

# SPOTS



**Ein punktvolleres Würfelspiel für 1 bis 4  
tierliebe Glückspilze ab 8 Jahren von  
Jon Perry, Alex Hague und Justin Vickers**

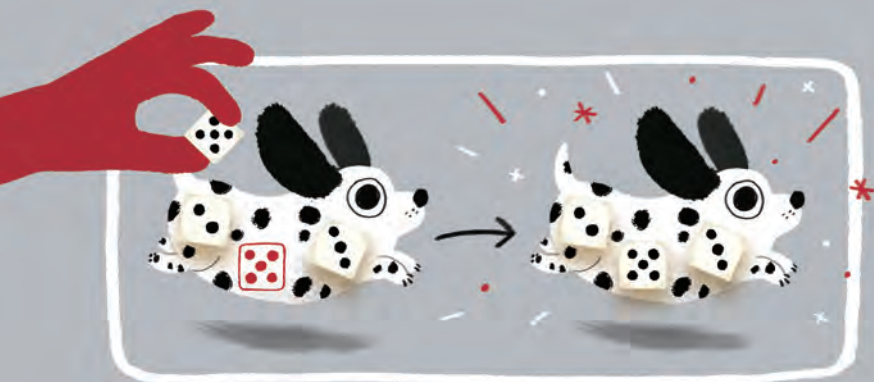
## SPOTS in Kürze



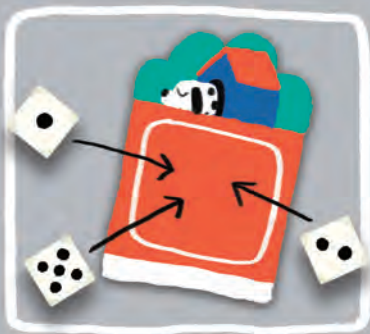
Die Hunde haben Punkte  
(auf Englisch: Spots).



Die Würfel haben  
auch Punkte.



Platziere deine Würfel auf den leeren Flecken  
im Fell der Hunde. Sind alle leeren Flecken korrekt  
gefüllt, kannst du den Hund zum Spielen schicken.



Würfel, die du nicht platzieren kannst, musst du im Garten vergraben.



Doch wenn du zu viele Punkte vergräbst, werden die Hunde deines Rudels unruhig und schütteln ihre Punkte wieder ab.



Schicke als Erstes 6 Hunde zum Spielen und du gewinnst.



## Impressum

**Autoren:** Jon Perry, Alex Hague, Justin Vickers

**Illustration:** John Bond

**Deutsche Ausgabe:**

**Grafikdesign:** Jessy Töpfer

**Übersetzung & Redaktion:** Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von CYMK Games.

© 2024 CMYK Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



*PegasusSpiele*

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

## Spielmaterial



40 Würfel



20 Leckerlis  
(Knochen aus Holz)



4 Gartenplättchen



Vorderseite

Rückseite

22 Trickplättchen  
(mit Schleifen in 5 Farben)



Vorderseite

Rückseite

32 Hundekarten

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus Spiele Team**

# Spielvorbereitung

1. Legt für eure erste Partie diese **6 Tricks** mit der **bunten Seite nach oben** in die Mitte eurer Spielfläche, sodass alle sie gut sehen können:



Die anderen Tricks braucht ihr in dieser Partie nicht. Ihr könnt sie in späteren Partien benutzen, um für Abwechslung zu sorgen.

2. Mischt die **Hundekarten** mit der grauen Seite nach oben. Teilt **an jede Person 2 Karten** davon aus – das sind die ersten Hunde eures **Rudels**. Legt sie jeweils vor euch aus. Legt die restlichen Karten als Stapel mit der grauen Seite nach oben neben die Tricks.  
**Zur Erinnerung:** Alle Hundekarten sollten jetzt mit der grauen Seite nach oben zeigen.

Alle Hundekarten, die sich vor euch befinden, sind Teil eures **Rudels**. Liegen sie mit der **grauen** Seite nach oben, sind die **Hunde beim Training**. Liegen sie mit der **blauen** Seite nach oben, sind die **Hunde beim Spielen**.

