



КОТ и БАШНЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

— Держись, мама, я уже бегу! — воскликнул чёрный кот Тото. Он нёсся к покинутой башне, что виднелась впереди. Узнав, что его мама покинула этот мир и стала звездой на небе, Тото с друзьями-пушистиком твёрдо решил: он поднимется как можно выше к небу в надежде встретиться с ней вновь.

Об игре

«Кот и башня» — это кооперативная игра на ловкость, в которой участники помогают чёрному коту Тото добраться до 10-го этажа башни. Игроки будут по очереди использовать разные компоненты, чтобы возводить башню, а также выполнять особые задания и поднимать Тото всё выше. Участники побеждают, если Тото достигнет вершины башни!

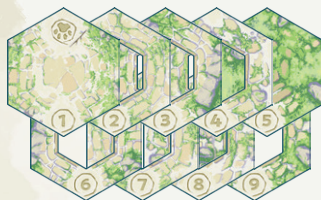
Если вы хотите играть в соревновательном режиме, см. правила на с. 9–10.



СОСТАВ ИГРЫ



- 24 площадки этажей (с номерами от 1 до 24)



- Фигурка Тото (в соревновательном режиме: фигурка чёрного кота)



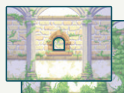
- Компоненты для соревновательного режима (4 фигурки чёрных котов, карта рейтинга, 5 фишек рейтинга)



- 16 фигурок пушистиков (по 4 каждого из 4 цветов)



- 54 фрагмента стен (12 кирпичных, 12 с ангелами, 12 с окнами, 12 с арками, 6 колонн)



- 20 карт действий



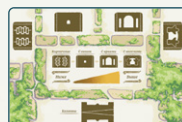
- 16 карт целей



- 5 карт сюжета



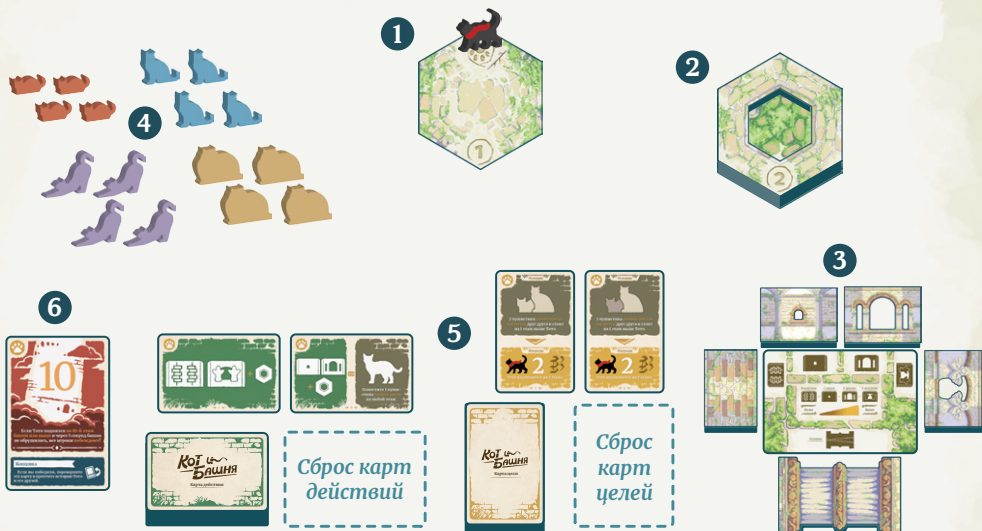
- Карта-памятка с типами стен



- 5 памяток



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Положите площадку 1-го этажа в центр стола и поместите фигурку Тото на символ 🐾. Все площадки этажей и фрагменты стен, которые вы будете добавлять сюда во время игры, образуют башню.
- 2 Поместите остальные площадки этажей рядом с башней.
- 3 Разделите фрагменты стен по типам и разместите получившиеся стопки вокруг карты-памятки с типами стен.
- 4 Разделите фигурки пушистиков по цветам и поместите их рядом с башней.
- 5 Поместите 2 карты действий и 2 карты целей с символом 🐾 (в левом верхнем углу) лицевой стороной вверх рядом друг с другом. Перемешайте по отдельности карты действий и карты целей и поместите обе стопки лицевой стороной вниз рядом с открытыми картами — теперь это колода действий и колода целей соответственно.
Не забудьте оставить место для стопки сброса рядом с каждой колодой!
- 6 Поместите поблизости карту сюжета стороной с символом 🐾 (в левом верхнем углу) вверх.
Не переворачивайте эту карту! Остальные карты сюжета понадобятся позже — отложите их.
- 7 Раздайте всем игрокам по одной памятке.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, начиная с того, кто последним гладил кота, и далее по часовой стрелке. В свой ход активный игрок (тот, чей сейчас ход) сначала **выполняет действие** одной из 2 открытых карт, а затем проверяет, **соответствуют ли** фигурки на башне условиям открытых карт **целей** — и, если цель достигнута, перемещает Тото.

