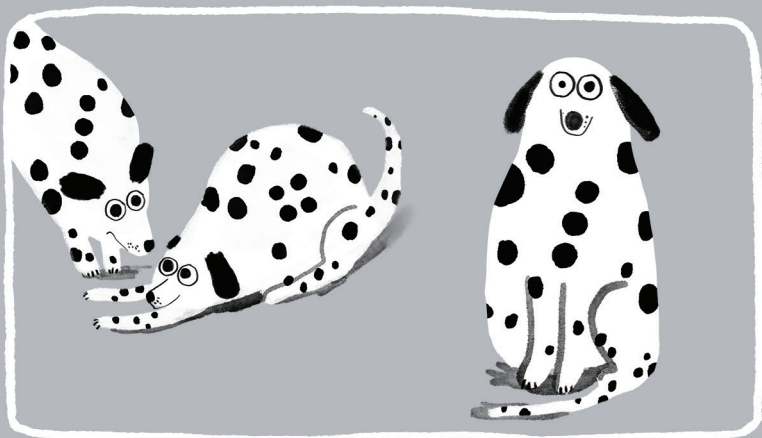
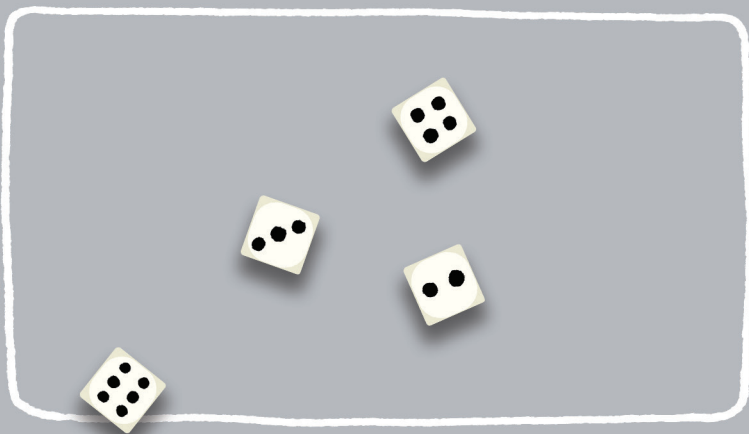


# CiaPki





Psy są w ciapki.



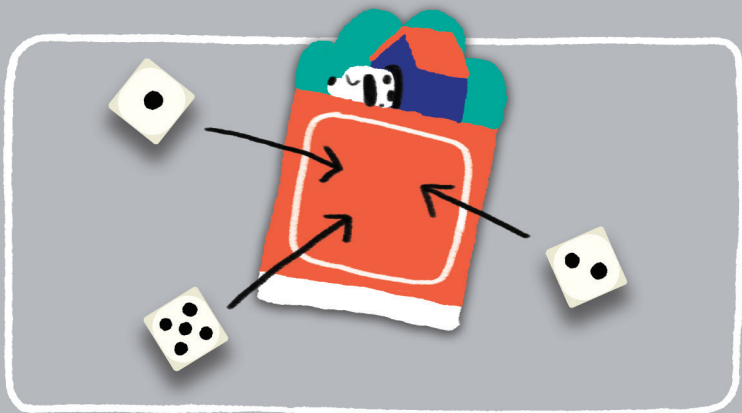
Kości są w ciapki.