3. Legt alle **Würfel und Leckerlis** als separate Haufen so in eure Spielfläche, dass alle sie gut erreichen können. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.
4. Nehmt euch **je 1 Gartenplättchen, 1 Leckerli und 1 Würfel**. Würfelt euren Würfel und legt ihn in euren jeweiligen Garten – dieser Würfel zählt als vergraben. Vor jeder Person sollten jetzt folgende Dinge liegen:



5. Wer den Würfel mit den meisten Punkten vergraben hat, beginnt das Spiel. Bei Gleichstand würfeln die daran beteiligten Personen erneut, bis sie unterschiedliche Zahlen haben. Jetzt kann es losgehen!

# Spielablauf

In SPOTS spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Euer Ziel ist es, als Erstes 6 Hunde in euer Rudel aufzunehmen und zum Spielen zu schicken. Bist du am Zug, wähle 1 von 2 Aktionen:

1. Trick vorführen
2. Hund(e) zum Spielen schicken



## Trick vorführen

Wähle 1 der verfügbaren Tricks. Alle Tricks, die mit der bunten Seite nach oben liegen, sind verfügbar. Tricks, die mit der grauen Seite nach oben liegen, sind nicht verfügbar. Zu Spielbeginn sind immer alle Tricks verfügbar.



*Beispiel: In Irinas Zug sind nur 2 Tricks verfügbar – Gehen und Rennen. Die anderen sind umgedreht und damit nicht für sie verfügbar.*

Hast du dich für einen Trick entschieden, führe alle Schritte von oben nach unten aus. Drehe den Trick dann auf die graue Seite.



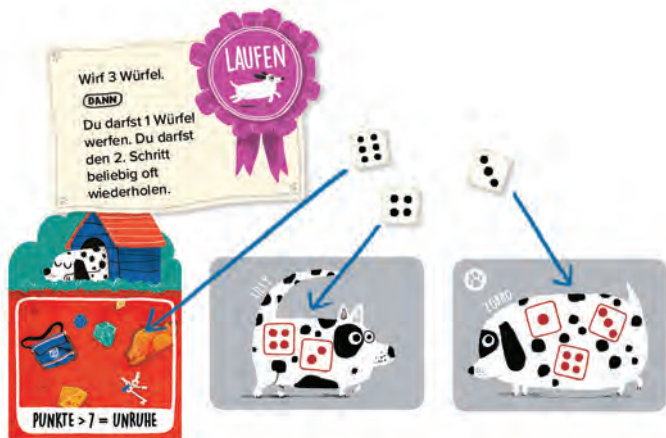


## WÜRFEL WERFEN UND PLATZIEREN

Mit den meisten Tricks darfst du Würfel werfen und auf deinen Hunden platzieren. Immer wenn du Würfel werfen musst, nimmst dir die entsprechende Anzahl aus dem allgemeinen Vorrat, sofern es auf dem Trick nicht anders angegeben ist.

Nach deinem Wurf darfst du Würfel auf deinen Hunden platzieren, die passende leere Flecken besitzen. Einen Würfel, der 4 Punkte zeigt, darfst du dabei nur auf einen beliebigen leeren Flecken platzieren, der 4 Punkte zeigt.

Alle Würfel, die du nicht platzieren kannst (oder willst), musst du in deinem Garten vergraben.



*Beispiel: Matthias hat sich für den Trick Rennen entschieden. Als 1. Schritt nimmt er sich daher 3 Würfel aus dem allgemeinen Vorrat und würfelt eine 3, eine 4 und eine 6. Er kann die 3 und die 4 auf seinen beiden Hunden platzieren, die 6 muss er jedoch in seinem Garten vergraben, weil keiner seiner Hunde einen leeren Fleck für eine 6 hat.*



*Beispiel (Fortsetzung): Der 2. Schritt des Tricks Rennen ist freiwillig, da hier „du darfst“ steht. Matthias entscheidet sich dafür, den Schritt auszuführen, und wirft 1 weiteren Würfel aus dem Vorrat – eine 2, die er sofort auf einem seiner Hunde platziert. Matthias dürfte den 2. Schritt wiederholen und noch einen Würfel werfen. Er entscheidet sich jedoch dagegen, dreht den Trick auf die graue Seite und beendet damit seinen Zug.*

## LECKERLIS AUSGEBEN

Leckerlis sind super, denn sie erlauben dir, Würfel erneut zu werfen!

