

# DOG LOVER™

David Short



REGLES du JEU



# DOG LOVER™

Un jeu de David Short

Inspiré du jeu Cat Lady™ créé par Josh Wood  
2-4 joueurs, ages 10 et plus

## Crédits

**Conception :** David Short

**Direction du projet :** Nicolas Bongiu

**Production :** David Lepore

**Resp. développement :** John Goodenough

**Direction artistique :** David Short

**Illustrations :** Caravan Studio

**Conception graphique :** Kalissa Fitzgerald

**Edition :** Neil Kimball

**Tests du jeu :** Brad Butler, John Clair, Tom Cox, Giuliana Damiana, Nathan Emmerich, Luis Fernando, Kalissa Fitzgerald, Chris Hall, Rob Howlett, Rob Hoy, Seth Jaffee, Neil Kimball, Matt Manis, Josh Martin, Patricio Mansilla, Kwanchai Moriya, Vladimir Orellana, Rafael Pisoni, Morales Ramos, Eileen Short, Kaia Short, Micah Short, Taylor Shuss, Mark Starr, Ben Vaterlaus, Emma Vaterlaus, Josh Wood, Mark Wootton, John Zinser

## Remerciements du concepteur

A son épouse, Eileen, pour son amour, son soutien et ses encouragements constants pendant cette entreprise. Tu es à un niveau inaccessible ! A ses enfants, Kaia et Micah, pour lui avoir permis de garder le sourire. A son toutou Daisy débordant d'amour. A sa famille et à ses amis pour avoir répandu la joie autour de lui. A son groupe local de jeu F5, pour les fou-rires et le soutien. Tout particulièrement au groupe de design JumpStart pour les tests et les commentaires. Et enfin à tous ceux et toutes celles qui jouent à ce jeu, pour avoir convié Dog Lover à leur table. J'espère qu'il servira de prétexte à passer du bon temps entre amis

## Le jeu en quelques mots

Comme tant de gens, Princes ou simples voisins de palier, les joueurs sont des amoureux des chiens .

Dans ce jeu, vous collecterez des "nonosses" et nourrirez vos toutous chéris. Vous les sauverez du refuge où ils sont enfermés, leur apprendrez de nouveaux tours, et chérirrez leurs traits de caractères si originaux.

Le joueur qui s'occupera le mieux de ses chiens accumulera le plus de points de victoire (PV) et remportera la partie !

## Contenu du jeu

La boîte de jeu doit contenir les éléments ci-dessous. S'il en manque, vous trouverez assistance sur <https://alderac.com/customer-service>

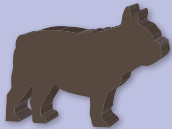
- 1 pion Chien de Garde
- 1 carte "Va chercher !"
- 1 carte Fin de Jeu
- 1 feuille de score
- 5 Tours standard (avec Tours Spéciaux au verso)
- 11 cartes Tours
- 15 cartes Refuge
- 60 cubes Nourriture
  - 5 jokers (noirs)
  - 15 conserves (bleus)
  - 20 croquettes (beiges)
  - 20 restes (mauves)
- 120 cartes de jeu

©2021 Alderac Entertainment Group Dog Lover and all related marks are ™, ©, and ® Alderac Entertainment Group, Inc.  
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV 89052

All rights reserved. Printed in China. Warning: Choking hazard! Small parts. Not for use by children under 3 years of age.

Visit our website at [www.alderac.com/dog-lover](http://www.alderac.com/dog-lover) Questions? <https://alderac.com/customer-service>





1 pion Chien de garde



1 carte "Va chercher!"



1 carte fin de jeu



1 Feuille de marque



120 Cartes de Jeu



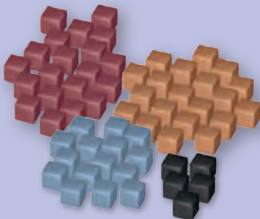
5 Tours Standards  
(avec Tours Spéciaux au verso)



11 cartes Tour

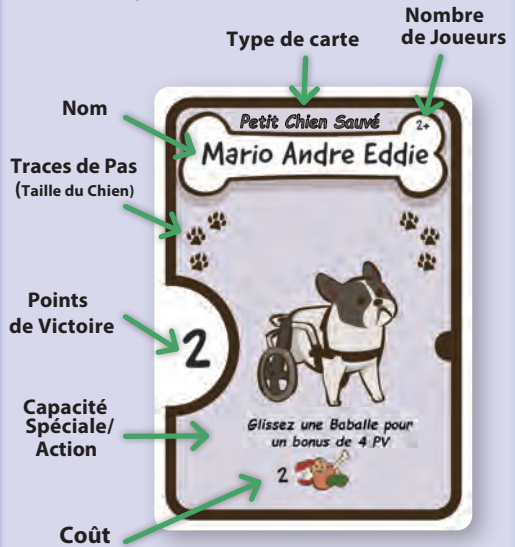


15 cartes "Sauvé du Refuge"



60 cubes Nourriture  
(20 "Restes" mauves, 20 "Croquettes" beiges, 15 "Conserves" bleus, 5 Joker noirs)

