

Котокубики

2–4 игрока • 15 минут • от 8 лет

Человек обожает своих кошек и готов отдать всё самым послушным и милым из них.

Кошки, в свою очередь, пользуются хозяйской привязанностью, чтобы вести роскошную жизнь.

Однако, если они переусердствуют, на ужин им могут достаться лишь рыбы косточки.

В игре вам предстоит стать прелестными кошками. Очаруйте хозяина и попытайтесь завоевать всю его любовь!



Состав игры

Планшет гостинцев, 16 котокубиков, 8 жетонов условий, 4 жетона кошек, 4 карты кошек, 4 карты пыли, 24 карты гостинцев, 4 особые карты гостинцев, 4 золотые карты гостинцев, 20 карт рыбьих костей, правила игры.

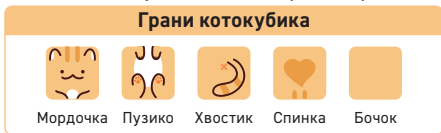
Подготовка к игре



- 1 Поместите планшет гостинцев в центр стола.
- 2 Перемешайте карты рыбьих костей и положите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом гостинцев.
- 3 Перемешайте золотые карты гостинцев и положите их лицевой стороной вверх в отведённую для них ячейку на планшете.
- 4 Перемешайте карты гостинцев и положите их лицевой стороной вниз над планшетом гостинцев. Затем положи-

те по одной карте с верха получившейся колоды лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки на планшете.

- 5 Каждый игрок выбирает 1 карту кошки, берёт соответствующий ей жетон кошки и кладёт их перед собой (в начале партии жетон кошки должен лежать стороной  вверх). Эта область называется личным пространством игрока.
- 6 Каждый игрок берёт 4 котокубика, соответствующих выбранной ранее карте. Участник, который последним гладил кошку, становится первым игроком.



Цель игры

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке, и берут по одной карте за ход. В конце партии каждый участник подсчитывает очки. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется самой избалованной кошкой и побеждает в игре.



Как играть

В свой ход участник разыгрывает фазы **уловки**, **сбора гостинцев** и **передачи хода**. Повторяйте ходы до тех пор, пока не будут выполнены условия окончания игры.

1 Уловка

Бросьте все 4 котокубика. Вы можете перебросить их, но в количестве хотя бы на 1 меньше, чем в предыдущем броске (энергия у кошек не бесконечна). Если выпавшие результаты соответствуют любой из карт на планшете гостинцев, вы можете завершить фазу уловки, чтобы взять эту карту в следующей фазе. Фаза уловки также завершается, если вы больше не можете перебрасывать котокубики.

Пример



Юля перебросила 2 из 4 котокубиков. Затем — котокубик, на котором выпала грань с мордочкой.

2 Сбор гостинцев

Если комбинация, выпавшая на котокубиках в фазе уловки, удовлетворяет условиям получения гостинца, возьмите соответствующую карту и поместите её рядом с совпадающим символом на своей карте кошки. Положите верхнюю карту из колоды гостинцев лицевой стороной вверх в пустое место на планшете.

2-A Условия сбора гостинцев

Вы должны выполнить как условие на планшете гостинцев, так и условие на карте.

Условие на планшете гостинцев: проверьте комбинацию из 4 котокубиков



Все грани разные



Две пары одинаковых
граней



Три одинаковые грани и одна
отличная от них



Все грани одинаковые

Условие на карте: результаты броска на всех 4 котокубиках

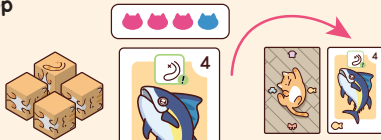


«X»: этой грани не должно быть
ни на одном котокубике



«!»: хотя бы на одном из котоку-
биков должна быть эта грань

Пример



В фазе уловки у Вани выпали 3 бочка и 1 хвостик. Три одинаковые грани соответствуют условию на планшете гостинцев, а грань с хвостиком — условию на карте. Ваня берёт эту карту гостинца и кладёт её рядом с символом еды в своё личное пространство.

Если вы не можете получить ни одного гостинца, выполнив его условия, вы становитесь непослушной кошкой и получаете только рыбью кость. Возьмите верхнюю карту из колоды рыбьих костей и положите её рядом с символом еды на своей карте кошки.

Пример



Ваня завершил фазу уловки, но не может получить ни одной карты гостинца, поэтому он берёт карту рыбьей кости и помещает её в своё личное пространство.

3 Передача хода

Передайте ход игроку слева от вас и завершите ход.

Использование жетона кошки

В свой ход, до начала фазы уловки, если ваш жетон кошки лежит стороной  вверх, вы можете перевернуть его, чтобы убрать с планшета любое количество открытых карт и положить их под низ соответствующих колод. Затем возьмите карты с верха этих колод и заполните ими освободившиеся места. Каждый раз, получая карту рыбьей кости, можете перевернуть жетон стороной  вверх.

Конец игры

Партия заканчивается, когда все игроки разместили в своём личном пространстве по 6 карт (для 2–3 участников) или по 5 карт (для 4 участников).

Подсчёт очков

В конце партии каждый участник подсчитывает количество победных очков за карты в своём личном пространстве.

- 1 Сложите все числа, указанные в правом верхнем углу карт.
- 2 Добавьте по 1 очку за каждый символ своей кошки — это ваши любимые гостинцы.
- 3 Получите бонусные очки, если собрали гостинцы более чем одного типа. 1 очко за 2 типа, 3 очка за 3 типа, 5 очков за 4 типа.