Sofort nachdem du Würfel geworfen hast, bevor du sie platzierst oder vergräbst, darfst du 1 Leckerli ausgeben, um alle Würfel aus dem Wurf nochmal neu zu werfen. Beachte dabei folgende Regeln:

- Wenn du erneut würfelst, musst du **immer alle Würfel aus deinem letzten Wurf neu werfen**, nicht nur die Würfel, die du nicht platzieren kannst.
- Es gibt keine Begrenzung, wie viele Leckerlis du in deinem Zug ausgeben darfst. Solange du noch Leckerlis hast, darfst du immer wieder neu würfeln.



*Beispiel: Matthias hatte in seinem Zug im 1. Schritt eine 3, 4 und 6 gewürfelt. Die 3 und 4 konnte er platzieren, die 6 musste er jedoch vergraben. Er hätte in diesem Moment auch 1 Leckerli ausgeben können, um alle 3 Würfel erneut zu werfen und so vielleicht ein noch besseres Ergebnis zu erzielen.*

## UNRUHE

Wenn du einen Würfel nicht auf deinen Hunden platzieren kannst (oder willst), musst du ihn in deinem Garten vergraben. Wenn die **Anzahl an Punkten auf den Würfeln in deinem Garten größer als 7** ist, gibt es Unruhe in deinem Rudel.

Kommt es zu einer Unruhe, handle folgende Schritte ab:

- Dein Zug endet sofort, auch wenn du noch nicht alle Schritte auf deinem Trick ausgeführt hast.
- Lege alle Würfel, die auf deinen Hunden im Training liegen, in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Lege alle vergrabenen Würfel aus deinem Garten ebenfalls in den allgemeinen Vorrat zurück.

**Wichtig:** Du kannst Leckerlis ausgeben, um Unruhe zu verhindern, da du Leckerlis benutzt, bevor du Würfel platzierst oder vergräbst. Falls du keine Leckerlis besitzt, hast du leider Pech gehabt.

### Noch keine Unruhe!

Die Anzahl der Punkte auf den Würfeln ist 7, alles noch im grünen Bereich.




### Es gibt Unruhe!

Die Anzahl der Punkte auf den Würfeln ist 8, also größer als 7.





## Ein paar wichtige Hinweise zum Vorführen von Tricks ...

- Alle Schritte sind verpflichtend, solange dort nicht „du darfst“ steht.
- Wenn du einen Schritt nicht ausführen **kannst**, überspringe ihn. Wählst du zum Beispiel den Trick *Rolle machen* und hast keine vergrabenen Würfel, überspringst du den 1. Schritt dieses Tricks.
- Kannst du den 1. Schritt eines Tricks nicht ausführen, musst bzw. darfst du trotzdem den 2. Schritt ausführen.
- Tricks mit einer lila Schleife erlauben es dir, den ganzen Trick bzw. einzelne Schritte davon „beliebig oft“ zu wiederholen. Das heißt, dass du den Trick bzw. Schritt solange erneut ausführen darfst, wie du möchtest (oder bis es Unruhe gibt).
- Einige Tricks werden besser, je mehr Pfoten  auf deinen Hunden abgebildet sind.
- Falls dir ein Schritt vorgibt, mehrere Würfel zu platzieren und/oder zu vergraben, darfst du eine der beiden Optionen oder eine Mischung (also einen Teil platzieren und den anderen Teil vergraben) wählen.
- Nachdem du Würfel geworfen hast, musst du sie alle erst platzieren bzw. vergraben, bevor du weitere Würfel werfen darfst.