## Anatomie d'une carte



## Préparation du jeu

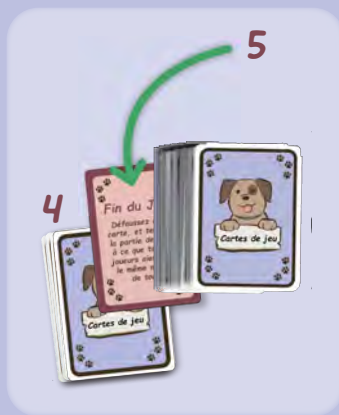
1. Mélanger les cartes *Tour Standard* et distribuez-en 1 à chaque joueur face visible. Ranger les cartes restantes éventuelles dans la boîte. Pour vos premières parties, gardez la carte face visible, sinon vous pouvez la retourner coté *Tours Spéciaux*. Cette carte est désignée *Carte de Départ* et restera devant vous toute la partie.
2. Les *Cartes de Jeu* constituent le paquet principal. Le nombre de cartes qu'il contient dépend du nombre de joueurs :
  - 2 joueurs : enlevez toutes les cartes marquées 3+ et 4+ dans le coin supérieur droit et rangez-les dans la boîte.
  - 3 joueurs : enlevez toutes les cartes marquées 4+ dans le coin supérieur droit et rangez-les dans la boîte.
  - 4 joueurs : conservez toutes les cartes.
3. Après avoir constitué le paquet principal, enlevez-en les cartes *Chien*. Ces cartes sont constituées de 3 catégories indiquées sur leur bord supérieur : gros chiens, petits chiens et chiens moyens. Mélangez ces cartes et distribuez en 1 par personne. Chaque joueur place la sienne face visible à coté de sa *Carte de Départ*. Remettez les cartes restantes dans le paquet principal.



4. Mélangez le paquet principal face cachée. Prenez soin de bien mélanger les cartes *Chien* remises dans ce paquet. Faites une pile de ces cartes. Le nombre de cartes dans la pile dépend du nombre de joueurs:

- 2 joueurs : 7 cartes
- 3 joueurs : 11 cartes
- 4 joueurs : 15 cartes

5. Placez la carte *Fin du Jeu* au sommet de cette pile. Placez ensuite le reste du paquet principal par-dessus. Placez sur la table, faces visibles, 9 cartes du paquet ainsi constitué en une *Grille* de 3 lignes et 3 colonnes.



6. Mélangez les cartes *Tour* faces cachées, et placez en 3 faces visibles près de la *Grille de Cartes de Jeu*.
7. Mélanger les cartes *Refuge* faces cachées, et placez en 3 faces visibles près des cartes *Tour*.
8. Séparez les cubes *Nourriture* en 4 piles et placez les près de la *Grille de Cartes de Jeu*.

9. Choisissez un joueur au hasard, ou celui qui possède le plus de chiens en vie réelle, pour commencer la partie. Donnez lui la feuille de score pour vous souvenir qu'il a commencé la partie.
10. Le joueur situé à sa droite prend le *Chien de Garde* et le place à côté d'une des colonnes ou des rangées de la grille. Ce joueur prend aussi la carte *Va chercher !* et la place sur la table.
11. Le joueur choisi pour débiter peut alors lancer la partie !

**2**  
**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**10**

**1**

**3**

**9**

**1**

**3**

**10**

**Micah**

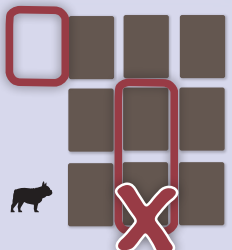
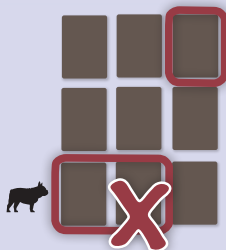
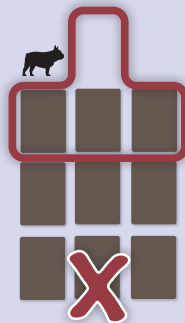
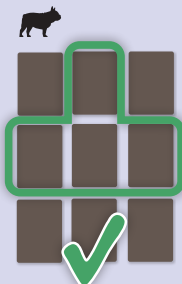
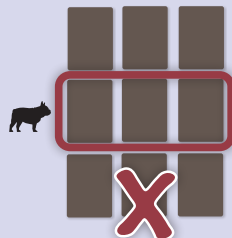
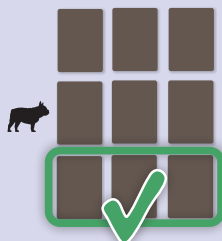
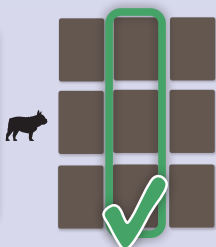
**Kaia**

