

„Jsem pes Gump. Můj příběh je o hledání štěstí, o překážkách a pastech na cestě k tomu správnému člověku. Je o síle nezlomnosti, která se ukrývá v každém psovi.“

„Gump: pes, který naučil lidi žít“ je rodinná kooperativní hra, ve které se hráči ujmou rolí psa Gumpa a jeho vyvoleného člověka Bédi, kterým jejich lásku nepřála Bédova přítelkyně Dáša. Úkolem hráčů je docílit toho, aby byli Gump s Bédou zase spolu.

Hra obsahuje:

- 1 herní plán
- 49 akčních karet
- 24 žetonů (18 žetonů lokací, 6 žetonů s kometou)
- 2 kartonové figurky
- 2 plastové stojánky
- 2 bodové hrací kostky



CÍL HRY

Cílem hráčů je dostat figurku Gumpa a Bédi na jedno pole dříve, než dojde balíček karet.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán. Zamíchejte 18 žetonů lokací a náhodně je rozložte lícem dolů na pole bez obrázků. Na šest polí s kometami položte náhodně žetony s barevnými kometami. Figurku Gumpa a figurku Bédi položte na políčka s jejich obrázky.

Karty zamíchejte a každému hráči rozdejte tři karty. Další tři karty položte lícem nahoru vedle herního plánu, tvoří společnou nabídku. Ze zbylých karet vytvořte dobírací balíček.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč, který má nejstaršího psa nebo ten nejmladší. Hráči hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

Když je hráč na tahu, udělá postupně následující povinné akce:

- Hodí kostkami.
- Vybere si, s jakou figurkou chce hrát a pohne s ní.

Potom může během svého tahu udělat tyto nepovinné akce:

- Zahrát libovolný počet karet, které má v ruce.
- Vyměnit si jednu kartu z ruky za libovolnou odkrytou kartu v nabídce.

Tah ukončí tím, že si dobere karty do počtu 3 z dobíracího balíčku.



Pohyb

Herní plán je tvořen políčky, která jsou propojena cestičkami z hvězd. Na cestičkách jsou uvedena čísla (2–6; 7–10; 11–12). Na začátku svého tahu hráč vždy hodí oběma kostkami a sečte čísla, která mu padla. Vybere si jednu figurku a pohne s ní na sousední pole, ke kterému vede cestička s hozenou hodnotou.

Pokud by hráč měl posunout figurku na pole, na které jít nesmí (nejčastěji pole zablokovaná žetonem s kometou), musí se hráč pohnout druhou figurkou. Pokud není pohyb možný ani s jednou figurkou, obě zůstanou na místě.

Zvláštní případ – pohyby bez kostek.

Na úvodních polích musí hráč čekat, dokud mu nepadne 11 nebo 12. Avšak po vyložení karty **Peníze** může posunout Bédou nebo po vyložení karty **Podhrabání** může posunout Gumpa na sousední políčko ve směru symbolů na herním plánu.

Pokud hráč hraje s Bédou, který stojí na políčku s obrázkem vlaku, může se vyložением karty **Vlak** přesunout na druhé takové políčko na herním plánu. Stejným způsobem se může přesouvat Gump mezi políčky Podhrabání po zahrání karty **Podhrabání**.

Odhalování lokací

Pokud se hráč s figurkou posune na políčko, kde je ještě neprozkoumaná lokace (neotočený žeton), odhalí ji a okamžitě zahraje její efekt. Některé lokace zůstávají na herním plánu a jejich efekt lze využívat opakovaně. Přehled žetonů lokací a jejich efektů naleznete na konci pravidel.

Hraní karet

Zahrání správných karet ve správném okamžiku je klíčovým prvkem celé hry. Během svého tahu smí hráč zahrát libovolné množství karet z ruky, které mu pomohou ovlivnit hozená čísla, udělat dobrý skutek a odemknout neprůchodné lokace nebo získat výhody na lokaci. Karty, získané během tahu díky použitým efektům či akcím, smí hráč použít a zahrát v rámci stejného tahu. Počet karet na ruce získaných během tahu není omezen.

Nezapomeňte na to, že jednou během tahu je možné vyměnit kartu z ruky za kartu z nabídky na stole.

Pokud má na konci svého tahu hráč méně než tři karty, dobere si do tří z dobíracího balíčku. Přehled karet, jejich efektů a způsob použití, naleznete na konci pravidel.

