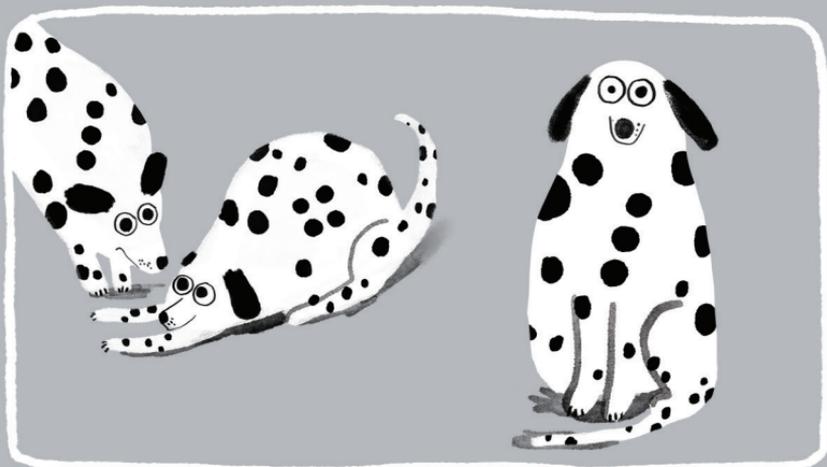


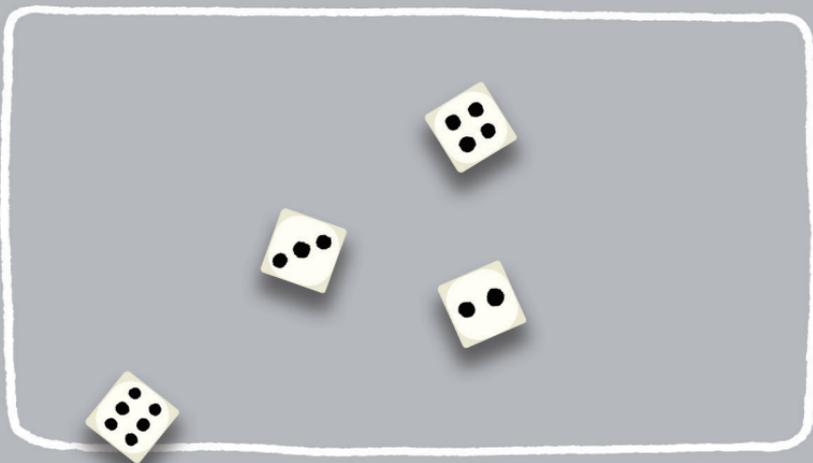
SPOTS



ПЯТНАШКИ



У собак есть пятнышки.



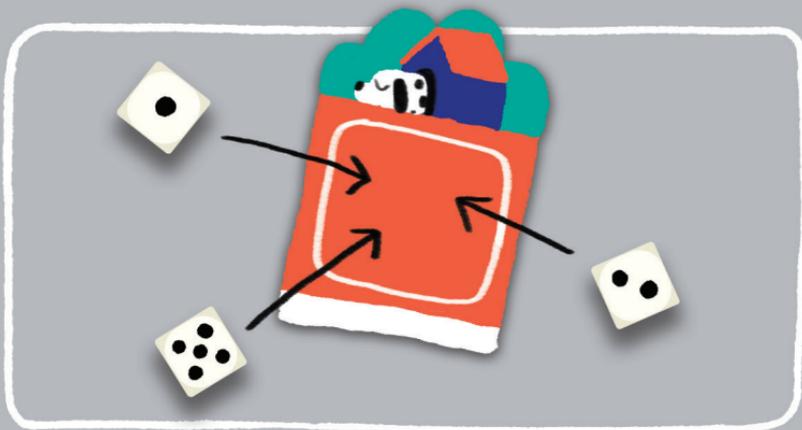
У игровых костей есть пятнышки.