**5**

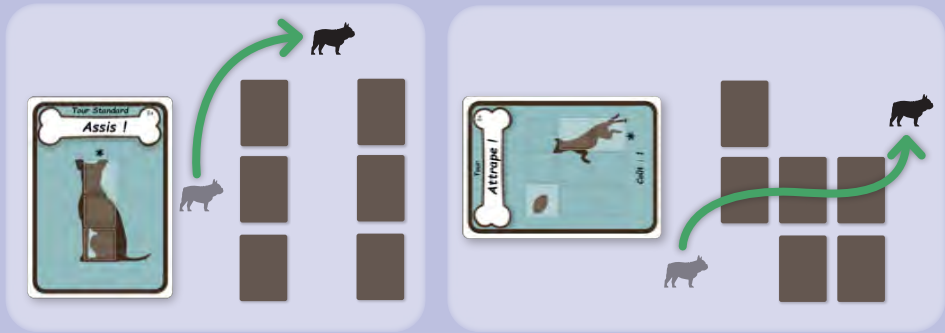
## Déroulement d'une partie

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Quand un joueur a terminé son tour, son voisin de gauche prend la suite. A votre tour de jouer, vous devez récupérer des cartes dans la Grille en utilisant les cartes *Tour* à votre disposition. Au début du jeu, vous n'avez que le *Tour Standard* de départ, mais vous en obtiendrez d'autres plus tard. Remarque : vous conservez vos cartes *Tour* tout au long de la partie et pouvez les utiliser à chacun de vos tours de jouer pour prendre les cartes dont vous avez besoin. Les cartes *Tour* peuvent être déplacées ou orientées uniquement. Vous ne pouvez pas utiliser la configuration miroir.

**Important: quand vous récupérez des cartes sur la Grille, vous ne pouvez pas prendre plus d'une carte dans la colonne ou la ligne du Chien de Garde.**



Une fois la ou les cartes récupérées dans la Grille, déplacez le Chien de Garde jusqu'à l'emplacement désigné par \* sur la carte Tour que vous avez utilisée.



Pendant votre tour, avant et/ou après avoir collecté des cartes depuis la Grille, vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez et dans l'ordre que vous voulez (voir « Types de Cartes »). Quand vous avez fini de jouer les cartes de votre main, remplacez les cartes que vous avez retirées de la grille par des cartes du paquet principal. Complétez toutes les cases manquantes en parcourant les colonnes de gauche à droite et les lignes de haut en bas. Le joueur à votre gauche commence alors son tour, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

**Exemple:** Au tour de Micah, le Chien de Garde est devant la ligne centrale. Il ne peut donc prendre qu'une carte de cette ligne (cadre en rouge). Il utilise la carte Assis ! pour prendre 3 cartes (cadre vert). Il met Annabelle devant lui, défausse la carte Croquettes pour obtenir le cube beige dont il a besoin pour elle, et prend la carte Adoption dans sa main. Les cases vides sont complétées et le Chien de Garde est placé au-dessus de la colonne centrale comme indiqué par \* sur la carte Assis !

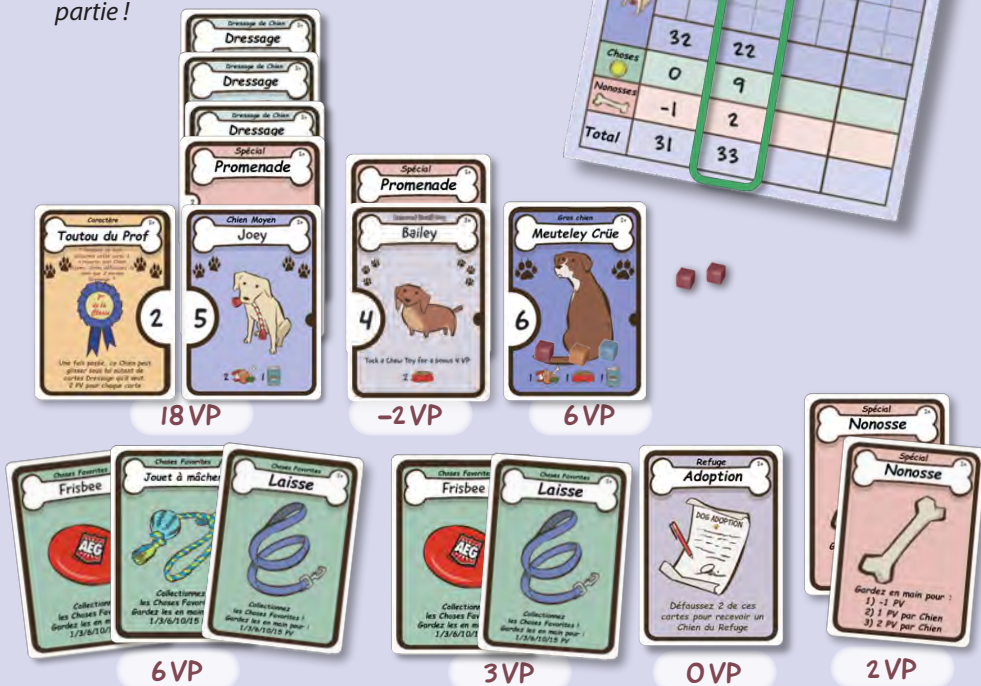


## Fin de la partie

Si en complétant la grille, la carte *Fin du Jeu* apparaît, elle signale que le tour en cours sera le dernier de la partie. Chaque joueur joue alors une seule fois jusqu'à ce que chacun ait eu le même nombre de tours de jeu dans la partie. Comptez les PV sur la feuille de score (cartes *Chien*, *Chien Sauvé*, *Choses Favorites* et *Nonosse*). Le joueur avec le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité de deux joueurs ou plus, celui qui a le plus de *Chiens* nourris gagne. Si l'égalité persiste, on tranche au nombre de *Chiens Sauvés* nourris. Si cela ne suffit pas, le gagnant de cette partie est celui des joueurs à égalité qui gagne la partie suivante.

