

Коти є одними з небагатьох тварин, які, можливо, мають більш ніж один агрегатний стан: вони тверді, але можуть здаватися рідкими. Будь-яка форма чи фігура, яка підходить їм фізично, перетворюється на місце для сидіння або сну. Якщо влізе, кіт залізе. В цій грі ви будете розміщувати своїх котів у картонних коробках — одному з їхніх найулюбленіших місць!



ВМІСТ ГРИ

Двовічні картки котів:

Іриска (x5), Мурчик (x5), Барсук (x5), Царанка (x5), Кузя (x5)



Картки чорної кішки: Принцеса (x5)
Стартові картки коробок (x5)
Спеціальні картки іграшок (x3)
Картки коробок (x72)



ПІДГОТОВКА. На початку гри виконайте такі кроки:

1. Розсортуйте усі двовічні картки котів. Кожен гравець вибирає одного кота, бере п'ять карток цього кота та кладе картки на видноті перед собою. Решту котів, яких не обрали, поверніть до коробок.
2. Відокремте картки чорної кішки. Візьміть стільки чорних кішок, скільки гравців, і поверніть усі картки чорної кішки, що залишилися, до коробок.
3. Розсортуйте стартові картки коробок (їх можна впізнати за особливою сорочкою) і покладіть їх окремо.
4. Візьміть усі звичайні картки коробок і три спеціальні картки іграшок, перемішайте їх, аби сформувати колоду. Роздайте по дві картки кожному гравцеві.
5. Тепер розділіть колоду на стільки рівних стосів карток, скільки учасників у грі. До кожного стосу додайте по одній картці Принцеси (чорна кішка), перемішайте кожен стос окремо й насамкінець покладіть їх один на одного. Не перемішуйте їх знову. Це колода добору.
6. Оверіть першого гравця. Цей гравець вибирає одну зі стартових карток коробок і кладе її на стіл. Потім гравець ліворуч робить те саме, з'єднуючи нову коробку коротким боком з коробкою, яка вже перебуває на столі, дотримуючись правил розміщення. Так триває за годинниковою стрілкою, доки всі гравці не покладуть по одній стартовій картці коробок на стіл. Отже, кількість стартових карток дорівнює кількості гравців. Тепер гра починається з першого гравця і триває за годинниковою стрілкою.

ПЕРЕБІГ ГРИ. Мета гри — зробити коробки з котячими іграшками в них. Гравець, у якого в коробці найбільше котів, отримує очки за коробку відповідно до кількості котячих іграшок у ній. Картонні коробки мають стінки і відкриті боки. Коли два відкриті боки з'єднано, картки утворюють одну коробку. Коробка може складатися зі стількох карток, скільки є в грі. Вона обмежена лише стінками. Коробку вважають закритою, якщо в ній не залишилося відкритих боків.

РОЗМІЩЕННЯ КОРОБОК. У свій хід гравець мусить обрати: взяти в руку ще одну картку з колоди та зіграти картку зі своєї руки, або зіграти сплячого кота (у цьому разі гравець не бере нову картку). Коли гравець розіграє нову картку, він повинен розмістити її згідно з правилами розміщення:

- Картки можна з'єднувати тільки довгим боком з довгим боком або коротким боком з коротким боком, але не довгим боком з коротким.
- Картки не можуть перекривати одна одну.
- Картки можна розігравати, лише якщо вони повністю поміщаються на столі. Гравцям заборонено повертати, пересувати картки або класти картку частково за край столу. Якщо влізе...
- Стінки коробок не обмежують розміщення карток, дозволено подвійні стінки.



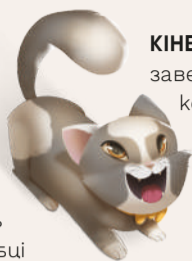
РОЗМІЩЕННЯ КОТІВ. Після розігрування картки коробок гравцеві дозволено розіграти картку кота. Правила розміщення картки кота такі:

- Картки котів розміщують на двох картках коробок, з'єднаних довгими боками, не перетинаючи стінки.
- Котів можна розміщувати лише в коробці, де немає кота іншого гравця, хіба що в цій коробці вже є ваш кіт. На Принцесу не зважають.
- Якщо ви з'єднуєте декілька коробок із принаймні одним котом іншого гравця, але без ваших котів, не можна розміщувати кота на картці, яка з'єднує коробки.
- Гравцям дозволено мати кілька котів в одній коробці.
- Гравці не можуть розігравати котів, які перекривають інші картки, сплячих котів чи тих, що не сплять.
- Одна з двох карток під карткою кота має бути карткою, яку гравець розіграв у цей хід.