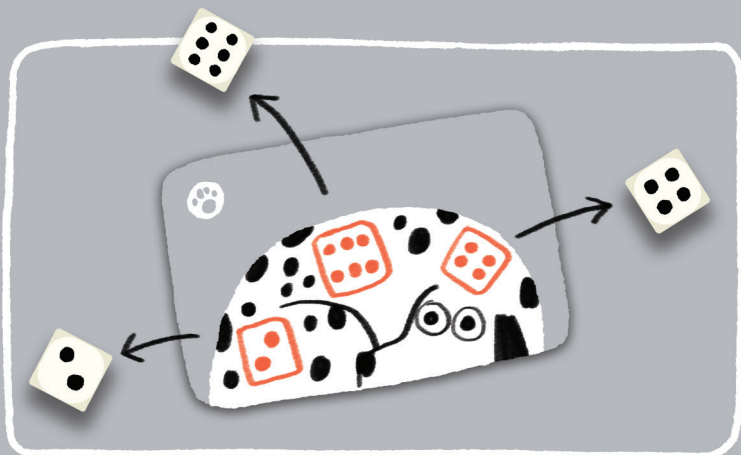
Umieszczaj kości na odpowiednich polach



i uzupełniaj swoje karty psów, by je zgarnąć!



**Kości, na które nie masz miejsca,  
zostaną zakopane w ogródku...**



**...ale jeśli zakopiesz ich zbyt wiele,  
zaliczysz wtopę.**



**Zgarnij 6 kart psów, aby wygrać!**

# Przygotowanie do gry

1. Wyjmij 6 kafelków sztuczek z pudełka:



**DAJ GŁOS**



**IDŹ**



**BIEGAJ**



**TURLAJ SIĘ**



**APORT**



**POPROŚ**

Rozłóż je odkryte na środku stołu tak, jak pokazano powyżej. Nie przejmuj się resztą kafelków – posłużą do urozmaicenia przyszłych rozgrywek.

2. Wyjmij talię kart psów, potasuj ją i rozdaj każdemu z Was po 2 karty szarą stroną do góry. To Wasze gromadki psów! Połóż pozostałe karty psów na środku stołu szarą stroną do góry.
3. Następnie połóż wszystkie kości i żetony smakołyków w stosach w zasięgu wszystkich graczy. Nie muszą być ładnie poukładane. W końcu jesteście psami.

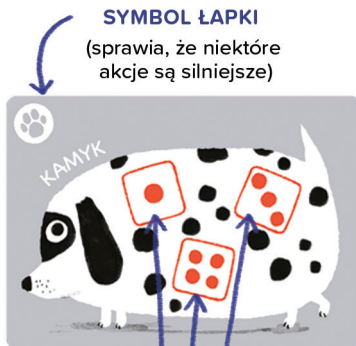
4. Rozdaj każdemu z Was po 1 ogródku, żeton smakołyku i kości. Następnie wszyscy rzucają swoją kością i zakopują ją w swoim ogródku. Każde z Was powinno mieć przed sobą:



**ZAKOPANA KOŚĆ**  
(trafia do ogródka)



**STARTOWE KARTY PSÓW**



**PUSTE POŁA NA KOŚCI**



5. Zaczyna osoba, której zakopana kość pokazuje najwięcej ciałek (czyli oczek). Jeśli kości 2 albo więcej graczy pokazują taką samą największą liczbę ciałek, remisujący gracze przerzucają swoje kości, a następnie jeszcze raz sprawdzacie liczbę ciałek na zakopanych kościach wszystkich graczy. Teraz jesteście gotowi do gry!

# Jak grać w Ciapki?

Rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze możesz albo (1) wykonać sztuczkę, albo (2) zgarnąć karty psów. Podczas większości swoich tur będziesz wykonywał sztuczkę.



## Wykonaj sztuczkę

Wybierz dowolny odkryty kafelek sztuczki (na początku gry wszystkie kafelki są odkryte).



*Przykład. W tej sytuacji masz do wyboru 2 akcje z odkrytych kafelków: „idź” albo „biegaj”.*

Po wybraniu odkrytego kafelka odwróć go szarą stroną do góry i wykonaj wszystkie kroki w kolejności, w jakiej są wymienione.