ДЕЙСТВИЕ

- 1 Выберите одну из двух открытых карт действий.



Сброс карт действий

- 2 В зависимости от выбранной карты действия вы должны поместить на башню либо новую площадку этажа и фрагменты стен, либо фигурку пушистика.



=

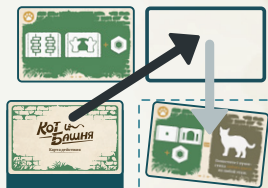


- Все площадки этажей пронумерованы — кладите их только в порядке возрастания (начиная с 1-го, затем 2, 3, 4-й и так далее).
- На некоторых картах представлены 2 действия — выберите и выполните только одно из них.
- Некоторые карты действий требуют «погладить пушистика». Для этого коснитесь пальцем нужной фигурки пушистика. Лёгкого касания достаточно, чтобы выполнить это действие.

- 3 Выполнив действие, поместите выбранную карту действия лицевой стороной вверх в соответствующую стопку сброса.

Выложите новую карту действия на место сброшенной — так у следующего игрока будет выбор из двух открытых карт.

Затем проверьте, как располагаются фигурки на башне и соответствуют ли они условию любой открытой карты цели (см. с. 6).



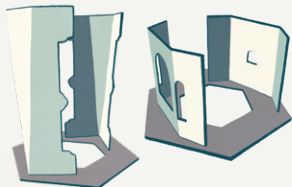
КАК ПОМЕЩАТЬ КОМПОНЕНТЫ НА БАШНЮ

Помещая компоненты на башню, вы можете использовать **одну или обе руки** и менять положение новых компонентов до тех пор, пока действие не завершено.

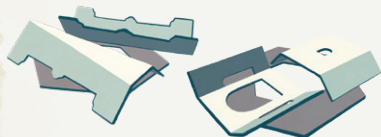
Когда вы помещаете компоненты, указанные на выбранной карте действия, старайтесь не задевать те, что уже есть на башне, — помещённые ранее компоненты запрещено передвигать.

❖ Фрагменты стен

Фрагменты стен нужно ставить вертикально на площадку самого верхнего этажа.



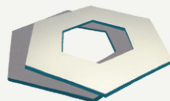
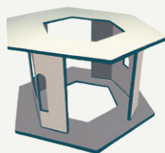
Правильно ✓



Неправильно ✗

❖ Площадки этажей

Площадки этажей нужно класть горизонтально на самые верхние фрагменты стен.



КАК СГИБАТЬ ФРАГМЕНТЫ СТЕН

Сгибайте фрагменты стен правильно — от этого зависит устойчивость башни!



Правильно ✓



Неправильно ✗

❖ Фигурки пушистиков

Пушистика можно поставить в любом месте на выбранном этаже, даже на фигурку другого пушистика!



Правильно ✓
Ставьте фигурки Тото и его друзей-пушистиков вертикально.



Неправильно ✗

❖ Фигурка Тото

Перемещайте фигурку Тото вверх на столько этажей, сколько указано на карте достигнутой цели, или меньше.



❖ Касаться пушистика

Считается, что пушистики **касаются** друг друга, если их фигурки соприкасаются даже слегка.



Правильно ✓



Неправильно ✗



ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ

- 1 Посмотрите, как расположены фигурки на башне, и проверьте, соответствуют ли они какому-либо из условий открытых карт целей.

Условие на карте цели считается выполненным, **только если нужные пушистики стоят ровно на 1 этаж выше, чем Тото.**

Если вы не можете выполнить условия ни одной из карт целей, пропустите этот этап (не проходите шаги ниже). Немедленно передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.



Сброс карт целей

КАК ВЫБИРАТЬ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Даже если вы выполняете условия обеих карт целей, вы должны выбрать **только одну**.

- 2 Достигнув цели, переместите Тото вверх по башне на столько этажей, сколько указано в нижней части выбранной карты цели, или меньше.

- 3 Поместите карту достигнутой цели лицевой стороной вверх в соответствующую стопку сброса. Выложите новую карту цели на место сброшенной — так у следующего игрока будет выбор из двух открытых карт.

Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.



ОБЛОМКИ

Всякий раз, когда компонент падает со своего места и целиком оказывается на столе, он становится **обломком**.

Если упавший компонент соприкасается с площадкой любого этажа (в том числе 1-го этажа) даже слегка, он не считается обломком. Такой компонент нужно снова поместить на башню — верните его как можно ближе к тому месту, откуда он упал.

