

Замурчательное место



От 8 лет



2-4 игрока



20 мин

Правила игры

Коты обожают сворачиваться калачиком в тесных и уютных уголках. Отыскав место по душе, они любым способом туда втиснутся. Посмотрите-ка, котики заинтересовались этой милой стеклянной банкой! Рассадите своих хвостиков так, чтобы освободить для неё место на вашей полочке. Кто же выиграет такую замурчательную баночку для своих усаых разбойников?



Цель игры

Открывайте и переключайте карты, складывайте их значения и постарайтесь набрать как можно **меньше штрафных очков** и получить фишку банки. Чтобы победить, соберите 2 банки!



Состав игры

5 фишек банок

54 карты



44 карты со значениями 1-10 и «??»
(по 4 карты каждого типа)



10 карт со значением 11



Правила игры

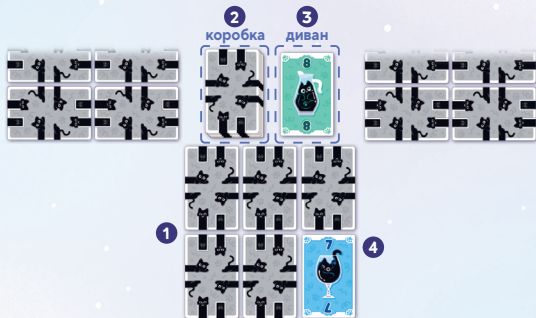




Подготовка к игре

Перемешайте все карты и выложите перед каждым игроком столько карт лицевой стороной вниз, сколько указано в таблице ниже. **Пока не переворачивайте карты. И не подсматривайте!**

Количество игроков	Количество карт
2-3	8
4	6



Пример подготовки для 4 игроков

- 1 Каждый участник раскладывает свои карты перед собой в **2 ряда с одинаковым количеством карт** — это **полка** игрока.
- 2 Оставшиеся карты участники собирают в колоду и помещают лицевой стороной вниз в центр стола. Эта колода называется **коробкой**.



- 3 Участники выкладывают верхнюю карту **коробки** лицевой стороной вверх рядом с колодой. Это стопка сброса, она называется **диваном**.
- 4 Каждый игрок открывает (то есть кладёт лицевой стороной вверх) одну любую карту на своей полке. Тот, кто открыл карту с бóльшим значением, становится первым игроком (при ничьей тот из них, кто младше).



Как проходит игра

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники по очереди делают ходы.

В свой ход выберите, откуда взять верхнюю карту — из колоды **коробки** или из стопки **дивана**. Покажите всем взятую карту, затем выполните одно из 3 действий: **заменить карту**, **открыть карту** или **сложить 2 карты в стопку**.

Нельзя заменять и открывать карты на полках соперников.

А. Заменить карту

Замените взятой картой **любую** карту на своей полке: положите лицевой стороной вверх любую карту с полки на диван, а новую карту поместите на освободившееся место.

Б. Открыть карту

Это действие нельзя выполнить, если вы взяли верхнюю карту из стопки дивана.

Поместите взятую карту лицевой стороной вверх на диван, затем откройте (переверните на лицевую сторону) любую карту на своей полке.



В. Сложить 2 карты в стопку

Если сумма значений взятой карты и любой открытой карты на вашей полке равна 11, вы можете сложить их в стопку. Для этого поместите новую карту поверх карты на вашей полке так, чтобы видеть оба значения.

Затем сделайте ещё один ход.



Правила для стопок:

- Сумма значений на картах в стопке должна быть **равна 11**.
- Нельзя добавлять к готовой стопке третью карту.
- Стопка из 2 карт остаётся на полке и считается одной картой, когда вы выполняете действие «Заменить карту». Игрок, который следующим будет брать карту с дивана, возьмёт только одну верхнюю карту.

Правила для карт котят (карты с «??»):

- Карту котёнка можно сложить в стопку вместе с **любой** открытой картой на полке (даже вместе с другим котёнком), и наоборот — любую карту можно сложить в стопку вместе с картой котёнка на полке.
- Стопки, в которых есть одна или две карты котят, следуют обычным правилам для стопок (см. выше).
- Карты котят считаются обычными картами, когда вы выполняете действия «Заменить карту» и «Открыть карту».



Время шалостей!

В конце своего хода проверьте, есть ли в одном столбце на вашей полке карты с одинаковыми значениями. Отложите все такие карты — ваши котики ушли с полки поиграть!

В этом примере игрок откладывает 2 карты со значением 10 из левого столбца и 3 карты со значениями 11 и $(9 + 2)$ из правого.



Храните отложенные карты рядом с собой лицевой стороной вниз — это ваш **уголок шалостей**.



**Уголок
шалостей**



Если в колоде коробки закончились карты, перемешайте все карты дивана, кроме верхней, и соберите в новую колоду коробки.

Пример раунда



В свой ход Алина берёт верхнюю карту коробки — это оказалась карта со значением 5. Она решает **сложить её в стопку** с картой 6 на своей полке.



Алина сложила 2 карты в стопку, поэтому **делает ещё один ход**. Алина снова берёт карту коробки — теперь это карта 11. Она **заменяет** ею закрытую карту на своей полке. Прежнюю карту Алина кладёт лицевой стороной вверх на диван — это оказалась карта 9.



Теперь у Алины в одном столбце лежат карты с одинаковыми значениями — $(5 + 6)$ и 11, поэтому она откладывает эти 3 карты в свой уголок шалостей. После этого Алина завершает ход.



Конец раунда

Если в конце хода любого игрока на его полке не осталось закрытых карт, раунд немедленно завершается. Каждый участник открывает все закрытые карты на своей полке и проверяет, может ли отложить карты в уголок шалостей, следуя обычным правилам.

Каждая карта, которая лежит в уголке шалостей игрока, приносит ему **-1 штрафное очко**.

Теперь подсчитайте штрафные очки каждого игрока, чтобы определить, кто **выиграл в раунде**. Сложите значения на картах, оставшихся на вашей полке (стопка приносит 11 очков, а одиночная карта котёнка — 0), затем отнимите очки за карты в вашем уголке шалостей. Игрок, у которого **меньше всего штрафных очков**, получает фишку банки. При ничьей все претенденты берут по такой фишке.

Если ни у кого ещё нет 2 фишек банок, перемешайте все карты и начните новый раунд.



Полка

Уголок
шалостей



$$\text{Итого: } 8 + 0 - 5 = 3$$



Конец игры

Побеждает игрок, который первым собрал **2 фишки банки**.

Если несколько участников одновременно получили вторую фишку, то все они побеждают!





Вариант игры «Кошачий домик»



При подготовке к игре возьмите 3 карты из колоды коробки и выложите их лицевой стороной вверх в отдельный ряд — это **кошачий домик**.

Когда вы делаете ещё один ход после действия «Сложить 2 карты в стопку», вы можете взять карту не из коробки или дивана, а из кошачьего домика. Затем выполните одно из 3 действий как обычно. Если вы взяли карту из кошачьего домика, немедленно пополните его новой картой из колоды коробки.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и редактор: Ривер Кан.

Художник: Чхве Чан.

Графический дизайнер: Сён Ли.

© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd.

Все права защищены.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com



crowdgames.ru

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Анастасия Попова.

Редакторы: Алина Авдякова, Лайла Сатирова.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Вероника Романова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

