

DOGAMY



RÈGLEMENT

Page 2

REGLEMENT

Bladzijde 9

RULES

Page 17

LE JEU DOGAMY

Si vous ne possédez pas encore de chien, le jeu DOGAMY pourra vous aider à mieux comprendre le meilleur ami de l'homme.

Si vous possédez déjà un chien, DOGAMY contribuera à améliorer encore vos qualités de "bon maître". DOGAMY se joue de 2 à 6 joueurs, de tous âges dès 8 ans.

LE BUT DU JEU

Préparer votre chiot à sa vie adulte et parcourir avec succès un chemin semé d'épreuves pour arriver au plus vite à la case "Liberté".

Le premier arrivé à cette case gagne la partie.



LE MATERIEL

Votre jeu DOGAMY comprend les éléments suivants :

- 1 plateau de jeu
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 livret: "Règlement", "Conseils au bon maître" et le scénario "Je serai un bon maître"
- 6 pions de couleurs différentes
- 6 x 12 "Atouts"
- 6 fiches DOGAMY +
- 36 cartes "Situation"
- 216 cartes "Question" dont 108 questions faciles (cartes vertes) et 108 questions difficiles (cartes rouges)

LE PARCOURS

Le parcours comporte trois étapes distinctes, qui correspondent à trois périodes de l'intégration du chien dans la famille :

- **étape 1 : La décision**
Vous allez prendre une décision importante: êtes-vous prêt à accueillir un chien?
- **étape 2 : L'éducation**
Vous préparez votre chiot à sa vie future, en l'éduquant avec intelligence.
- **étape 3 : La vie adulte**
Votre chien est à présent adulte. Vous vivez différentes situations quotidiennes, que vous traversez facilement si votre chien est bien éduqué.

Nous vous conseillons vivement de ne prendre connaissance du règlement qu'après l'étape 1. Ainsi, lisez d'abord le chapitre "ÉTAPE 1 : LA DÉCISION" et jouez cette étape avant de lire la suite du règlement. Et ainsi de suite pour les 2 autres étapes.

LA PREPARATION DU JEU

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un pion et reçoit une fiche DOGAMY +. Les cartes "Situation" sont mélangées et disposées dans la boîte, texte en-dessous, à l'emplacement qui leur est réservé. Il en va de même pour les cartes "Question". Les joueurs choisissent au départ de jouer avec les questions faciles (cartes vertes), difficiles (cartes rouges) ou les deux types de cartes à la fois. Les "Atouts" sont confiés à l'un des joueurs.

ETAPE 1 : LA DECISION

Chaque joueur place son pion sur la case 1 et jette le dé, à tour de rôle. Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence.

Il doit d'abord convaincre l'ensemble des joueurs que sa décision d'acquiescer un chien est bien réfléchie et qu'il est prêt à en assumer la responsabilité.

Pour réussir cette étape importante, chaque joueur doit, à tour de rôle :

1. Jeter deux fois le dé et additionner les points obtenus.
2. A chaque nombre obtenu correspond un scénario sur la page "Je serai un bon maître" en fin de règlement.
Le joueur doit alors tenir le rôle qui lui est attribué et répondre aux critiques de son partenaire (le joueur placé à sa gauche).
C'est le moment de trouver de bons arguments.
Le sablier détermine la durée de la discussion.
A la fin de la discussion, les autres joueurs décident si le candidat s'est montré assez convaincant:

- **Si oui** : le joueur place son pion sur la case 2 et entame la seconde étape au tour suivant.
- **Si non** : le joueur doit se soumettre à la même épreuve, au tour suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les autres joueurs estiment qu'il a réussi cette étape.

Une fois l'étape 1 franchie, lisez les règles de l'étape 2.

ETAPE 2 : L'EDUCATION

Bien éduquer son chien consiste à lui donner les meilleurs atouts pour une longue et heureuse vie en compagnie de son maître.

