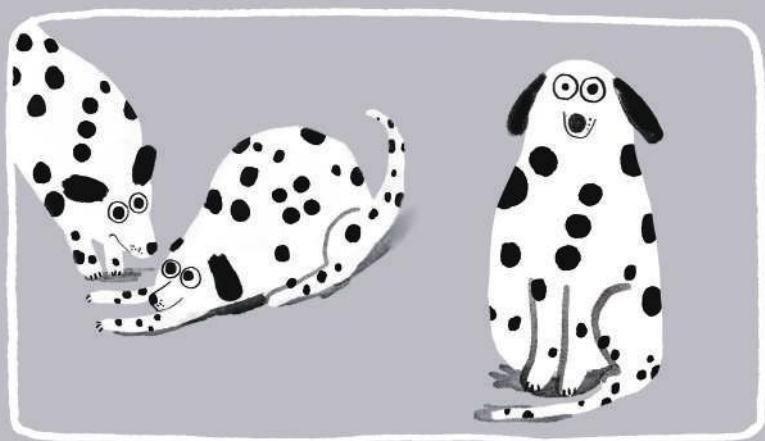
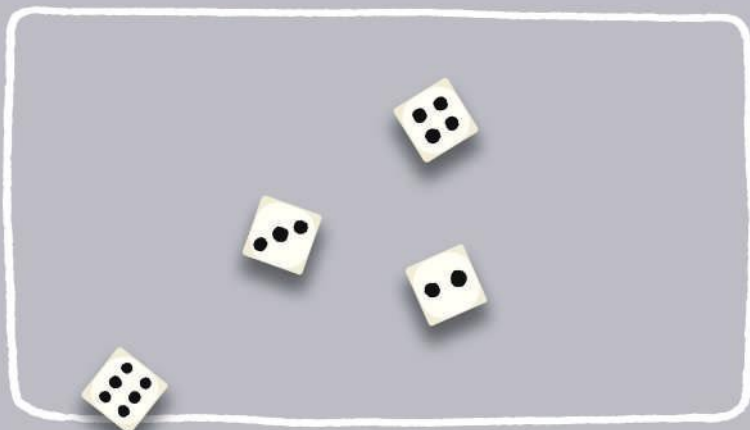


КРАПКИ





Крапки у песиків.



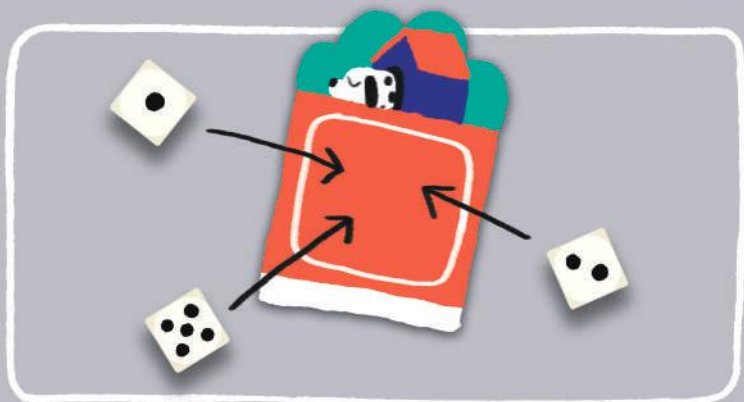
Крапки на кубиках.



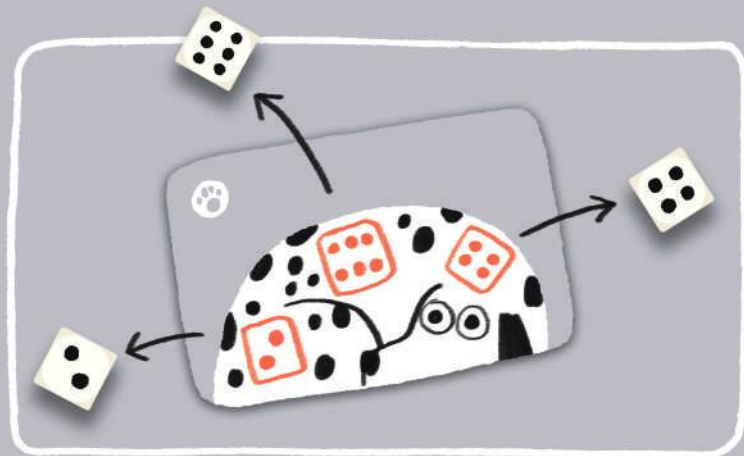
Розміщуйте кубики на відповідних місцях.



