

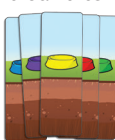
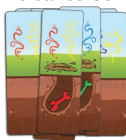
OBJECTIF : Chaque joueur joue un chien qui va creuser pour récupérer des os de couleur et les ramener dans sa gamelle. Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

20 cartes Os

4 Chiens

5 Gamelles

1 Niche

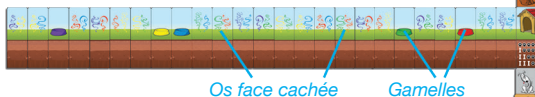


MISE EN PLACE :

1. Placez la Niche tout à droite de l'aire de jeu.
2. Mélangez les cartes Os et Gamelles ensemble. En partant de la Niche, formez le Jardin en posant les cartes 1 à 1 et en formant une ligne vers la gauche jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées. Les cartes Os doivent être faces cachées.
3. Chaque joueur choisit un Chien et le place au-dessus ou au-dessous de la Niche. Les Chiens inutilisés sont remis dans la boîte.
4. Le dernier joueur à avoir caressé un chien commence la partie.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS :

Les 4 Chiens commencent à la Niche. La ligne de carte représente le Jardin et contient les cartes Gamelle et les cartes Os face cachées.

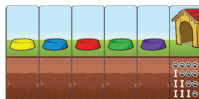


DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Les joueurs vont se promener dans le Jardin pour déterrer des Os et tenter de les ramener aux Gamelles de couleur correspondante. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. La partie prend fin lorsque le Jardin a été entièrement « déterré ». Les joueurs marquent des points en fonction des Os qu'ils ont ramenés.

Il y a 4 Os dans chacune des 5 couleurs du jeu. La valeur d'un Os est déterminée en fin de partie, en fonction de la distance entre sa Gamelle et la Niche. La Gamelle la plus proche de la Niche rapportera une valeur de 5 pour chaque Os de cette couleur. La Gamelle qui est la deuxième plus proche de la Niche rapportera une valeur de 4 pour chaque Os de cette couleur, et ainsi de suite.

Dans cet exemple, chaque Os violet rapporté fera gagner 5 points au joueur. Les Os jaune n'en rapporteront que 1.



TOUR DE JEU :

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions.

Les actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et répétées plusieurs fois au cours d'un seul tour.

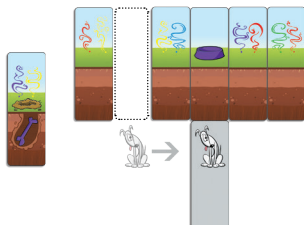
A. SE DÉPLACER : Déplacez votre Chien le long du Jardin, jusqu'à un maximum de 4 cartes dans n'importe quelle direction (vous pouvez choisir de vous déplacer moins). Ce maximum est réduit de 1 pour chaque carte d'Os que vous avez en main avant le déplacement. Plusieurs Chiens peuvent occuper la même carte. Placez votre Chien en dessous ou au-dessus des cartes du Jardin pour montrer sur quelle carte il se trouve. *Remarque :* Il y a un rappel du nombre de déplacement sous la Niche. *Exemple :* Si vous avez 2 Os, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 cartes.

B. CREUSER : Si votre Chien se trouve actuellement sur une carte Os, Creusez pour ajouter cet Os à votre main. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 Os en main. Les cartes Niche et Gamelle ne peuvent jamais être « creusées ». Vous connaissez vos cartes Os en main mais vous devez les garder secrètes à vos adversaires jusqu'à ce qu'elles soient « déposées ». Vous **POUVEZ** immédiatement remplacer l'Os « creusé » par n'importe quel Os de votre main (y compris celui que vous venez de récupérer). Si vous avez 3 Os en main lorsque vous effectuez l'action Creuser, vous **DEVEZ** immédiatement remplacer l'Os « creusé » par n'importe quel Os de votre main (y compris celui que vous venez de récupérer). *Remarque :* Les Os sont toujours remis face cachée dans le Jardin.