Dobré skutky – odemykání žetonů s kometou

Každý pes, nejen Gump, je tak trochu ztracený do té doby, než najde svého vyvoleného člověka. Udělejte dobrý skutek a pomozte mu ho najít. Ten můžete udělat tak, že vyložíte z ruky dvojici pes – vyvolený člověk se stejnou barvou komety. V tom okamžiku odstraňte z herního plánu žeton s kometou téže barvy. Překážka na cestě Gumpa a Bédi je odstraněna!

Ke stejné situaci může dojít i v okamžiku, kdy se sejdou karty psa a vyvoleného člověka se stejnou barvou komety v nabídce na stole. V takovém případě je okamžitě odložte na odhazovací balíček a odstraňte příslušný žeton z herního plánu.

KONEC HRY

Hráči vyhrají tehdy, když se Běďa s Gumpem šťastně setkají na jednom poli.

Pokud dojde balíček karet a hráč, který je na řadě, si nemůže dobrat kartu, kterou by si vzít měl, končí hra neúspěchem.

Karty

Karty mohou mít více efektů. Hráč může vyložením karty zahrát jeden, nebo oba efekty v libovolném pořadí. Zahrané karty se odkládají na odhazovací balíček.

★ Peníze

Po zahrání karty Peníze si hráč vezme kartu z balíčku. Také ji lze využít na lokaci Obchod.

★ Vlák

Po zahrání karty Vlák si hráč přičte k hodů uvedenou číslo. Také pomocí ní může přesunout figurku Bědi po herním plánu mezi políčky s obrázkem Vlaku.

★ Podhrabání

Po zahrání karty Podhrabání si hráč odečte od hodů jedničku. Také pomocí ní může přesouvat figurku Gumpa po herním plánu mezi políčky s obrázkem Podhrabání.

★ Psí žrádlo

Díky této kartě může hráč na jedné z hozených kostek nastavit číslo, které je na kartě Psí žrádlo. Také ji lze využít na lokaci Psí útulek.

★ Zajíc

Po zahrání karty Zajíc si hráč odečte od hodů uvedené číslo.



★ Mapa

Po zahrání karty Mapa hráč trvale odhalí dvě libovolné neotočené lokace.

★ Telefon

Po zahrání karty Telefon smí hráč znovu hodit jednu z kostek. Také ji lze využít na lokaci Ilegální množárna.

★ Lahvička se životem

Po zahrání karty Lahvička se životem si smí hráč z odhazovacího balíčku vzít do ruky kartu Psa. Také ji lze využít na lokaci Veterina.

★ Veterinář

Karta Veterináře má efekt dvou karet Lahvička se životem. Pomocí této karty můžete zachránit až 2 psy pokud jsou v odhazovacím balíčku.

★ Psí srdce

Pomocí této karty může hráč odstranit z herního plánu lokaci se zlou postavou (Dáša a Tlustej).



Karty psů a lidí

U těchto karet, buď můžete využít jejich efekt a odhodit je, nebo pomocí nich můžete udělat dobrý skutek – spojit osamělého psa s jeho vyvoleným člověkem. Dobrý skutek v naší hře můžete udělat tak, že vyložíte z ruky dvojici pes – vyvolený člověk se stejnou barvou komety. V tom okamžiku odstraňte z herního plánu žeton s kometou téže barvy.

Veronika Rybička – fialová kometa

Po zahrání této karty může hráč znovu hodit dvě kostky (nebo jednu dvakrát).

Lílije – fialová kometa

Po zahrání této karty může hráč hodit znovu jednu kostku.



Piškot a Granule – červená kometa

Po zahrání této karty může hráč k hozenému číslu přičíst pět.

Tuli – červená kometa

Po zahrání této karty může hráč k hozenému číslu přičíst tři, zároveň ji lze použít k odhalení jednoho žetonu lokace.



Káťa Louka – žlutá kometa

Pomocí této karty může hráč odstranit z herního plánu lokaci se zlou postavou (Dáša nebo Tlustej).

Max – žlutá kometa

Po zahrání této karty může hráč k hozenému číslu přičíst dvě, zároveň ji lze použít jako kartu Podhrabání.

Kristýna Sušenka – modrá kometa

Po zahrání této karty může hráč znovu hodit jednu kostku.

Bella – modrá kometa

Po zahrání této karty může hráč k hozenému číslu přičíst čtyři.



Oříšek – zelená kometa

Díky této kartě může hráč na jedné z hozených kostek nastavit šestku.

Melichar – zelená kometa

Po zahrání této karty může hráč od hozeného čísla odečíst čtyři.