**Заповніть усі відведені місця,
щоб завершити песика!**



Кубики, які ви не можете розмістити,
закопуйте у своєму дворі.



Якщо закопаєте забагато крапок,
то зазнаєте невдачі.



**Завершіть 6 карт песиків –
і перемога ваша!**

Підготовка до гри

1. Дістаньте з коробки такі 6 тайлів команд:



Покладіть їх горілиць у центрі столу, як зазначено вище. Не зважайте на інші тайли – вони додадуть різноманітності в майбутніх іграх.

2. Дістаньте колоду карт песиків, перетасуйте її та роздайте кожному гравцеві по 2 карти песиків сірим боком догори. Це ваша собача зграя! Решту колоди покладіть у центрі столу сірим боком догори.
3. Розкладіть усі кубики та смаколики в купки у межах досяжності всіх гравців. Тут може бути безлад. Та нам, песикам, це тільки в радість!

4. Кожен гравець бере 1 двір, 1 смаколик і 1 кубик. Кожен кидає свій кубик і закопує його у своєму дворі. Ось що лежатиме перед кожним гравцем:



ЗАКОПАНИЙ КУБИК
(заривається у ваш двір)



СТАРТОВІ КАРТИ ПЕСИКІВ



ПОРОЖНІ КЛІТИНКИ ДЛЯ КУБИКІВ



5. Той, хто закопав кубик із найбільшим значенням, ходить першим. Якщо декілька гравців мають однакове найбільше значення на кубиках, вони їх перекидають. Тепер ви готові до гри!

Як грати в «Крапки»

У грі «Крапки» гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу ви можете: (1) або виконати команду, (2) або завершити карту (-и) песиків. У більшості ходів ви будете виконувати команду.



Виконання команди

Виберіть будь-який із тайлів команд, які лежать горілиць (на початку гри всі вони лежать горілиць).



Приклад. У наведеній вище ситуації у вас є дві команди на вибір: ГУЛЯТИ чи БІГТИ.

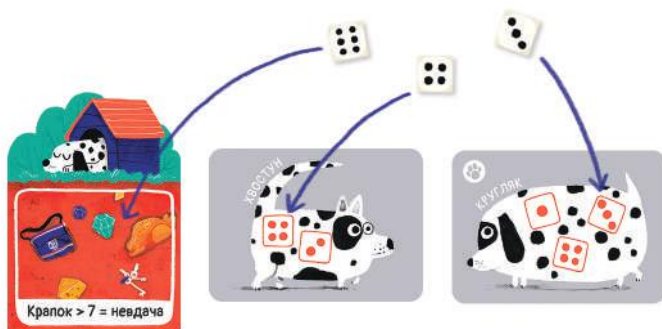
Після того як ви виберете тайл, переверніть його долілиць і виконайте всі кроки в зазначеному на ньому порядку.



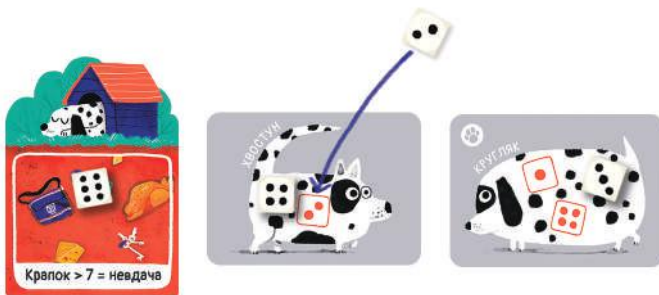
КИДАННЯ ТА РОЗМІЩЕННЯ КУБИКІВ

Більшість команд передбачає кидання кубиків і розміщення їх на песиках. Щоразу, коли вам потрібно кинути кубики, беріть їх із запасу, якщо тільки на тайлі команди не вказано інше.

Після кидання кубиків ви можете розмістити їх на відповідних клітинках будь-яких своїх карт песиків, тобто кубик, на якому випало 4 крапки, можна розмістити на будь-якій клітинці, на якій також зображено 4 крапки. Ті кубики, які ви не можете (або не хочете) розмістити, ви маєте закопати у своєму дворі.



Приклад. Ви вибираєте команду «Бігти» (зображену ліворуч) і починаєте з першого кроку, згідно з яким вам належить кинути 3 кубики. Ви берете 3 кубики із запасу, кидаєте їх, у результаті чого випадає 3, 4 і 6. Ви можете покласти кубики із 3 і 4 на своїх песиків, але 6 доведеться закопати у дворі, оскільки на ваших картах немає клітинки з такою кількістю крапок.



