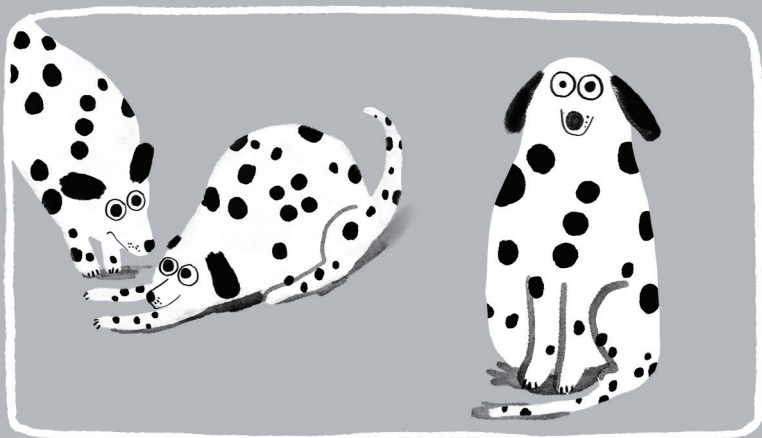
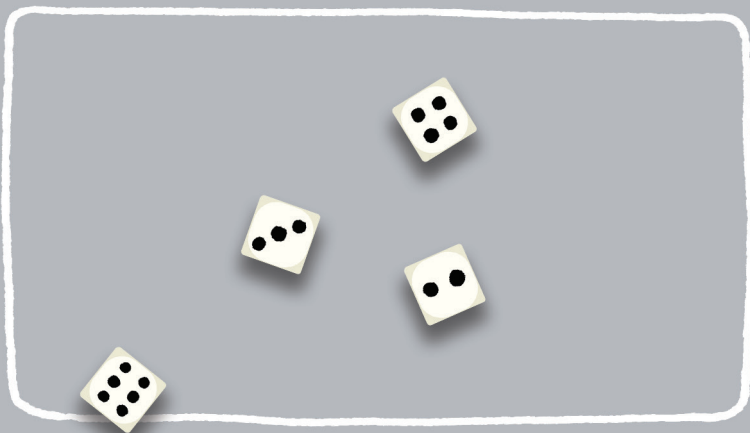


SPOTS





У собачек есть пятнышки.



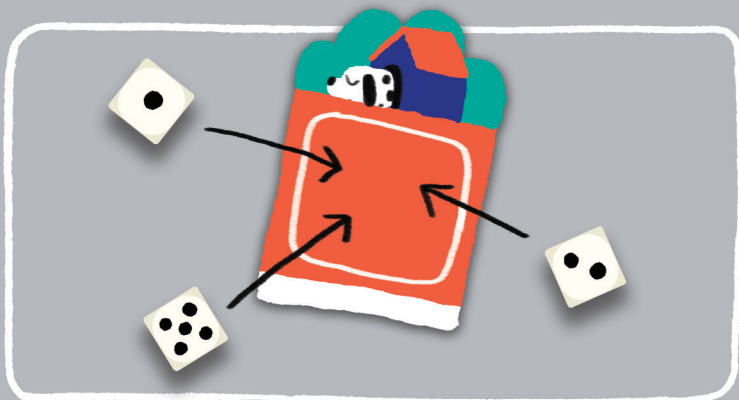
А на кубиках точки тоже похожи на пятнышки.



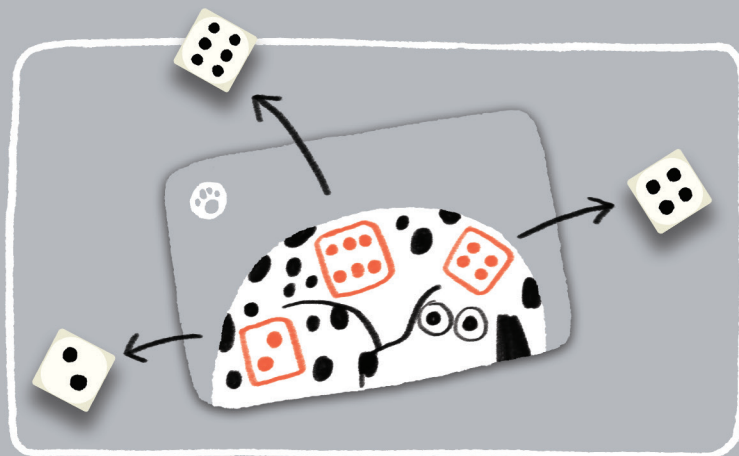
Поместите кубики на пятнышки с тем же количеством точек.