C. DÉPOSER : Placez devant vous un Os de votre main qui correspond à la couleur de la Gamelle sur laquelle se trouve votre Chien. Les Os devant vous sont placés face visible. Plusieurs Os peuvent être « déposés » en une seule action, si tous les Os correspondent à la couleur de la Gamelle.

EXEMPLE DE TOUR

Thais a un Os violet en main. Elle se **Déplace** de 2 vers la droite et **Dépose** l'Os dans la Gamelle violette. Elle place l'Os devant elle face visible.

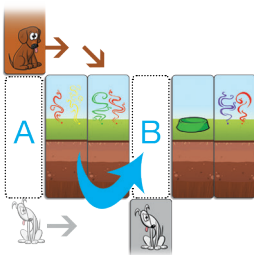


JARDIN : À la fin d'un tour au cours duquel un Os est déterré, la carte du Jardin **qui est la plus éloignée de la Niche** (que ce soit un **Os** ou une **Gamelle**) remplace l'espace vide créé par l'action Creuser. Cela permet aux joueurs d'influencer les Os et les Gamelles auxquels chaque Chien a accès, et la valeur des Os pour le score final. Les Gamelles se déplacent continuellement vers la Niche tout au long d'une partie. Si deux espaces doivent être remplis après un tour, remplissez d'abord l'espace le plus proche de la Niche. Si un Chien était sur la dernière carte du Jardin et est laissé sur un espace vide, il glisse jusqu'à la carte qui est maintenant à la fin du Jardin.

EXEMPLE :

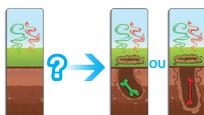
Thaïs joue le Chien gris et **Creuse** à A. Elle se **Déplace** ensuite de 3 cartes et **Creuse** avec sa dernière action à B.

L'emplacement A n'a pas de nouvelle carte car c'est la dernière du Jardin. La carte aux odeurs rouge et jaune est déplacée en B. Enfin, le Chien marron de Sabrina est déplacé vers la dernière carte du Jardin (odeur verte et rouge).



SUIVRE SON FLAIR : Les cartes Os ont des odeurs représentées par 2 couleurs. L'Os au dos correspond à l'une des 2 couleurs. Cela aide les joueurs à déterminer de quelle couleur est l'Os sur la carte lorsqu'ils le déterrent. Il y a 2 cartes de chaque « paire d'odeurs ».

Cette carte d'Os a des odeurs verte et rouge, ce qui indique que l'Os est soit vert, soit rouge.



FIN DE PARTIE :

La partie se termine immédiatement après le tour au cours duquel seules les 5 Gamelles restent dans le Jardin. Les joueurs totalisent leurs scores en comptant les Os devant eux. Les Os restants dans la main d'un joueur ne sont pas comptés !

SCORE : Les joueurs comptent leurs Os déposés (pas ceux encore en main) en fonction de la position des Gamelles dans le Jardin par rapport à la Niche.



En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Os qui valent 5 points gagne. Si l'égalité persiste, celui qui a le plus de 4 points, etc...

EXEMPLE SCORE

Sabrina (Chien marron)



					Total: 31 Pts.
2 Pts.	6 Pts.	9 Pts.	4 Pts.	10 Pts.	

Legend for bones: 1 Pt chaque (red), 2 Pts chaque (blue), 3 Pts chaque (purple), 4 Pts chaque (yellow), 5 Pts chaque (green)

Thaïs (Chien gris)



					Total: 29 Pts.
2 Pts.	2 Pts.	3 Pts.	12 Pts.	10 Pts.	

AUTEUR ET DESIGNER : Chris Handy

ILLUSTRATIONS : Geoff Munn

MERCI AUX TESTEURS : Jenn Handy, Ryan Cowler, The Sartains, The Widmands, The Paradises, Andrew Postma, John McCloud et Paul Butler.

DÉDICACE À : Rex Handy