**Exemple:** Voici la table de jeu de Kaia à la fin de la partie. Elle compte ses PV pour chacun de ses Chiens. Puis elle révèle et fait le compte des cartes *Choses Favorites* et *Nonosse* qu'elle a en main. Le total fait 33 PV et Kaia remporte la partie !

Nom	Micah	Kaia			
Chiens	13	4	18	6	
	8	-2	-2		
	9				
	32	22			
Choses	0	9			
Nonosse	-1	2			
Total	31	33			





## Glossaire

**Attachées :** se réfère à 2 cartes jointes, comme une carte *Chien* et une carte *Caractère*. Une fois attachée, une carte ne peut être déplacée à aucun autre endroit.

**Main :** ce sont les cartes que vous tenez en main. Toute carte en main peut être cachée aux autres joueurs jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

**Pendant ce tour :** c'est le temps entre le moment où vous gagnez une carte et la fin de votre tour actuel. Vous pouvez par exemple gagner une carte *Promenade* mais sans *Chien* disponible pour l'utiliser, adopter un *Chien Sauvé du Refuge*, et ensuite glisser la carte *Promenade* sous ce dernier que vous venez juste de sauver.

**Glissée :** ce terme qualifie toutes les cartes placées sous un *Chien* comme *Promenade* ou *Dressage*. Une fois glissée, une carte ne peut être déplacée nulle part ailleurs. Vous ne pouvez glisser qu'UNE carte de chaque type sous un *Chien*, sauf exception signalée par exemple sur une carte *Caractère*.

## Types de cartes

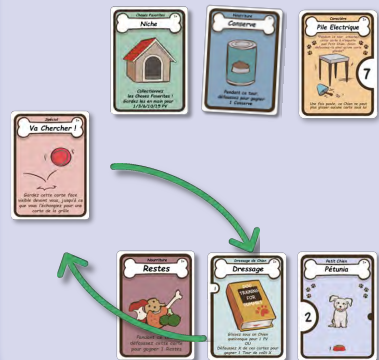
### Va Chercher !



**Important:** La carte "Va Chercher" est placée face visible sur la table du dernier joueur du tour 1 et y reste tant qu'elle n'est pas utilisée. On peut l'utiliser à tout moment lors d'un de ses tours pour l'échanger contre 1 des cartes de la Grille sans tenir compte du *Chien de Garde*. Comme pour toutes les cartes, cela est possible avant ou après avoir commencé à récupérer des cartes sur la Grille. Prenez une carte de la Grille et posez la carte *Va Chercher* à sa place. Ceci peut être fait en plus de toutes les autres cartes que vous auriez récupérées pendant le tour, mais AVANT d'avoir reconstitué la grille en fin de tour.

La carte *Va Chercher* peut ultérieurement être prise dans la Grille par n'importe quel joueur comme toute autre carte de la Grille. Chaque fois qu'elle est prise, elle reste face visible sur la table de jeu du joueur qui la possède jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser. La carte *Va Chercher* ne donne aucun PV si elle est sur la table à la fin de la partie.

**Exemple:** après avoir récupéré des cartes de la grille, KAIA joue la carte "Va Chercher" pour prendre la carte "Dressage" encore dans la Grille



## Chiens



**Exemple:** Si Joey est nourri avec 2 Restes et 1 Conserve, vous gagnez 5 PV. Dans toute autre situation vous perdez 2 PV.



Lorsque vous prenez une carte *Chien*, placez-la devant vous. A la fin du jeu, s'il est correctement nourri (voir les symboles au bas de la carte), vous gagnerez le nombre de PV indiqué sur la carte. Vous gagnez également les points des cartes attachées ou glissées sous elle.

S'il n'est pas complètement nourri, vous perdez 2 PV (quel que soit le nombre de PV indiqué sur la carte), et vous ne marquez pas les PV des cartes attachées ou glissées sous le *Chien*. On ne donne aucune fraction des PV pour un Chien partiellement nourri.

Il y a 3 tailles de *Chiens* : petits, moyens et grands. Les tailles correspondent aux traces de pattes imprimées sur les cartes. D'autres cartes peuvent y faire référence.

## Adoptions



Quand vous prenez une carte *Adoption*, conservez-la dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer. Pour sauver un *Chien du Refuge* vous devez défausser 2 cartes *Adoption* : prenez alors un des *Chiens* de la pile du *Refuge*, placez la carte devant vous face visible. Les *Chiens Sauvés du Refuge* doivent être complètement nourris à la fin de la partie comme les autres, ou sinon vous les perdez 2 PV. La capacité spéciale d'un *Chien Sauvé du Refuge* est activée s'il est complètement nourri à la fin de la partie. Après avoir sauvé un *Chien*, décalez les cartes restantes vers le bas. Placez immédiatement et face visible, dans l'espace vide au sommet de la pile du *Refuge*, une carte tirée du paquet des cartes *Refuge*. Les cartes *Adoption* présentes dans votre main à la fin de la partie ne rapportent aucun PV.