Lokace

Trvalé lokace (zůstávají na plánu po celou dobu hry):

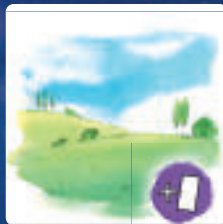
★ Odchytové auto

Figurka, která vstoupí na lokaci Odchytové auto se okamžitě vrací na políčko, na kterém začínala hru.



★ Louka

Pokud hráč vstoupí s figurkou na lokaci Louka, vezme si jednu kartu z balíčku.



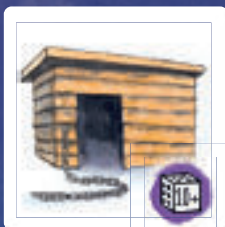
★ Křižovatka

Pokud hráč pohybuje figurkou, která stojí na křižovatce, odečte si od hodů dvojkou.



★ Bouda s řetězem

Pokud se na toto políčko dostane figurka psa Gumpa, nemůže pokračovat dál. Osvobodit se může jedině tak, že hráč hodí na kostkách 10 a víc (smí k tomu použít i karty).



★ Policejní stanice

Pokud se na toto políčko dostane figurka Bédi, nemůže pokračovat dál. Osvobodit se může jedině tak, že hráč hodí na kostkách 10 a víc (smí k tomu použít i karty).



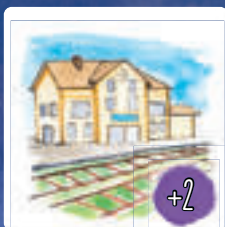
★ Obchod

Pokud hráč vstoupí s figurkou na lokaci Obchod, může zahrát kartu Peníze a vzít si dvě karty z balíčku.



★ Nádraží

Pokud hráč pohybuje figurkou, která stojí na nádraží, přičte si k hodům dvojkou.



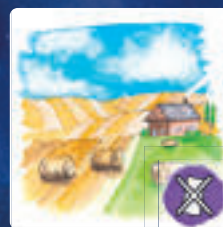
★ Psí útulek

Pokud hráč vstoupí s figurkou na lokaci Psí útulek, může zahrát kartu Psí žrádlo a vzít si dvě karty z balíčku.



★ Statek

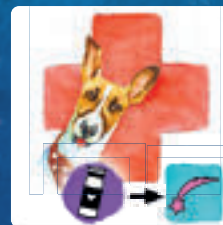
Pokud hráč vstoupí s figurkou na lokaci Statek, odhodí všechny karty, které má v ruce.



★ Veterina

Pokud hráč vstoupí na toto políčko a zahraje kartu se symbolem lahvičky (Lahvička se životem, Veterinář), zachrání tím život pejskovi z odhazovacího balíčku.

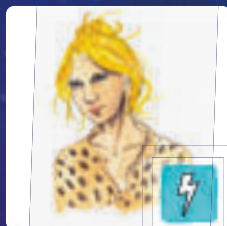
Za to smí z herního plánu odstranit žeton s růžovou kometou. Zahrání karet není povinné. Pokud hráč karty nezahraje, nestane se nic.



Dočasné lokace

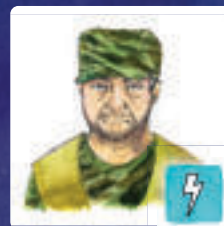
★ Dáša

Na toto políčko nesmí vstoupit figurka Bédi. Pokud by ji tam měl hráč posunout, zůstává na místě. Žeton Dáši lze odstranit pomocí karet se symbolem přeškrtnutého blesku (Pší srdce, Káťa Louka).



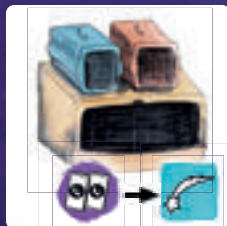
★ Tlustej

Na toto políčko nesmí vstoupit figurka Gumpa. Pokud by ji tam měl hráč posunout, zůstává na místě. Žeton Tlustýho lze odstranit pomocí karet se symbolem přeškrtnutého blesku (Pší srdce, Káťa Louka).



★ Ilegální množirna

Pokud hráč vstoupí na toto políčko a zahraje dvě karty Telefon, ohlásí ilegální množirnu a zachrání spoustu pejsků. Za to smí z herního plánu odstranit libovolný žeton s kometou. Poté odstraní i žeton Ilegální množirny. Zahrání karet není povinné. Pokud hráč karty nezahraje, nestane se nic.



★ Komety

Žetony s kometou lze odstranit pomocí Dobrého skutku (spojení karet psa a vyvoleného člověka) nebo splněním podmínek na lokacích Veterina a Ilegální množirna.



97730269

Dino Toys s. r. o.
K Přískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Vyrobeno v České republice.

