

The Super Spotted  
Brain Teaser

# ON THE DOT™

1 to 4 Players - Ages 10 to Adult

## RULES OF PLAY

### Contents

64 pattern cards

16 transparent squares (four squares in each color set)

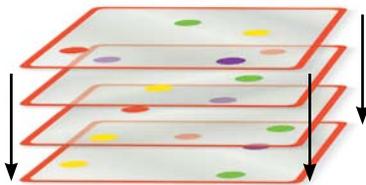
### Overview

Arrange four transparent squares so that they all overlap to perfectly duplicate the pattern of dots shown on a selected pattern card. You can either play solitaire or against others. In either case, the same basic rules apply:

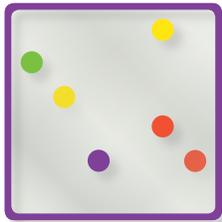
1. You must always use all four transparent squares to duplicate the pattern.
2. You may rotate and flip the squares in any direction.
3. All four squares must end up overlapping to form a single square.

### Examples:

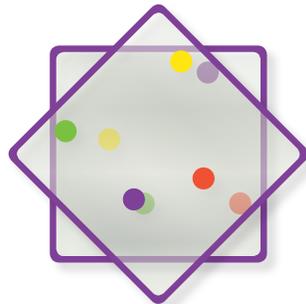
Overlap all four squares to form a single square.



Correct



Incorrect



### Dot to Dot Dash (2-4 players)

Be the first player to collect five pattern cards by racing against your opponents to replicate the pattern of dots.

Shuffle the pattern cards and stack them face down in the middle of the playing area. Give each player a set of four transparent squares with the same color border.

Reveal the top pattern card and then, without taking turns, race to arrange your four squares to match the pattern on the card.

**Important note: You may not cover or block the face up pattern card with your squares!**

When you think you have solved the pattern, yell "On the Dot!" and play stops. All players check your solution to make sure that all the dots are in correct order. If they are, you win the pattern card (put it face down in front of you) and start a new round by revealing the next card. If the solution is not correct, you are out for the round and all the other players continue until someone solves the pattern.

Play until a player has won five cards.

**Alternate play:** Turn over the same number of pattern cards as there are players. On "Go," all players race to complete any one of the face up patterns. As soon as someone has solved one, that player wins the card and turns over a new pattern card. The first player to solve five cards wins.

### Solitaire Play

Take a set of four transparent squares with the same color border. (Place any extras out of play.) Shuffle the pattern cards and stack them face down in front of you. Get either a stop watch or a watch with a second hand ready. Set a limit (i.e., 5 or 10 minutes) and try to see how many pattern cards you can solve in that time frame. Try again and see if you can beat the number of cards you solved.

### A Word from Gamewright

We're always on the lookout for unique games and from the moment we first saw **On the Dot**, we knew it hit the spot. We love the interplay of the overlapping transparent squares as well as how it makes your brain work to solve the patterns. We also like how you can play at your own pace – either as a great solitaire brainteaser or as a competitive visual challenge. No matter how you play, you'll sharpen hand-eye coordination as well as problem solving skills. Strategy tip: Try to figure out how to hide the dots you don't need.

Game by Dominique Bodin

Licensed with permission from Interlude-Cocktail Games



**GAMEWRIGHT®**

Games for the Infinitely Imaginative®

70 Bridge Street, Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758

e-mail: jester@gamewright.com

www.gamewright.com

©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco

All rights reserved.

# En el Punto ON THE DOT™

## El Rompecabezas de Los Puntos

De 1 a 4 jugadores · Edades 10 años y mayores

### REGLAS DE JUEGO

#### Contenido

64 cartas de patrones

16 cuadrados transparentes (cuatro cuadrados en cada conjunto de color)

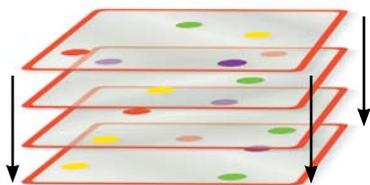
#### Información General

Arregle cuatro cuadrados transparentes de manera que se acomoden para duplicar perfectamente el patrón de puntos en la carta de patrones seleccionada. Puede jugar solitario o competir con otros. En ambos casos aplican las mismas reglas básicas.

