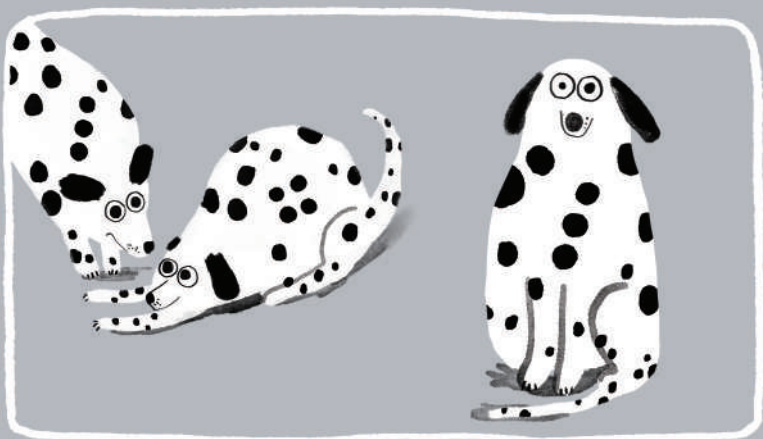


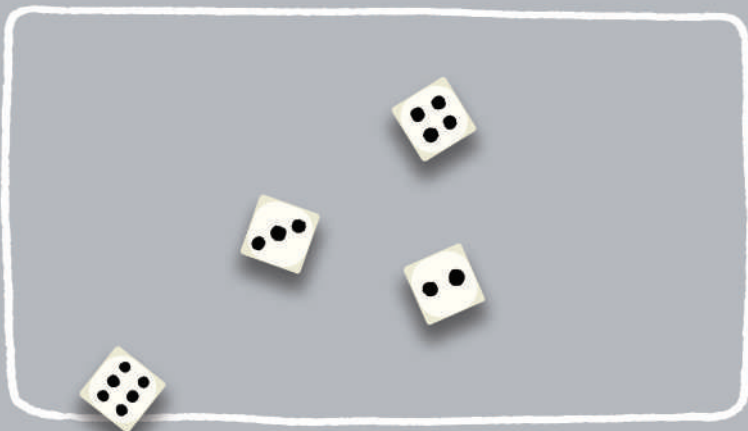
SPOTS



SPELREGELS



Honden hebben stippen.



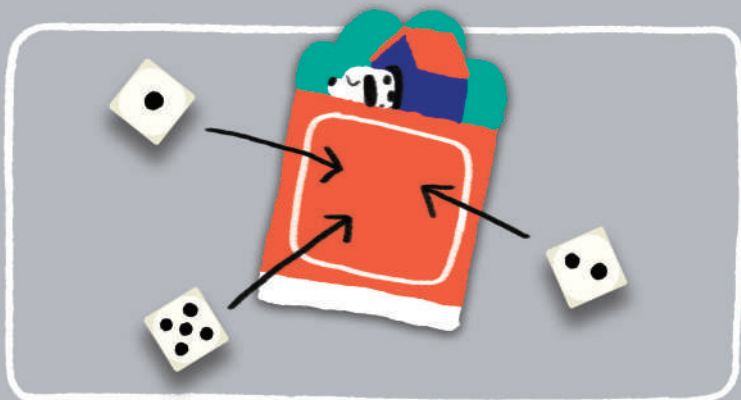
Dobbelstenen hebben stippen.



Leg je dobbelstenen op het juiste vakje.



Bedek alle vakjes op je hondenkaarten en scoor!



**Dobbelstenen die je niet kunt plaatsen,
begrAAF je in je tuin.**



Teveel stippen begraven? Dan word je betraPt!



Scoor 6 hondenkaarten om te winnen!

Vorbereiding

1. Pak deze 6 actietegels uit de doos:



Huil



Loop



Ren



Rol om



Apport

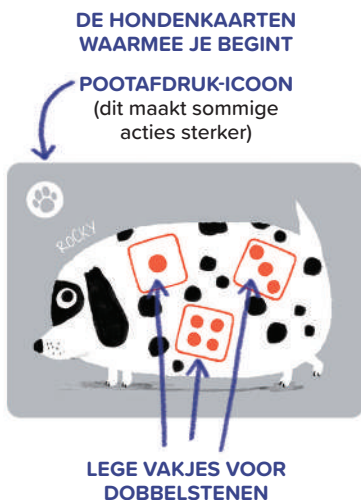


Bedel

Leg deze tegels met de gekleurde kant naar boven in het midden van de tafel, zoals hierboven weergegeven. Laat de andere actietegels voor nu even in de doos liggen. Die kun je in latere potjes gebruiken voor variatie.

