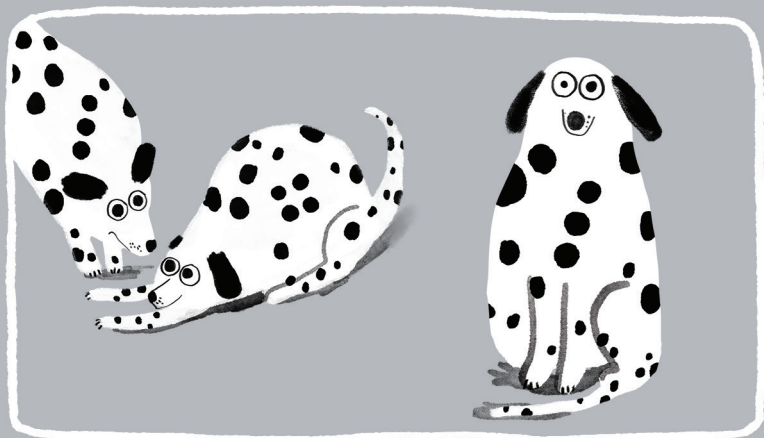
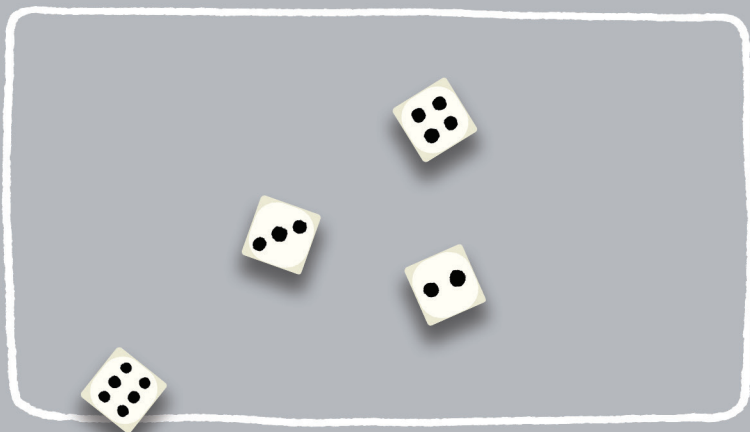


# PÖTTYÖK





A kutyák pöttyösek.



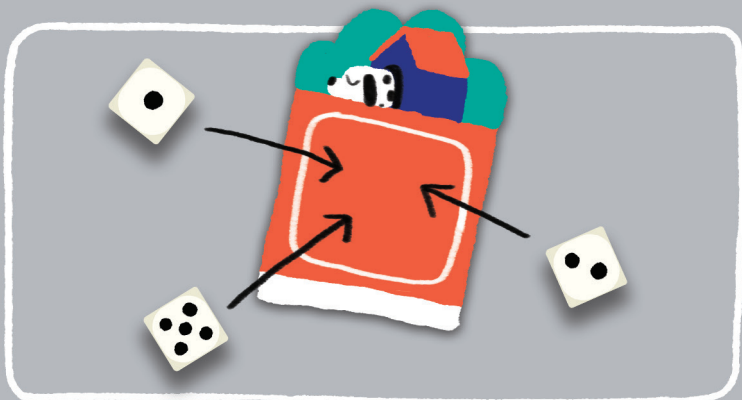
A kockák is pöttyösek.



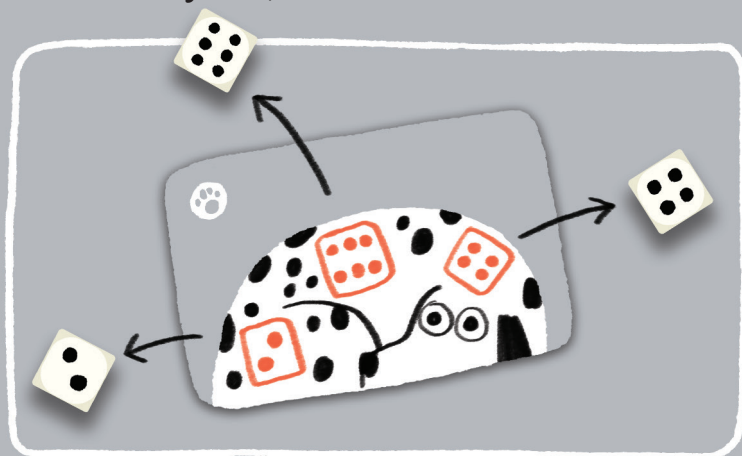
Helyezd a kockáidat a megfelelő pöttyökre.