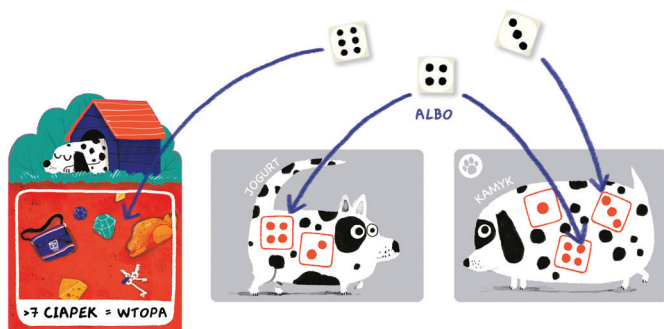




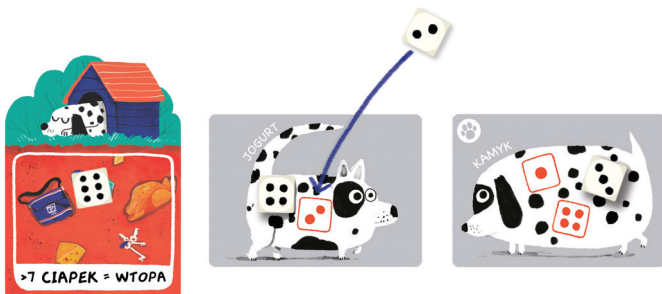
## RZUCANIE I UMIESZCZANIE KOŚCI

Większość sztuczek polega na rzucaniu kośćmi, a następnie umieszczaniu ich na kartach psów. Gdy musisz rzucić kośćmi, weź je ze wspólnej puli, chyba że na kafelku sztuczki napisano inaczej.

Po rzucie możesz umieścić te kości na pasujących polach na swoich kartach psów. Oznacza to, że jeśli kość po rzucie pokazuje 4 ciapki, możesz ją umieścić na dowolnym polu z 4 ciapkami. Wszystkie rzucone kości, których nie możesz (albo nie chcesz) umieścić na karcie psa, musisz zakopać w swoim ogródku.



*Przykład. Wybierasz kafelek sztuczki „biegaj” (pokazany po lewej stronie). Zaczynasz od wykonania 1. kroku, który nakazuje rzucić 3 kośćmi. Bierzesz 3 kości z puli wspólnej, rzucasz nimi i otrzymujesz wyniki: 3, 4 i 6. Możesz umieścić kości z 3 i 4 ciapkami na swoich kartach psów, ale musisz zakopać tę z 6 ciapkami, ponieważ na żadnej z Twoich kart nie ma pasującego pola.*



*Przykład, cd. Przechodzisz do 2. kroku kafelka „biegaj”. Ten krok jest opcjonalny, ponieważ na kafelku jest napisane, że „możesz” go wykonać (czyli nie musisz). Postanawiasz rzucić kością. Otrzymujesz wynik 2 i umieszczasz tę kość na karcie psa. Ponieważ ten krok jest powtarzalny, możesz znowu rzucić kością, ale postanawiasz tego nie robić.*

## UŻYWANIE SMAKOŁYKÓW

Smakołyki są świetne, bo pozwalają Ci przerzucać kości!

Po rzucie kośćmi, ale przed umieszczeniem ich na kartach psów albo zakopaniem, możesz je wszystkie przerzucić po wydaniu 1 żetonu smakołyku. Działa to w następujący sposób:

- **Musisz przerzucić WSZYSTKIE kości**, a nie tylko tę, której wynik Ci się nie podoba.
- W 1 turze możesz wydać dowolną liczbę żetonów smakołyków. Tak długo, jak masz żetony, możesz je wydawać, aż uzyskasz wynik, który Ci odpowiada.
- Możesz używać smakołyków tylko do przerzucenia **swojego ostatniego rzutu**.

*Przykład. W sytuacji przedstawionej na stronie 9. wyrzuciłeś 3, 4 i 6. Możesz umieścić na swoich kartach psów kości z 3 i 4 ciapkami, ale nie masz gdzie umieścić kości z 6 ciapkami, więc musisz ją zakopać. Postanawiasz wydać żeton smakołyku, by przerzucić kości. W związku z tym rzucasz ponownie WSZYSTKIMI kośćmi, włączając w to te z 3 i 4 ciapkami.*

## WTOPA

Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) umieścić kości na 1 ze swoich kart psów, musisz zakopać ją w ogródku. Gdy suma ciapek na zakopanych przez Ciebie kościach wynosi więcej niż 7, zaliczasz wtopę!