Приклад, продовження. Ви переходите до другого кроку на тайлі команди «Бігти», який є необов'язковим, оскільки на ньому вказано, що ви можете його виконати. Ви вирішуєте кинути кубик. На ньому випадає 2, і ви розміщуєте його на песику. Оскільки другий крок можна повторювати, у вас є можливість виконати його ще раз і кинути ще один кубик, проте ви вирішили зупинитися.

ВИКОРИСТАННЯ СМАКОЛИКІВ

Смаколики – це чудово, тому що вони дозволяють вам перекидати кубики!

Одразу після кидка – але до того, як розмістити або закопати кубики, – ви завжди можете перекинути всі кубики, які щойно кинули, витративши на це 1 смаколик. Ось як це працює:

- **Ви повинні перекинути ВСІ кубики**, а не тільки ті, які вам не підходять.
- Немає обмеження щодо кількості смаколиків, які ви можете витратити упродовж ходу. Поки у вас є вдосталь смаколиків, ви можете продовжувати перекидати кубики, аж доки не отримаєте бажаний результат.
- Ви можете витратити смаколики на перекидання лише **останнього кидка**.

Приклад. Розглянемо ситуацію на с. 9, де у вас випало 3, 4 і 6. Ви можете розмістити 3 і 4, але 6 вам ніде розмістити, тому вам доведеться закопати цей кубик. Ви вирішуєте витратити смаколик і перекинути кубики. Тож ви перекидаєте ВСІ кубики, включно із 3 і 4, які до цього ви могли би розмістити на песиках.

НЕВДАЧА

Якщо ви не можете (або не хочете) розміщувати кубик на песику, ви повинні закопати його у своєму дворі.

Якщо сума крапок на закопаних кубиках буде більше 7, ви зазнаєте невдачі!

Коли ви зазнаєте невдачі, відбувається таке:

- Ваш хід негайно завершується, навіть якщо ви не встигли виконати всі кроки з тайла команди.
- Скиньте всі кубики, розміщені на ваших песиках.
- Скиньте всі закопані кубики.

Звісно, ви можете використати смаколик, щоб запобігти цьому (перекидання відбувається перед закопуванням кубиків), але якщо ви не можете або не хочете витратити смаколик, щоб запобігти невдачі, то вам не пощастило.

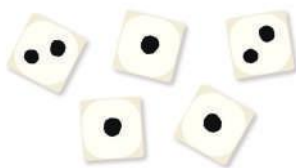
НЕВДАЧА!

Кількість крапок більше 7




УСПІХ!

Кількість крапок не більше 7





Ще кілька правил про виконання команд...

- Кроки є обов'язковими, якщо тільки не вказано, що ви «можете» їх виконувати.
- Якщо ви не можете виконати крок через якусь причину (наприклад, ви вибрали команду «Переворот», але не маєте закопаних кубиків), то просто пропустіть його.
- Якщо ви не можете виконати перший крок, це не заважає вам виконати другий крок.
- На тайлах вказано, що деякі кроки можна повторювати (наприклад, як на тайлі команди «Бігти», зображеному раніше). Це означає, що ви можете виконати цей крок команди стільки разів, скільки захочете (або поки не зазнаєте невдачі)!
- Деякі тайли команд посилюються, залежно від того, скільки  зображено на ваших картах песиків.
- Якщо крок говорить вам розмістити та/або закопати кілька кубиків, ви можете виконати обидві дії, розмістивши частину кубиків і закопавши решту.
- Після того як ви кинули кубики, розмістіть та/або закопайте всі ці кубики, перш ніж переходити до будь-якого іншого кидка. Нижче наведені приклади двох ігрових ситуацій, яких стосується ця умова.

ПРИКЛАД 1. Ви вибираєте команду «Гуляти» та кидаєте 2 кубики. Після того як ви витратите певну кількість смаколиків, ви повинні розмістити та/або закопати ці початкові 2 кубики, перш ніж перейти до другого кроку та вирішити, чи хочете ви кинути ще 1 кубик.

ПРИКЛАД 2. Ви вибираєте команду «Гасати» та відкладаєте 3 кубики.

12 *Оскільки на тайлі вказано кидати кубики по одному, ви повинні розмістити або закопати кожен кубик, перш ніж перейти до наступного.*

Оновлення тайлів команд

Зрештою тільки один тайл команди залишиться лежати горілиць. Якщо ви починаєте свій хід і маєте на вибір лише одну команду, то:

1. Покладіть 1 смаколик із запасу на єдиний тайл команди, який лежить горілиць (смаколик дістанеться наступному гравцеві, який вибере цю команду).
2. Переверніть усі тайли команд горілиць. Тепер ви можете вибрати будь-який із них!



