

Cel gry:

W grze „Ami” gracze wcielają się w rolę hodowców psów rasowych i próbują jak najlepiej przygotować swoje zwierzęta do wystawy. Każdy pies w grze wymaga troski i odpowiedniej pielęgnacji. Wszystko po to, aby rozwijał się jak najlepiej a przy odrobinie szczęścia zdobył puchar na wystawie psów rasowych.

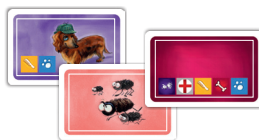
Zawartość pudełka:



12 plansz z rysunkami psów



6 kart sędziów



55 kart rozwoju



1 kostka z liczbami



72 żetony Ami

Przygotowanie do gry:

12 plansz psów należy podzielić według kolorów na 3 kategorie i rozłożyć na stole:

- a) małe psy: jamnik, york, pudel, beagle.
- b) średnie psy: seter irlandzki, labrador, owczarek szkocki, bokser.
- c) duże psy: owczarek niemiecki, chart afgański, dog niemiecki, bernardyn.

Karty sędziów należy potasować i ułożyć zakryte na stosie, to samo należy uczynić z kartami rozwoju.

Wybór rasy

Każdy z graczy zaczynając od najmłodszego wybiera do swojej hodowli po jednym małym psie (niebieska plansza) i kładzie przed sobą. Plansze małych psów, których nikt nie wybrał należy odłożyć do pudełka, gdyż nie będą potrzebne w dalszej części gry.

Wybór sędziego

Sędziego należy wybrać drogą losowania. Będzie on oceniał psy w II etapie. Wylosowaną kartę sędziego kładziemy w widocznym miejscu na stole. Karty pozostałych sędziów chowamy do pudełka – nie będą używane w dalszej części gry.

Każdy z graczy dobiera po 3 karty rozwoju do ręki. Resztę kart oraz żetony Ami kładziemy w zasięgu wszystkich graczy.

Kostkę z liczbami i puchary kładziemy z boku. Będą potrzebne dopiero podczas wystawy psów, czyli na końcu gry.



Ania i Karol przygotowali stół do rozgrywki (patrz: przygotowanie do gry). Ania jest młodszą więc rozpoczyna grę. Swojego pierwszego psa musi wybrać spośród ras małych - wybiera beagla i kładzie jego kartę przed sobą. Karol wybiera yorka. Następnie Ania losuje kartę sędziego i kładzie ją w widocznym miejscu na stole. Wszyscy dostają po 3 karty rozwoju.

Wprowadzenie

Gracze przygotowując swoje psy do wystawy muszą zadbać o to, aby każdy pies był nakarmiony, uczesany, wyprowadzony na spacer i zaszczepiony. Przygotowanie psa do wystawy jest realizowane poprzez zagrywanie kart rozwoju.

Na każdej karcie rozwoju znajduje się od 1 do 5 różnych symboli oraz czasem duży rysunek psa. Jeśli na zagranej karcie znajduje się kilka symboli, gracz wybiera jeden z nich i stosuje się do niego.

Wyjaśnienia symboli na kartach:



kość – nakarm **wszystkie** swoje psy. Połóż po jednym żetonie Ami na wolnym polu karmienia, na swoich planszach psów.



grzebień – uczesz **wszystkie** swoje psy. Połóż po jednym żetonie Ami na wolnym polu czesania, na swoich planszach psów



łapa – wyprowadź **wszystkie** swoje psy. Połóż po jednym żetonie Ami na wolnym polu spaceru, na swoich planszach psów.



krzyż – zaszczep **jednego** ze swoich psów. Połóż jeden żeton z Krzyżykiem na polu szczepienia jednego z Twoich psów



pchły – **wszystkie niezaszczepione psy pozostałych graczy** tracą jeden, dowolny znacznik rozwoju. Twoje psy nic nie tracą.



nowy pies – wybierz nowego psa do swojej hodowli i połóż jego planszę przed sobą.

Uwaga! Wszyscy gracze zaczynają z psem rasy małej. W czasie gry dobierają jednego psa rasy średniej, a potem jednego psa rasy dużej.

duży rysunek psa – na niektórych kartach znajdują się rysunki psów. Każda rasa występuje na 3 kartach. Jeśli zostanie zagrana karta z rysunkiem psa, to gracz, który ma takiego psa w swojej hodowli powinien zareagować mówiąc: „To mój pies”. W nagrodę otrzymuje jeden żeton rozwoju (czesanie, wyprowadzanie lub karmienie), który może umieścić na planszy tego psa, jeśli jest na niej jeszcze miejsce. Jeśli gracz nie zauważy swojego pieska i została zagrana kolejna karta, wówczas nie otrzymuje nagrody.