Takarj le minden pöttyöt,  
hogy beváltsd a kutyusodat.



**Azokat a kockákat, amelyeket nem tudsz  
lehelyezni, el kell ásnod a kertben.**



**De vigyázz, ha túl sok pöttyöt ásol el,  
felrobbansz!**



**Válts be 6 kutyát a győzelemhez!**

# A játék előkészítése

1. Vegyétek elő az alábbi 6 trükklapkát a dobozból:



Mondd



Séta



Fuss



Gurulj



Hozd



Pitizz

Helyezd ezeket a fenti ábrán látható módon képpel (színes oldallal) felfelé az asztal közepére. A többi lapka miatt még ne fájjon a fejed – ezeket későbbre szántuk, az alapjáték opcionális nehezítéséhez.

2. Vedd elő a kutyakártyák pakliját, keverd meg, majd minden játékos elé helyezz le 2-2 kártyát, szürke oldallal felfelé. Ez a falkátok. Helyezd a paklit az asztal közepére, szürke oldallal felfelé.
3. A kockákból és a jutalomfalatokból alkossatok egy közös készletet úgy, hogy azokhoz mindenki hozzáférjen.

4. Minden játékos kap 1 kertet, 1 jutalomfalatot és 1 kockát. A játékosok egyesével dobjanak a kockájukkal, majd ássák el azt a kertjükben. Így ez lesz minden játékos előtt:



**ELÁSOTT KOCKA**  
(a kertben)



**JUTALOMFALAT**  
(újradobásokhoz)

**KEZDŐ KUTYAKÁRTYÁK**

**MANCS IKON**

(ezek felerősítenek bizonyos akciókat)



**ÜRES KOCKAHELYEK**



5. A játékot az kezdi, akinél a legmagasabb értékű elásott kocka van. Döntetlen esetén az érintett játékosok újból dobnak. Készen álltok a játéokra!

# Játékszabályok

A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást. A körödben választhatsz, hogy trükköt mutatsz be vagy kutyákat váltasz be. A legtöbb körben trükköt fogsz bemutatni:



## Trükk bemutatása

Válassz a képpel felfelé fordított trükklapkák közül (a játék elején mindegyik fel van fordítva).



*Példa: Ebben az esetben a SÉTA és az FUSS közül választhatsz.*

Miután kiválasztottad a lapkát, fordítsd meg, és kövesd a rajta látható utasításokat a megadott sorrendben.

**1. LÉPÉS** → Dobj 3 kockával.

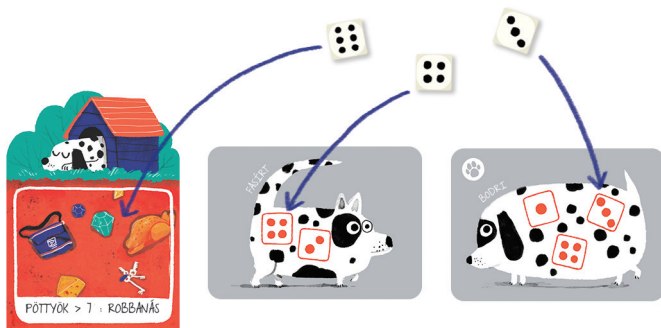
**2. LÉPÉS** → **EZUTÁN**  
Dobhatsz 1 kockával.  
Ezt a lépést bármennyiszor megismételheted.



