



## SCOPO DEL GIOCO

E' bello fare il dogsitter e andare a passeggio con i "Bau", ma può capitare che facendolo in città dove gli spazi possono non essere sempre aperti, certi "brutti incontri" siano inevitabili e per fronteggiarli (in questo gioco si parla di "vincere la sfida") a volte è necessario possedere certi oggetti...o anche portare a spasso un'altra razza di "Bau".

Affronta (e ostacola) i tuoi avversari per essere tu a giungere per primo al "traguardo" (la carta casella denominata "arrivo") e a vincere la sfida come il più "lesto" tra quelli "a spasso con Bau".

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 6 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

Il gioco prevede 25 carte "percorso", 5 carte "il mio Bau", 10 carte "oggetto", 20 carte "evento", 4 pedine (una per ogni giocatore) e queste istruzioni. Non è previsto l'uso di dadi.

Mischiare separatamente tutti i mazzi di carte, fare scegliere ad ogni giocatore una pedina ed una carta "il mio Bau" (che dovrà mantenere sempre visibile a tutti), quindi consegnare a ognuno 3 carte evento e 2 carte "oggetto" (3 carte "oggetto" se a sfidarsi sono solo 2 giocatori). Poi disporre coperte a scacchiera le carte "percorso" formando una griglia di 5 righe per 5 colonne, facendo attenzione che la carta "partenza" (che è bifronte) si trovi nell'angolo superiore sinistro e quella "arrivo" (anche lei bifronte) risulti nell'opposto angolo in basso a destra. Infine, posizionare tutte le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco sulla carta "partenza" e disporre coperti sul tavolo i mazzi di carte non distribuite, che sono definiti del banco.

## COME SI GIOCA

Tenendo presente che le carte "percorso" hanno "effetto" solo quando vengono scoperte (diventano invece innocue se ci si transita sopra una volta scoperte), a turno ogni giocatore può fare una sola tra queste operazioni a sua scelta:

- giocare una carta "evento" tra quelle in proprio possesso (scartandola poi riposizionandola in fondo al relativo mazzo del banco), ed eseguire quanto in essa previsto;
- pescare (se disponibile) ed eseguire quanto in essa previsto (riposizionandola poi in fondo al relativo mazzo del banco) la prima carta del mazzo "evento" del banco;
- scoprire una carta "percorso" coperta che sia adiacente (orizzontalmente o verticalmente, non valgono quelle in diagonale) a quella in cui attualmente si trova la sua pedina, e in questo caso può occuparla se "vince la sfida" (può essere richiesto di avere un certo oggetto che deve essere reinserito in fondo al mazzo del banco dopo l'uso, oppure possedere un determinato esemplare di cane raffigurato nella propria carta "il mio Bau" o altro ancora) e, se non si è finiti in un'area verde o a giocare con la palla (in questi due casi la sfida è vinta ma bisogna fermarsi), provare una nuova sfida con una delle nuove carte "percorso" ora adiacenti (attenzione: per ogni turno al massimo si possono superare solo due sfide) altrimenti, se la sfida fallisce, la carta appena scoperta va ricoperta e la pedina retrocede sull'ultima carta "percorso" in cui si trovava (o contro cui ha "vinto la sfida");
- muoversi su di una carta "percorso" già scoperta e poi scegliere una sola tra queste ulteriori operazioni:
  - fermarsi;
  - muoversi di una ulteriore carta "percorso" già scoperta;
  - provare a "sfidare" una carta coperta adiacente (come previsto al punto precedente, ma in questo caso non potrà "sfidarne" una successiva in caso di "sfida vinta" contro la prima).

Il gioco termina quando un giocatore (che viene dichiarato vincitore) riesce a raggiungere la carta "arrivo".

Buon divertimento.