



КОШЕНЯТА І ЗВІРЯТА

ПРАВИЛА ГРИ

ВЧИМОСЯ ГРИ



ВІДЕОПРАВИЛА

Якщо вам більше подобається дивитися відео, ніж читати правила, то на нашому каналі ви знайдете відеоправила:

www.youtube.com/GeekachGames

ВМІСТ ГРИ



20 плиток кошенят
по 4 кожного з кольорів



1 планшет кошенят



1 мішечок для кошенят



25 фігурок звірят
по 5 кожного типу



18 плиток звірят



1 мішечок для звірят



15 плиток подій



1 мішечок для подій



18 королівських щурів



32 жетони «1 ПО»



32 жетони «5 ПО»



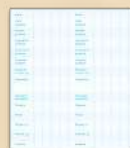
10 жетонів уживаних кошиків



8 карт завдань



7 карт для сімейної гри



1 оновлений записник для очок

МОДУЛІ

Читаючи ці правила, пам'ятайте, що всі правила звичайної гри діють так, як і раніше. Якщо не вказано інакше, жоден з цих модулів не змінює базових правил, а лише додає нові правила.

Доповнення «Кошенята і звірята» складається з 3 нових модулів, які можна як завгодно поєднувати з базовою грою, а також і нового модуля завдань.

МОДУЛЬ «КОШЕНЯТА»

СКЛАДНІСТЬ: ЛЕГКО

Модуль «Кошенята» надає більше можливостей найшвидшому гравцеві кожного дня і пропонує нові можливості, водночас не додаючи грі надмірної складності.

МОДУЛЬ «ЗВІРЯТА»

СКЛАДНІСТЬ: НОРМАЛЬНО

Модуль «Звірята» дає гравцям більше можливостей на початку гри, поки вони ще вибирають карти завдань. Цей модуль додає кілька легких правил, але попервах здобувати перемогу може бути доволі складно.

МОДУЛЬ «ПОДІЇ»

СКЛАДНІСТЬ: ВАЖКО

Радимо використовувати модуль «Події» тільки тим, хто добре знайомий зі звичайними правилами гри. Цей модуль ускладнює гру й змінює правила, що матиме великий вплив на ваші стратегії.

ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Коли ви вперше гратимете з цими модулями, вам доведеться виконати такі 3 кроки:

- 1 Покладіть 20 плиток кошенят у зелений мішечок.
- 2 Покладіть 18 плиток звірят у червоний мішечок.
- 3 Покладіть 15 плиток подій у синій мішечок.

ПОЄДНАННЯ МОДУЛІВ

Кожен модуль по-своєму змінює гру, тому радимо вам ознайомлюватися з кожним з них окремо, а не всіма разом.

Вивчивши їх, можете спробувати використати їх усі, проте майте на увазі, що це значно ускладнить гру.

МОДУЛЬ ЗАВДАНЬ I

Крім вищезгаданих 3 нових модулів, ви також матимете новий модуль завдань I. Правила для модулів завдань читайте на с. 23 правил базової гри «Острів котів».

РОЗПІЗНАВАННЯ КАРТ ІЗ ЦЬОГО ДОПОВНЕННЯ



На всіх картах доповнення «Кошенята і звірята» у лівому нижньому куті зображено символ щура.

КОШЕНЯТА

ІСТОРІЯ

Острівних котиків, може, і легко звабити кількома рибинами, але їхні кошенята значно спритніші й лякливіші. Лише найшвидший з вас зможе знайти їх до того, як вони зникнуть у підліску.

Найшвидший гравець тепер щодня зможе рятувати ще й кошенят, а не лише котиків.

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Кошенята» вимагає виконати 3 додаткові кроки:

- 1 Планшет кошенят.** Покладіть планшет кошенят нижче острова (🐱 боком догори).
- 2 Мішечок для кошенят.** Покладіть зелений мішечок для кошенят у межах досяжності всіх гравців.
- 3 Плитки кошенят.** Візьміть 4 випадкові плитки кошенят з мішечка й покладіть їх на планшет кошенят.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Модуль «Кошенята» вступає в гру під час фази 4 «Порятунок котів». Решту фаз гри грають за звичайними правилами.

ФАЗА 4. ПОРЯТУНОК КОТІВ

Рятуючи котів, перший гравець тепер матиме можливість також рятувати кошенят. Тобто під час кожного ходу він може замість котів рятувати кошенят. Він щоходу може врятувати 1 kota, 1 кошеня або 2 кошенят.

Тільки найшвидший (перший) гравець може рятувати кошенят щодня.

Якщо всі коти врятовані й залишилися тільки кошенята, найшвидший гравець може й далі під час ходу рятувати кошенят, але решта гравців повинні пасувати.

Так само як і з котами, щоб урятувати кошеня, треба мати кошик і достатньо риби, щоб заманити кошеня всередину.