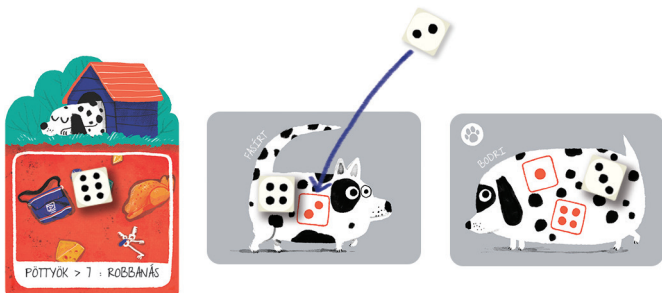
## DOBJ A KOCKÁKKAL ÉS HELYEZD EL AZOKAT

A legtöbb trükk esetében kockákkal kell dobni, majd el kell helyezni azokat a kutyáidon. A kockákat a közös készletből vedd ki – kivéve, ha a trükklapka mást mond.

A dobás után elhelyezheted a kockákat a kutyáidon lévő azonos értékű mezőkre. Például, ha négyest dobtál, akkor az a kocka bármelyik kutyád négyes mezőjére lerakható. Azokat a kockákat, amiket nem tudsz (vagy nem akarsz) elhelyezni, el kell ásnod a kertben.



*Példa: A FUSS trükköt választottad (lásd balra). Az 1. lépéssel kezdted: dobnod kell három kockával. Elveszel három kockát a közös készletből, és miután dobsz velük, a következő számokat kapod: 3, 4, 6. A 3-as és 4-es kockát el tudod helyezni a kutyáidon, de a 6-ost kénytelen vagy elásni, mivel nincs ilyen mező egyikén sem.*



*Példa: A FUSS trükk második lépése nem kötelező, de tegyük fel, hogy úgy döntesz, dobysz egy újabb kockával. Az eredmény 2-es lesz, és ezt el is tudod helyezni az egyik kutyádon. Ez a lépés szabadon megismételhető, annyiszor dobhatsz újra, ahányszor csak szeretnél – de jelen példánkban úgy döntesz, megállsz.*

## JUTALOMFALATOK HASZNÁLATA

A jutalomfalatok csodálatos dolgok, mivel lehetővé teszik, hogy újradobd a kockákat.

Egy dobás után – még azelőtt, hogy a kockákat a kutyáidra helyeznéd vagy elásnád – dönthetsz úgy, hogy elköltesz 1 jutalomfalatot, és újra dobsz az összes kockával. A jutalomfalat használatának szabályai:

- **Mindegyik kockával újra kell dobnod;** nem válogathatsz.
- Egy körben annyi jutalomfalatot használsz, amennyit csak szeretnél. Újra és újra próbálkozhatasz, amíg ki nem fogysz belőlük.
- Csak a **legutóbbi dobásodat** tudod jutalomfalat használatával újradobni.

*Példa: A 9. oldalon leírt példában a dobásod eredménye 3-as, 4-es és 6-os volt. A 3-ast és a 4-est elhelyezheted a kutyáidon, de a 6-osnak nincs helye, így el kell ásnod. Úgy döntesz, hogy egy jutalomfalatért cserébe újra dobasz kockákkal – az összes kockával dobnod kell, beleértve a 3-ast és a 4-est is, amiket elhelyezhettél volna.*

## ROBBANÁS

Ha egy kockát nem tudsz (vagy nem akarsz) elhelyezni a kutyáidon, azt el kell ásnod a kertben. Ha az elásott kockáidon összesen több, mint 7 pötty van, felrobbansz!

Ez a következőket jelenti:

- A köröd azonnal véget ér, még akkor is, ha vannak olyan feladatok a trükkklapkádon, amiket nem fejeztél be.
- Dobd el a kutyáidon lévő összes kockát.
- Dobd el az összes elásott kockádat.

Megpróbálhatod jutalomfalatok használatával megelőzni a robbanást – az újradozás a kockák elásása előtt történik –, de ha nem tudsz, vagy nem szeretnél erre jutalomfalatokat áldozni, akkor bizony így jártál.

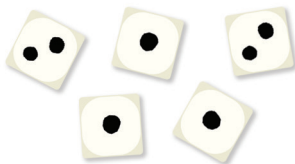
### ROBBANÁS!

A kockákon látható pöttyök összege több, mint 7.




### NINCS ROBBANÁS

A pöttyök összege nem több, mint 7.





## Néhány extra szabály a trükkökhöz

- A leírt lépések kötelezők, kivéve, ha feltételes módban fogalmaznak (például „dobhatsz”).
- Ha egy lépést bármilyen okból nem tudsz végrehajtani – például a Gurult választottad, de nincs elásott kockád – hagyd ki azt a lépést.
- Az első lépés kihagyása nem akadályozza meg a második végrehajtását.
- Néhány lépést megismételhetsz (például a Fuss esetében, lásd fenti példák). Ez azt jelenti, hogy az adott lépést annyiszor hajtod végre, ahányszor csak szeretnéd (vagy amíg fel nem robbansz).
- Néhány trükklapka hatása felerősödik attól függően, hogy a kutyakártyáidon hány  található.
- Ha egy lépés arra utasít, hogy helyezd el vagy áss el több kockát, nem kell választanod a kettő közül. Megteheted, hogy néhány kockát elhelyezel, míg másokat elásol.
- Miután kockákkal dobtál, helyezd el vagy áss el azokat egy következő dobás előtt. Az alábbi két példa szemlélteti, hogy milyen helyzetekre gondolunk:

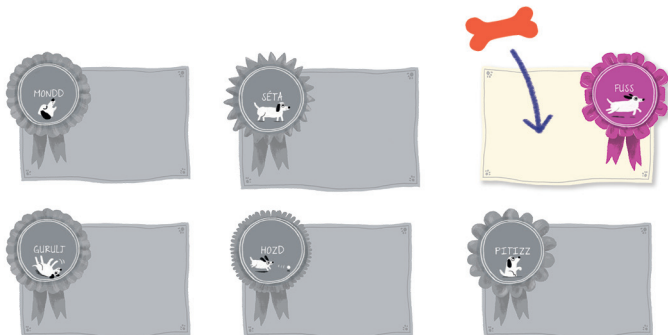
*PÉLDA: A SÉTA trükköt választod, és dobsz két kockával. Utána lehetőség van jutalomfalatokat használni, majd el kell döntened, hogy elhelyezed vagy elásod a kockákat. Csak ezután léphetsz tovább a SÉTA második lépésére, és dönthetsz arról, hogy szeretnél-e dobni egy további kockával.*

*PÉLDA: Az ISZKIRI trükköt választod, és félreteszél három kockát. Mivel a trükklapka úgy fogalmaz, hogy egyesével kell dobnod, az elhelyezésről és elásásról is egyesével kell döntened mindhárom kocka esetében.*

## A TRÜKKLAPKÁK VISSZAFORGATÁSA

Idővel már csak egy trükklapka marad képpel felfelé. Ha a köröd kezdetén már csak egy trükköt választhatsz, akkor a következőket kell tenned:

1. Tegyéél egy jutalomfalatot a közös készletből a megmaradt trükklapkára. Az a játékos fogja megkapni, aki legközelebb ezt a lapkát választja.
2. Fordítsd fel az összes trükklapkát. Bármelyiket választhatod.



**UTÁNA**



## Kutyák beváltása



A kutyák beváltásával lehetsz a játék győztese. Mivel a beváltott kutyákat nem veszélyezteti a robbanás, ezzel a lépéssel biztosíthatod haladásodat a győzelem felé.

Két módon válthatsz be kutyát:

### LASSÚ, DE BIZTOS

A saját körödben, ahelyett hogy trükköt választanál, beválthatod a kutyáidat. Ilyenkor két dolog történik:

1. Minden kockát vegyél le a befejezett kutyáidról (azokról, amelyeken minden mezőn a megfelelő értékű kocka van elhelyezve), majd fordítsd át azokat, ezzel jelezve hogy beváltottad a kutyákat.
2. Minden beváltott kutya helyére húzz egy újat a pakli tetejéről.



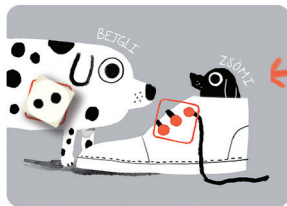
### Néhány fontos kis részlet a beváltásról...