Gdy zaliczasz wtopę:

- Natychmiast zakończ swoją obecną turę, nawet jeśli któryś z kroków kafelka sztuczki nie został wykonany.
- Zwróć do wspólnej puli wszystkie kości umieszczone na Twoich kartach psów.
- Zwróć do wspólnej puli wszystkie kości zakopane w Twoim ogródku.

Możesz oczywiście próbować użyć żetonów smakołyków, aby temu zapobiec – przerzucanie kości wykonuje się przed zakopywaniem – ale jeśli nie możesz lub nie chcesz wydać żetonów smakołyków, aby zapobiec wtopie, to masz pecha.

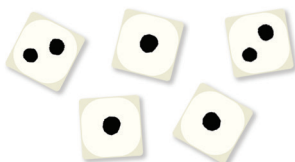
### WTOPA!

Suma kropek przekracza 7.



### BRAK WTOPY!

Suma kropek nie przekracza 7.





## Kilka zasad wykonywania sztuczek...

- Wykonanie każdego kroku jest obowiązkowe, chyba że zaznaczono w nim, że „możesz” go wykonać.
- Jeśli z jakiegoś powodu nie jesteś w stanie wykonać danego kroku albo jego części, np. wykonujesz sztuczkę „turlaj się”, ale nie masz żadnych zakopanych kości, po prostu pomiń ten krok albo część, której nie możesz wykonać.
- Jeśli nie możesz wykonać 1. kroku sztuczki, nie sprawia to, że nie musisz już wykonywać 2. kroku (chyba że 2. krok jest opcjonalny).
- Przy niektórych krokach na kafelkach zaznaczono, że można je powtarzać (np. w przypadku opisanej wcześniej sztuczki „biegaj”). Oznacza to, że dany krok możesz wykonywać dowolną liczbę razy (albo do momentu, aż zaliczysz wtopę)!
- Niektóre sztuczki stają się silniejsze w zależności od liczby symboli  na Twoich kartach psów.
- Jeśli dany krok nakazuje umieścić na kartach psów lub zakopać wiele kości, możesz umieścić część z nich i zakopać resztę w dowolnej kombinacji.
- Po rzucie kośćmi umieść na kartach psów lub zakop wszystkie z nich, zanim przejdziesz do wykonywania kolejnego rzutu. Zwróć uwagę na poniższe przykłady ilustrujące 2 sytuacje, w których ta zasada ma znaczenie.

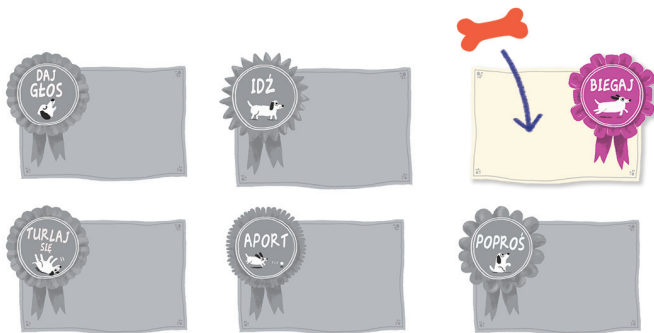
*Przykład 1. Wybierasz kafelek sztuczki „idź” i wykonujesz rzut 2 kośćmi. Po ewentualnym wydaniu żetonów smakołyków musisz umieścić lub zakopać te 2 kości, zanim przejdziesz do wykonywania kroku 2. i zdecydujesz, czy zamierzasz rzucić kolejną kością.*