Однак, на відміну від котів, одним кошиком ви можете рятувати до 2 кошенят, тобто за кожен кошик ви можете врятувати 1 або 2 кошенят.

🐾 Якщо ви вирішите врятувати 1 кошеня, це коштуватиме вам 2 рибини та 1 кошик.

🐾 Якщо ви вирішите врятувати 2 кошенят, це коштуватиме вам загалом 5 рибин та 1 кошик.

Перше кошеня коштуватиме вам 2 рибини, а друге — 3 рибини.

Ви не можете рятувати котів і кошенят тим самим кошиком.

ПОПОВНЕННЯ КОШЕНЯТ

Щоразу, коли гравець використав кошик для порятунку кошенят і розмістив їх на своєму кораблі, то негайно викладає нових кошенят.

Якщо гравець вирішив урятувати 2 кошенят, то повинен спершу вибрати обох кошенят і розмістити їх на своєму кораблі, а потім викласти нових кошенят на планшет.

Кошенят не вилучають наприкінці дня. Щойно мішечок з кошенятами спорожніє, вони більше не з'являтимуться у грі.

Зазвичай плитки кошенят вичерпуються протягом гри.

РОЗМІЩЕННЯ КОШЕНЯТ

Кошенята — це ті самі коти, просто вони трохи менші! Їх розміщують на кораблі за тими самими правилами, що й котів.

Якщо рятуючи 2 кошенят, ви розмістите вашу першу плитку кошенят на символі мапи скарбів того самого кольору й вирішите взяти звичайний скарб, то повинні спершу розмістити на вашому кораблі скарб, а потім уже друге кошеня.

КАРТИ ЗАВДАНЬ І ПОВСЯЧАСНІ КАРТИ

Розігруючи карти завдань і повсякчасні карти, трактуйте кошенят як котів.

ПРИКЛАД 1

Якщо ви можете отримати 1 рибину за кожного синього кота й маєте 2 синіх котів та 1 синє кошеня, то отримуєте загалом 3 рибини.

ПРИКЛАД 2

Якщо ви можете набрати 1 очко за кожного оранжевого кота, що дотикається до борту вашого корабля, а на вашому кораблі 3 оранжеві коти й 2 оранжеві кошенят дотикаються до борту, то ви набираєте 5 очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підрахунок очок відбувається так само, як у базовій грі, просто трактуйте кошенят як котів.

ПРИКЛАД

Якщо 1 ваше синє кошеня прилягає до 2 синіх котів, то ви маєте котячу родину з 3 синіх котів.



ЗВІРЯТА

ІСТОРІЯ

Утомившись від гуманоїдів, стародавні звірята знайшли притулок на острові котів, де подружилися з місцевими мешканцями й століттями жили в мирі. Навіть тепер, коли наближаються війська Веша, звірята не спішать залишити острів. Ви переконаєте їх відплисти з вами, якщо пообіцяєте, що вони не розлучаться зі своїми друзями.

У перший день (і тільки в перший день) гравці матимуть можливість рятувати з острова не тільки котів, а й звірят.

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Якщо ви граєте з модулем «Звірята», тоді, крім звичайних, виконайте ще 2 додаткові кроки приготування:

- 1 Мішечок зі звірятами.** Покладіть червоний мішечок зі звірятами в межах досяжності всіх гравців.
- 2 Фігурки звірят.** Розмістіть фігурки звірят біля запасу.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Модуль «Звірята» вступає в гру лише протягом першого дня під час заповнення зон і фази 4 «Порятунок котів». Решту фаз грають за звичайними правилами.

ДЕНЬ 1: ЗАПОВНЕННЯ ЗОН

Заповнюючи зони в 1-й день, ви викладатимете котів тільки в ліву зону (3 рибини). А в праву зону (5 рибин) покладете звірят замість котів.

ГРАВЦІ	ЛІВА ЗОНА	ПРАВА ЗОНА
2	4 КОТИ	4 ЗВІРЯТКА
3	6 КОТІВ	6 ЗВІРЯТОК
4	8 КОТІВ	8 ЗВІРЯТОК
5	10 КОТІВ	10 ЗВІРЯТОК
6	12 КОТІВ	12 ЗВІРЯТОК

ДЕНЬ 1: ФАЗА 4. ПОРЯТУНОК КОТІВ

Крім порятунку котів, гравці тепер можуть використовувати кошики для порятунку звірят під час фази «Порятунок котів» у перший день.

Порятунок звірят відбувається за всіма звичайними правилами порятунку котів:

- У свій хід ви можете врятувати лише 1 звірятко або ката, проте можете виконати будь-яку кількість ходів.
- Ви повинні використати 1 кошик і заплатити 5 рибин за кожне звірятко, яке хочете врятувати.

Порятунок звірятка завжди коштуватиме 5 рибин, адже звірята лежатимуть у правій зоні.

ДