

# КАРМАННЫЕ КОШКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

8+

24

15'



Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

По очереди открывайте и меняйте местами тайлы. Выгодно расставьте своих котов на поле и постарайтесь поймать как можно больше добычи, чтобы победить. Но берегитесь собак!

Карманная настольная игра Александра Агилара и Ромарика Галоннье.

Иллюстраторы: Жонатан Оконт, Ману Горобей и Дави Мурье.

## КОМПОНЕНТЫ

**35 тайлов котов**

(по 5 тайлов для каждого из 7 кланов, включая **бонусный клан**)



**10 тайлов добычи**

(6 тайлов мышей, 2 тайла голубей и 2 тайла мух)



**5 тайлов собак**



**7 карточек кланов**

(включая карточку **бонусного клана**)



**2 памятки игроков**



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1** Каждый игрок выбирает себе кошачий клан (см. раздел «Режимы игры»), а затем берёт **5 тайлов котов** и **карточку клана** такого же цвета. Лишние тайлы котов и карточки кланов уберите обратно в коробку.



**2**



Перемешайте **10 тайлов котов**, принадлежащих к выбранному клану, лицом вниз вместе с **тайлами добычи** и **тайлами собак**.

## ВАША ПЕРВАЯ ИГРА!

Если вы играете впервые, мы рекомендуем использовать **кланы Королевских лапок** и **Гурманов** и не пользоваться **особыми возможностями** своих кланов. Так силы и возможности игроков будут равны, и вы сможете спокойно ознакомиться с основными принципами игры.

**3**

Случайным образом выложите эти **25 тайлов лицом вниз** в виде сетки 5 × 5.



**4**

Переверните **центральный тайл** сетки лицом вверх. Игру начинает тот, кто последним видел кошку.

## ХОД ИГРЫ

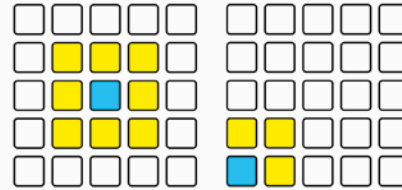
**В свой ход игрок:**

- 1 Выбирает и открывает любой закрытый тайл (переворачивает его лицом вверх).
- 2 В зависимости от типа тайла, меняет его местами с другим тайлом (открытым или закрытым).

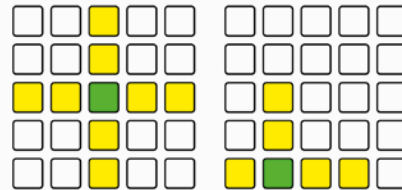
**Важно!** Когда вы меняете местами открытый вами тайл с закрытым тайлом, вы не открываете этот закрытый тайл.



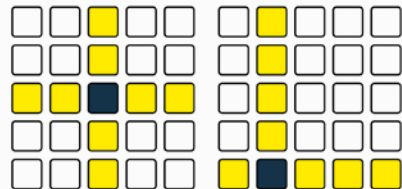
**ДОБЫЧА (мыши, голуби и мухи):** поменяйте открытый вами тайл добычи с любым из тайлов вокруг него.



**КОТ:** поменяйте открытый вами тайл кота с любым тайлом на расстоянии 1 или 2 клеток в том же ряду или колонке.



**СОБАКА:** поменяйте перевернутый вами тайл собаки с любым тайлом в том же ряду или колонке.



**Примечание:** после того как вы открыли тайл собаки, вы не можете менять его ориентацию (положите тайл обратно на стол ровно так, как вы его перевернули, и не поворачивайте его до самого конца игры).

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков открывает последний закрытый тайл и меняет его местами с другим тайлом. Затем игроки выполняют следующие действия в приведённом порядке:

**1 Собаки нападают на котов:** переверните лицом вниз все тайлы котов, на которые указывают стрелки на соседних тайлах собак.



**2 Коты ловят добычу:** для каждого тайла добычи подсчитайте силу атаки каждого из двух кланов. Для этого сложите очки атаки на ваших открытых тайлах котов, **ортогонально примыкающих** (см. «Словарь терминов») к этому тайлу добычи.

Тайл добычи получает тот клан, у которого сила атаки оказалась выше. В случае ничьей тайл добычи не достаётся никому.



У клана **Гурманов** сила атаки равна 5, и она больше, чем у клана **Королевских лапок** (2), поэтому этот тайл добычи достаётся клану **Гурманов!**

**3 Подсчёт очков:** каждый игрок складывает победные очки на тайлах добычи, выигранных его кланом. Если оба тайла голубей оказались у одного игрока, то он **перемножает** указанные на них победные очки, т. е. игрок получает за них **10 очков** вместо **7!** Тайлы мух приносят очки таким же образом: если оба тайла оказались у одного игрока, то они приносят **12 очков**, вместо **7!**



## ШИШЕ КОТОСТРОФИ

ВЕСЬ КОТОВ ИЗ ЭТОГО КЛАНА  
ОБЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ АТАКИ.  
ОТ ДИО ОТ ТОГО, СКОЛЬКО ТАКИХ  
ОСТАЛСЯ ЛЕЖАТЬ ЛИЦОМ ВВЕРХ  
ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ СОБАК:  
5 КОТОВ: 2 ОЧКА АТАКИ  
4 КОТА: 4 ОЧКА АТАКИ  
3 КОТА: 6 ОЧКОВ АТАКИ  
2 КОТА: 8 ОЧКОВ АТАКИ  
1 КОТ: 10 ОЧКОВ АТАКИ

Клан поймал одного голубя  
ков никто не поймал. Другого  
коматически получают верою  
ное распространяется на мух.

