



Dogo Dash é um jogo de cartas rápido e super colorido para 2 a 5 jogadores.

Em cada rodada são jogadas cartas de cachorros, gatos, ursos ou humanos. Seu objetivo é tentar escolher a carta certa e ganhar o maior número de pontos possível.

Quem vai sair por cima? Será que os cachorros vão perseguir os gatos? Ou talvez os gatos encantem o Cookie? Apenas uma partida de Dogo Dash dirá!

1. Componentes

1 manual de regras
60 cartas:

- 22 Gatos
- 18 Cachorros
- 12 Ursos
- 4 Cookies
- 4 Bons Garotos

2. Preparação

1. Embaralhe as cartas com a face para baixo, formando um monte de compras.
2. Distribua quatro cartas para cada jogador. Essas cartas formam a sua mão. Mantenha-as em segredo!
3. Coloque o monte de compras virado para baixo ao alcance de todos os jogadores.
4. Pronto, agora é só jogar! Viu como é fácil?

3. A partida

Dogo Dash é jogado em várias rodadas. No fim de cada uma delas, os jogadores determinam o vencedor da rodada e marcam pontos. Em seguida, todos compram mais cartas. Assim que o monte de compras esgotar, uma rodada final ocorre e o jogo termina. O jogador com mais pontos é declarado o vencedor.

4. A rodada

Em cada rodada, os jogadores seguem as etapas a seguir:

1. Cada jogador escolhe secretamente uma carta de sua mão.
2. A carta escolhida é posicionada com a face para baixo na frente do jogador.
3. Assim que todos os jogadores tenham baixado sua carta, alguém grita **DO-GO DAAASH!**
4. Todos os jogadores revelam suas cartas simultaneamente.
5. Agora é só ver quem ganhou!

5. Vencedor da rodada

Para determinar o vencedor, verifique as cartas jogadas em relação a tabela abaixo:



Cachorro vence **Gato**

Urso vence **Cachorro** e **Gato**

Cookie vence **Cachorro** e **Urso**

Gato vence **Cookie** (e todos os outros, desde que o **Cookie** esteja em jogo)

Quem jogou a carta mais forte leva todas as cartas da rodada e as mantém em uma pilha de pontuação na sua frente. Cada carta conta como um ponto no fim do jogo.

Se houver empate entre dois ou mais jogadores, os jogadores empatados jogam outra rodada entre si, mas sem comprar cartas adicionais. Eles continuam jogando até alguém vencer ou esgotarem as cartas da mão. Se não houver vencedor, os jogadores dividem as cartas o mais uniformemente possível, descartando qualquer carta que sobre após a divisão.

Atenção! Se tiver um Bom Garoto na mesa, as coisas ficam complicadas.

Bons Garotos forçam um empate geral, ignorando todas as outras cartas na mesa. Jogue outra rodada conforme descrito acima.



Assim que o vencedor receber seus pontos, todos os jogadores compram cartas até que tenham quatro cartas na mão.

6. Última rodada

Assim que acabar o monte de compras, os jogadores jogam uma rodada especial, usando apenas as cartas que restarem nas suas mãos.

1. Cada jogador escolhe secretamente uma carta de sua mão e a posiciona com a face para baixo à sua frente.
2. Em seguida, todos descartam as cartas restantes da mão no centro da mesa. Essas cartas formam o Super Prêmio!
3. Alguém grita **DO-GO DAAAAASH!** e todos os jogadores revelam suas cartas simultaneamente.
4. O vencedor leva todas as cartas do Super Prêmio!

Se houver empate, os jogadores empatados dividem o Super Prêmio o mais uniformemente possível.



7. Pontuação

Assim que a última rodada chegar ao fim, conte as cartas na sua pilha de pontuação. Quem tiver mais cartas é o vencedor. Se houver empate, todos os jogadores empatados dividem a vitória!

Fique atento!



Prestar atenção em quais cartas foram jogadas durante a partida, pode te dar uma grande vantagem. Tente lembrar a quantidade de cartas diferentes que existem e use essa informação ao seu favor para escolher a carta certa na hora certa.

Por exemplo: se você prestou atenção em quantos Cookies foram jogados, você pode ganhar o Super Prêmio com um Gato, que é a carta mais fraca, mas vence quando um Cookie está na mesa.

8. Combos

A Variante Catnip

Quando você se sentir confortável com o jogo básico, essa é uma regra extra que vai mudar suas partidas.

Sempre que você tiver quatro Gatos na mão, você pode fazer um Catnip:

1. Ao invés de jogar uma carta, baixe todas na mesa e diga "Catnip".
2. Em seguida, coloque as quatro cartas jogadas na sua pilha de pontuação. Você não participa da rodada, mas garante alguns pontos.
3. Todos os outros continuam a rodada normalmente.



O Dogo Dash!

Se você jogou um Cachorro e não ganhou a rodada, mas tem outro Cachorro na sua mão, você pode fazer um Dogo Dash!

Antes que o vencedor pegue as cartas, revele o seu segundo Cachorro. Você pega de volta o Cachorro que jogou na mesa, junta com o Cachorro que acabou de revelar, e coloca as duas cartas na sua pilha de pontuação.



Créditos

Autora: Talita Rhein

Arte & Co-Designer: Margherita Barrera

Co-Designer: Johanna Janiszewski

Edição de Regras: Travis D. Hill

Tradução e Localização: Gabriel Calderon

Revisão: Guilherme Marques

Produção: Game Maker



Dúvidas sobre o jogo?

Acesse nosso FAQ: www.tgmeditora.com.br/dogo-dash



* e todos os outros, desde que o Cookie esteja em jogo.