Завершення карт песиків



Завершення своїх карт песиків – шлях до перемоги!
А оскільки песикам, яких ви вже завершили, не страшна невдача, ви поступово наблизитиметеся до своєї мети.
Є два способи завершення карт песиків:

ПОВІЛЬНО ТА ВПЕВНЕНО

У свій хід замість того, щоб виконувати команду, ви можете завершити свої карти песиків! Коли ви це робите:

1. Скиньте ВСІ кубики зі своїх заповнених карт песиків (карти, на яких усі клітинки заповнені кубиками) і переверніть їх, щоб показати, що вони завершені.
2. За кожну карту песиків, яку ви завершили під час цього ходу, візьміть верхню карту з колоди песиків і додайте її до своєї зграї сірим боком догори.



Кілька важливих деталей про завершення карт...

- У вас має бути щонайменше одна заповнена карта песиків, щоб завершити її. Ви не можете виконати дію «завершення», щоб уникнути виконання команди.
- Коли ви завершуєте карту, то повинні завершити ВСІ заповнені карти песиків, а не лише деякі.

Цю карту песиків **МОЖНА** завершити, оскільки вона заповнена (на всіх клітинках розташовані кубики).



Цю карту песиків **НЕ МОЖНА** завершити, оскільки вона має незаповнені клітинки.



Цю карту песиків уже завершили в попередньому раунді, тому вона перевернута.

ШВИДКО ТА РИЗИКОВАНО

Якщо під час виконання команди ви заповнили ВСІ свої карти песиків, які лежать горілиць, негайно завершіть їх! Це винагорода за сміливість... або вам просто поталанило.

Коли ви завершуєте карти в такий спосіб, робіть це так само, як і в стратегії «повільно та впевнено» (скидайте кубики, перевертайте карти, беріть нові карти). Єдина різниця полягає в тому, що, на відміну від повільного завершення карт, вам не потрібно витратити на це цілий хід!



Дві речі, які потрібно знати про швидке завершення карт...

- Щоб завершити карти швидко та ризиковано, ви повинні спочатку розмістити та/або закопати всі кубики зі свого останнього кидка. Якщо цей кидок призведе до того, що ви зазнаєте невдачі, ви не зможете завершити песиків!
- Після швидкого та ризикованого завершення карт не забудьте довести до кінця свою поточну команду. Якщо вам ще потрібно виконати другий крок команди або ви виконуєте крок, який можна повторювати (наприклад, другий крок команди «Бігти»), беріть нову карту та продовжуйте!

ЛІМІТ ВАШОЇ ЗГРАЇ – 6 КАРТ

У вас ніколи не може бути більше 6 карт песиків, враховуючи завершені та незавершені карти. Якщо вам потрібно взяти більше ніж 6 карт, припиніть брати їх, щойно досягнете цієї кількості.

Приклад. Якщо у вас є 5 карт песиків і ви завершуєте 2 з них, ви можете взяти тільки 1 нову карту, оскільки у вас не може бути більше 6 песиків!



Перемога

Гравець, який першим завершить 6 карт песиків, негайно перемагає!

Про що ще варто знати

КОЛИ ЗАКІНЧУЮТЬСЯ КУБИКИ АБО СМАКОЛИКИ

Якщо вам потрібно взяти кубики або смаколики, але їх не вистачає, просто візьміть скільки зможете, навіть якщо їх менше, ніж потрібно для виконання команди.

У вкрай рідкісному випадку, коли на початку вашого ходу немає жодного доступного кубика, всі гравці негайно зазнають невдачі та втрачають усі свої кубики! Після цього продовжуйте свій хід за звичайними правилами.

УРІЗНОМАНІТНЕННЯ МАЙБУТНІХ ІГОР

Після того як ви зіграєте з першим набором тайлів команд, урізноманітніть гру, використавши деякі інші тайли!

Завжди використовуйте тайли **«Голос»** та **«Переворот»**. Потім додайте по 1 тайлу з кожної з 4-х категорій кольорів (кожна категорія відрізняється не лише кольором, а й типом нагороди). Їх можна вибрати випадковим чином або ж скористатись одним із наведених нижче рекомендованих наборів.

РЕКОМЕНДОВАНІ НАБОРИ

- Нова сім'я: **Гуляти**, **Бігти**, **Апорт**, **Просити**.
- Парк песиків: **Копати**, **Фас**, **Охороняти**, **Жувати**.
- Смуга перешкод: **Тупцяти**, **Гасати**, **Апорт**, **Їсти**.
- Мисливські угіддя: **До мене**, **Уперед**, **Полювати**, **Лежати**.
- Кінологічний клуб: **Взяти слід**, **Згряя песиків**, **Шукати**, **Просити**.
- Загін для цуценят: **До мене**, **Гасати**, **Нишпорити**, **Удавати мертвого**.