LES 12 ATOUTS

Dans ce jeu, l'éducation de votre chien est résumée en 12 atouts, symbolisés comme suit :



votre chien est sociable.
Il s'entend parfaitement avec les humains et les autres animaux.



votre chien est bien couvert.
Il est à l'abri des intempéries et du froid.



votre chien est vacciné.
Il est protégé contre différentes maladies telles que celle de Carré, la rage, ...



votre chien est obéissant.
Il est sous votre contrôle.



votre chien est assuré.
S'il provoque des dégâts, vous êtes couvert.



votre chien est adapté.
Vous pouvez l'emmener partout, sans qu'il en soit perturbé.



votre chien est nourri de manière équilibrée, ce qui contribuera à le maintenir en bonne santé.



votre chien supporte la solitude.
Vous lui avez appris à rester seul, il ne fera aucun dégât à la maison et ne dérangera pas vos voisins.



votre chien est propre.
Vous lui avez appris à respecter l'environnement et votre logement.



votre chien est lavé très souvent.
Il sent bon.



votre chien est identifié.
Si vous le perdez, vous le retrouverez plus facilement.



votre chien est dressé à l'attaque.
Dans certaines circonstances, il mordra.

Notez cependant que ces "atouts" ont une utilité variable dans le jeu. Certains sont très utiles, et d'autres le sont moins. A vous de faire les bons choix. C'est ici que les "Conseils au bon maître" pourront être très utiles.

COMMENT OBTENIR LES ATOUTS ?

Chacun à leur tour, les joueurs avancent sur le parcours de l'étape 2, en jetant le dé, une fois par tour.

Ils peuvent circuler librement sur ce parcours, en avant ou en arrière.

Ils ne peuvent toutefois effectuer de demi-tour lors du même jet de dé sauf s'ils atteignent l'une des deux extrémités de l'étape 2 (les cases **2** et **3**).

Les cases de cette seconde étape sont marquées par les symboles des différents atouts.

Lorsque le pion tombe sur une case, vous pouvez décider de prendre ou de refuser l'atout correspondant.

Si vous choisissez cet atout, le joueur responsable vous remet l'atout et vous le placez sur votre fiche **DOGAMY +**.

Toutefois, cette fiche ne comporte que 8 cases. Vous veillerez donc à faire le meilleur choix parmi les 12 atouts du jeu. Si vous désirez remplacer un atout par un autre, vous devez tomber sur la case de l'atout souhaité et en abandonner un autre.

Lorsqu'un joueur estime qu'il possède suffisamment d'atouts pour aborder la vie adulte (selon son choix entre 1 et 8 atouts), il peut entamer la 3ème étape du jeu.

Attention : dès qu'un joueur entame la 3ème étape, plus personne ne peut faire marche arrière. Tous les joueurs devront donc progressivement quitter la 2ème étape, au moyen du dé. Sur leur chemin, ils pourront encore obtenir les atouts des cases sur lesquelles ils tombent, mais ils ne pourront plus retourner en arrière pour rechercher d'autres atouts qui leur manquent.

L'IMPORTANCE DE L'ATOUT "SOCIALE"

- Un chien qui n'est pas sociable ne supportera pas la présence d'un autre chien à proximité.
- L'atout "sociable" joue donc un rôle particulièrement important dans le jeu.
- En cas de présence de plusieurs pions sur la même case, la règle de jeu est la suivante :

- les joueurs qui disposent de l'atout "sociable" restent en place
- les joueurs qui ne disposent pas de cet atout doivent retourner à la case **2** durant la seconde étape (ou à la case **3** durant la troisième étape).
- si la rencontre se déroule sur la case "sociable", la règle reste la même. Les joueurs qui n'ont pas encore cet atout retournent donc à la case **2**, sans recevoir l'atout "sociable". Les joueurs qui ont déjà cet atout restent en place.

L'IMPORTANCE DE L'ATOUT "PROPRE"

Cet atout est utile si vous voulez avancer plus vite dans la troisième étape. Si vous ne le possédez pas, vous risquez d'attendre de temps en temps !

ETAPE 3 : LA VIE ADULTE

- Le parcours symbolise différentes situations que l'on rencontre lorsque l'on vit avec son animal de compagnie.
- Pour avancer vers le but final, les joueurs jettent le dé chacun à leur tour et avancent sur le parcours.
- Ils ne peuvent pas reculer, sauf instruction intervenant en cours de jeu.
- Ils rencontrent 5 types de cases :



1. les cases "En laisse":

Lorsqu'un joueur tombe sur ce type de case, il rejoue.



2. les cases "Question":

Lorsqu'un joueur tombe sur ce type de case, il doit répondre à une question, puisée dans la boîte, et posée à haute voix par un autre joueur.

La réponse, qui figure sur la carte, doit être donnée avant écoulement total du sablier.

Si la réponse est correcte : le joueur jette à nouveau le dé et avance dans le jeu.

Si la réponse n'est pas correcte, ou si le joueur dépasse le temps du sablier, il reste en place.