*Przykład 2. Wybierasz kafelek sztuczki „pędź” i odkładasz na bok 3 kości. Ponieważ instrukcja na kafelku nakazuje wykonywać po 1 rzucie naraz, musisz umieścić lub zakopać każdą z kości, zanim przejdziesz do kolejnego rzutu.*

## RESETOWANIE KAFELKÓW SZTUCZEK

W pewnym momencie rozgrywki tylko 1 kafelek będzie odwrócony kolorową stroną do góry. Jeśli zaczynasz turę i masz do wyboru tylko 1 kafelek:

1. Umieść na tym kafelku 1 żeton smakołyku – trafi on do następnego gracza, który wybierze tę sztuczkę (gracz najpierw bierze żeton smakołyku z wybranej sztuczki i dopiero wtedy ją rozpatruje).
2. Odwróć wszystkie kafelki sztuczek kolorową stroną do góry. Możesz teraz wybrać dowolny z nich!



**NASTĘPNIE**



## Zgarnianie kart psów



Zgarniając karty psów, przybliżasz się do wygranej, a ponieważ zgarniętych kart psów nie można stracić przy okazji zaliczenia wtopy, pomaga to czynić stabilne postępy.

Istnieją 2 sposoby na zgarnięcie kart psów:

### POWOLI I SPOKOJNIE

W swojej turze zamiast wykonywania sztuczki możesz zdecydować, że chcesz zgarnąć swoje karty psów. Aby to zrobić:

1. Odrzuć **WSZYSTKIE** kości na uzupełnionych kartach psów (kartach, na których wszystkie pola zostały wypełnione kośćmi) i odwróć te karty na drugą stronę, aby zaznaczyć, że zostały zgarnięte.
2. Za każdą zgarniętą kartę psa dobierz 1 kartę z wierzchu stosu kart psów i dodaj ją do swojej gromadki szarą stroną do góry.



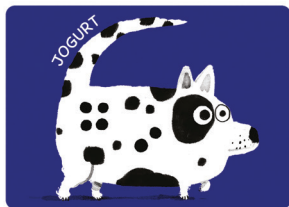
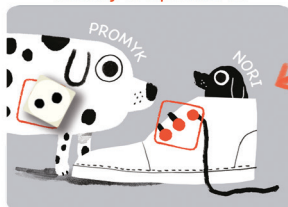
**Kilka ważnych szczegółów dotyczących zgarniania...**

- Musisz mieć przynajmniej 1 uzupełnioną kartę psa, aby móc zgarnąć karty psów. Nie możesz po prostu zdecydować się zgarnąć karty, aby ominąć wykonanie sztuczki.
- Gdy zgarniasz karty, musisz zgarnąć **WSZYSTKIE** uzupełnione karty psów, nie tylko wybrane.

Ta karta **MOŻE** zostać zgarnięta, ponieważ jest uzupełniona (wszystkie pola na kości zostały uzupełnione).



Ta karta **NIE MOŻE** zostać zgarnięta, ponieważ nie wszystkie pola na kości zostały uzupełnione.



Tę kartę psa zgarnięto i odwrócono w poprzedniej rundzie.

## SZYBKO I RYZYKOWNIE

Jeśli w którymś momencie uzupełnisz **WSZYSTKIE** swoje karty psów w trakcie wykonywania sztuczki, natychmiast je zgarnij!

Jest to nagroda za odwagę... albo po prostu czysty fart.

Gdy zgarniasz karty w ten sposób, zrób to tak samo jak w przypadku sposobu „powoli i spokojnie” (odrzuć kości, odwróć karty psów, dobierz nowe karty). Jediną różnicą w stosunku do 1. sposobu jest to, że nie musisz wykorzystywać na zgarnianie całej osobnej tury!