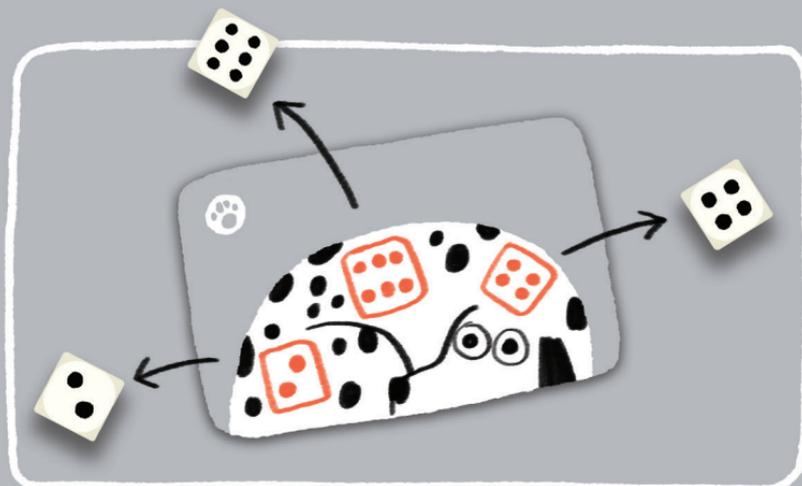
**Разместите подходящую
кость на пятнышках.**



**Накройте все пятнышки, чтобы
завершить дрессировку собаки!**



**Закопайте кости во дворе,
которые не можете разместить.**



Закопали слишком много? Это провал!



**Завершите дрессировку
6 собак и вы победите!**

Подготовка к игре

1. Достаньте из коробки эти 6 команд:



ГОЛОС/HOWL



ГУЛЯТЬ/WALK



ВПЕРЕД/RUN



КУВЫРОК/ROLL OVER



НЕСИ/FETCH



ДАЙ ЛАПУ/BEG

Положите их лицевой стороной вверх в центр стола, как показано выше. Остальные команды пригодятся позже для разнообразия следующих партий.

2. Возьмите колоду карт собак, перемешайте ее и раздайте каждому игроку по 2 карты собак серой стороной вверх. Это ваша стая! Отложите оставшиеся карты с собаками в центр стола серой стороной вверх.
3. Сложите все игровые кости и вкусняшки на столе так, чтобы каждый мог до них дотянуться. Возможно будет беспорядок, но что поделать - это же собаки.

Обратите внимание!  это **вкусняшка** (хоть и выглядит как косточка), а  это **кость** (игровая кость или кубик).

6 Это может путать, но так лучше сохраняется тематика игры.

4. Каждый игрок берет 1 двор, 1 вкусняшку и 1 кость. Затем все кидают свою кость и закапывают ее во дворе. Как-то так будет выглядеть стол перед каждым игроком:



ЗАКОПАННАЯ КОСТЬ

(все лишнее закапывается под землю на вашем дворе)



ВКУСНЯШКА

(используется для переброса)

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ СОБАК

СЛЕД

(такой значок делает некоторые команды мощнее)



ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ ПОД КОСТИ



5. Первым ходит тот, у кого зарыта кость с большим значением. Если таких игроков несколько, то они перебрасывают кости до тех пор, пока ничья не разрешится.

Пора начинать играть!

Как играть в ПЯТНАшки

В ПЯТНАшках игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок может либо (1) дать команду, либо (2) завершить дрессировку собак.



Дать Команду

Выберите любую команду, лежащую лицом вверх (в начале игры они все лежат лицом вверх).



Например, в указанном выше случае, на выбор доступны две команды: ГУЛЯТЬ/WALK и ВПЕРЕД/RUN.

Выполните все шаги выбранной команды в том порядке, в котором они перечислены. Затем переверните ее.

ШАГ 1



Roll 3 dice

THEN

ШАГ 2:



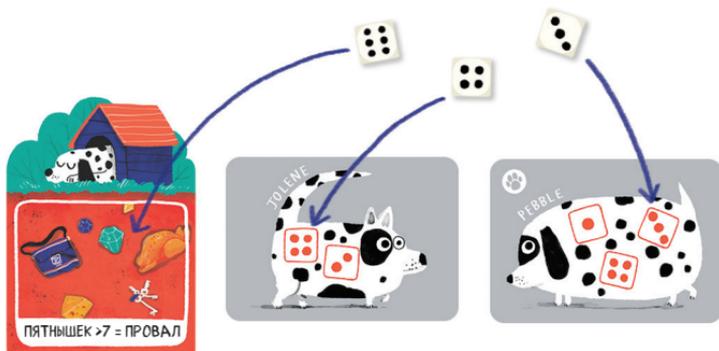
You may roll 1 die.
You may repeat
this second step as
many times as you
want.