- Minimum egy befejezett kutyával rendelkezned kell ahhoz, hogy a beváltást választhasd. Nem választhatod a beváltást azért, hogy ne kelljen trükköt bemutatnod.
- Amikor a beváltás mellett döntesz, az **ÖSSZES** befejezett kutyádat be kell váltanod, nem válogathatsz közülük.

Ez a kutya **beváltható**, mivel be van fejezve (minden mezőn a megfelelő értékű kocka van elhelyezve).



Ez a kutya **nem váltható be**, mivel üres mezők vannak rajta.



Ezt a kutyát korábban beváltották és átfordították.

## GYORS, DE KOCKÁZATOS

Ha egy trükk bemutatása során az **ÖSSZES** kutyádat befejezed, azonnal váltsd be mindet.

Ha így váltod be a kutyáidat, a beváltás menete ugyanaz, mint a fenti „lassú, de biztos” módszernek (vedd le a kockákat, fordítsd át a kutyát, és húzd a helyére egy másikat). Fontos különbség, hogy ebben az esetben nem kell egy teljes kört felhasználnod a beváltásra.



## Két fontos tudnivaló a gyors beváltásról...

- A „gyors, de kockázatos” beváltáshoz először az aktuális dobásodból származó összes kockát helyezd el vagy ásd el. Ha ilyenkor felrobbansz, nem válthatod be a kutyákat.
- A „gyors, de kockázatos” beváltás után ügyelj rá, hogy ne felejtssd el befejezni azt a trükköt, amit elkezdted. Ha van még második lépés, amit végre kell hajtani, vagy épp egy megismételhető lépésnél tartasz (például a Fuss második lépése), akkor húzd fel az új kutyáidat, és folytasd ott, ahol félbehagytad.

## A HAT KUTYA SZABÁLYA

**Soha nem lehet hatnál több kutyád**, beleértve a beváltott kutyákat is. Ha már van előtted hat kutya, ne húzz fel többet.

*Példa: Ha van 5 kutyád, és beváltasz közülük kettőt, csak egy új kutyát húzhatsz fel, mivel a másodikkal már több, mint hat kutyád lenne.*

## A játék győztese

.....

Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összesen hat kutyát beváltania.





# Néhány kiegészítő tudnivaló

## ELFOGYTAK A KOCKÁK VAGY A JUTALOMFALATOK

Ha szükséged lenne kockára vagy jutalomfalatra, de már nincs elég a közös készletben, akkor vegyél el annyit, amennyit tudsz – akkor is, ha az kevesebb, mint amennyit az adott trükk megkíván.

Abban a nagyon ritka esetben, ha egyetlen kocka sincs a közös készletben a köröd elején, minden játékos azonnal felrobban, és elveszti az összes kockáját. Ezután folytatd a körödet.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha már eleget játszottatok a kezdő trükklapkával, próbáljátok ki a többi kártyát is!

A **„Mondd”** és **„Gurulj”** kártyákat mindig használjátok, és ezek mellé válasszatok 1-1 kártyát a 4 különféle színnel jelölt kategóriából. Bármilyen kombinációban használhatjátok a lapkákat, de választhattok az alábbi paklikból is:

- Örökbefogadó nap: **Séta**, **Fuss**, **Hozd**, **Pitizz**
- Kutya-futtató: **Áss**, **Csípd meg**, **Őrizd**, **Fogd**
- Tesióra: **Üget**, **Iszkiri**, **Hozd**, **Tied**
- Vadászat: **Tedd le**, **Gyerünk**, **Fürkéssz**, **Marad**
- Kennel Klub: **Szimat**, **Kupacba**, **Keresd**, **Pitizz**
- Kutyaovi: **Tedd le**, **Iszkiri**, **Pfuj**, **Bumm**

## PÓRÁZ NÉLKÜLI JÁTÉKVÁLTOZAT

Ez a játékváltozat azoknak való, akik szeretik a káoszt. Az előkészületek során az ÖSSZES trükklapkát tegyétek az asztalra. Az azonos színű lapkákat véletlenszerű sorrendben helyezték egymásra. Amikor kiválasztotok egy trükklapkát, hagyjátok a kupac tetején, és ott fordítátok képpel lefelé. Amikor át kellene fordítani a lapkákat, a felhasznált lapkát tegyétek képes oldalával felfelé a kupac aljára. Fontos, hogy a **Mondd** és a **Gurulj** kivétel, mivel ezeknek mindig játékban kell maradniuk!