## Dwie wskazówki co do szybkiego zgarniania...

- Aby zdobyć punkty tym sposobem, musisz najpierw umieścić na kartach psów lub zakopać wszystkie kości ze swojego ostatniego rzutu. Jeśli zaliczysz przez to wtopę, nie możesz zgarnąć kart!
- Po zakończeniu zgarniania kart w ten sposób upewnij się, że wszystkie kroki wybranej w tej turze sztuczki zostały wykonane. Jeśli nadal masz do wykonania 2. krok z kafelka sztuczki albo jesteś w trakcie wykonywania powtarzalnego kroku (np. 2. kroku z kafelka sztuczki „biegaj”), dobierz nowe karty psów i kontynuuj!

### LIMIT 6 KART PSÓW

**Nigdy nie możesz mieć więcej niż 6 kart psów**, wliczając w to karty, które już zostały zgarnięte. Jeśli w trakcie dobierania osiągniesz liczbę 6 kart, natychmiast skończ dobierać karty.

*Przykład. Jeśli masz 5 kart psów i zgarniasz 2 z nich, dobierasz tylko 1 nową kartę psa, ponieważ dobranie 2 oznaczałoby przekroczenie limitu 6 kart.*



### Wygrywanie gry

.....

Pierwsza osoba, która zgarnie 6 kart psów, natychmiast wygrywa.



# Co jeszcze warto wiedzieć

## WYCZERPANIE SIĘ KOŚCI LUB ŻETONÓW SMAKOŁYKÓW W PULI

Jeśli musisz wziąć kości albo żetony smakołyków, ale w puli nie ma ich wystarczającej liczby, po prostu weź tyle, ile możesz, nawet jeśli sztuczka wymaga ich więcej.

W niezwykle rzadkim przypadku gdy na początku Twojej tury nie ma żadnych dostępnych kości, wszyscy gracze natychmiast zaliczają wtopę i tracą wszystkie swoje kości! Następnie kontynuuj swoją turę w normalny sposób.

## UROZMAICANIE PRZYSZŁYCH ROZGRYWEK

Po zagranii z 1. zestawem kafelków sztuczek możesz urozmaicić rozgrywkę, korzystając z innych kafelków!

Podczas każdej rozgrywki powinny zostać wykorzystane kafelki sztuczek **daj głos** i **turlaj się**. Następnie dołącz po 1 dodatkowym kafelku z każdej z 4 kategorii (każda kategoria ma inny kolor i styl rozety). Kafelki można wybierać losowo, ale można też wykorzystać 1 z polecanych poniżej zestawów.

## POLECANE ZESTAWY

- Dzień adopcji psów: **idź**, **biegaj**, **aport**, **poproś**.
- Psi park: **kop**, **goń**, **pilnuj**, **żuj**.
- Tor przeszkód: **kłus**, **pędź**, **aport**, **wcinaj**.
- Polowanie: **przynieś**, **sprint**, **poluj**, **zostań**.
- Klub hodowców: **węsz**, **kanapka**, **szukaj**, **poproś**.
- Psie przedszkole: **przynieś**, **pędź**, **grzeb**, **zdechł pies**.

## TRYB „BEZ SMYCZY”

Ten tryb gry został stworzony dla ludzi, którym nie przeszkadza odrobina chaosu w rozgrywce. Wykorzystajcie **WSZYSTKIE** kafelki sztuczek! Kafelki sztuczek w tym samym kolorze powinny zostać ułożone jeden na drugim w losowej kolejności. Gdy wykonujesz sztuczkę, odwróć kafelek na szczycie stosu. Gdy przyjdzie moment na reset kafelków, wszystkie odwrócone kafelki nie tylko zostają ponownie obrócone na kolorową stronę, ale również przeniesione na spód stosu. Ta zasada nie dotyczy kafelków sztuczek **daj głos** i **turlaj się**, które zawsze są używane w grze.

## TRYB SOLO

W trybie solo grasz przeciwko SI o nazwie pies. Pies zaczyna grę z 1 żetonem smakołyku, bez ogrodu i bez kart psów. Gra rozpoczyna się od Twojej tury. Podczas tury psa rzuć kością. Wyobraź sobie, że kafelki sztuczek są ponumerowane od 1 do 6:



Wynik rzutu wskazuje na konkretny kafelek. Jeśli kafelek jest odwrócony kolorową stroną do góry, pies odwraca go i zabiera z niego wszelkie żetony smakołyków, jeśli jakieś na nim były. Jeśli kafelek został już odwrócony szarą stroną do góry, pies zdobywa kartę z wierzchu stosu kart psów, od razu ją zgarniając.

Jeśli pies zaczyna turę i ma tylko 1 dostępny kafelek sztuczki do wyboru, trzeba najpierw zresetować pozostałe kafelki.

Jeśli pies ma co najmniej 2 żetony smakołyków, zwraca je do puli i zdobywa kartę z wierzchu stosu psów, od razu ją zgarniając.

Wygrywasz, jeśli uda Ci się zgarnąć 6 kart psów. Przegrywasz, jeśli pies zgarnie 6 kart jako pierwszy. Trudność trybu solo można dostosować, zmieniając liczbę żetonów smakołyków, z jaką zaczyna pies.

# Opracowanie

## GLÓWNY PROJEKTANT GRY

Jon Perry

## OPRACOWANIE I PROJEKT GRY

Alex Hague i Justin Vickers

## ILUSTRACJE

John Bond

## KONSULTANT DS. PROJEKTU GRY

Montana Graboyes

## KONSULTANT DS. ILUSTRACJI I PROJEKTU GRAFICZNEGO

Kristen Leach

## REDAKCJA

zespół Rebel

## TŁUMACZENIE

Aleksandra Paczkowska, Kacper Podliński, Jakub Maciejewski

## PODZIĘKOWANIA

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.

Potrzebujesz pomocy?

Odwiedź stronę [www.spotsthegame.com](http://www.spotsthegame.com) w celu uzyskania wyjaśnień  
albo napisz do nas na adres [hello@cmyk.games](mailto:hello@cmyk.games).

**rebel**



# Skrócone zasady gry

W swojej turze wybierz 1 z 2 akcji:

## WYKONAJ SZTUCZKĘ

- Wybierz dowolny odkryty kafelek sztuczki, odwróć go szarą stroną do góry, a następnie wykonaj wszystkie wskazane na nim kroki w odpowiedniej kolejności. Jeśli nie chcesz, nie musisz wykonywać kroków, w których opisie użyto słowa „możesz”.
- Niektóre kroki możesz wykonać dowolną liczbę razy (albo do momentu, gdy zaliczysz wtopę).

ALBO

## ZGARNIJ KARTY PSÓW

- Zwróć do wspólnej puli wszystkie kości na uzupełnionych kartach psów i odwróć te karty.
- Dobierz 1 nową kartę za każdego zgarniętego psa, ale przestań dobierać, gdy będziesz mieć już 6 kart psów.

## GDY RZUCASZ KOŚCMI

- Weź je ze wspólnej puli, chyba że na kafelku napisano inaczej.
- Jeśli wydasz żeton smakołyku, musisz przerzucić WSZYSTKIE rzucone właśnie kości. Nie możesz wybrać tylko tych, które Ci nie pasują.
- Po wykonaniu rzutu (i wydaniu żetonów smakołyków) umieść na kartach psów lub zakop wszystkie kości, zanim przejdziesz do wykonywania kolejnych rzutów.

## INNE WAŻNE ZASADY

- Gdy już tylko 1 kafelek sztuczki będzie leżał kolorową stroną do góry, połóż 1 żeton smakołyku na tym kafelku, a następnie odwróć wszystkie kafelki sztuczek kolorową stroną do góry.
- Jeśli wszystkie pola na Twoich kartach psów zostaną uzupełnione, natychmiast zgarnij wszystkie karty bez poświęcania tury!
- Zaliczasz wtopę, jeśli suma ciałek na zakopanych przez Ciebie kościach wynosi więcej niż 7. Gdy tak się stanie, zakończ swoją turę i odrzuć wszystkie zakopane i umieszczone na Twoich kartach psów kości.