## Promenades



Quand vous prenez une carte *Promenade*, vous DEVEZ la glisser sous un des *Chiens* sur votre table de jeu. Elle vous rapportera alors 2 PV en fin de partie (si votre *Chien* est totalement nourri) comme l'indique le chiffre en haut à gauche de la carte. On ne peut mettre qu'une carte *Promenade* par *Chien*. Si vous ne pouvez pas glisser cette carte sous un de vos *Chiens* avant la fin de votre tour, vous devez la défausser.

## Nourriture



### Disponibilité des cartes Nourriture:

Restes (Communs) → Croquettes (limités) → Conserves (Rares)

Il faut des cartes *Nourriture* pour alimenter vos *Chiens* à la fin de la partie. Il y en a 3 types : *Restes*, *Croquettes*, *Conserves*. Lorsque vous avez une carte *Nourriture*, vous la défaussez immédiatement pour récupérer un cube de la couleur correspondante que vous conservez jusqu'à la fin de la partie. Il existe des cartes *Nourriture* x2 qui vous rapportent 2 cubes de la couleur de *Nourriture* correspondante. Les cartes *Nourriture Joker* vous permettent d'obtenir des cubes noirs. Ces cubes peuvent être utilisés à la place de cubes de n'importe quelle autre couleur.

## Nonosses



Quand vous prenez une carte *Nonosse*, gardez-la dans votre main jusqu'à la fin de la partie. Si à ce moment vous n'avez qu'une carte *Nonosse*, vous perdez 1 PV. Si vous en avez 2, vous gagnez 1 PV par *Chien* complètement nourri. Si vous avez 3 *Nonosses* et plus, vous gagnez 2 PV par *Chien* complètement nourri.



## Dressages



Quand vous prenez une carte *Dressage*, gardez là en main jusqu'à ce que vous décidiez de la jouer lors d'un de vos tours. Il y a deux façons de s'en servir.

La première : la glisser sous un de vos *Chiens* (cela vous rapportera 1 PV s'il est complètement nourri comme l'indique le chiffre en haut à gauche de la carte). On ne peut pas mettre plus d'1 carte *Dressage* par *Chien*.

La deuxième : se procurer une des cartes de la pile des *Tours* en défaussant le nombre de cartes *Dressage* que coûte cette carte. Placez cette nouvelle carte devant vous face visible avec vos autres cartes *Tour*.

**Exemple :** Micah voudrait gagner une carte *Tour* et possède 2 cartes *Dressage*. Il aimerait prendre la carte "Fais le beau !" dans la pile des *Tours* disponibles, mais celle-ci est trop chère (coût de 3). Il se rabat sur la carte "Au pied !" place cette carte sur sa table de jeu et défausse ses 2 cartes "Dressage". A partir de maintenant, il peut utiliser sa carte "Fais le beau !" pour récupérer des cartes sur la Grille.



Après avoir appris un nouveau *Tour* à un de vos *Chiens*, décalez immédiatement la pile des *Tours* vers le bas et complétez la case vide avec une carte du paquet *Tours* posée face visible. Le nombre de *Tours* dans votre main est illimité. Cependant, vous n'avez le droit d'en utiliser qu'1 seul à chacun de vos tours. Les cartes *Tour* dans votre main à la fin de la partie ne rapportent pas de points.



## Choses favorites



Quand vous prenez une carte *Choses Favorites*, gardez-la dans votre main jusqu'à la fin de la partie. En fin de partie, vous remportez des PV en fonction du nombre de *Choses Favorites* DIFFÉRENTES que vous avez. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs ensembles de *Choses Favorites*

<i>Choses favorites</i>	1	2	3	4	5
Points de Victoire	1	3	6	10	15

**Exemple:** Kaia termine la partie avec 1 Jouet à Mâcher, 2 Frisbees et 2 Laises. Elle a un ensemble de 3 Choses Favorites uniques qui rapporte 6 PV, et un de 2 qui rapporte 3 PV.



## Caractères



Quand vous prenez une carte *Caractère*, exécutez ses instructions (généralement "attacher la carte à un Chien d'une taille donnée"). Pour attacher un *Caractère* à un *Chien*, placez la carte à la gauche du *Chien* et face visible. Un *Chien* ne peut avoir qu'1 *Caractère* qui lui est attaché.

Si vous n'avez pas de *Chien* approprié au *Caractère*, suivez les autres instructions de la carte (défausser la carte *Caractère*, et potentiellement d'autres cartes ou *Nourriture* en même temps). Si vous n'avez pas tout ce qu'il est demandé de défausser, défaussez en simplement le plus possible.

Une fois attachée à un *Chien*, les cartes *Caractères* offrent des capacités à ce *Chien* qui peuvent surpasser les règles de base. A la fin de la partie, si le *Chien* est complètement nourri, le *Caractère* vous fait gagner le nombre de PV inscrits sur la partie droite de la carte.