Заполните пятнышки на своих собачках, чтобы заработать очки!



Кубики, которые вы не можете положить, будут закопаны у вас во дворе.



Закопайте слишком много точек, и вы выбываете из игры (bust).



Соберите 6 собачек и вы победите!

Подготовка

1. Достаньте из коробки эти 6 плиток с трюками:



HOWL
(голос)



WALK
(гулять)



RUN
(беги)



ROLL OVER
(кувырок)



FETCH
(апорт)



BEG
(лапу)

Положите их лицевой стороной вверх в центр стола, как показано выше. Насчет остальных плиток пока не беспокойтесь — они нужны для разнообразия в будущих играх.

2. Возьмите колоду карт собачек, перетасуйте ее и раздайте каждому игроку по 2 карты собак серой стороной вверх. Это ваша стая собачек! Положите все оставшиеся карты с собачками в центр стола серой стороной вверх.
3. Сложите все кубики и лакомства в общий запас, чтобы каждый мог до них дотянуться. Это может выглядеть неряшливо. Но вам можно, вы - собачки.

4. Каждый игрок берет 1 двор, 1 лакомство и 1 кубик. Каждый бросает кубик и закапывает его у себя во дворе. Вот что будет перед каждым игроком:



закопанные кубики
(в вашем дворе)



Начальные карты собак

значок ЛАПКИ
(она делает некоторые действия сильнее)



пустые места для кубиков



5. Первым ходит тот, кто зарыл кубик с большим значением. При ничье, эти игроки перебрасывают результаты до тех пор, пока они не перестанут быть равными. Теперь вы готовы играть!

Как играть в Пятнышки

В Пятнышках игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы можете выбрать: (1) выполнить трюк или (2) получить очки своими собаками. В большинстве ходов вы будете выполнять трюк:



Выполнить трюк

Выберите любую из плиток с трюками, лежащую лицом вверх (в начале игры все они лежат лицом вверх).



Пример: В приведенной выше ситуации у вас есть две плитки лицом вверх на выбор: ГУЛЯТЬ или БЕГИ.

Выбрав плитку лицевой стороной вверх, переверните ее и выполните все действия на ней в том порядке, в котором они перечислены.

шаг 1 → Roll 3 dice

THEN

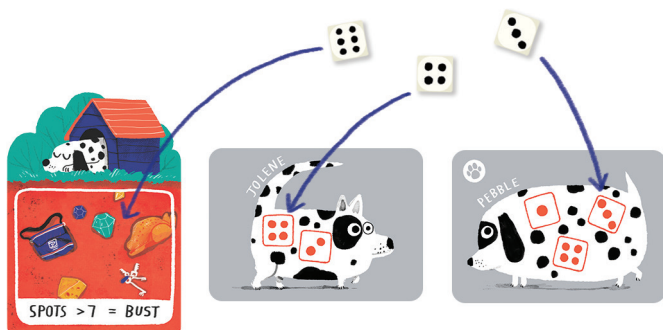
шаг 2 → You may roll 1 die.
You may repeat
this second step as
many times as you
want.



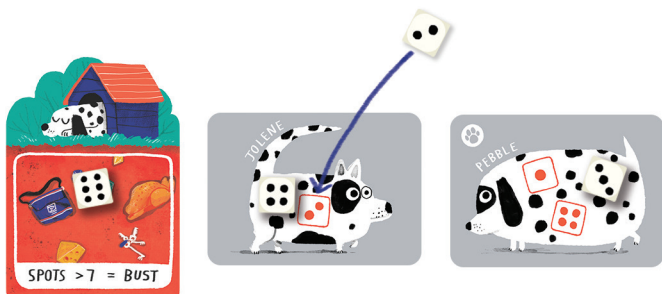
БРОСКИ И РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Большинство трюков это бросок кубиков и последующее размещение их на собаках. Каждый раз, когда вам нужно бросить кубики, берите их из общей стопки, если на тайле с трюком не указано иное.