одежда



еда



игрушки



утварь

1



2



3



Пример



Юля набрала в сумме 18 очков: 13 за карты, 2 за символы её кошки и 3 за разные типы гостинцев.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше карт с едой. Если ничья сохраняется, каждый из претендентов бросает котокубик: побеждает тот, у кого первого выпадет грань с мордочкой. В мире кошек победитель может быть только один.



Расширенные правила

Это дополнительные правила, которые можно использовать после того, как участники освоятся с игрой. Кошачий пыл разгорается, и питомцы надеются получить что-нибудь ценное вместо рыбьих костей.

Играя по расширенным правилам, помимо обычной подготовки к игре, выполните следующее.



- 1** Каждый игрок получает 1 карту пыли, соответствующую его кошке, и кладёт её лицевой стороной вверх в личное пространство.
- 2** Каждый игрок помещает свой жетон кошки мордочкой вверх во вторую ячейку на карте пыли.
- 3** Положите жетоны условий в пределах досягаемости всех игроков. Эта область называется запасом.
- 4** Переверните колоду рыбьих костей лицевой стороной вниз.

Играйте по основным правилам, но вместо раздела «Использование жетона кошки» смотрите раздел «Использование пыла».

1 Использование пыла

В свой ход, до начала фазы уловки, вы можете использовать свой пыл. За каждый использованный пыл можете выполнить одно из следующих действий: добавить жетон условий, закрепить котокубик или заменить карты.



Всякий раз, когда вы используете пыл, перемещайте жетон кошки на одну ячейку влево на карте пыла. Если весь пыл израсходован, уберите жетон с карты. (Цифры в ячейках обозначают уровень пыла: 1, 2 или 3.)



1-A Добавить жетон условия

Можете взять из запаса жетон условия по вашему выбору и поместить его на любую карту, кроме той, что находится на позиции  (4 разные грани). Новый жетон не отменяет и не заменяет напечатанное на карте условие, а добавляет новое. Теперь, чтобы взять эту карту, необходимо выполнить оба условия.

Дополнительные указания:

- Нельзя добавлять условие, которое уже есть на этой карте.
- Нельзя добавлять невыполнимые условия.



Например, нельзя поместить жетон со спинкой «!» на карту, где есть условие со спинкой «Х».

- Нельзя разместить два одинаковых жетона с «!» на одной и той же карте.
- На одну карту можно добавить несколько жетонов условий, если их требования не противоречат друг другу.

Жетоны условий на карте остаются в силе до тех пор, пока карта не будет убрана с планшета.

Если игрок выполняет требования жетонов условий и забирает карту, он переворачивает эти жетоны и кладёт их в своё личное пространство. Они приносят по 2 дополнительных очка в конце игры.

1-Б Закрепить котокубик

Можете установить один котокубик выбранной гранью вверх. В фазу уловки бросать этот котокубик не нужно.

1-В Заменить карты

Вы можете убрать с планшета гостинцев любое количество открытых карт и положить их под низ соответствующих колод. Затем возьмите карты с верха этих колод и выложите их на места убранных. Если вы убрали карту с жетоном условия, верните этот жетон в запас.

Использовать пыл можно только до фазы уловки. Если вы уже бросили котокубики хотя бы раз, вы не можете использовать пыл.

2 Разжигание пыла

Когда берёте карту рыбьей кости, передвиньте жетон кошки на карте пыла вправо на столько ячеек, сколько огоньков на взятой вами карте. Если на карте пыла нет жетона кошки, за 1 огонёк положите его в крайнюю левую ячейку. Если жетон уже находится в крайней правой ячейке, он остаётся там (предельный уровень пыла составляет 3).



3 Конец игры

Подсчитав очки по основным правилам, добавьте по 2 очка за каждый жетон условия в своём личном пространстве.





Дополнительные правила для особых карт

В расширенных правилах добавляются 4 особые карты. Замешайте карты с отметкой ✦ в соответствующие колоды гостинцев. Эти карты приносят особые способности. Игра заканчивается, когда все участники разместили в своём личном пространстве по 6 карт.



Получив эту карту, также получите 3 пыла. При этом нельзя превышать предел пыла.



При подсчёте очков добавьте по 1 очку за каждый собранный вами гостинец с символом еды.



При подсчёте очков добавьте по 1 очку за каждый неиспользованный пыл на вашей карте пыла.



При подсчёте очков добавьте по 3 очка за каждые 2 одинаковых символа кошек, собранных вами, даже если это не символы вашей кошки.

Игра и иллюстрации: Сонхёк Чхе, Додам.
Издатель: Gameology, Inc. | *playte* www.playte.com
Русское издание: Crowd Games.

Дополнительное правило перекуса



Откусите от угощения, чтобы получить дополнительную энергию. Во время фазы уловки можете повернуть на 180 градусов карту с символом еды в своём личном пространстве. За каждую повернутую таким образом карту можете перебросить 1 дополнительный котокубик (не более 4 котокубиков за один переброс). **Карты, которые уже были повернуты ранее, а также карты рыбьих костей с двумя огоньками нельзя использовать для получения этого эффекта.** Правило перекуса не влияет на подсчёт очков.

Пример



Юля перебрала 3 котокубика. Теперь она может перебрать не более 2 из них. Повернув 2 карты еды в своём личном пространстве, Юля увеличила максимальное количество котокубиков, которое она может теперь перебрать, до 4.