ВАРІАНТ «ВІЛЬНИЙ ВИГУЛ»

Це варіант для тих, хто не проти більш хаотичної гри. Використовуйте ВСІ тайли команд! Тайли команд однакового кольору слід покласти один на одного в довільному порядку. Коли ви виконуєте команду, переверніть верхній тайл зі стосу долілиць. Коли настає час оновити тайли, всі тайли, які лежать долілиць, не лише перевертають горілиць, а й кладуть під низ відповідного стосу. Зверніть увагу, що це не стосується команд **«Голос»** та **«Переворот»**, які завжди залишаються у грі.

СОЛО-РЕЖИМ

Ви будете грати проти ШІ-суперника на ім'я Пес. У Пес на початку гри є 1 смаколик, немає двору і карт песиків. Ви ходите першим. Під час свого ходу Пес кидає кубик. Уявіть, що тайли команд позначені цифрами від 1 до 6:



Результат кидка кубика вказує на певний тайл. Якщо тайл лежить горілиць, Пес перевертає його долілиць та забирає з нього всі смаколики. Якщо тайл лежить долілиць, Пес замість цього завершує верхню карту з колоди песиків. Якщо Пес починає свій хід і лише 1 тайл лежить горілиць, спочатку оновіть тайли за звичайними правилами. Якщо в будь-який момент гри Пес має щонайменше 2 смаколики, він скидає 2 смаколики й завершує верхню карту з колоди песиків.

Ви переможете, якщо завершите 6 своїх карт песиків.

18

Ви програєте, якщо Пес завершить 6 карт песиків. Регулюйте складність, даючи Пес більше чи менше смаколиків на початку гри.

Творці гри

ГОЛОВНИЙ АВТОР ГРИ

Jon Perry

РОЗРОБНИКИ ТА АВТОРИ ГРИ

Alex Hague & Justin Vickers

ІЛЮСТРАЦІЇ

John Bond

КОНСУЛЬТАЦІЯ АВТОРІВ ГРИ

Montana Graboyes

КОНСУЛЬТАЦІЯ З ІЛЮСТРАЦІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Kristen Leach

КЛИЧКИ ПЕСИКІВ

Sophie Abromowitz

ПОДЯКА

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.

Потрібна допомога із правилами?

Пишіть на info@igromag.ua

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладачка з англійської: Юлія Арсенюк

Редакторка: Аліна Керімова

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Апробація перекладу: А. Зоценко, В. Король,

І. Парубець, К. Стойко



Швидка пам'ятка

Під час свого ходу виберіть одну з цих двох дій:

ВИКОНАТИ КОМАНДУ

- Виберіть тайл команди, який лежить горілиць, переверніть його та виконайте всі кроки у зазначеному порядку.
- Якщо у кроці вказано «можете», ви не зобов'язані його виконувати.
- У деяких кроках сказано, що ви можете повторювати їх доти, доки не вирішите зупинитися (або зазнаєте невдачі).

АБО

ЗАВЕРШИТИ СВОЇ КАРТИ ПЕСИКІВ

- Скиньте всі кубики на заповнених картах песиків і переверніть карти долілиць.
- За кожну завершену карту песиків візьміть по 1 новій, але зупиніться, коли у вас буде всього 6 карт песиків (завершених і незавершених).

КОЛИ КИДАЄТЕ КУБИКИ

- Візьміть їх із запасу, якщо на тайлі не вказано інше.
- Якщо ви витрачаєте смаколик, то повинні перекинути ВСІ кубики, які щойно кинули. Ви не можете просто вибрати ті, які вам не підходять.
- Після того як ви закінчите кидати кубики (і витрачати смаколики), розмістіть та/або закопайте всі кубики, перш ніж переходити до нових кидків.

ІНШІ ДУЖЕ ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА

- Коли залишиться лежати горілиць тільки 1 тайл команди, покладіть на нього 1 смаколик, а потім переверніть усі інші тайли команд горілиць.
- Якщо ви заповнили всі клітинки на всіх своїх картах песиків, завершіть їх усі одразу, не витрачаючи хід!
- Ви зазнаєте невдачі, якщо сума крапок на закопаних кубиках становитиме більше 7. Коли це станеться, негайно закінчіть свій хід і скиньте всі закопані кубики та кубики на картах песиків.