2. Pak de hondenkaarten en schud ze. Geef iedere speler 2 hondenkaarten met de grijze kant naar boven. Dit is jouw roedel! Leg de overgebleven hondenkaarten met de grijze kant naar boven in het midden van de tafel.
3. Leg alle dobbelstenen en koekjes op tafel neer. Zorg dat iedereen erbij kan. Het mag best rommelig zijn: jullie zijn nu eenmaal honden.

4. Elke speler pakt 1 tuintegel, 1 koekje en 1 dobbelsteen. Iedereen gooit met zijn dobbelsteen en begraaft deze in zijn tuin. Dit heeft iedere speler voor zich liggen:



5. De speler die de dobbelsteen met het hoogste aantal stippen in zijn tuin heeft liggen, begint het spel. Bij een gelijk aantal stippen, gooien alleen die spelers opnieuw. Spelen maar!

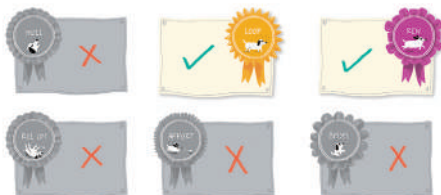
Spelverloop

In Spots speel je met de klok mee. Tijdens je beurt voer je een actie uit of scoor je hondenkaarten. Meestal voer je acties uit:



Voer een actie uit

Kies een actietegel die met de gekleurde kant naar boven ligt (aan het begin van het spel liggen alle tegels met de gekleurde kant naar boven).



Voorbeeld: in deze situatie kun je uit twee acties kiezen, LOOP of REN.

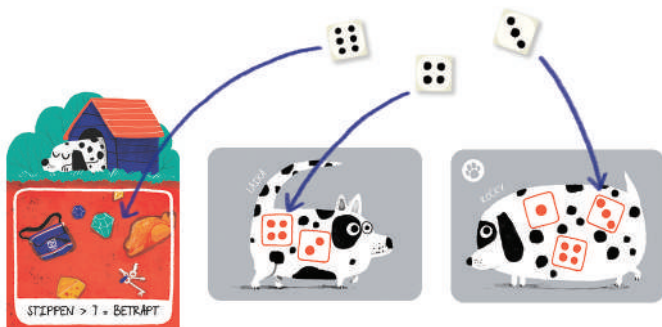
Als je een beschikbare tegel hebt gekozen, draai je deze om zodat de grijze kant naar boven komt te liggen en volg je de stappen die erop beschreven staan. Houd de volgorde van stappen aan die op de tegel staan.



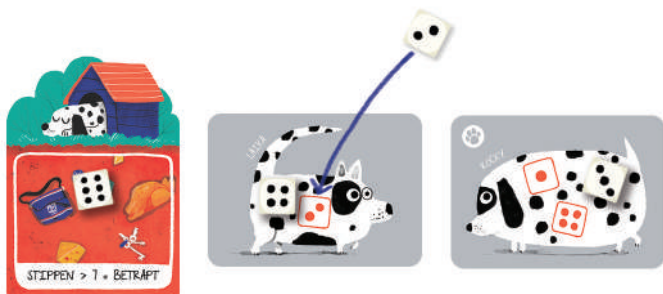
DOBBELSTENEN GOOIEN EN PLAATSEN

Bij de meeste acties gooi je met dobbelstenen en plaats je de dobbelstenen op je honden. De dobbelstenen waarmee je gooit, pak je altijd uit de voorraad, tenzij er iets anders op de actietegel staat.

Nadat je gegooid hebt, mag je de dobbelstenen op je hondenkaarten plaatsen. Het aantal stippen op een dobbelsteen moet overeenkomen met een onbedekt vakje op een hondenkaart. Een dobbelsteen met 4 stippen mag dus op ieder vakje op een hondenkaart gelegd worden waar ook 4 stippen staan. Dobbelstenen die je gegooid hebt maar niet kunt (of wilt) plaatsen, moeten in je tuin begraven worden.