Коробка з котом є зайнятою і наприкінці гри приносить очки відповідному гравцеві. Через можливість з'єднання кількох коробок може виявитись, що кілька гравців мають kota (або кількох котів) в одній коробці. Гравець із найбільшою кількістю котів у коробці займає коробку та заробляє очки. У разі нічиєї всі претенденти на коробку отримують повну кількість очок.



КІНЕЦЬ ГРИ. Гра переходить в завершальну фразу, коли закінчується колода добору або коли гравець використовує свою п'яту й останню картку kota. Після цього ходи роблять у звичайному режимі, за винятком того, що гравці більше не беруть нових карток і не можуть розігравати сплячих котів. У такий спосіб все продовжується, поки у всіх гравців не закінчатся картки в руці. Якщо інший гравець використовує чорну кішку для заміни п'ятого kota гравця, який активував перехід до завершальної фрази, процес завершення гри все одно триває. Час рахувати очки.



СПЛЯЧИЙ КІТ. Замість того, щоб тягнути нову картку та грати картку зі своєї руки, гравець може розіграти сплячого kota. Сплячий кіт діє як звичайна картка коробки, і її потрібно з'єднати, дотримуючись правил розміщення коробок, а не правил розміщення котів. Однак сплячий кіт займає коробку, з якою його з'єднано (інші гравці не можуть розмістити kota). Сплячий кіт не приносить очок, якщо пізніше до нього не буде додано звичайну картку kota. Якщо / коли додають звичайного kota, сплячого kota також вважають звичайним котом.

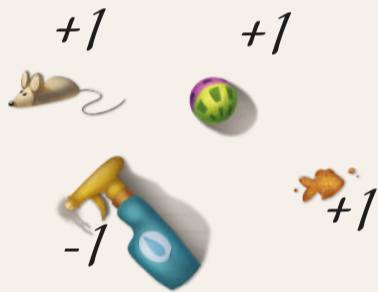


ЧОРНА КІШКА — ПРИНЦЕСА.

Коли гравець тягне чорну кішку, він бере її в руку як звичайну картку. Однак ця кішка — справжня принцеса, яка під час розігрування має замінити звичайного або сплячого kota в коробці. Принцеса займає своє місце, і її можна використовувати на будь-якому коті, включно з котом гравця, який розігрує Принцесу. Вважають, що Принцеса не займає коробку. Замінений кіт повертається до початкового власника. Якщо крім Принцеси в коробці більше немає котів, гравці можуть зайняти цю коробку і не зважати на Принцесу.



ПІДРАХУНОК ОЧОК. Переможні очки рахують спочатку за одну коробку, потім за іншу, і так далі. Гравець із найбільшою кількістю котів у коробці отримує очки за цю коробку. На деяких картках коробок є позначки, які зображують котячі іграшки або пляшку з розпилювачем. Аби визначити зароблені очки, гравці підраховують кількість котячих іграшок, але тільки тих видів, які найчастіше зустрічаються в одній коробці. Кожна з найпоширеніших іграшок приносить одне очко (за позначку), усі інші іграшки не рахують. Однак пляшки з розпилювачем завжди рахують як мінус одне очко за позначку. Позначки, які були випадково закриті котом, також враховують. Якщо коробку закрито (у неї немає відкритих боків), як позитивні, так і штрафні очки подвоюються.



Якщо гравець має кілька (звичайних) котів у коробці, вони приносять по одному додатковому очку за кожного kota окрім першого. Ці очки не подвоюються навіть якщо коробку закрито.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою кількістю штрафних очок.

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА. Гравці, які хочуть трохи ускладнити гру, можуть скористатися розширеними правилами. Використовуйте звичайні правила, але з такими винятками:

- 🐾 Всіх чорних кішок замішують у колоду.
- 🐾 Правила розміщення коробок розширено: не дозволено подвійні стінки. Це обмежує можливості розміщення.
- 🐾 Додаткові коти в коробці не приносять очок.
- 🐾 Під час визначення гравця, який займає коробку, кожного сплячого kota вважають лише половиною kota.

СПЕЦІАЛЬНІ КАРТКИ ІГРАШОК. У грі є три спеціальні картки іграшок, які можна влізати за маленькою котячою лапкою. Вони є частиною колоди добору. Взявши таку картку, гравець має негайно розіграти її. Гравець мусить розмістити її поперек довгих боків двох коробок, не перетинаючи стінки. Лише якщо немає вільних місць, які дозволяють це зробити, гравець може розіграти картку за звичайними правилами розміщення коробок. Тому можливо, що гравець **МУСИТИМЕ** розіграти цю картку в коробці суперника.



Ексклюзивний дистрибутор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57

УКРАЇНЬСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Антон Мінаков
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова,
Степан Бовошко



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор: Адрі Дрент
Ілюстратор: Густаво Фурстенану
Графічний дизайн: Вікі Труербах
Видавець: Jolly Dutch
Версія 2023

