton novin z hromádky vedle herního plánu. Žeton si tajně prohlédne a umístí jej psovi do tlamy číslem dolů. Kdykoliv se na něj může podívat. Číslo na zadní části žetonu oznamuje, na jakou adresu je potřeba noviny doručit.







4

## Doruč noviny

Když se pes nachází na správné adrese, noviny může doručit adresátovi. To ho stojí jeden akční bod. Hráč otočí žeton novin a ukáže ostatním, že se číslo žetonu shoduje s číslem adresy. Žeton promíchá s ostatními žetony novin vedle herního plánu. Potom si ze svého balíčku otočí vrchní kartu činnosti a v kolonce donáška zjistí, jakou dostane odměnu (viz obr. 1).



12



## Napij se

Pokud se pes nachází na políčku s fontánou a má volné místo v močovém měchýři, může se napít. To ho stojí jeden akční bod. Doplní si jeden žeton čurání do svého močového měchýře. Z jedné fontány je možné pít i několikrát za kolo. Pokud hráč nemá volné žetony čurání, pes nesmí pít.



## Očurej lampu

Pokud má pes v močovém měchýři alespoň jeden žeton čurání a nachází se na políčku s lampou, může ji očurat, čímž ji označí za své teritorium. Očurání stojí jeden akční bod. Hráč přesune žeton čurání z močového měchýře svého psa na políčko s lampou.

Pokud cizí pes prochází polem s již očuranou lampou, musí se zastavit a za očichání lampy přichází o zbytek akčních bodů. Tímto pro něj fáze psích kusů končí a následuje posun odchyťového vozu.

Na začátku svého následujícího kola může svého předchůdce přechurát a označit tak teritorium za své. To ho stojí jeden akční bod. Hráč přesune žeton čurání z močového měchýře svého psa na políčko s lampou. Předchozí žeton čurání se vrací jeho majiteli.



## Obr. 2 Výsledky souboje

1 tlapa, 2 tlapy nebo 3 tlapy.



## Bojuj

Pokud je tvůj pes na políčku ulice a protihráčův pes se nachází na sousedním políčku ulice, můžeš na něj zaútočit a pokusit se ho připravit o všechny předměty. Tato akce stojí jeden akční bod.

Pes na ulici nemůže zaútočit na psa v budově nebo pelechu a naopak – pes v budově nebo pelechu nemůže zaútočit na psa na ulici.

Oba aktéři souboje, útočník i napadený, si otočí kartu činnosti a podívají se, kolik mají tlap v kolonce „souboj“. Možné výsledky jsou: 1 tlapa, 2 tlapy nebo 3 tlapy (viz obr. 2). Pes s vyšším počtem tlap souboj vyhraje.

Poražený upustí všechny noviny a kosti z tlamy na políčko, kde doposud stál. Pak posune svým psem o jedno políčko směrem pryč od vítěze. Pokud by poražený byl nucen utéct na políčko, kde stojí odchyťový vůz nebo jiný pes, musí pokračovat v útěku o další políčko stejným směrem.

**Pokud útočník prohrál, jeho kolo končí a nepohybuje ani odchyťovým vozem.**

V případě remízy oba psi zůstanou na svých políčkách a nic se nestane – kolo útočníka pokračuje. Zbývají-li mu akční body, může útočit znovu.







### Příklad souboje

Boxer Romeo stojí vedle Belly a za jeden akční bod na ni zaútočí (1).

Oba hráči otočí kartu činnosti a oznámí, kolik tlap mají na kartě v kolonce „souboj“.

Romeo má tři a Bella jednu tlapu (2). Romeo tedy zvítězil.

Bella na svém původním poli upustí kost a posune se o jedno políčko (3).

Romeovo kolo pokračuje. Bude-li chtít, může se za jeden akční bod přesunout na pole, kde Bella upustila kost, a za další bod svou odměnu zvednout (4).



### Zvedni kost, zvedni noviny

Nachází-li se pes na políčku s žetonem kosti nebo novin, může předmět zvednout. Stojí ho to jeden akční bod. Hráč předmět psovi umístí do tlamy. Pokud pes nemá volné místo v tlamě, nesmí předmět zvednout.