ПРАВИЛА ДЛЯ ОБЛОМКОВ

❖ Для всех компонентов

Если в свой ход вы пытаетесь поместить на башню любой компонент, но тот падает с неё, **он не становится обломком** — его можно вернуть на башню без каких-либо последствий.

❖ Тото

Если Тото падает с башни, активный игрок должен вернуть его на тот этаж, где стоял Тото до начала хода этого участника.

Если этаж, где стоял Тото, также упал, поместите Тото на ближайший к упавшему этаж.

Пример. Тото был на 8-м этаже, но и он, и 8-й этаж упали с башни. Теперь активный игрок должен поместить Тото на 7-й этаж, так как тот не упал.

❖ Фрагмент стены

Если в ход активного игрока с башни падает фрагмент стены, который поместили туда до его хода, отложите такой фрагмент на видное место — так вы поймёте, сколько сейчас всего обломков стен.

Игра продолжается как обычно, только если обломки не привели к поражению (см. с. 8).

Примечание. Только фрагменты стен, став обломками, могут привести к поражению.

❖ Площадка этажа или пушистик

Если площадка этажа или пушистик падает с башни и становятся обломком, верните их в запас компонентов.

Такой компонент можно использовать в один из последующих ходов по обычным правилам.





КОНЕЦ ИГРЫ



Игра завершается общей победой или поражением, когда выполнено одно из указанных ниже условий.

ПОБЕДА

Как только Тото поднялся на **10-й этаж или выше**, сосчитайте вслух до 5. Если за это время (5 секунд) башня не обрушилась, вы помогли Тото и побеждаете!

Переверните карту сюжета 10-го этажа и прочтите концовку.

ПОРАЖЕНИЕ

Если **5 или более фрагментов стен упали с башни и стали обломками**, башня считается обрушившейся.



ВЫШЕ И ВЫШЕ



Поскольку башня разрушена и её не восстановить, участники проигрывают. Для Тото добраться до 10-го этажа — это лишь первый шаг в путешествии. Если вы хотите пройти новое испытание, следуйте приведённым ниже правилам.

1 После того как вы помогли Тото добраться до 10-го этажа, вы можете повысить уровень сложности и продолжить игру.

Поместите **карту сюжета 13-го этажа** лицевой стороной вверх рядом с остальными компонентами.

Продолжайте игру как обычно, но теперь у вас новая задача — помочь Тото подняться на **13-й этаж или выше**.

2 Участник слева от того, кто ходил последним, становится активным игроком.

Игроки снова побеждают, если им удастся поместить Тото на **13-й этаж или выше** и досчитать до 5, пока башня не обрушилась. Переверните карту сюжета 13-го этажа и прочтите концовку.

Пройдя испытания 13-го этажа, можно продолжить игру с **картой сюжета 15-го этажа**, далее — с **картой сюжета 17-го и 20-го этажа** по тем же правилам, что указаны выше.

Помните, если башня обрушится, нужно начать следующую игру с самого первого испытания — добраться до 10-го этажа!

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

В «Кота и башню» можно играть в соревновательном режиме. Его правила описаны ниже.

В этом режиме каждый игрок должен помочь своему чёрному коту забраться как можно выше на башню, прежде чем та обрушится.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 Разложите площадки этажей, фрагменты стен и фигурки пушистиков как обычно.
- 2 Каждый игрок выбирает чёрного кота (берёт фигурку с шарфом красного, оранжевого, синего, фиолетового или жёлтого цвета) и помещает его с внешней стороны башни **рядом** с площадкой 1-го этажа.
- 3 Поместите карту рейтинга так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- 4 Каждый игрок помещает свою фишку рейтинга (в форме лапки) того же цвета, что и шарф его кота, в ячейку с символом карты рейтинга.
- 5 Перемешайте по отдельности карты действий и карты целей и поместите обе стопки лицевой стороной вниз рядом с башней — теперь это **колода действий** и **колода целей** соответственно.
Не забудьте оставить место для стопки сброса рядом с каждой колодой!
- 6 Откройте 3 карты действий с верха соответствующей колоды и выложите их лицевой стороной вверх рядом с этой колодой.
- 7 Раздайте **всем игрокам по 2 карты целей лицевой стороной вниз** из колоды целей. Вы можете просматривать свои карты целей, но не должны показывать их другим игрокам.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС СОРЕВНОВАТЕЛЬНОГО РЕЖИМА

Игроки ходят по очереди, начиная с того, кто последним гладил кота, и далее по часовой стрелке. В свой ход активный игрок выполняет следующее.