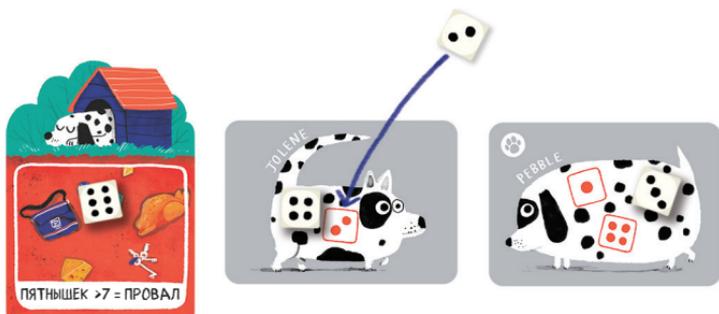
БРОСКИ И РАЗМЕЩЕНИЕ КОСТЕЙ

При выполнении большинства команд вы будете кидать кости и размещать их на собаках. Каждый раз, когда вам нужно бросить кости, берите их из общего запаса, если на команде не сказано иное.

Бросив кости вы можете разместить их на совпадающих ячейках на любой вашей собаке, т.е. кость, на которой 4 пятнышка, можно положить в любую ячейку с 4 пятнышками. Все кости, которые вы не можете (или не хотите) разместить, придется закопать во дворе.



Например, вы выбрали команду Вперед/Run (показана слева). Начните с выполнения первого шага, который говорит бросить 3 кости. Вы берете 3 игровые кости из общего запаса, бросаете их и получаете 3, 4 и 6. Вы можете положить кости 3 и 4 на своих собак, а 6 придется закопать на вашем дворе, так как нет ячеек с 6 пятнышками на ваших собаках.



Пример, продолжение. Теперь можно перейти к выполнению шага 2 с команды Вперед/Run. Этот шаг не обязательный, т.к. на нем указано “можете”. Вы решаете бросить кость. На ней выпадает 2 и вы размещаете ее на собаке. Вы можете повторять этот шаг сколько угодно раз (это указано в описании шага), но вы решаете остановиться.

ДАТЬ ВКУСНЯШКУ

Вкусняшки – это здорово, потому что они позволяют вам перебрасывать кости!

Сразу после броска костей, но до того, как вы их разместите или закопаете, можете перебросить все брошенные кости, потратив 1 вкусняшку. Вот как это работает:

- **Вы должны перебросить ВСЕ кости**, а не только те, которые вам не нравятся.
- За один ход вы можете перебрасывать кости сколько угодно раз. Пока у вас есть вкусняшки, вы можете тратить их, чтобы перебрасывать кости, пока не получите желаемый результат (или кончатся вкусняшки).
- Вы можете тратить вкусняшки только для переброски костей из **последнего броска**.

Например, рассмотрим ситуацию на странице 9, где выпало 3, 4 и 6. Вы можете разместить 3 и 4, но вам негде разместить 6, поэтому вам придется его закопать. Если вы решите дать вкусняшку и перебросить кости, то вам придется перебросить ВСЕ игровые кости из последнего броска, включая 3 и 4.

ПРОВАЛ!

Если вы не можете (или не хотите) размещать кость на собаке, то вы должны закопать ее во дворе. Если общее количество пятнышек на зарытых костях больше 7, то это провал! Собаки перестают вас слушаться и нужно начинать дрессировку сначала.

Если это несчастье случилось, то выполните следующее:

- Ваш ход немедленно завершается, даже если вы не закончили выполнять все шаги команды.
- Сбросьте все кости, размещенные на ваших собаках.
- Сбросьте все закопанные кости.

Сбросить кость - это значит вернуть кость в общий запас.

Конечно же, вы можете дать вкусняшку, чтобы попытаться предотвратить провал (переброс происходит до закопывания костей). Если вы не можете или не хотите тра- тить вкусняшку, то, что ж, не повезло.

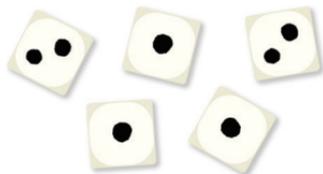
ПРОВАЛ!

Общее количество пятнышек больше 7



ВСЕ ХОРОШО!

Общее количество пятнышек меньше или равно 7





Чутьочку больше правил
как давать команды...

- Все шаги команд обязательны, только если в ее тексте не сказано «можете».
- Если по какой-либо причине вы не можете выполнить шаг (например, вы выполняете Кувырок/Roll Over, но у вас нет закопанных костей), тогда просто пропустите его.
- Если вы не можете выполнить первый шаг, то это не мешает вам выполнить второй.
- На некоторых командах указано, что вы можете повторять шаги (например, шаг 2 команды Вперед/Run). Это значит, что вы можете повторять этот шаг столько раз, сколько захотите (или до провала)!
- Некоторые команды становятся мощнее в зависимости от того, сколько  на всех картах собак в стае.
- Если шаг указывает вам разместить или закопать несколько костей, вы можете смешать действия: разместив часть и закопав остальные.
- После броска костей разместите или закопайте все эти кости перед тем как сделать новый бросок. Прочтите примеры ниже чтобы лучше понять это правило.