### Polož kost, polož noviny

Pes může položit kost nebo noviny z tlamy na políčko ulice na herním plánu, kde právě stojí. Uvolní si tak místo na jiný předmět. Stojí ho to jeden akční bod. Uvnitř budov nelze předměty odložit – obyvatelé našeho městečka nesnáší nepořádek!



### Zahrabej kost

Pokud se pes nachází v pelechu a má u sebe jednu nebo více kostí, může je zahrabat. Zahrabání každé kosti ho stojí jeden akční bod.

Žeton zahrabané kosti položí hráč na svou kartu pelechu. Zahrabaná kost je v naprostém bezpečí a žádný další pes se jí nemůže zmocnit. V průběhu hry ji nemůže vykopat ani její majitel.

V okamžiku, kdy pes zahrabe svou třetí kost, jeho hráč vítězí!



## Příklad, jak psi hrají

Než se pudlinka Bella začne pohybovat a dělat akce, je třeba posunout její žeton hladu ze stupně 4 na stupeň 3 (1). Pro své akce má 7 akčních bodů (2) a začíná svůj pohyb na farmě (3), kde si zřídila pelech ve stodole.

Její první krok vede na políčko ulice s lampou přímo před pelechem (4). Pohyb o 1 políčko ji stojí 1 akční bod. Zbývá jí tedy 6 akčních bodů.

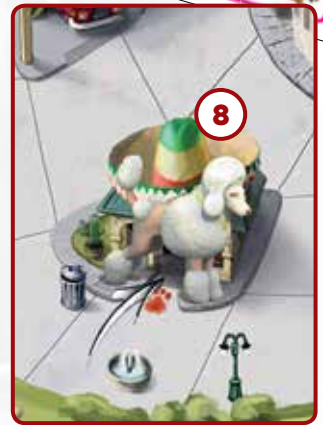
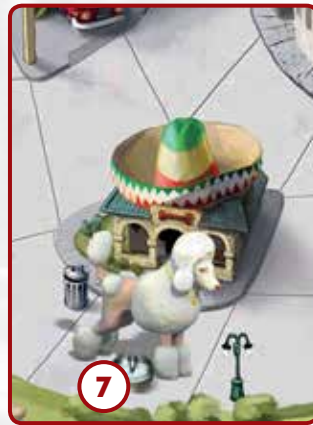
Aby ostatním pejskům ztížila pohyb kolem svého pelíšku, lampu očurá. Žeton čurání, který dostala na začátku hry, na lampu přemístí (5). Čurání stojí 1 akční bod, zbývá jí tedy 5 akčních bodů.

Nyní Bella mine popelnici a přesune se před vstup do mexické restaurace, označený červenou tlapkou (6). To představuje přesun o 2 políčka, který stojí 2 akční body. Zbývají jí tedy ještě 3 akční body.

Za 1 akční bod se Bella napije a doplní si 1 žeton čurání do močového měchýře (7). Zbývají jí 2 akční body.

Za 1 bod se přesune dovnitř restaurace (8). Zbývá jí poslední akční bod a za ten žebra. Hráč otočí kartu činnosti a z kolonky „restaurace“ zjistí, že Bella dostala žrádlo na 3 dny (9). Ukazatel hladu posune ze stupně 3 na stupeň 4 (10). Přebytké žrádlo je nenávratně ztraceno.

Nyní Belle nezbývá žádný akční bod. Nastává fáze pohybu odchyťového vozu.



## 3. Pohyb odchyťového vozu

Poslední, co hráče v jeho kole čeká, je pohyb odchyťového vozu a odchyt psů. Nejprve hodí kostkou a posune vůz o tolik polí, kolik padlo na kostce. Pro odchyt je důležité, kde zastaví.

Vůz smí jezdit pouze rovně, doleva nebo doprava. Nemůže se obrátit zpátky ani couvat. Jezdí pouze po ulici – nesmí zajíždět do budov a pelechů. Může projet i zastavit na políčku, které je obsazené jiným psem. Když se vůz zastaví, nechte jej natočený směrem, kterým jel, aby další hráč poznal, kterým směrem může pokračovat.