После броска вы можете разместить эти кубики на соответствующих клетках любой из ваших собак, т. е. кубик, на котором 4 точки, может оказаться в любом месте, на котором также изображены 4 пятнышка. Любой брошенный кубик, который вы не можете (или не хотите) разместить, необходимо закопать у себя во дворе.



Пример: вы выбираете плитку «Беги» (показан слева) и начинаете с выполнения первого шага, который требует бросить 3 кубика. Вы берете 3 кубика из общего запаса, бросаете их и получаете 3, 4 и 6. Вы можете положить 3 и 4 кубика на своих собак, но 6 придется закопать во дворе, так как на ваших собаках нет мест для 6.



*Пример, продолжение: вы переходите ко второму шагу на плитке «Беги», который не является обязательным, поскольку там указано, что вы **можете** это сделать. Вы решаете бросить кубик. Вы получаете 2 и помещаете его на собаку. Поскольку второй шаг повторяем, у вас есть возможность сделать его еще раз и бросить еще один кубик, но вместо этого вы решаете остановиться.*

ТРАТА ЛАКОМСТВА

Лакомства — это здорово, потому что они позволяют вам перебрасывать кости!

Сразу после броска, но перед тем, как положить или закопать их, вы всегда можете перебросить все только что выпавшие кубики. Вот как это работает:

- **Вы должны перебросить ВСЕ кубики в броске**, потратив 1 лакомство, а не только кубики, которые вам не нравятся.
- Нет ограничений на количество лакомств, которые вы можете потратить за ход. Пока у вас достаточно угощений, вы можете продолжать перебрасывать их, пока не получите желаемый результат.
- Вы можете потратить лакомства только для того, чтобы перебросить **свой последний бросок**.

Пример: рассмотрим ситуацию на странице 9, где вы выпали 3 и 6. Вы можете разместить 3 и 4, но вам некуда положить 6, поэтому вместо этого вам придется ее закопать. Вы решаете использовать лакомство и перебросить кубики. В результате вы перебрасываете ВСЕ кубики, включая 3 и 4, которые вы смогли бы выложить.

ПРОВАЛ (BUSTING)

Если вы не можете (или не хотите) положить кубик на собаку, вместо этого вы должны закопать его у себя во дворе. И если общее количество точек на ваших зарытых кубиках больше 7, вы провалили трюк!

Когда вы проваливаетесь, происходит следующее:

- Ваш ход заканчивается немедленно, даже если вы не завершили выполнение всех шагов на плитке трюка.
- Сбросьте все кубики, выложенные на ваших собаках.
- Сбросьте все зарытые кубики.

Конечно, вы можете использовать лакомства, чтобы попытаться предотвратить это — перебор происходит перед тем, как закопать игральные кости, — но если вы не можете или не хотите тратить лакомства, чтобы предотвратить перебор, то вам не повезло.

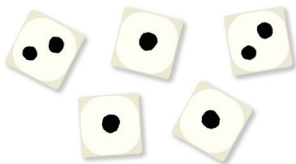
ПРОВАЛ!

Количество точек больше 7



НЕ ПРОВАЛ!

Количество точек не превысило 7





Еще несколько правил выполнения трюков...

- Действия являются обязательными, если не указано, что вы «можете» это сделать.
- Если по какой-либо причине вы не можете выполнить шаг, например, вы выбираете «Кувырок», но у вас нет закопанных кубиков, то просто пропустите его.
- Если вы не можете выполнить первый шаг, это не мешает вам выполнить второй шаг.
- На некоторых шагах на плитках написано, что вы можете их повторить (например, второй шаг «Бег», изображенный ранее). Это означает, что вы можете повторять этот этап трюка столько раз, сколько захотите (или пока не проиграете)!
- Некоторые плитки с трюками становятся сильнее с ростом количества карточек ваших собак со значком 🐾.
- После броска кубиков поместите или закопайте все эти кубики, прежде чем переходить к любому другому броску. См. примеры ниже для двух игровых ситуаций, к которым это применимо.

ПРИМЕР 1: Вы выбираете «Гулять» и бросаете 2 кубика. Потратив при желании лакомства, вы должны положить или закопать эти первые 2 кубика, прежде чем перейти ко второму шагу и решению, хотите ли вы бросить еще 1 кубик.

ПРИМЕР 2: Вы выбираете «Рысью» и откладываете 3 кубика. Поскольку на плитке указано, что вам нужно бросать кубики по одному, вы должны положить или закопать каждый кубик, прежде чем переходить к следующему.