Voorbeeld deel 1: je kiest de actietegel REN (zie links). Voer eerst stap 1 uit: gooi 3 dobbelstenen. Je pakt 3 dobbelstenen uit de voorraad en gooit ermee. Je gooit 3, 4 en 6. Je kunt de dobbelstenen met 3 en 4 op je hondenkaarten plaatsen. De dobbelsteen met 6 moet je in je tuin begraven, want je hebt geen onbedekt vakje met 6 stippen op je hondenkaarten.



Voorbeeld deel 2: je gaat door met stap 2 op de actietegel REN. Deze stap is optioneel, want er staat "mag". Je kiest ervoor om een dobbelsteen te gooien. Je gooit 2 en plaatst de dobbelsteen op een hondenkaart. Je mag de tweede stap herhalen, dus je kunt deze opnieuw uitvoeren en nog eens gooien. Je kiest er echter voor om te stoppen.

KOEKJES GEBRUIKEN

Koekjes zijn fantastisch, want daarmee mag je opnieuw gooien!

Meteen nadat je gegooid hebt, mag je er altijd voor kiezen om al je gegooide dobbelstenen opnieuw te gooien door 1 koekje te gebruiken. Dit mag alleen voordat je de dobbelstenen geplaatst of begraven hebt. Dit is hoe het werkt:

- **Je moet ALLE dobbelstenen van je worp opnieuw gooien**, niet alleen de dobbelstenen waarmee je niet blij bent.
- In een beurt mag je zo vaak koekjes gebruiken als je wilt. Zolang je genoeg koekjes hebt, mag je opnieuw gooien tot je blij bent met je worp.
- Je kunt koekjes alleen gebruiken om **je laatste worp** opnieuw te doen.

Voorbeeld: bekijk de situatie op pagina 9, waar je een 3, 4 en 6 gegooid hebt. De 3 en 4 kun je plaatsen, maar de 6 niet. Die zou je dus moeten begraven. Je kiest ervoor om een koekje te gebruiken en dus opnieuw te gooien. Daarom gooi je opnieuw met ALLE dobbelstenen, dus ook met de 3 en 4 die je wel had kunnen plaatsen.

BETRAPT!

Als je een dobbelsteen niet kunt (of wilt) plaatsen op een hondenkaart, moet je deze in je tuin begraven. Als de som van de stippen op je begraven dobbelstenen hoger dan 7 is, dan word je betrapt!

Als je betrapt wordt, gebeurt het volgende:

- Je huidige beurt eindigt meteen, zelfs als je nog niet alle stappen op je actietegel hebt uitgevoerd.
- Leg alle dobbelstenen die op je hondenkaarten geplaatst zijn, terug in de voorraad.
- Leg al je begraven dobbelstenen terug in de voorraad.

Je mag natuurlijk koekjes gebruiken om dit te voorkomen, want je mag opnieuw gooien voordat je dobbelstenen begraaft. Als je geen koekjes hebt of geen koekjes wilt gebruiken, heb je pech.

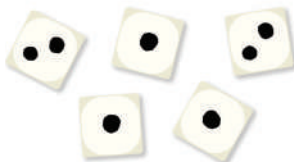
BETRAPT!

Som van het aantal stippen is hoger dan 7.



NIET BETRAPT!

Som van het aantal stippen is 7 of lager.





Nog wat regels over de acties...

- Je moet stappen verplicht uitvoeren, tenzij er "mag" staat.
- Als je een stap om een reden niet kunt uitvoeren, sla je deze stap over. Voorbeeld: je kiest de actietegel ROL OM, maar aangezien je geen begraven dobbelstenen hebt, sla je deze stap over.
- Als je de eerste stap niet kunt uitvoeren, ga je gewoon door naar de tweede stap.
- Bij sommige stappen staat vermeld dat ze herhaald mogen worden (bijvoorbeeld bij REN). Dat betekent dat je die stap van de actietegel zo vaak mag herhalen als je wilt (of tot je betrapt bent)!
- Sommige actietegels worden sterker als er meer  op je hondenkaarten staan.
- Als je volgens een stap meerdere dobbelstenen mag plaatsen of begraven, mag je zelf kiezen wat je met welke dobbelsteen doet.
- Nadat je gegooid hebt, plaats of begraaft je al die dobbelstenen voordat je naar een volgende worp gaat. Verderop vind je 2 voorbeelden van situaties waarop dit van toepassing is.