### Odchyt!

Když auto zastaví na poli, kde stojí pes, tento pes je odchyten. Ihned upustí své předměty a putuje na první pole psího útulku v rohu herního plánu mimo mapu.

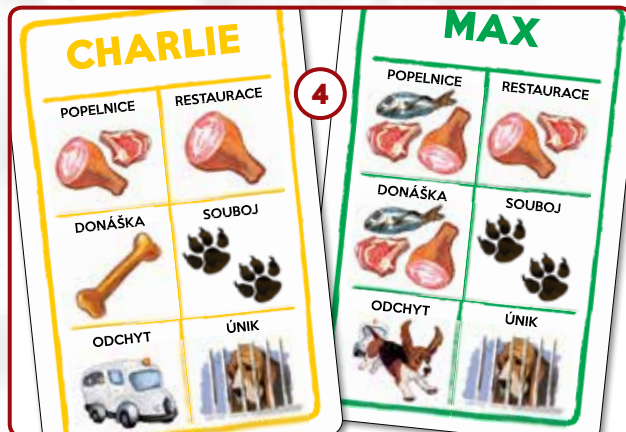
Když auto zastaví vedle pole ulice, na kterém stojí pes, tento pes se instinktivně pokusí schovat. Jeho hráč si otočí kartu činnosti a podívá se do kolonky „odchyt“. Běžící pes znamená, že pes odchyty unikl. Je-li však v kolonce odchyťový vůz, pes je odchyten. Ihned upustí své předměty a putuje na první pole útulku (viz obr. 3).





### Příklad pohybu vozu a odchytu

Odchytový vůz stojí na políčku před butikem a směřuje směrem k pizzerii (1). Na kostce padne 2. Vůz by mohl rovnou zabočit doprava, nebo popojet o jedno políčko rovně a zabočit doprava, ale pokud se pohne o dvě políčka rovně, odchytní až tři cizí psy. Popojede tedy na políčko se vstupem do pizzerie (2). Daisy, která stojí na tomto políčku, je automaticky odchycena a putuje na první políčko útulku (3). Charlie a Max, kteří stojí na sousedních políčkách, si táhnou kartu činnosti, aby zjistili, zda se jim povedlo před odchytem schovat. Charlie má v kolonce "Odchytní" symbol odchytového vozu a putuje za Daisy na první pole útulku. Max si vytáhl symbol utíkajícího psa a zůstává na místě, kde stál. (4)



### Obr. 3 Výsledky pro odchyt a únik z útulku



Pes je odchycen, nebo se mu před odchytovým vozem podaří utéct.

Pes zůstává v útulku, nebo se mu daří uniknout.

### Psi v útulku

Psi v útulku nehrají standardním způsobem. Nemají hlad, protože dostávají nažrat – neposouvají žeton hladu. Také nemohou čurat ani provádět jiné běžné akce. Na začátku každého svého kola se z útulku pokoušejí utéct.

### Únik z útulku

Hráč psa na prvním poli útulku si na začátku svého kola otočí kartu činnosti a v kolonce „Únik“ zjistí, zda se psovi podařilo utéct. Pokud se mu utéct nepodaří, kolo končí a na řadě je další hráč.

Pokud je na ní běžící pes, pes opustí útulek. Pes opustí útulek s jedním žetonem čurání a žetonem hladu nastaveným na stupeň 4. Toto kolo může normálně odehrát. Pohybovat se začíná z budovy útulku uprostřed herního plánu přes políčko s černou tlakou.

Pokud je na kartě pes za mřížemi, pes se posune na druhé políčko útulku. Na začátku druhého kola v útulku již hráč otáčí dvě karty. Pokud je alespoň na jedné z nich v kolonce „Únik“ běžící pes, může pes opustit útulek.

Pokud jsou na obou kartách psi za mřížemi, pes popojde na třetí políčko útulku. Na začátku třetího kola v útulku se již pes dostane na svobodu automaticky bez otáčení karet.