ПОПОЛНЕНИЕ ПЛИТОК ТРЮКОВ

В какой-то момент только одна плитка с трюком окажется лицевой стороной вверх. Если вы начинаете свой ход и есть такая ситуация:

1. Поместите 1 лакомство из запаса на единственную открытую плитку с трюком (лакомство перейдет к следующему игроку, который выберет этот трюк).
2. Переверните все плитки с трюками лицевой стороной вверх. Теперь вы можете выбрать любой из них!



THEN



Посчитать собачек



Посчитав своих собачек, вы выиграете игру! А поскольку посчитанные собачки, уже железно не перестанут быть таковыми, то когда вы терпите провал, это позволяет вам неуклонно приближаться к цели.

Есть два способа посчитать собачек:

МЕДЛЕННО, НО УВЕРЕННО

В свой ход — вместо выполнения трюка — вы можете посчитать своих собачек! Когда вы это сделаете:

1. Сбросьте **ВСЕ** кубики с заполненных карт с собачками (карты, все пустые места которых заполнены кубиками) и переверните эти карты, чтобы показать, что на них посчитаны очки.
2. За каждую карту собачки, полученную вами в этом ходу, вытяните верхнюю карту колоды собачки и добавьте её к вашей стае серой стороной вверх.



Пару важных деталей
о подсчете очков...

- Для получения очков у вас должна быть хотя бы одна заполненная карточка с собачкой. Вы не можете просто выбрать это действие, чтобы избежать выполнения трюка.
- При подсчете очков вы должны засчитывать **ВСЕ** заполненные карточки собачек, а не только определенные.

Эта карта собачки **МОЖЕТ** быть подсчитана, поскольку она заполнена (все места заполнены кубиками).



Эта карта собачки **НЕ МОЖЕТ** быть подсчитана, так как на ней есть незаполненные места.



Эта карта собачки была подсчитана и перевернута в предыдущем раунде.

БЫСТРО И РИСКОВАННО

Если вы когда-нибудь заполните **ВСЕ** свои открытые карты собачек во время выполнения трюка, заработайте их мгновенно!

Это награда за храбрость... или просто за удачность. Когда вы набираете очки таким образом, делайте это точно так же, как описано выше «медленно и равномерно» (сбросьте кубики, переверните собачек, вытяните новых собачек). Единственная разница в том, что, в отличие от медленного подсчета очков, вам не придется тратить на это целый ход!



Две вещи, которые
нужно знать о быстром
подсчете очков...

- Чтобы выполнить подсчет очков Быстро и рискованно, вы должны сначала разместить или закопать все кубики из вашего последнего броска. Если этот бросок приведет к провалу, вы не сможете получить очки!
- После подсчета очков «Быстро и рискованно» обязательно завершите текущий трюк. Если вам еще предстоит выполнить второй шаг плитки трюка или вы находитесь в середине повторяемого шага (например, второго шага «Беги»), доберите новых собачек и продолжайте идти!

ОГРАНИЧЕНИЕ ШЕСТЬЮ КАРТ СОБАЧЕК

У вас никогда не может быть более 6 карточек собачек, считая как подсчитанные, так и не подсчитанные карты. Если вам когда-нибудь понадобится добирать выше этого количества, прекратите добирать, как только достигнете лимита в 6.

Пример: если у вас есть 5 карт собачек и вы добираете 2 из них, вы тянете только 1 новую карту собачки, поскольку вытягивание второй превысит 6.

Победа в игре



Игрок, первым набравший 6 карточек с собаками, побеждает немедленно!

Другие вещи, которые нужно знать

ЗАКОНЧИЛИСЬ КУБИКИ ИЛИ ЛАКОМСТВА

Если игроку нужно бросить кубики, но их недостаточно, он просто бросает столько кубиков, сколько может, даже если это число меньше, чем требует плитка трюка. В крайне редком случае, когда в начале хода игрока доступно ноль кубиков, все игроки немедленно вылетают и теряют все свои кубики! После этого игрок, чья очередь, продолжает игру как обычно.

Если игрок когда-либо пытается взять лакомства, а лакомств оказывается недостаточно, он просто берет столько лакомств, сколько может, даже если ему положено брать больше.