**Exemple:** Micah attache Meilleur Ami à Taco, et glisse sous Taco la Niche qu'il a dans la main. A la fin de la partie, si Taco est complètement nourri, il vaudra 7 PV (3 de Taco, 1 de Meilleur Ami et 3 de la Niche).



## Clarifications

*Chiens Sauvés AI, Bailey, Nounours, Mario Andre Eddie, et Précieuse*



Une fois que la *Chose Favorite* a été glissée sous ces cartes, elle n'est plus utilisable pour marquer des PV dans un ensemble de *Choses Favorites*.

*Rescued Dogs Flairplay, Dexter, César le Baveux, George, et Lassée*



Les cartes *Caractère* auxquelles les cartes ci-dessus font référence n'ont pas obligation d'être attachées à CES cartes. La seule exigence est que les cartes référencées soient présentes sur votre table de jeu.

## Chien Sauvé Clochard



Les cartes *Dressage* n'ont pas obligation d'être glissées sous ce *Chien*. La seule exigence est que les cartes *Dressages* soient glissées sous des *Chiens* présents sur votre table de jeu. Par ailleurs, les cartes *Dressages* glissées sous vos *Chiens* apportent en plus le PV habituel associé.

## Chiens Sauvés Miss Pénélope, Savate, Mégafol, Trépied



Chacun de ces *Chiens* doit être inclus dans le décompte de sa capacité spéciale.

## Caractère Meilleur Ami



Vous pouvez glisser la même *Chose Favorite* plusieurs fois. Une fois utilisée ici, une carte *Choses Favorites* ne peut plus être comptée dans les ensembles de *Choses Favorites*.

**Note:** ce *Caractère* permet souvent des scores très élevés. N'oubliez pas cependant que ces mêmes *Choses Favorites* utilisées ici auraient pu également compter par elles-mêmes.

## Caractère Bulldozer



Une fois glissée sous ce *Chien*, la carte *Nonosse* perd sa capacité à apporter des PV. Elle perd heureusement aussi sa capacité à vous en faire perdre dans le cas d'une carte *Nonosse* unique.

## Caractère Roi de l'Évasion



Cette carte vous permet d'ignorer totalement le coût en *Nourriture* du *Chien* attaché à cette carte. Vous pouvez le nourrir avec un seul cube de *Nourriture* quelconque. Si vous devez défausser un *Chien* (parce que vous n'avez pas de *Gros Chien*) vous devez aussi défausser toutes les cartes attachées ou sous lui.

## Caractère Chapardeur



Comme une carte *Nourriture* doit être utilisée, vous devez faire un choix : la défausser et récupérer un cube, ou la glisser sous le *Chien* attaché SANS récupérer de cube.

Vous pouvez glisser plusieurs cartes *Nourriture* identiques.

## Caractère Pile Électrique



Quand vous attachez cette carte, le *Chien* peut déjà avoir des cartes glissées sous lui. Cependant il n'est plus possible d'en glisser d'autres ensuite.

## Caractère Sa Majesté



Les cartes *Adoption* ne peuvent pas être employées pour leur usage habituel avant d'être glissées sous le *Chien*.

## Caractère Rebelle



Vous pouvez glisser toutes sortes de cartes (même *Va Chercher !*), SAUF *Chien* et *Tour*. Les cartes *Dressage* et *Promenade* apportent leurs PV habituels (1 PV) en plus des PV de *Caractère*. Par contre les cartes en double ou plus ne comptent pas. Si vous n'avez pas de *Chien Moyen* et qu'il ne vous reste qu'une carte *Tour*, vous pouvez la garder.

## Caractère Toutou du Prof



Les cartes *Dressage* apportent leurs PV habituels (1 PV par carte) en plus des PV de *Caractère*.

## Caractère Guide Touristique



Les cartes *Promenade* apportent leurs PV habituels (2 PV par carte) en plus des PV de *Caractère*.



# Aide de jeu

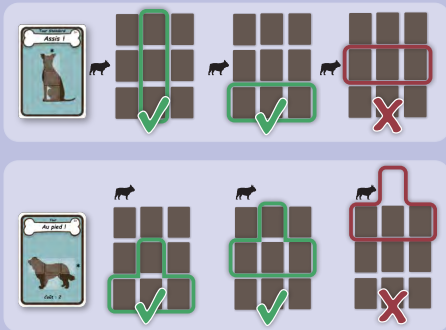


## A votre tour, vous

1. pouvez jouer/glisser des cartes



2. devez récupérer des cartes



3. pouvez jouer/glisser à nouveau

4. devez bouger le Chien de Garde et compléter la grille



## Rappels

- Pas de limite de cartes en main
- Complétez les piles *Tours* et *Refuge* immédiatement
- Uniquement déplacer ou tourner les cartes *Tours*
- 1 seule carte récupérable sur la ligne/colonne du *Chien de Garde*
- Disponibilité de la *Nourriture* :



(Commun)



(limité)



(Rare)