3. les cases "Situation" :

Lorsqu'un joueur tombe sur ce type de case, il tire une carte "Situation", la lit à haute voix et se conforme aux instructions.
Il donne ensuite le dé au joueur suivant.



4. les cases "Espace-chien" :

Lorsqu'un joueur tombe sur cette case :

- s'il possède l'atout propreté, il rejoue
- s'il ne possède pas l'atout propreté, il reste sur la case "Espace-chien" jusqu'au tour suivant.



5. les cases "Perte d'atout" :

Lorsqu'un joueur tombe sur l'une de ces cases, il perd l'atout correspondant.
S'il ne possède pas cet atout, il ne perd rien.

QUAND DOIT-ON REJOUER ?

Les joueurs continuent à lancer le dé si :

- ils répondent correctement à une question endéans l'écoulement du sablier.
- ils tombent sur une case "En laisse"
- ils tombent sur une case "Espace-chien" et possèdent l'atout "Propreté".

RAPPEL DE L'ATOUT "SOCIALÉ" :

Dans l'étape 3, la règle du jeu est similaire à l'étape 2.

En cas de présence de plusieurs pions sur la même case :

- les joueurs qui disposent de l'atout "socialé" restent en place
- les joueurs qui ne disposent pas de cet atout doivent retourner à la case **3**

LES ZONES D'ATOUT +

Le jeu comporte 4 zones d'Atout + :

- la maison
- le centre d'éducation
- le cabinet du vétérinaire
- le refuge

Lorsqu'une carte "Situation" mentionne un atout que vous ne possédez pas, cette carte vous enverra parfois dans une zone d'Atout +. Vous aurez ainsi l'occasion d'obtenir l'atout qui vous manquait.
Dans ce cas, le joueur responsable vous remet cet atout, que vous placez à côté de votre fiche "DOGAMY +".

Pour pouvoir sortir de la zone d'Atout +, et utiliser cet atout, vous devez obtenir un chiffre pair (2, 4 ou 6) en jetant le dé à chaque tour de jeu.

Tant que vous n'avez pas obtenu un chiffre pair, vous devez séjourner dans la zone d'Atout +.

Lorsque vous avez obtenu un chiffre pair, vous placez alors votre nouvel atout sur votre fiche **DOGAMY+** et vous placez votre pion à la sortie de la zone d'Atout +.

Au moment de sortir, si votre fiche **DOGAMY+** comprend déjà 8 atouts, vous pouvez, si vous le souhaitez, remplacer un atout existant par l'atout que vous venez d'obtenir. Vous pouvez aussi refuser votre nouvel atout.

BONNE CHANCE

A vous, maintenant, de montrer que vous êtes ... un bon maître.

Si vous n'arrivez pas le premier au bout du parcours, ne vous désolés pas : le simple fait de participer vous aura certainement appris beaucoup sur nos compagnons à quatre pattes et vous aura permis de passer un moment très agréable en famille ou avec vos amis.

SCENARIO « JE SUIS UN BON MAITRE »

Lancez le dé à 2 reprises et additionnez les points obtenus. A chaque total de points correspond un scénario.

Votre profil et celui de votre partenaire (le joueur à votre gauche) sont définis ci-dessous.

Votre partenaire à une raison bien précise de refuser l'achat du chien dont vous rêvez.

A vous de le convaincre, en 2 minutes maximum.

Points	Vous êtes:	Votre partenaire est:	Son objection à acquiescer un chien:
2	un garçon de 7 ans	votre maman	«je n'ai pas le temps d'aller promener un chien»
3	une fille de 12 ans	votre papa	«un chien coûte trop cher»
4	un garçon de 16 ans	votre papa	«et qu'en fera-t-on pendant les vacances ?»
5	une fille de 18 ans	votre maman	«et quand tu quitteras la maison, qui devra s'en occuper ?»
6	un homme marié	votre épouse	«et qui va lui préparer à manger ?»
7	un célibataire	votre voisin	«un chien fait trop de bruit»
8	un célibataire	votre voisin de palier	«votre chien fera des saletés dans les escaliers»
9	un homme marié	votre épouse	«non merci. Je n'ai pas envie d'être prisonnière d'un chien»
10	une femme mariée	votre mari	«on n'a pas assez de place pour un chien ici !»
11	une femme mariée	votre mari	«les enfants n'ont pas besoin d'un chien !»
12	un homme de 25 ans	votre fiancée	«je n'aime pas les chiens. Tu choisis, c'est lui ou moi !»