ПРИМЕР 1: Вы даете команду Гулять/Walk и бросаете 2 кости. Вы должны разместить или закопать эти 2 кости, прежде чем перейти ко второму шагу и решить, хотите ли вы бросить еще 1 кость.

ПРИМЕР 2: Вы даете команду Прыгай/Volt и откладываете 3 кости. Команда говорит вам бросать кости по одной. Вы должны разместить или закопать каждую кость, прежде чем переходить к следующему броску.

ОБНОВЛЕНИЕ КОМАНД

В какой-то момент на столе останется лежать только одна команда лицевой стороной вверх. Если вы начинаете ход, а выбрать можно только одну команду, то:

1. Поместите 1 вкусняшку из общего запаса на оставшуюся команду (вкусняшку заберет следующий игрок, давший эту команду).
2. Переверните все команды лицевой стороной вверх. Теперь вы можете выбрать любую из них!



СТАЛО



Завершить дрессировку



Единственный путь к победе в игре - это дрессировать ваших собак! Дрессированные собаки не подвержены провалу, а значит с ними вы не рискуете потерять прогресс.

Есть два способа завершить дрессировку собак:

МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО

В свой ход, вместо выбора команды, вы можете завершить дрессировку собак! Когда вы это делаете:

1. Сбросьте ВСЕ кости с заполненных собак (карты, на которых во всех ячейках с пятнышкам лежат кости) и переверните их, чтобы показать, что они завершили дрессировку.
2. За каждую собаку, которая завершила дрессировку на этом ходу, возьмите верхнюю карту из колоды собак и добавьте ее в свою стаю серой стороной вверх.



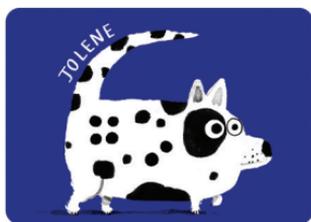
**Парочка важных замечаний
о завершении дрессировки...**

- Для завершения дрессировки у вас должна быть хотя бы одна заполненная собака. Вы не можете впустую выполнять это действие, чтобы не выбирать команду.
- Во время этого действия вы завершаете дрессировку ВСЕХ заполненных собак. Выбрать определенных нельзя.

Дрессировку этой собаки
МОЖНО завершить (все
ячейки заняты костями)



Завершить дрессировку
этой собаки **НЕЛЬЗЯ** (одна
ячейка осталась незанятой)



Эта собака уже завершила
дрессировку в предыдущих
ходах (лежит синей стороной)

БЫСТРО И РИСКОВАННО

Как только вы заполняете **ВСЕХ** собак в стае, лежащих серой стороной вверх, во время дачи команды, то мгновенно завершите их дрессировку!

Это награда за храбрость... ну, или удачу.

Когда вы завершаете дрессировку таким способом, то выполните те же шаги, что описаны в «медленно, но верно» (сбросьте кости, переверните собак, возьмите новых собак). Единственная разница в том, что, в отличие от медленного завершения дрессировки, вам не придется тратить на это целый ход!



Учтите это при быстрой дрессировке собак...

- Чтобы выполнить быструю и рискованную дрессировку, вы должны сначала разместить и/или закопать все кости из последнего броска. Если этот бросок приведет к провалу, вы не сможете завершить дрессировку!
- После быстрой и рискованной дрессировки вы должны завершить выполнение текущей команды. Если вам нужно выполнить второй шаг или вы выполняете повторяемый шаг (например, командой Вперед/Run), возьмите новых собак и продолжайте выполнение команды!

ОГРАНИЧЕНИЕ В 6 СОБАК В СТАЕ

Перед вами не может лежать более 6 карт собак, включая как завершивших дрессировку так и нет. Если вы тянете несколько новых карт, то тяните по одной и прекратите добор, как только достигните ограничения в 6 карт.

Например, если у вас 5 карт собак и вы завершили дрессировку 2 из них, то вы берете только 1 новую карту, поскольку взяв вторую вы нарушите ограничение в 6 карт.



Победа в игре

Игрок, который первым завершит дрессировку 6 собак, немедленно побеждает в игре!

Что еще нужно знать

ЗАКОНЧИЛИСЬ КОСТИ ИЛИ ВКУСНЯШКИ

Если игроку нужно бросить кости, но в общем запасе их недостаточно, то он бросает столько костей, сколько может, даже если это число меньше, чем требует команда.