## Fin du jeu

- Quand la carte *Fin du Jeu* apparaît, continuez jusqu'à la fin du tour en cours.
- *Chiens nourris* : comptez les PV (+ cartes attachées/glissées)
- *Chiens non nourris* : - 2 PV (ne comptez pas non plus les cartes attachées/glissées)
- Comptez les *Choses Favorites* et *Nonosse* en main





## Notes de traduction version du 20 août 2023



Par Hagardunor (contact par MP sur <https://fr.boardgamearena.com/>)

Ce livret de règles a été traduit du document :

*DogLover\_BaseGame\_1P\_Rulebook\_REVISED.pdf*

téléchargé depuis la plateforme de l'éditeur à l'adresse suivante : [Rulebook](#)

La plus grosse difficulté a été de créer les versions françaises des illustrations. On peut certainement faire mieux, mais plus tard peut-être, le but de cette traduction étant avant tout d'offrir rapidement un moyen accessible d'apprendre le jeu aux joueurs francophones.

La deuxième question qui s'est posée concerne les patronymes de chiens et leurs traits de caractère. Sachant qu'à la date d'écriture de ces lignes il n'existait pas de version française du jeu, fallait-il conserver les désignations de la version anglaise ou au contraire leur trouver un équivalent français ?

Le premier choix conduisait, à mon sens, à un livret de règles un peu bâtarde (pour un jeu sur les chiens le qualificatif tombait bien, mais le résultat me semblait moyen).

Le second choix aboutit à un livret de règles plus cohérent, compréhensible aussi, mais un peu hors sol également dans la mesure où les choix de traduction faits ici ont une probabilité proche du zéro absolu d'être choisis par l'éditeur pour une éventuelle version en français à venir (éditeur qui de toute façon peut aussi choisir de créer un lexique totalement déconnecté de la version anglaise).

Néanmoins le challenge était intéressant, et il a été relevé... d'une manière qui n'appartient qu'à votre serviteur, dont les choix sont éminemment personnels et arbitraires, et en tant que tels légitimement discutables. Pour vous permettre d'en juger, voici quelques explications.

# Caractères

## Dirt Monster



La traduction mot à mot donne *Monstre de Boue* ou *Monstre de la Boue*. Elle m'enthousiasme modérément. L'illustration de la carte est claire : c'est le genre de chien qui passe son temps à déterrer les carottes du potager et ravager les parterres de fleurs. *Bulldozer* me semblait approprié.

## Escape Artist



Ici aussi j'ai voulu éviter le mot à mot, même s'il est plus heureux que le précédent, alors qu'il existe une expression française tout à fait appropriée : *Roi de l'Évasion*. En plus cette traduction présente l'avantage d'avoir moins de lettres que le mot à mot et d'être plus facile à caser à sa place sur la carte

## Food Thief



Comme pour *Escape Artist*, le mot à mot ne va pas trop mal. Par contre le nombre de lettres (un souci constant pour le passage de l'anglais au français) est très handicapant pour la mise en page. *Chapardeur* fait tout aussi bien l'affaire et en bien moins de lettres.

## Jitterbug



Celui là m'a donné du fil à retordre. Mot à mot, c'est la *Mouche qui Tremble* ou le *Coléoptère qui Creble*. Comme nom de boy-scout ou de chef indien pourquoi pas, mais pas ici. L'idée est assez claire : c'est un chien hyperactif. *Hyperactif* aurait pu convenir, mais j'aimais bien *Pile Electrique*.

## Land Lord



Celui-ci m'a fait caler aussi. *Seigneur, Châtelain...* font de bonnes traductions. Je me suis néanmoins inspiré de la version polonaise (*Aristocrate*) qui exprime bien, je trouve, le genre de chien dont il s'agit : celui qui fait du nez quand la gamelle ne lui plaît pas, préempte votre meilleur fauteuil et bientôt votre propre lit si vous n'y mettez pas le holà rapidement. En plus *Sa Majesté* contient une petite note d'ironie qui me plaît bien.

## Rule Breaker



Mot à mot c'est un individu qui ignore les règles, n'en fait qu'à sa tête pour le meilleur et pour le pire (l'illustration est bien trouvée d'ailleurs), désobéit toutes les fois que l'occasion se présente. *Rebelle* c'est pas trop mal, non ? Même si j'aurais aimé trouver quelque chose de plus fort.

## Teacher's pet



En anglais c'est le *Chouchou du Professeur* (le mot à mot est un contresens total) qui aurait pu convenir comme traduction. J'ai trouvé amusant de remplacer *Chouchou* par *Toutou*, qui sonne très proche à l'oreille sans trop changer l'idée de départ et tombe bien pour un jeu sur les chiens. J'ai aussi remplacé *Professeur* par *Prof* qui résout en même temps l'éternel problème du nombre de lettres. Et j'ai modifié le centre de la cocarde en conséquence.

## Tour guide



Là je ne me suis pas cassé la tête : le mot à mot convenait très bien (mais pose un problème de nombre de lettres que je n'ai résolu qu'en diminuant la taille des lettres sur la carte). Je pense qu'en réfléchissant un peu on doit pouvoir trouver mieux.