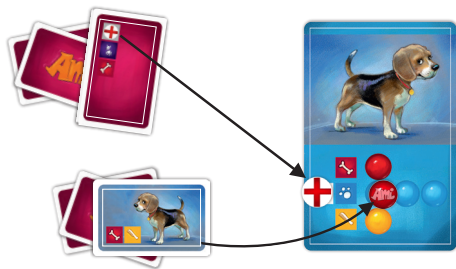
Przebieg gry

I. Przygotowanie do wystawy

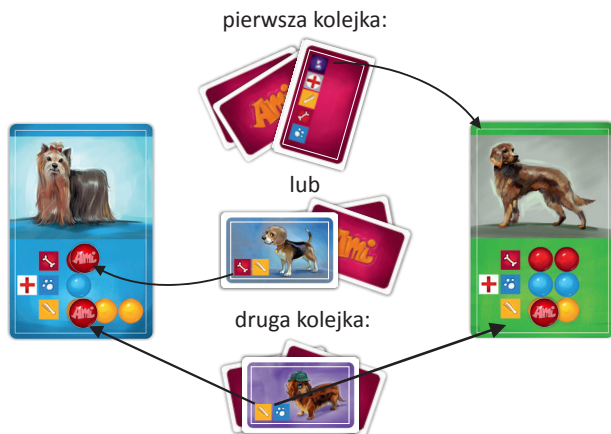
Kolejno, zaczynając od najmłodszego, każdy gracz zagrywa kartę rozwoju, wykorzystuje jeden z symboli na niej przedstawionych [patrz: wyjaśnienia symboli na kartach] i dobiera kolejną kartę rozwoju, tak by cały czas mieć w ręce 3 karty. Jeśli w czasie gry zabraknie kart rozwoju, należy utworzyć nowy stos do dobierania z kart odrzuconych.

UWAGA: Jeśli na planszy psa nie ma już miejsca na żetony Ami, to nie można na nią dokładać kolejnych.

Jeśli gracz nie ma już miejsca na dokładanie kolejnych żetonów Ami przy żadnym ze swoich psów (pole szczepienia może być puste) i nie ma kompletu 3 psów, może natychmiast dobrać planszę kolejnego psa, nawet gdy trwa тура innego gracza. Jeśli gracz nie chce zagrywać żadnej ze swoich kart, może zamiast tego odrzucić dowolną liczbę kart z ręki i zastąpić je nowymi. Natychmiast po tym jego тура się kończy i swoją kartę zagrywa kolejny gracz.



Ania pierwsza zagrywa kartę z symbolem psa i szczepienia. Wybiera szczepienie i kładzie znacznik na karcie swojego beagla, na polu z czerwonym krzyżem, oznaczającym wizytę u weterynarza. Jej pies będzie odporny na pchły do końca gry. Następnie dobiera jedną kartę. Dodatkowo na karcie jest narysowany beagle – Ania zauważa go i dostaje darmowy żeton rozwoju, który umieszcza na polu wyprowadzania, swojego psa.



Karol zagrał kartę z pięcioma symbolami. Zdecydował się na symbol psa i wybrał kartę z nowym zwierzęciem. Ma tylko małego psa (yorka) więc teraz musi wybrać średnią rasę (zielona karta). Wybiera setera i dobiera kartę.

Gdyby zagrał inną ze swoich kart (karta z obrazkiem beagla), wybrałby symbol kości i nakarmiłby swojego yorka. W tym celu musiałby wziąć znacznik z ogólnej puli i położyć go na karcie swojego psa, na polu obok kości.

W swojej drugiej kolejce Karol zagrywa kartę z grzebieniem i kością. Wybiera grzebień. Ma przed sobą 2 psy: yorka i setera – bierze zatem 2 znaczniki i czesze obydwa psy, kładąc po jednym ze znaczników na kartach yorka i setera, przy symbolu grzebienia.

II: Wystawa

Drugi etap gry zaczyna się w momencie, w którym jeden z graczy całkowicie przygotuje swoje 3 psy do wystawy: nakarmi je, uczesze i wyprowadzi. Zaszczepienie swoich psów nie jest wymagane do zakończenia pierwszego etapu. Od tej pory nikt nie może dodawać kolejnych żetonów Ami i rozpoczyna się wystawa.



Karol w swojej kolejce wyprowadził swoje 3 psy i zakończył pierwszy etap, ponieważ nie ma już więcej miejsc na znaczniki na jego kartach psów. Ania nie może już dokładać żadnych żetonów, mimo że jej psy nie są jeszcze całkiem gotowe do wystawy.