В крайне редком случае, когда в начале хода игрока в общем запасе вообще не осталось костей, то это провал для всех игроков (каждый игрок выполняет “Провал”, включая текущего). После этого текущий игрок, продолжает игру как обычно.

Если игроку нужно взять вкусняшки из общего запаса, а их недостаточно, то он берет столько вкусняшек, сколько может (даже если ничего).

ДОБАВЬТЕ РАЗНООБРАЗИЯ В ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПАРТИИ

Когда вы сыграете в игру с базовыми командами, то следующие партии играйте с другим набором команд, беря их по следующим правилам:

- При подготовке берите ровно 6 команд.
- Всегда берите команды **Голос/Howl** и **Кувырок/Roll Over**.
- Берите по 1 команде каждого из 4 цветов (разные цвета имеют разную форму жетона). Команды можно выбрать случайным образом или использовать рекомендованные наборы со следующей страницы.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ НАБОРЫ

- Базовый: Гулять/Walk, Вперед/Run, Неси/Fetch, Дай лапу/Beg
- Прогулочный: Копать/Dig, Фас/Chase, Охраняй/Guard, Грызи/Chew
- Ловкий: Рысю/Trot, Прыгай/Bolt, Неси/Fetch, Ешь/Gobble
- Охотничий: Апорт/Retrieve, Беги/Sprint, Дичь/Hunt, Жди/Stay
- Клуб собаководов: След/Track, Куча-мала/Dogpile, Ищи/Search, Дай лапу/Beg
- Щенячий: Апорт/Retrieve, Прыгай/Bolt, Ройся/Scavenge, Умри/Play Dead

ВАРИАНТ «КУЧА СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ»

Это вариант для игроков, которые не против более хаотичной игры. Используйте ВСЕ команды сразу! Команды одного цвета сложите стопкой в случайном порядке. Когда вы завершите выполнение команды, переверните верхнюю команду в стопке. Когда придет время обновить команды, переверните и положите под низ стопки все команды, лежащие лицевой стороной вниз. Обратите внимание, что это не касается команд **Голос/Howl** и **Кувырок/Roll Over**, которые всегда находятся в игре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Часто задаваемые вопросы, одиночный режим и всякое другое можно найти на странице: www.spotsthegame.com

Нужна помощь? Напишите нам на hello@smyk.games



Авторы

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ИГРЫ

Jon Perry

РАЗРАБОТКА И ДИЗАЙН

Alex Hague & Justin Vickers

ХУДОЖНИК

John Bond

КОНСУЛЬТАНТ ПО ИГРОВОМУ ДИЗАЙНУ

Montana Graboyes

КОНСУЛЬТАНТ ПО ДИЗАЙНУ

Kristen Leach

СОБАЧИЙ ИМЕНОВАТЕЛЬ

Dan Abromowitz

ИЗДАТЕЛЬ

СМУК

ПРОИЗВОДСТВО

Strom Mfg

БЛАГОДАРНОСТИ

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:

ДАТЬ КОМАНДУ

- Выберите команду, лежащую лицевой стороной вверх, выполните шаги с нее по порядку, переверните ее.
- Если в шаге написано *можете*, то можете не выполнять его.
- Некоторые шаги позволяют повторять их до тех пор, пока вы не решите остановиться (или до провала).

ИЛИ

ЗАВЕРШИТЬ ДРЕССИРОВКУ

- Сбросьте все кости с заполненных собак и переверните их лицом вниз.
- Возьмите по 1 новой собаке за каждую завершившую дрессировку на этом ходу. Не берите карты, если у вас уже есть суммарно 6 карт собак.

БРОСОК ИГРОВЫХ КОСТЕЙ

- Возьмите их из общего запаса, если не сказано иное.
- Если вы потратите вкусняшку, то перебросьте ВСЕ игровые кости, которые вы только что бросали. Вы не можете бросить только часть из них.
- После броска (или перебросов), разместите или закопайте все кости, прежде чем переходить к следующему броску.

ОСТАЛЬНЫЕ СУПЕР ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Если осталась лежать только одна команда лицевой стороной вверх, то положите на нее 1 вкусняшку, а затем переверните остальные команды лицевой стороной вверх.
- Если вы заполнили всех собаках, то немедленно завершите их дрессировку, не тратя дополнительный ход!
- Если сумма пятнышек на закопанных игровых костях превышает 7, то завершите ход и сбросьте все закопанные кости и кости с ваших собак.