CONSEILS AU BON MAÎTRE

Avant d'entamer votre parcours du jeu Dogamy, lisez attentivement ce document. Que vous ayez déjà possédé un chien ou non, vous y (re)découvrirez quelques principes d'éducation du chien qui vous aideront à être un «Bon Maître» mais aussi à posséder les éléments indispensables pour participer au jeu. N'hésitez donc pas à le consulter à tout moment de la partie.

AVANT D'ADOPTER UN CHIEN ...

Vous allez prendre une décision importante pour vous et votre entourage. Voici quelques questions utiles à se poser :

- ◆ ai-je envie de prendre un animal sous ma responsabilité ?
- ◆ combien de temps et d'argent pourrai-je lui consacrer ?
- ◆ où et comment vais-je l'installer ?
- ◆ comment vais-je apprendre à le comprendre, l'aimer et l'éduquer ?
- ◆ que ferai-je de lui pendant la journée et au moment des vacances ?

VOTRE DÉCISION EST PRISE ...

Le chiot a idéalement besoin de sa mère jusqu'à 8 semaines. Après, vous pourrez le prendre chez vous, l'installer confortablement et penser au nécessaire (panier, gamelles, collier, laisse, brosse, quelques jeux ...) et lui choisir un nom bref et sonore qu'il apprendra vite à reconnaître. Votre chien attend maintenant de vous beaucoup d'affection, des soins attentifs et réguliers.

LES SOINS

Veillez à ce que votre chien ait toujours

- ◆ une bonne hygiène : le bain (pas trop souvent pour ne pas enlever la couche de sébum qui le protège des intempéries), le brossage des poils (c'est pour lui une sensation agréable et un moyen de rester propre), le nettoyage régulier des yeux, des oreilles, des coussinets, des ongles et des dents;

- ◆ une bonne santé : protégez-le contre les parasites et faites-le vacciner contre les maladies dangereuses pour lui. Votre vétérinaire contrôlera régulièrement son bon état et vous donnera tous les conseils nécessaires pour le nourrir, l'éduquer, veiller à son bien-être;
- ◆ une alimentation saine : donnez-lui une alimentation équilibrée et appropriée en fonction de son âge, de sa taille et de son activité.

L'ÉDUCATION

Offrez à votre chien les meilleurs atouts pour une vie agréable et facile dont vous-même et tous ceux qui le rencontreront profiteront longtemps.

Apprenez-lui

- ◆ la sociabilité : habituez-le dès son plus jeune âge à toutes les circonstances qu'il rencontrera dans sa vie : bruits de la rue et de la maison, foule, nature, gens, autres animaux ...;
- ◆ la propreté : habituez-le à faire ses besoins là où il ne dérangera personne et veillez à réparer discrètement tout «oubli» ou «accident»;
- ◆ l'obéissance : votre chien est un animal de meute et a besoin d'un «chef» à respecter: vous! Apprenez-lui quelques consignes simples et répétitives : «assis», «couché», «non», «reste», «reviens». Obligez-le à respecter votre vie et celle de votre entourage. Etre ferme n'empêche pas d'être amical. Et votre chien apprécie ce souci que vous avez de lui.

QUELQUES CONSEILS ENCORE

- ◆ la solitude : apprenez à votre chien à accepter et même apprécier de rester seul : à la maison, devant un magasin, dans la voiture ...;
- ◆ l'identification : c'est la «carte d'identité» qu'il portera toujours sur lui. Collier avec médaille, tatouage dans l'oreille ou, mieux encore, la puce électronique, placée sans douleur sous la peau et qui peut être décodée dans la plupart des pays;

.../...

- ◆ l'assurance : comme vous, votre chien peut faire une bêtise qui entraîne d'importants frais; demandez à votre assureur de prévoir une clause pour lui dans votre assurance «responsabilité civile»;
- ◆ les vacances : qu'allez-vous faire de votre chien ? Vous l'emmenez ? Tant mieux ! Mais ... n'oubliez pas son confort pendant le voyage et sur le lieu de séjour; Vous le laissez ? Ne l'abandonnez surtout pas

mais prévoyez à temps de le confier à une pension pour animaux, à un proche ou un voisin à qui vous rendrez à votre tour service à l'occasion.

Vous possédez maintenant les principaux atouts pour être un «Bon Maître» et vivre heureux avec votre chien. Il ne vous reste plus qu'à atteindre le premier la case «Arrivée».

Bonne chance !