

Set Up

Jugadores

- Tablilla de paseo y paseador.
- Dial de puja.
- Marcador de reputación (se inicia en 5).
- Recursos: 2 palos, 2 pelotas, 1 recompensa y 1 juguete.
- 1 Carta de objetivo estándar y 1 de objetivo avanzado y se descarta 1 (en partidas a 2/3, sólo objetivo avanzado).
- Carta de ayuda.

Mesa

- 4 cartas de previsión.
- Se ordenan al azar las cartas de premio de experto.
- Mazo de cartas de perro dejando sobre el tablero 3/4 según nº de jugadores.
- Reserva de recursos.
- Se barajan las cartas de bonus de Parque del Sendero (o de Parque Colmado en partidas a 4) y se revela 1.
- Marcador de ronda.

Fases del juego

Secuencia de la ronda:

- Reclutar: En 2 rondas independientes, pujar usando la reputación para llevar perros a la residencia (1 por ronda):
 - Seleccionar en secreto el valor del dial de puja y colocar el paseador
 - El ganador de la puja consigue el perro y resta reputación (valor dial)
 - En empates, gana el 1º en pujar
 - El resto coge perro en orden, resta 1 punto de reputación
- Seleccionar: Se pueden pasear hasta 3 perros pagando su coste y se colocan las fichas de paseados sobre ellos.
- Pasear: En orden cada jugador mueve a su paseador hacia adelante entre 1 y 4 casillas obteniendo recompensas y activando habilidades (excepción: si la casilla está ocupada se resta 1 punto de reputación para obtener recompensas).
- Vuelta a casa: Se ganan 2 puntos por cada perro sobre la tablilla de paseo y se resta 1 punto por cada perro sin ficha de paseado en la residencia.

Fin de la partida

Finaliza al término de la cuarta ronda.

Puntos:

- Reputación acumulada.
- Perros con habilidad de puntuación final.
- Premios de experto (mayorías).
- Carta de objetivo.
- 1 punto por cada 5 recursos.