*Beispiel: Irina führt den Trick Gehen vor und wirft im 1. Schritt 2 Würfel. Sie muss beide Würfel erst platzieren bzw. vergraben, bevor sie mit dem 2. Schritt des Tricks weitermachen darf.*

## DIE TRICKS AUFFRISCHEN

Sollte zu Beginn deines Zuges nur noch genau 1 Trick verfügbar sein, frischst du die Tricks erst auf, bevor du deine Aktion wählst:

1. Lege 1 Leckerli aus dem allgemeinen Vorrat auf den letzten verfügbaren Trick, auch wenn dort schon 1 oder mehr Leckerlis liegen. Die nächste Person, die diesen Trick vorführt, nimmt sich zusätzlich alle auf diesem Trick liegenden Leckerlis.
2. Drehe alle anderen Tricks auf ihre farbige Seite, sie sind jetzt wieder verfügbar.





## LEERE VORRÄTE

Die Vorräte für Würfel und Leckerlis sind begrenzt. Falls du dir mehr Würfel oder Leckerlis nehmen müsstest, als im Vorrat sind, nimm dir entsprechend weniger.

In dem sehr seltenen Fall, dass **zu Beginn deines Zuges keine Würfel im Vorrat** liegen, kommt es sofort **in allen Rudeln zu Unruhe**. Legt die Würfel von allen Hunden und Gärten in den Vorrat zurück. Danach geht das Spiel wie üblich weiter.

## Hund(e) zum Spielen schicken

---

Sind alle leeren Flecken auf einem Hund gefüllt, hat sich das brave Tier eine Pause verdient, in der es spielen gehen darf. Spielende Hunde werden nicht mehr unruhig. Du gewinnst, sobald du 6 Hunde(karten) zum Spielen geschickt hast – es lohnt sich also gleich doppelt, deine Vierbeiner zum Spielen zu schicken!

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du deine Hunde zum Spielen schicken kannst: GEMÄCHLICH und HASTIG.

### GEMÄCHLICH

Statt in deinem Zug einen Trick vorzuführen, darfst du 1 oder mehrere Hunde **gemächlich** zum Spielen schicken. Gehe dazu wie folgt vor:

1. Lege **die Würfel von all den Hunden zurück** in den Vorrat, **deren Flecken vollständig gefüllt** sind. Drehe die entsprechenden Karten dann von der grauen auf die blaue Seite, um anzuzeigen, dass die Hunde jetzt beim Spielen sind. Hundekarten, deren Flecken noch nicht vollständig gefüllt sind, bleiben unverändert vor dir liegen.
2. Für jede Karte, die du umgedreht hast, darfst du dir sofort die **oberste Hundekarte vom Stapel** nehmen und (mit der grauen Seite nach oben) vor dir ausliegen. Dein Rudel hat ein neues Mitglied bekommen, das trainiert werden will!



## Ein paar wichtige Hinweise dazu ...

- Du musst mindestens 1 vollständig gefüllte Hundekarte haben, um Hunde zum Spielen zu schicken. Du darfst die Aktion nicht wählen, nur damit du keinen Trick vorführen musst.
- Wenn du deine Hunde zum Spielen schickst, musst du **alle** deine vollständig gefüllten Hundekarten umdrehen.

Diesen Hund darfst du zum Spielen schicken, da seine Flecken vollständig mit Würfeln gefüllt sind.



Diesen Hund darfst du noch **nicht** zum Spielen schicken, da er noch leere Flecken hat.



Dieser Hund wurde bereits zum Spielen geschickt (die Karte liegt mit der blauen Seite nach oben).

### HASTIG

Gelingt es dir während eines Zuges, dass **alle Flecken auf ALLEN** deinen Hunden im Training vollständig gefüllt sind, unterbrich kurz deinen Trick, um sie **sofort** zum Spielen zu schicken.

Schickst du deine Hunde **hastig** zum Spielen, gehe genauso vor, wie wenn du es **gemächlich** machst. Der einzige Unterschied ist, dass du keinen Zug dafür verbrauchen musst. Das hast du wirklich gut gemacht! Oder vielleicht hattest du einfach nur Glück?