1. Siempre debe usar los cuatro cuadrados transparentes para duplicar el patrón.
2. Puede rotar o voltear los cuadrados en cualquier dirección.
3. Los cuatro cuadrados deben terminar sobrepuestos para formar un solo cuadrado.

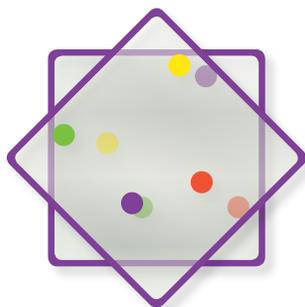
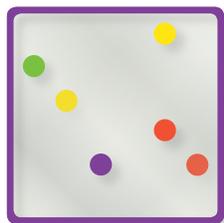
#### Ejemplos:

Ponga los cuatro cuadrados, uno encima del otro para formar un solo cuadrado.



Correcto

Incorrecto



#### Carrera el Punto (2-4 jugadores)

El objetivo es ser el primer jugador en coleccionar cinco cartas de patrones compitiendo con los otros jugadores para replicar el patrón de puntos.

Baraje las cartas de patrones y póngalas boca abajo en medio del área de juego. Entregue a cada jugador un conjunto de cuatro cuadrados transparentes con borde del mismo color.

Voltee la primera carta de patrones y, sin tomar turnos, intente acomodar sus cuatro cuadrados para que sea iguales al patrón en la carta lo más rápido posible.

**Nota Importante: ¡Nunca debe cubrir o bloquear la carta de patrones que esta boca arriba con sus cuadrados!**

Cuando crea que haya solucionado el patrón, grite "¡En el Punto!" y el juego se detendrá. Todos los jugadores deben revisar la solución para asegurarse que todos los puntos estén en el orden correcto. Si lo están, usted gana la carta de patrón (póngala boca abajo enfrente suyo) y revele la siguiente carta de patrón para iniciar la nueva ronda. Si la solución no está correcta, usted sale de esa ronda y los otros jugadores siguen compitiendo hasta que alguien tenga la solución correcta.

El juego continua hasta que algún jugador haya acumulado cinco cartas de patrón.

**Juego Alterno:** Voltee varias cartas de patrón para que sean igual a una por jugador. A la señal de "ya" todos los jugadores hacen carrera para solucionar cualquiera de los patrones que estén boca arriba. Tan pronto alguien haya solucionado una, ese jugador gana la carta y se voltea una carta nueva. El primer jugador en solucionar cinco cuadrados es el ganador.

#### Juego Solitario

Tome un conjunto de cuatro cuadrados transparentes con bordes del mismo color. (Los extras se dejan fuera del juego.) Baraje las cartas de patrones y póngalas boca abajo enfrente suyo. Tenga listo un cronometro o un reloj con mano de segundos. Establezca un límite de tiempo (ejemplo, 5 o 10 minutos) y mire cuantas cartas de patrón puede solucionar en ese tiempo. Trate de nuevo intentando solucionar más que en la jugada anterior.

#### Unas palabras de Gamewright

Siempre estamos en la búsqueda de juegos únicos y desde el primer momento que vimos En el Punto, supimos que habíamos dando en el punto. Nos encanta la interacción de los cuadrados transparentes sobrepuestos y también la manera en que pone el cerebro a trabajar para solucionar los patrones. Encima de eso, también nos gusta mucho que se puede jugar a su propio ritmo- igual como un rompecabezas solitario o un reto visual competitivo. No importa como lo juegue, seguro que mejorara coordinación de manos y ojos al igual que aptitudes para solucionar problemas. Consejo estratégico: Trate de mirar cómo puede esconder los puntos que no necesita.

Juego de Dominique Bodin

Licenciado con el permiso de Interlude-Cocktail Games