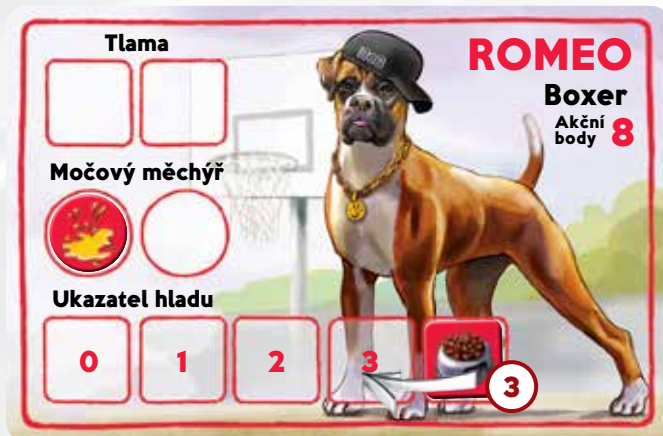




### Příklad úniku z útulku

Na začátku kola je Romeo na druhém poli útulku (1), protože se mu v předchozím kole nepodařilo utéct. Otočí si dvě karty činnosti. Na jedné z nich je pes za mřížemi, ale na druhé běžící pes (2). Jeden kladný výsledek mu stačí, a tak Romeo opouští útulek. Bez ohledu na předchozí stav má žeton hladu nastaven na stupeň 4 a v močovém měchýři 1 žeton čurání. Ve fázi žrádla jeho hráč posune žeton hladu na stupeň 3 (3).

Romeo se pohybuje z budovy útulku přes pole s černou tlapkou. Na tomto poli shodou okolností stojí odchytný vůz, a tak se Romeo musí pohnout alespoň o 2 pole (4).



## Varianty hry

### Velká hra

Vyhrává pes, který na svém startovním políčku zahrabe čtyři kosti. Tato varianta trvá přibližně o 15 minut déle a zvýhodňuje zkušenější hráče.



### Zkušený chovatel

Hráči své psy a pelech nelosují, ale vyberou si je. Tuto variantu doporučujeme hráčům, kteří již mají s hrou zkušenosti a oblíbili si svého pejska.

Jako první si svého psa vybere hráč, který bude hru začínat. Po něm si psa vybírají hráči v pořadí po směru hodinových ručiček. Poslední hráč má menší výběr. Aby se tato nevýhoda vyrovnala, vybere si spolu se psem i kartu pelech. Zbylí hráči si vyberou pelech v pořadí proti směru hodinových ručiček.

### Smečky (2 hráči)

Každý hráč si vybere 3 psy, za které bude hrát. Ti budou představovat jeho smečku. Hráči se střídají v tazích za své jednotlivé psy. Hra končí, když jeden pes zahrabe tři kosti. Hráč onoho psa zvítězí.

Psi jednoho hráče na sebe navzájem nemohou útočit, musí se ale zastavit na lampě očurané jiným psem ze stejné smečky. Smečka spolu může spolupracovat a rozdělit si úkoly, aby každý pes dělal to, co umí nejlépe. Je to válka psích gangů!

### Páry (3 hráči)

Každý hráč si vybere 2 psy, za které bude hrát. Hráči se střídají v tazích za své jednotlivé psy. Hra končí, když jeden pes zahrabe tři kosti. Hráč onoho psa zvítězí.

Opět platí, že psi jednoho hráče se nemohou navzájem napadnout. Musí se ale zastavit na očurané lampě.



# Každý pes jiná ves – naši hrdinové se představují

## Německý ovčák Max

Jsem silný a v boji si věřím na kteréhokoli psa. Ostatní psi mne proto nechávají na pokoji. Prodělal jsem policejní výcvik a díky tomu nade mnou občas v útulku přimhouří oko a pustí mne ven. Žrádlo jsem zvyklý dostávat od lidí a v popelnících hledám jediné v nouzi nejvyšší.



## Pudlinka Bella

Jsem nejovznešenější pes našeho města, psí smetánka. Jsem vždy pečlivě umytá a načesaná. Nesnáším popelnice a jídlo žebraám v restauracích. Umím hned několik zábavných kousků, takže lidi pobavím a často dostanu pořádnou porci něčeho chutného. Jsem něžná dáma a nerada se peru nebo utíkám. Ostatní to vědí a zneužívají toho, aby mne obírali o kosti.