- 1 Разыграйте карту действия (обязательно).**
Выберите одну из 3 карт действий (вместо 2) и выполните действие как обычно.
- 2 Переместите пушистика (необязательно).**
Если ваш чёрный кот **на том же этаже**, что и хотя бы один пушистик, вы можете переместить этого пушистика на любой этаж выше своего чёрного кота.
Помните, если вы переместите пушистика выше чёрного кота другого игрока, то ненароком поможете тому достигнуть цели!
- 3 Достигните цели или обновите её (необязательно).**
Откройте карту цели из руки и достигните её, а затем возьмите новую карту с верха колоды целей. Вместо этого вы можете сбросить одну из своих карт целей лицевой стороной вверх и взять новую.

Достижение цели проходит по обычным правилам со следующим изменением: условия карт целей считаются выполненными, если указанные на них пушестики стоят на **любом этаже** выше вашего чёрного кота (не обязательно на этаже непосредственно над ним).

Достигнув цели, проверьте и при необходимости измените положение фишек на карте рейтинга — оно должно соответствовать положению котов на башне. Чем выше ваш чёрный кот на башне относительно других, тем левее ваша фишка должна быть на карте рейтинга. Если ваш кот оказался на одном этаже с чёрным котом соперника, положите свою фишку рейтинга **поверх** фишки этого соперника.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда башня обрушилась. Игрок, из-за которого рухнула башня, немедленно перемещает свою фишку рейтинга на последнее место. Побеждает игрок, чей чёрный кот к концу игры забрался выше всех по башне (его фишка левее всех на карте рейтинга).

Если несколько котов были на одном этаже при обрушении башни, побеждает тот игрок, чей кот добрался первым до этого этажа (его фишка рейтинга ниже).

Это же правило применяется в редком случае, если коты всех игроков достигли 24-го этажа, а башня не обрушилась.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Можете не читать этот раздел перед игрой. Здесь вы найдёте ответы на вопросы, которые могут возникнуть во время партии и не раскрываются в основных правилах.

Что делать, если в колоде действий или целей закончились карты?

Если вы не можете открыть новую карту и заменить сброшенную (потому что в колоде нет карт), перемешайте лицевой стороной вниз все карты из соответствующей стопки сброса, чтобы создать новую колоду. Затем возьмите верхнюю карту получившейся колоды и поместите её лицевой стороной вверх в соответствующую область.

Карта действия или карта цели, которую до этого не выбрали, остаётся на месте и не перемешивается с другими картами.

Можно ли просматривать карты в сбросе?

Да, игроки могут в любое время просматривать стопки сброса, будь то сброс карт целей или действий.

Что делать, если вам нужно поместить фигурку пушистика того цвета, которого не осталось в запасе?

Если все четыре фигурки пушистиков цвета, указанного на выбранной вами карте действия, уже на башне, вы можете выполнить это действие, выбрав любого пушистика этого цвета и переместив его с его текущего положения на башне.

Что делать, если вам нужно поместить определённый фрагмент стены, но таких не осталось в запасе?

Если один или оба фрагмента стен, изображённые на выбранной вами карте действий, больше недоступны, вы можете **выбрать другой** фрагмент стены из тех, что остались.

Что делать, если вам нужно поместить Тото или вашего чёрного кота (в соревновательном режиме) на этаж, который ещё не построен?

Если карта достигнутой вами цели требует переместить Тото или вашего чёрного кота на большее количество этажей, чем позволяет башня, поместите нужную фигурку на **самый верхний этаж**.

Что делать, если башня обрушилась частично?

В редких случаях башня может обрушиться так, что часть компонентов остаётся на вершине, но их положение мешает играть дальше как обычно. В таких случаях можете считать эти оставшиеся компоненты обломками и продолжать игру. Следуйте обычным правилам: отложите мешающие фрагменты стен, а площадки этажей и фигурки пушистиков верните в запас.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и сюжета: Масакадзу Такидзава (Kogumakobo).

Авторы соревновательного режима: Карен Нгуен и Давид Кармона (Unfriendly Games).

Художественный и графический дизайн: Намики (Arclight Games).

Ведущий разработчик: Ацуси Хасимото (Arclight Games).

Редактура: Намики, Кунихито Нодзава (Arclight Games).

Дизайн бумажных компонентов: Масакадзу Такидзава (Kogumakobo).

Особая благодарность: Ацухиро Коикэ, Какэру Гото, Сомэ Аояги, Хироаки Икэда, Акихиро Кусано, Кэнсукэ Судзуки, Рёдзи Конно, Нанами Аракава, Фумия Ватанабэ, Дайскэ Оно, Айку Огами, Ниругири, Каку, Ая, Таяюи, Ябу, Канна Китано, Кадзунари Ёнемицу, Яс-О, Руи Кава-саки, Эми.

Оригинальный издатель: Arclight, Inc.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова.

Редактор: Сосо Микаелян.

Переводчик: Ксения Москвичева.

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.

Эта игра является вымышленным произведением. Любые совпадения с реальными людьми, группами или событиями случайны.

© 2024 Kogumakobo / Arclight Games.