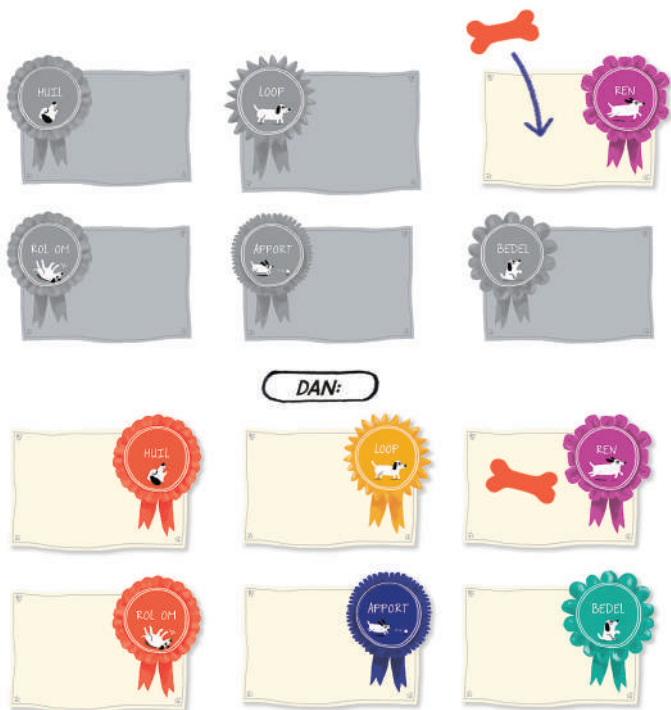
VOORBEELD 1: Je kiest de actietegel LOOP en gooit 2 dobbelstenen. Je mag gewoon koekjes gebruiken, maar je moet eerst de 2 dobbelstenen van stap 1 plaatsen of begraven voordat je verdergaat met stap 2.

VOORBEELD 2: Je kiest de actietegel SPRING en legt 3 dobbelstenen aan de kant. Op de tegel staat dat je steeds 1 dobbelsteen mag gooien. Je moet steeds eerst de gegooide dobbelsteen plaatsen of begraven voordat je de volgende dobbelsteen gooit.

ACTIETEGELS TERUGDRAAIEN

Uiteindelijk ligt nog maar 1 actietegel met de gekleurde kant naar boven. Als er aan het begin van je beurt nog maar 1 gekleurde actietegel ligt:

1. Plaats 1 koekje uit de voorraad op de enige actietegel die met de gekleurde kant naar boven ligt. De volgende speler die deze actie kiest, krijgt het koekje.
2. Draai alle andere actietegels om zodat de gekleurde kant weer naar boven ligt. Nu kun je weer uit alle acties kiezen!



Scoren



Je wint het spel door volledig bedekte hondenkaarten te scoren! Kaarten die je al gescoord hebt, kun je niet verliezen als je betrapt wordt. Je kunt op twee manieren scoren:

LANGZAAM MAAR ZEKER

Tijdens je beurt kun je ervoor kiezen om geen actie uit te voeren, maar om te scoren:

1. Verwijder ALLE dobbelstenen van je volledig bedekte hondenkaarten (kaarten waarop alle vakjes voor dobbelstenen bedekt zijn) en leg terug ze in de voorraad. Draai de kaarten om naar de blauwe kant, zodat iedereen kan zien dat je deze kaarten gescoord hebt.
2. Voor elke hondenkaart die je in deze beurt scoort, pak je een nieuwe kaart van de stapel hondenkaarten. Nieuwe kaarten leg je met de grijze kant omhoog bij je roedel.



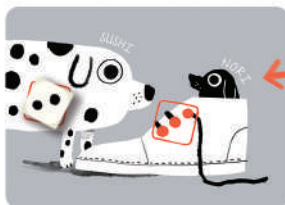
Een paar belangrijke details over het scoren...