Ein paar wichtige  
Hinweise dazu ...

- Um deine Hunde **hastig** zum Spielen zu schicken, musst du erst **alle Würfel aus deinem aktuellen Wurf platzieren oder vergraben**. Wenn es durch den Wurf zu Unruhe kommt, darfst du deine Hunde nicht zum Spielen schicken, sondern musst alle Würfel auf ihnen ablegen.
- Hast du deine Hunde **hastig** zum Spielen geschickt, überprüfe, ob du mit deinem aktuellen Trick fertig bist. Wenn du noch den 2. Schritt deines Tricks ausführen musst/darfst oder den Schritt wiederholen darfst, mache damit weiter – du hast ja gerade 1 oder mehrere neue Hunde in dein Rudel aufgenommen, die du trainieren kannst!

## MAXIMALE RUDELGRÖSSE

Du kannst nie mehr als 6 Hundekarten gleichzeitig haben. Dazu zählen sowohl die Hunde im Training als auch die, die du bereits zum Spielen geschickt hast.

Hast du bereits 6 Hundekarten genommen, überspringe Schritte, durch die du neue Hundekarten erhältst, wenn du Tricks vorführst. Auch wenn du Hunde zum Spielen schickst, nimmst du dann keine weiteren Hundekarten mehr.

*Beispiel: Irina hat 5 Hundekarten und schickt 2 davon zum Spielen. Statt 2 nimmt sie sich nur 1 neue Hundekarte, da sie damit ihre maximale Rudelgröße erreicht hat.*





## Spielende

---

Das Spiel endet, sobald eine Person die maximale Rudelgröße erreicht **und** alle ihre Hunde zum Spielen geschickt hat. Das heißt, alle ihre 6 Hundekarten sind auf die blaue Seite gedreht. Diese Person gewinnt sofort.

**Wichtig:** Auf manchen Hundekarten sind mehrere Hunde abgebildet. Für das Spielende hat das keine Relevanz. Ihr müsst immer 6 blaue Karten vor euch liegen haben, um zu gewinnen, egal wie viele Hunde darauf abgebildet sind.

## Variante: Neue Tricks

---

Nachdem ihr die erste Partie mit den vorgegebenen Tricks gespielt habt, könnt ihr direkt für Abwechslung sorgen, indem ihr die anderen Trickplättchen benutzt. Die Tricks haben Schleifen in unterschiedlichen Farben (und Stilen).

### ÄNDERUNG BEI DER SPIELVORBEREITUNG:

- Benutzt in allen Spielen die beiden Tricks mit den roten Schleifen (*Laut geben* und *Rolle machen*).
- Verwendet von den anderen 4 Schleifenfarben jeweils 1 Trick. Ihr könnt diese Tricks nach Belieben auswählen oder zufällig ziehen. Ihr könnt auch mit einem der empfohlenen Sets spielen.

### EMPFOHLENE SETS:

- Adoptionstag: **Gehen**, **Laufen**, **Holen**, **Pfote geben**
- Hundewiese: **Graben**, **Fangen**, **Sitzen**, **Kauen**
- Geschicklichkeitskurs: **Tanzen**, **Springen**, **Holen**, **Schlingen**
- Auf der Jagd: **Ablegen**, **Sprinten**, **Jagen**, **Platz machen**
- Hundetagesstätte: **Folgen**, **Kuscheln**, **Suchen**, **Pfote geben**
- Welpenstube: **Ablegen**, **Springen**, **Mopsen**, **Tot spielen**

## Variante: Von der Leine gelassen

---

Wenn ihr es gerne etwas chaotischer mögt, könnt ihr mit dieser Variante auch alle Tricks verwenden.

### ÄNDERUNG BEI DER SPIELVORBEREITUNG:

- Legt die Tricks mit der roten Schleife ganz normal aus.
- Bildet aus den anderen Tricks für jede Schleifenfarbe 1 Stapel. Nur der oberste Trick jedes Stapels steht euch zur Verfügung.