## EGYJÁTÉKOS JÁTÉKVÁLTOZAT

Egy képzeletbeli mesterséges intelligencia lesz az ellenfeled, akinek Kutya4 a neve. Kutya4 egy jutalomfalattal, kert és kutyák nélkül kezdi a játékot. Te kezdesz. Amikor Kutya4 sorra kerül, dobj egy kockával. Tegyük fel, hogy a trükklapkák sorszámot kaptak, az alábbiak szerint:



A dobásod eredménye rámutat az egyik lapkára. Ha ez képpel felfelé van, Kutya4 megfordítja, és elveszi a rajta található jutalomfalatokat (ha van). Ha a lapka képpel lefelé van, Kutya4 beváltja a kutyapakli tetején lévő kutyát.

Ha Kutya4 körének kezdetén csak egy trükklapka van képpel felfelé, akkor a saját körödhöz hasonlóan először forgasd vissza az összes lapkát. Ha Kutya4 legalább 2 jutalomfalattal rendelkezik, azokat visszatesszi a készletbe, és bevált egy kutyát a kutyapakli tetejéről.

Ha te váltasz be először hat kutyát, győztél. Ha Kutya4 vált be előbb hat kutyát, veszítettél. Nehezítheted vagy könnyítheted a játékot azzal, hogy Kutya4 kevesebb vagy több jutalomfalattal kezdi a játékot.

# Készítők

## JÁTÉKTERVEZŐ

Jon Perry

## FEJLESZTŐK

Alex Hague és Justin Vickers

## ILLUSZTRÁCIÓ

John Bond

## FEJLESZTŐI KONZULENS

Montana Graboyes

## MŰVÉSZETI KONZULENS

Kristen Leach

## KUTYANEVEK

Belovai Réka, Heim Hunor, Horváth Lajos, Nagy Levente

## KÜLÖN KÖSZÖNET

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.

A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdések merülne fel játék közben, írjatok a következő címre: [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)



# Emlékeztető

A körödben válassz az alábbi két akció közül:

## TRÜKK BEMUTATÁSA

- Válassz egy trükkklapkát, ami képpel felfelé van, és hajtsd végre a rajta található lépéseket, a megadott sorrendben.
- Ha egy lépés feltételes módban van, nem kötelező végrehajtani.
- Néhány lépést addig lehet ismételtetni, amíg úgy nem döntesz, hogy végeztél (vagy amíg fel nem robbansz).

VAGY

## KUTYÁK BEVÁLTÁSA

- A befejezett kutyákról vedd le a kockákat, majd fordítsd át ezeket a kártyákat.
- Minden beváltott kutya helyére húzz egy újat. Nem lehet nálad hatnál több kutya – a beváltott kutyákat is beleértve.

## AMIKOR KOCKÁVAL KELL DOBNOD

- A közös készletből vedd el azokat, hacsak más utasítást nem kapsz.
- Ha jutalomfalatot használsz, minden olyan kockával újra kell dobnod, amivel a legutóbbi dobásod során dobtál – nem válogathatsz ki azokat, amikkel nem vagy elégedett.
- Ha végeztél egy dobással (és a jutalomfalatok felhasználásával), helyezd el vagy ásd el az összes kockát, mielőtt végrehajtanál egy újabb dobást.

## EGYÉB FONTOS SZABÁLYOK

- Amikor már csak egy trükkklapka van képpel felfelé, helyezz el rajta egy jutalomfalatot, majd az összes kártyát fordítsd vissza.
- Ha az összes kutyád összes pöttyét le tudtad fedni, azonnal váltsd be őket. Nem kell külön kört áldoznod a beváltásukra.
- Ha az elásott kockákon lévő összes pötty száma meghaladja a 7-et, felrobbansz. Ilyenkor a köröd véget ér, és elveszted az összes kockádat a kutyáidról és a kertedből.