## Noms de chiens

Généralement j'ai repris le nom d'origine sans rien y changer. A quelques reprises néanmoins, j'ai cru identifier des jeux de mots ou des associations d'idées avec les chiens que je me suis efforcé de traduire. Là encore, avec plus ou moins de bonheur : j'en laisse juge le lecteur.

## Daisy



Cette mignonne petite chienne porte un nom bien connu depuis que Disney a introduit la compagne de Donald dans ses dessins animés. *Daisy* signifie aussi *Pâquerette* ou *Marguerite* que j'aurais pu utiliser comme traductions. Mais j'aimais bien *Pétunia* qui me faisait penser à *Pétula*.

## Fresh Prints



Je pense qu'il y a un jeu de mots sur *Prints* qui veut dire à la fois *Impression* (dans le sens "imprimé") et *Empreintes* : allusion aux taches de la robe du chien et à ses empreintes de pas. *Toutaché* est la première idée qui me soit venue à l'esprit, mais on doit pouvoir faire beaucoup mieux

## Muttley Crue



Il y a un évident jeu de mot entre *Mutt* (clébard, clebs ...) et *Mötley Crüe* (groupe de rock métal). Incapable de faire un jeu de mot qui tienne la route avec *Clebs*, je suis resté au groupe métal en faisant un jeu de mot avec *Meute* (de chiens évidemment). Je pense même qu'en français le nom du chien s'approche plus près phonétiquement du groupe rock.

## 50 Scent



Encore un jeu de mot entre *Cent* (1/100<sup>ème</sup> de dollar) et *Scent* (flair, flairer...). J'en ai fait un jeu de mot avec *Flair*. Il y a probablement mieux à flairer (lol !).

## Nutmeg



Sans en être vraiment sûr, j'ai cru comprendre que le nom était composé à partir de *Meg* (diminutif de *Megan*) et *Nut* qui a plein de significations : noix en premier lieu, écrou (eh oui), idiot ou fou, etc... J'ai joué avec la similitude entre *Meg* et *Mega*, et j'ai utilisé le dernier sens du mot dans la liste précédente pour forger le nom de cette ravissante petite chienne. Je ne pense pas que ce soit la traduction la mieux réussie du lot.

## Muggles



Une petite recherche sur ce nom fait apparaître un tas de significations pas très flatteuses : bon à rien, traîne-savate, etc, et ... Moldu (oui, oui ! comme dans Harry Potter !). J'ai gardé *Savate* qui conserve l'allusion faite dans la version en anglais, mais est quand même plus sympa pour ce petit chien tout mignon qui ne demande qu'à rendre au centuple l'affection qu'on lui accordera.

## Ichabod



Je ne sais pas où ils sont allés le chercher celui-là, mais sûrement loin. Wikipedia nous apprend que *Ichabod* est une figure biblique qui n'a pas eu une vie drôle. Je ne sais pas si je fais la bonne interprétation de *Ichabod*, mais de toute façon ça ne doit pas non plus parler à beaucoup de joueurs. Je l'ai donc rebaptisé Clochard (allusion au Clochard de Disney, et également personne sans grandes joies dans sa vie).

## Bear

Nounours : pas besoin d'un long discours n'est-ce pas ?



## Laddie

Il m'a semblé voir un jeu de mot avec *Lassie* (chien fidèle). J'en ai tenté un autre (Lassée). Et le jeu de mot cadre pas trop mal avec la misère des chiens du *Refuge*.

## Tricks



*Trucs, Trucs de Chien, Tours, Tours de chien* ? J'ai trouvé *Tours* tout court mieux adapté. Ça peut se discuter.

Pour les *Tour* présents dans la règle du jeu de départ en anglais, voici les traductions et quelques commentaires.

Par ailleurs, le point d'exclamation est omniprésent (sauf sur Pointer qui me paraît plus instinctif qu'acquis) : comme j'ai traduit *Training* par *Dressage*, l'idée d'ordre donné au chien me paraissait rendre le jeu plus vivant.

## Sit, Point, Heel, Catch



Traduits mot pour mot.

## Beg



La traduction mot à mot *Mendier* ne me plait pas. L'attitude de la silhouette convient assez bien au commandement *Fais le beau* en français.

## Choses Favorites, cartes spéciales...

Ici j'ai utilisé quasiment tout le temps le mot à mot, à deux exceptions près : *Ball* que j'ai remplacé par *Baballe*, et *Os* que j'ai remplacé par *Nonosse* : on peut aimer les chiens à en devenir gaga, et j'ai trouvé amusant de glisser le vocabulaire de ces personnes qui n'arrivent plus à faire la différence entre leur chien et leur bébé.



## Fetch



A partir du mot à mot, j'ai utilisé l'le point d'exclamation pour avoir la tournure « ordre au chien » déjà présente sur les cartes *Dressage*. Rien de plus à signaler.

## Dog Training



J'ai le sentiment que le mot à mot *Entraînement* pour ces cartes qui permettent d'enseigner des *Tours* à notre chien n'est guère employé que par les propriétaires de bêtes de compétition ou les artistes de cirque, qui ne forment pas la majorité des propriétaires de chiens.

J'entends plus souvent parler de les dresser, d'où le choix de *Dressage* pour traduire la carte.