## Foxteriér Charlie

Jsem šikovný a srdnatý, podobně jako nejslavnější pes mé rasy – Dášeňka. Vyčenicím úplně cokoliv, takže mi odolá málokterá popelnice. Neštítím se ani zablácených louží, všechno je potřeba prozkoumat! Lidem pak ale zapáchám. V restauraci mne proto nemají rádi a v útulku mne vždy pečlivě vykoupu. A samozřejmě dávají velký pozor, abych jim neutekl.

Větší psi mne přeperou, ale s těmi menšími si v boji poradím.



## Labrador Buddy

Rád si hraji a ze všeho nejraději nosím noviny. Jsem samostatný a zvykl jsem si žrádlo obstarávat sám. Žebraání je pod mou úroveň a ani mi moc nejde. Jsem dobrák a nikdy nespíchám. Většinou se neperu, ale sílu mám velikou.

## Vipetka Daisy

Lidé mne mají rádi, jsem totiž štíhlá fešanda. Jsem nejrychlejší pes v celém městečku, takže si dovedu označkovat to nejrozsáhlejší území. Prát se moc neumím, ale před rováči většinou uteču nebo se schovám.



## Boxer Romeo

Nejsem žádný krasavec, a tak mi toho lidé moc nedají. Nezbylo mi, než se naučit vybírat popelnice a brát kosti cizím psům. Jsem nejsilnější pes našeho městečka. Bohužel si toho všimla i odchyťová služba, takže to s ní nemřívám jednoduše.



## Tipy do hry

- Uvnitř budov a pelechů se můžeš schovat před odchyťovým vozem nebo boječťivým psem. Doporučujeme, zejména slabším pejskům, své kolo vždy zakončit uvnitř budovy. Někdy se kvůli tomu vyplatí vzdát se zbylých akčních bodů.
- Když seženeš kost, upaluj s ní do pelíšku, abys o ni nepřišel, zahrabal ji a přiblížil se vítězství.
- Skončíš-li kolo očicháním lampy, příští kolo ji rovnou přečurej!
- Když pes očichá tvoje čurání a zastaví se, můžeš jej napadnout a odstrčit, aby v dalším kole tvůj žeton nepřečural.
- Okolí každého pelechu je jiné, zjisti si jeho přednosti. Také se snaž očurat okolní lampy – ztížíš tak cizím psům pohyb v okolí svého útočiště a pojistíš si bezpečný návrat domů.
- Odchyťový vůz nemůže couvat ani se otočit zpátky. Políčko přímo za ním je tedy poměrně bezpečné.
- Pokud se dva psi perou o kost, slabším pejskům se do souboje nevyplatí připojit. Když se dva perou, třetí se směje!
- Dostaneš-li v trafice noviny s číslem doručovací adresy, kam se nechceš vydat, můžeš je na ulici odložit a vrátit se pro jiné.
- Pudlinka nebo vipetka se někdy rozhodnou, že nebudou dělat nic jiného, než žebrat v nejbližší restauraci a vyžebnané kosti nosit domů do pelíšku. Je důležité jim jejich plán překazit promyšleným čuráním nebo na ně útočit.
- Městečko se uklízí často. Žetonů popelnic je méně než popelnic na herním plánu. Někdy je pro tebe výhodnější, když je město uklizené a lampy nepočurané.
- Z fontány pij raději rovnou dvakrát, ať se nemusíš zbytečně vracet.
- Trafika má několik východů. Můžeš si přes ni zkrátit cestu!

## Jak funguje skutečný psí život

### Proč psi očurávají lampy a rohy?

Psi si močí značkují svoje teritorium a zanechávají si navzájem zprávy. Psi, kteří jdou okolo očuraného místa, se zastaví a očichají jej, aby zjistili, kdo zprávu zanechal.

### Proč psi zahrabávají kosti?

Země je taková psí lednička. Bez přístupu vzduchu se kost nezkaží a také ji neucítí cizí psi. Pes si kost může vyzvednout později – pokud tedy nezapomene, kde ji zahrabal.

### Opravdu psi nosí noviny?

Nošení věcí je dovednost, kterou i chytrého psa naučíš jenom s velkou dávkou trpělivosti. Za vynaložené úsilí však cvičitele čeká přiměřená odměna – nošení novin nebo pantoflí mu ušetří čas a psa bude tato “hra” velmi bavit.