ДОБАВЛЯЕМ РАЗНООБРАЗИЕ В БУДУЩИЕ ИГРЫ

После того, как вы разыграли первый набор плиток-трюков, продолжайте перетасовывать их, используя некоторые другие предоставленные плитки.

- В каждой игре используется ровно 6 плиток с трюками.
- Всегда включайте Голос и Кувырок.
- Включите по 1 дополнительной плитке каждой из 4 цветовых категорий (каждый цвет также имеет свой стиль розетты). Их можно выбрать случайным образом или использовать рекомендованные наборы на следующей странице.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАБОРЫ

- Событие принятия: Гулять, Беги, Апорт, Лапу
- Собачий парк: Копай, Догоняй, Сторожи, Жуй
- Полоса препятствий: Рысью, Убегай, Апорт, Ешь
- Охотничьи угодыя: Принеси, Рывок, Охота, Место
- Клуб собаководов: След, Куча-мала, Искать, Лапу
- Если щенков: Принеси, Убегай, Добывай, Умри

ВАРИАНТ «ВЫКЛЮЧИВ ЧАСЫ»

Это вариант для людей, которые не против более хаотичной игры. Используйте ВСЕ плитки с трюками! Плитки трюков одного цвета следует складывать друг на друга в случайном порядке. Когда вы используете плитку, переверните верхнюю плитку с трюком в стопке. Когда приходит время сбрасывать плитки, все плитки лицевой стороной вниз не только переворачиваются лицевой стороной вверх, но и перемещаются в низ стопки. Обратите внимание, что это не относится к Голос и Кувырок, которые всегда находятся в игре.

БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ

FAQ, одиночный режим и многое другое можно найти на странице: www.spotsthegame.com

Нужна помощь с чем-нибудь? Напишите нам по адресу hello@cmyk.games



Credits

LEAD GAME DESIGN

Jon Perry

DEVELOPMENT AND DESIGN

Alex Hague & Justin Vickers

ART

John Bond

GAME DESIGN CONSULTANT

Montana Graboyes

ART AND DESIGN CONSULTANT

Kristen Leach

NAMER OF DOGS

Dan Abromowitz

PUBLISHER

CMYK

MANUFACTURER

Strom Mfg

THANK YOU

Cardstock '21, Alisa Daar, Jonathan Daar, Josh Freeman, Alex Hart, Brian Henk, Game Makers Guild, Eric Garneau, Sara Glenn, Chris Grote, Hasting Johnson, Mary Johnson, Wesley Johnson, Doug Maccaferri, Mark McGee, Steven Ness, Luca Pimentel, Fiona Pongratz, Daniel Pool, Regina Salazar, Spencer Saunders, Unpub, Joey Vigour, James Woodbury.

Краткий справочник

В свой ход выберите одно из двух действий:

ВЫПОЛНИТЕ ТРЮК

- Выберите плитку с трюком лицом вверх, переверните её и выполните все действия на ней по порядку.
- Если в шаге написано «можете», вам не обязательно его делать.
- Некоторые шаги позволяют повторять их до тех пор, пока не решите остановиться (или до поражения).

ИЛИ

ПОСЧИТАЙТЕ СВОИХ СОБАК

- Сбросьте все кубики с заполненных собачек и переверните их лицом вниз.
- Вытяните по 1 новой собачке за каждую такую собачку, но остановитесь, как только у вас будет 6 карточек с/без заполненными собачками (подсчитанные).

ПРИ БРОСАНИИ КУБИКОВ

- Возьмите кубики из общего запаса, если на плитке не указано иное.
- Если вы потратите лакомство, вам придется перебросить ВСЕ только что брошенные кубики. Вы не можете просто выбрать те, которые вам не нужны.
- После того, как вы закончите бросок (и потратите лакомство), положите или закопайте все кубики, прежде чем переходить к следующим броскам.

ДРУГИЕ ОЧЕНЬ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Когда останется только 1 плитка с трюком лицевой стороной вверх, положите 1 лакомство на эту плитку, а затем переверните все плитки с трюками лицевой стороной вверх.
- Если все места на всех ваших собаках заполнены, немедленно подсчитайте их все, не тратя хода!
- Вы проваливаетесь, если сумма ваших закопанных кубиков превышает 7. Когда это происходит, завершите свой ход и сбросьте все закопанные кубики и кубики, лежащие на ваших собачках.