- Je moet minstens 1 hondenkaart volledig bedekt hebben om te kunnen scoren. Je kunt niet voor scoren kiezen om maar geen actie te hoeven uitvoeren.
- Als je ervoor kiest te scoren, moet je ALLE hondenkaarten die volledig bedekt zijn, scoren en omdraaien.

Met deze hondenkaart kun je **WEL** scoren, want deze hond is volledig bedekt (alle vakjes zijn bedekt met dobbelstenen).



Met deze hondenkaart kun je **NIET** scoren, want niet alle vakjes zijn bedekt.



Deze hondenkaart werd in een eerdere ronde al gescoord en omgedraaid.

SNEL, MAAR RISKANT

Als je door het uitvoeren van een actie **AL** je openliggende hondenkaarten (grijze kant naar boven) volledig kunt bedekken, dan scoor je deze kaarten direct en draai je ze om! Moedige keuzes worden beloond! ...Of was het geluk?

Als je op deze snelle manier hondenkaarten scoort, gaat het daarna verder zoals bij de langzame manier (dobbelstenen in de voorraad, hondenkaarten omdraaien en nieuwe hondenkaarten pakken). Het verschil is dat je nu geen hele beurt kwijt bent om te scoren en je kaarten om te draaien.



Twee dingen die je moet weten over snel scoren...

- Om te scoren via de *Snel, maar riskant*-manier, moet je eerst alle dobbelstenen van je laatste worp plaatsen of begraven. Als je door die worp betrapt wordt, kun je dus niet scoren!
- Na het scoren op de *Snel, maar riskant*-manier, maak je de acties af van de actietegel waarmee je bezig was. Moet je nog een tweede stap uitvoeren of ben je nog bij een stap die je mag herhalen (zoals de tweede stap van REN)? Pak dan je nieuwe hondenkaarten en ga door!

LIMIET VAN ZES HONDENKAARTEN

Je mag nooit meer dan 6 hondenkaarten in je bezit hebben.

Dit is inclusief hondenkaarten die je al gescoord hebt en hondenkaarten die nog niet volledig bedekt zijn. Als je extra kaarten moet pakken waardoor je meer dan 6 honden in je roedel krijgt, pak je net zoveel kaarten tot je op 6 uitkomt.

Voorbeeld: als je 5 hondenkaarten hebt en er 2 scoort, pak je toch maar 1 nieuwe hondenkaart. Als je een tweede hondenkaart zou pakken, zou je meer dan 6 kaarten in je bezit hebben.

Einde van het spel

De eerste speler die 6 hondenkaarten heeft gescoord, wint onmiddellijk!



Andere belangrijke zaken

TE WEINIG DOBBELSTENEN OF KOEKJES

Als er niet genoeg dobbelstenen of koekjes zijn, pak dan wat er nog ligt. Ook als er minder ligt dan je volgens een actie moet of mag pakken.

In het zeer zeldzame geval dat er aan het begin van je beurt helemaal geen dobbelstenen liggen, zijn alle spelers meteen betrapt! Elke speler legt zijn dobbelstenen terug in de voorraad. Daarna speel je gewoon door.

VARIËREN

Nadat je met de eerste set actietegels gespeeld hebt, kun je het uitdagender maken door ook andere acties te gebruiken.

Speel wel altijd met de tegels **HUIL** en **ROL OM**. Pak daarna 1 tegel van elk van de 4 kleuren (iedere kleur heeft ook een specifiek soort lintje). Pak willekeurig tegels die je leuk vindt, of gebruik de combinaties hieronder.

AANBEVOLEN COMBINATIES

- Adoptiemiddag: **LOOP**, **REN**, **APPORT**, **BEDEL**
- In het park: **GRAAF**, **ACHTERVOLG**, **BEWAAK**, **KAUW**
- Behendigheid: **IN DRAF**, **SPRING**, **APPORT**, **SCHROK**
- Op jacht: **BRENG**, **SPRINT**, **JAAG**, **BLIJF**
- Kennelclub: **VOLG**, **STAPEL**, **ZOEK**, **BEDEL**
- Puppyplezier: **BRENG**, **SPRING**, **SNUFFEL**, **LIG STIL**

VARIANT: ALLE RIEMEN LOS!