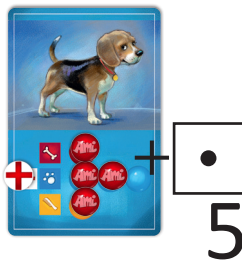
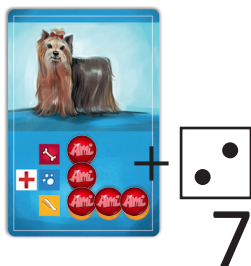
W tym etapie, gracze prezentują swoje psy na wystawie. Przyznawany jest puchar w każdej z trzech kategorii: psy małe (niebieskie plansze), średnie (zielone plansze) i duże (pomarańczowe plansze). Grę wygrywa gracz, który otrzyma najwięcej pucharów. Jeśli kilku graczy otrzymało tyle samo pucharów – remisują.

Przebieg wystawy:

Na środku stołu należy umieścić kartę sędziego (wylosowanego na początku gry) i wezwać na ring psy ras małych.

Gracze liczą ilość żetonów Ami na planszy swojego psa rasy małej (nie liczymy żetonu szczepienia). Następnie każdy z graczy rzuca kostką dodając wynik rzutu do sumy zgromadzonych żetonów na planszy psa.

Wynik na kostce pokazuje jak pies zaprezentował się na wystawie (3 oznacza bardzo dobry występ, a 1 – kiepski). Pies z najwyższym wynikiem zdobywa puchar. Czynności te należy powtórzyć dla psów ras średnich i dużych.

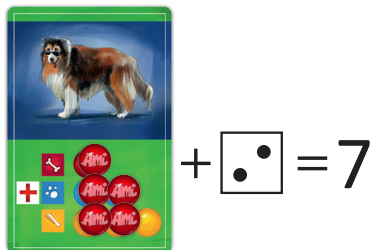
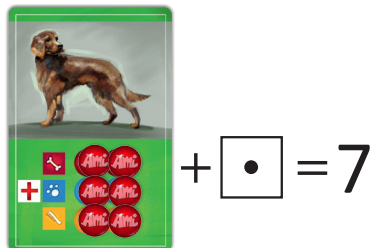


York Karola otrzymuje 7 pkt – 5 znaczników + 2 na kostce. Beagl Ani otrzymuje 5 pkt – 4 znaczniki + 1 na kostce. Puchar dla najlepszego psa ras małych zdobywa york.

Remisy:

Jeśli psy po podliczeniu punktów remisują i nie można wyłonić zwycięzcy, wtedy decydujący głos ma sędzia. Każdy z sędziów ma na swoje karcie narysowane kryteria (ułożone od najważniejszego, do najmniej ważnego), którymi kieruje się wybierając najładniejszego psa. Jedni sędziowie zwracają większą uwagę na piękną sierść (czesanie), inni na formę (wyprowadzanie), itp. Wszyscy sędziowie zwracają uwagę na zdrowie (szczepienie).

Bardzo rzadko może się zdarzyć, że po rozpatrzeniu wszystkich kryteriów z karty sędziego nadal nie można wyłonić zwycięzcy (psy remisują we wszystkich elementach); wtedy sędzia zarządza dogrywkę i gracze remisujący rzucają kością na zmianę, aż któryś z nich osiągnie przewagę (psy prezentują się ponownie na ringu wystawowym).



W kategorii średnich psów jest remis. Seter Karola i owczarek szkocki Ani otrzymały po 7 pkt. Patrzymy zatem na preferencje sędziego. Sędzia zwraca uwagę na następujące elementy, kolejno: karmienie, szczepienie, wyprowadzanie, czesanie. Najważniejsze dla niego jest odżywianie więc porównujemy ile znaczników przy kości zdobył seter (aż 2), a ile owczarek szkocki (tylko 1). Seter ma ich więcej, zatem zdobywa puchar. Jeśli nadal byłby remis, to patrzmy na kolejną preferencję sędziego (w podanym przykładzie drugą preferencją jest szczepienie, trzecią wyprowadzanie i ostatnią czesanie), aż do wyłonienia zwycięzcy.

Warianty uproszczone:

Wariant 1. Otwarte karty. Jeśli dziecko nie radzi sobie z trzymaniem kart w ręce lub dopiero uczy się grać w Ami, można zagrać w otwarte karty rozwoju. W tym wariantcie, każdy z graczy trzyma wszystkie swoje karty rozwoju (czyli 3 sztuki) odkryte przed sobą. Dodatkowo, jeśli dziecko nie radzi sobie z wyborem kart, możemy mu pomóc, sugerując zagranie najlepszej karty.

Wariant 2. Karty na jednym stosie. Aby uprościć grę, można zrezygnować z rozdawania kart rozwoju. Zamiast tego tworzymy jeden stos kart rozwoju (55 sztuk), następnie każdy z graczy odkrywa w swojej rundzie jedną kartę ze stosu i ją zagrywa.

Wariant 3. Bez rysunków psów. To uproszczona rozgrywka, w której duże rysunki psów, na kartach rozwoju nie są brane pod uwagę.