**Важно!** Некоторые эффекты кланов и особые способности глав кланов применяются в конце игры. Информация о том, когда применять эффекты и особые способности, указана на карточках кланов. Если у обоих кланов эффект или особая способность применяется в конце игры, то первым это делает клан, у главы которого больше очков атаки.

Побеждает игрок, набравший больше победных очков. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше тайлов добычи. Если между игроками всё ещё ничья, они разделяют победу. (Если только один из участников не играет за клан Суперкотят, ведь они слишком милые, чтобы проигрывать! Шутка, но они и правда очаровательные...)



## КОШАЧЬИ КЛАНЫ

У каждого клана есть две характеристики:

### ЭФФЕКТ КЛАНА

**Постоянный эффект** ...

Игрок применяет такой эффект в свой ход.

...ЛИБО

**эффект конца игры**

Игрок применяет такой эффект в конце игры.

### ГУРМАНЫ

КАЖДЫЙ ВЫИГРЫШНЫЙ ТАЙЛ ДОБЫЧИ ПРИНОСИТ НА 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО БОЛЬШЕ.



Глава вашего клана может ловить диагонально примыкающую к нему добычу.

## ПРИМЕР КОНЦА ИГРЫ

### 1 СОБАКИ НАПАДАЮТ:

Тайлы котов из клана **Гурманов** со значениями **2** и **4**, а также тайлы котов из клана **Королевских лапок** со значением **4** и **5** выбывают из игры (игроки переворачивают их лицом вниз).

### 2 КОТЫ ЛОВЯТ ДОБЫЧУ:

Клан **Гурманов** поймал **мышь со значением 3** и **обоих голубей**. Клан **Королевских лапок** поймал **муху со значениями 4, 5** (правый нижний угол) и **6**. Все остальные тайлы добычи никому не достаются.

**3** Клан **Гурманов** набрал  $3 + (5 \times 2) = 13$  победных очков. Клан **Королевских лапок** набрал  $4 + 5 + 6 = 15$  победных очков и побеждает в игре.

**А теперь давайте посмотрим, что было бы, если бы игроки воспользовались эффектами своих кланов и особыми способностями глав кланов...**

Участник, играющий за клан **Королевских лапок**, решает повернуть **тайл собаки** в центре на  $90^\circ$  по часовой стрелке и таким образом спасти **главу своего клана со значением 5**.

## Глава клана Гурманов

теперь может ловить диагонально примыкающую к нему добычу. С учётом этих изменений происходит следующее:



### 1 СОБАКИ НАПАДАЮТ:

Тайлы котов из клана **Гурманов** со значениями **1, 2** и **4**, а также тайл кота из клана **Королевских лапок** со значением **4** выбывают из игры (игроки переворачивают их лицом вниз).

### 2 КОТЫ ЛОВЯТ ДОБЫЧУ:

Клан **Гурманов** поймал **мышь со значением 3, обоих голубей и мышь со значением 4** (средний ряд). Клан **Королевских лапок** поймал **муху со значением 4, мышь со значением 5** (правый нижний угол) и **мышь со значением 6**.

**3** Клан **Гурманов** набрал  $3 + (5 \times 2) + 4$  + бонус в размере **4 победных очков** за счёт эффекта клана (1 дополнительное победное очко за каждый тайл добычи) = **21 победное очко**. Клан **Королевских лапок** набрал  $4 + 5 + 6 = 15$  победных очков и проигрывает.



## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ



### ОРТОГОНАЛЬНО ПРИМЫКАЮЩИЙ ТАЙЛ:

Тайл непосредственно слева, справа, выше или ниже указанного.



### ГЛАВА КЛАНА:

Тайл кота с **особой способностью** (обозначен символом ).

### ОЧКИ АТАКИ:

На каждом тайле кота в чёрном кружке указано количество **очков атаки** (например, **1**). Очки атаки определяют, какому игроку достанется тайл добычи.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:

Выигранные **тайлы добычи** (а также некоторые особые возможности кланов) приносят **победные очки** **6** в конце игры. Игрок, набравший больше победных очков, объявляется победителем.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ

Перед началом игры участники должны договориться, в каком режиме они будут играть.

### Свобода выбора:

Каждый игрок выбирает себе клан на свой вкус (заранее решите, кто будет выбирать первым).

### Ограниченные возможности:

Перемешайте карточки кланов лицом вниз. Каждый игрок случайным образом вытягивает 3 карточки, а затем выбирает одну из них.

### Только для экспертов:

Перемешайте карточки кланов лицом

вниз. Первый игрок вытягивает 3 карточки кланов, выбирает одну из них, а другие две отдаёт сопернику, который уже из них выбирает одну. В этом режиме мы рекомендуем играть две партии подряд — во время подготовки ко второй партии первым выбирать себе клан будет другой игрок. Победителем будет объявлен тот, кто наберёт больше очков по результатам двух партий (в случае ничьей см. раздел «Конец игры»).

### БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры и издатель хотят поблагодарить всех, кто принимал участие в многочисленных тестированиях. Александр хочет отдельно поблагодарить Мари, Рафаэля, Аликс, Аню и Бенуа за их поддержку на протяжении всего процесса разработки игры.

Издано по лицензии Lumberjacks Studio с разрешения Blackrock Games. © 2024 Все права защищены.

Ответственный редактор: Полина Басалаева  
Корректор: Мария Кравченко  
Вёрстка: Алёна Наумова  
Технолог: Кристина Балакирова  
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подобрности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)



**Важно!** Текст на карточке имеет приоритет над основными правилами игры.