Dit is een variant voor spelers die van een beetje chaos houden. Gebruik ALLE actietegels! Actietegels met dezelfde kleur moeten in willekeurige volgorde op elkaar gestapeld worden. Om een tegel te gebruiken, draai je de bovenste actietegel van een stapel om. Als je de tegels weer met de gekleurde kant naar boven draait, verplaats je de gebruikte tegel naar de onderkant van de stapel. Let op: dit is niet van toepassing bij de tegels **HUIL** en **ROL OM**, want hier speel je altijd mee.

SOLO-VARIANT

Je speelt tegen een AI die h0nd heet. h0nd begint zonder tuin en hondenkaarten, maar met 1 koekje.

Jij start het spel. Als h0nd aan de beurt is, gooi je een dobbelsteen. Stel je voor dat de actietegels de cijfers 1-6 hebben:



Het cijfer van de tegel die je pakt, is gelijk aan het aantal stippen dat je gooit. Als de tegel met de gekleurde kant naar boven ligt, draait h0nd de tegel om en pakt alle koekjes die erop liggen. Als de tegel met de grijze kant naar boven ligt, scoort h0nd de bovenste hondenkaart van de stapel.

Als h0nd zijn beurt begint met maar 1 tegel die met de gekleurde kant naar boven ligt, leg je eerst de tegels weer met de gekleurde kant naar boven, zoals je in je eigen beurt zou doen. Als h0nd minimaal 2 koekjes heeft, legt hij er 2 terug en scoort hij de bovenste hondenkaart van de stapel.

Je wint als je 6 hondenkaarten scoort. Je verliest als h0nd 6 hondenkaarten scoort. Pas de moeilijkheidsgraad aan door h0nd met meer of minder koekjes te laten beginnen.

Credits

SPELONTWERP

Jon Perry

ONTWIKKELING EN ONTWERP

Alex Hague & Justin Vickers

ILLUSTRATIES

John Bond

ADVISEUR SPELONTWERP

Montana Graboyes

ADVISEUR ILLUSTRATIES EN ONTWERP

Kristen Leach

VERTALING

Demi Bartels, Marieke Versmissen, Stefan Meeuwsen

MET DANK AAN

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.

SPOTS is een spel van CMYK.

Meer informatie? Ga naar www.spotsthegame.com
of stuur een e-mail naar hello@cmyk.games.com



Speloverzicht

Tijdens je beurt kies je een van deze twee opties:

VOER EEN ACTIE UIT

- Kies een actietegel die met de gekleurde kant naar boven ligt en voer de getoonde stappen in die volgorde uit.
- Als er "mag" bij een stap staat, is deze stap optioneel.
- Sommige stappen mag je blijven herhalen tot je wilt stoppen (of tot je betrapt wordt).

OF

SCOREN

- Verwijder alle dobbelstenen van je volledig bedekte hondenkaarten en draai deze hondenkaarten om.
- Voor elke hondenkaart waarmee je scoort, pak je een nieuwe kaart van de stapel. Je mag niet meer dan 6 hondenkaarten in je bezit hebben.

DOBBELSTENEN GOOIEN

- Pak dobbelstenen uit de voorraad, tenzij er iets anders op de actietegel staat.
- Als je een koekje gebruikt, moet je altijd opnieuw gooien met ALLE dobbelstenen van je laatste worp. Je mag niet kiezen welke dobbelstenen je wel of niet opnieuw gooit.
- Als je klaar bent met gooien (en koekjes gebruiken) moet je de dobbelstenen plaatsen, voordat je verder mag gaan met andere acties.

ANDERE HELE BELANGRIJKE REGELS

- Als er nog maar 1 actietegel met de gekleurde kant naar boven ligt, leg je 1 koekje op die tegel en draai je de rest van de actietegels ook met de gekleurde kant naar boven.
- Als alle vakjes op je hondenkaarten bedekt zijn met dobbelstenen, mag je ze direct scoren zonder hiervoor een extra beurt te gebruiken!
- Je wordt betrapt als de som van de stippen op je begraven dobbelstenen hoger dan 7 is. Als dit gebeurt, is je beurt onmiddellijk afgelopen. Leg de dobbelstenen die op je hondenkaarten en in je tuin liggen, terug in de voorraad.