### ÄNDERUNG BEIM SPIELABLAUF:

- Hast du einen Trick vorgeführt, drehe ihn wie gewohnt auf die graue Seite. Lass ihn oben auf seinem Stapel liegen.
- Musst du zu Beginn deines Zuges die Tricks auffrischen, drehe die Tricks nicht nur wieder mit der bunten Seite nach oben, sondern schiebe diese Plättchen auch unter ihren jeweiligen Stapel, so dass ein neuer Trick oben liegt.

## Solomodus

---

Möchtest du SPOTS solo spielen, trittst du gegen den automatisierten Gegner Hind (= Hündische Intelligenz nervt dich) an.

### ÄNDERUNG BEI DER SPIELVORBEREITUNG:

- Hind erhält 1 Leckerli, aber keinen Garten oder Hundekarten.
- Du beginnst das Spiel.



## ÄNDERUNG BEIM SPIELABLAUF:

- Jedem Trick ist eine Zahl von 1 bis 6 zugeordnet. Ist Hind am Zug, wirf 1 Würfel. Die gewürfelte Zahl bestimmt, was Hind macht:



- Ist der Trick verfügbar, dreht Hind ihn auf die graue Seite, ohne die Schritte darauf auszuführen. Liegen auf dem Trick Leckerlis, lege sie in Hinds Vorrat.
- Ist der Trick nicht verfügbar, nimmt Hind sich die oberste Hundekarte vom Stapel und schickt den Hund sofort zum Spielen.
- Ist zu Beginn von Hinds Zug nur noch 1 Trick verfügbar, frische die Tricks zunächst wieder wie gewohnt auf. Hat Hind jetzt mindestens 2 Leckerlis, legt Hind 2 Leckerlis in den allgemeinen Vorrat zurück, nimmt sich die oberste Hundekarte vom Stapel und schickt den Hund sofort zum Spielen.

Du gewinnst, wenn du als Erstes die maximale Rudelgröße erreicht **und** alle deine Hunde zum Spielen geschickt hast. Du verlierst, wenn Hind das vor dir schafft.

Du kannst die Schwierigkeit anpassen, indem du Hind bei der Spielvorbereitung weniger (= einfacher) oder mehr (= schwerer) Leckerlis gibst.



# Das Wichtigste in Kürze

In deinem Zug, wähle 1 dieser 2 Aktionen:

**ODER**

## TRICK VORFÜHREN

- Wähle 1 verfügbaren Trick, handle die Schritte von oben nach unten ab und drehe ihn um.
- Sagt ein Schritt „du darfst“, ist er freiwillig.
- Manche Schritte darfst du solange wiederholen, wie du möchtest (oder bis es Unruhe gibt).

## HUND(E) ZUM SPIELEN SCHICKEN

- Lege alle Würfel auf deinen vollständig gefüllten Hundekarten ab und drehe die Karten auf die blaue Seite.
- Nimm 1 neue Karte vom Stapel für jede soeben umgedrehte Karte.  
**Wichtig:** Du kannst insgesamt nie mehr als 6 Hundekarten haben.

## WÜRFEL WERFEN UND PLATZIEREN

- Nimm Würfel immer aus dem allgemeinen Vorrat, sofern der Trick nichts anderes vorgibt.
- Gibst du 1 Leckerli ab, musst du immer **alle** Würfel aus deinem **letzten** Wurf neu werfen.
- Nach deinem Wurf (und der Verwendung von Leckerlis), musst du alle deine Würfel platzieren oder vergraben, bevor du etwas anderes machst.

## ANDERE WICHTIGE REGELN

- Ist nur noch 1 Trick verfügbar, lege 1 Leckerli aus dem allgemeinen Vorrat darauf und decke alle anderen Tricks wieder auf.
- Sind **alle Flecken auf allen deinen Hunden** vollständig gefüllt, darfst du sie noch im selben Zug zum Spielen schicken.
- Es gibt Unruhe, wenn deine vergrabenen Würfel mehr als 7 Punkte zeigen. Lege in diesem Falle alle Würfel von deinen Hunden und aus deinem Garten in den allgemeinen Vorrat zurück.