### Jak fungují skutečné psí útulky?

Útulky jsou zařízení, která se starají o zaběhnuté a nechtěné pejsky. Pejsci se sem nedostávají proto, že by snad byli zlí. Právě naopak: zlí byli majitelé, kteří se o pejska nedovedli postarat. A tak pejsci v útulku čekají, až se pro ně vrátí jejich majitel nebo si je osvojí nový páníček. Ačkoliv se tu o pejsky starají, jak jenom nejlépe dovedou, žádný pesek tu nedokáže být úplně šťastný. Potřebuje totiž mít svého páníčka, člověka, k němuž by přilnul a byl mu věrným přítelem.

Nejvíce pejsků přichází do útulků po Vánocích, protože je někdo neuváženě daroval pod stromeček. Než někomu dáš štěně, zamysli se, zda má na náročnou péči a výcvik čas a energii. Pes není hračka, které se dítě nabaží a pak ji odloží. Pořídit si psa znamená úvazek na 15 let!

Pokud však dospěješ k závěru, že ty nebo tví blízcí psa zvládnete, určitě zvaž osvojení psa z útulku. Pejsek, ke kterému se předchozí majitel zachoval nehezky, si novou rodinu okamžitě oblíbí a bude jí o to vděčnější. Na život v novém prostředí si ovšem bude chvíli zvykat.

Z útulku si můžeš odvést odrostlejší štěně nebo dospělého psa. Tedy psa, který již prošel výcvikem a má ustálenou povahu. Znalost charakteru psa je při výběru obrovská výhoda, můžeš totiž odhadnout, jak se k sobě hodíte.

A útulkoví psi vycházejí lépe i po finanční stránce. Psi z útulku jsou samozřejmě zadarmo a v ČR je osvojitel na dva roky osvobozen od poplatků za psa.

## Baví tě Psí život?

**Napadlo tě, jak hru ještě zlepšit? Napiš nám na email [feedback@adogslife.eu](mailto:feedback@adogslife.eu)!**



## Obsah

Psí život.....	1
Obsah hry.....	1
Cíl hry.....	1
Příprava hry.....	1
Kdo začne?.....	2
Jak se hraje?.....	2
1. Žrádlo.....	2
2. Psí kusy: pohyb a akce psů.....	2
Pohyb psů.....	2
Druhy polí na herním plánu.....	3
Akce psů.....	3
Karty činnosti - jak fungují?.....	3
Když karty dojdou.....	3
Pes se nažere nanejvýš na 4 dny.....	4
Volné místo v tlamě.....	4
Prohledej popelnici.....	4
Velký úklid.....	4
Žebrej v restauraci.....	4
Převezmi noviny.....	4
Doruč noviny.....	5
Napij se.....	5
Očurej lampu.....	5
Bojuj.....	5
Zvedni kost, zvedni noviny.....	6
Polož kost, polož noviny.....	6
Zahrabej kost.....	6
3. Pohyb odchytového vozu.....	7
Odchyt!.....	7
Psi v útulku.....	8
Únik z útulku.....	8
<b>Varianty hry.....</b>	<b>9</b>
Velká hra.....	9
Zkušený chovatel.....	9
Smečky (2 hráči).....	9
Páry (3 hráči).....	9
<b>Každý pes jiná ves.....</b>	<b>10</b>
Německý ovčák Max.....	10
Pudlinka Bella.....	10
Foxterier Charlie.....	10
Labrador Buddy.....	10
Vipetka Daisy.....	10
Boxer Romeo.....	10
<b>Tipy do hry.....</b>	<b>11</b>
<b>Jak funguje skutečný psí život?.....</b>	<b>11</b>







**Vydavatel:** BETON GAMES s. r. o., Bělehradská 858/23, Praha 2, ČR

**Autor:** Christophe Boelinger

**Úpravy:** Martin Arcimovič, Tomáš Bodešínský, František Šalát

**Redakce:** Martin Arcimovič, Tomáš Bodešínský

**Výtvarník:** Marek Píza

**Grafika obalu:** Marek Píza a Kobografix

**Pravidla:** Martin Arcimovič

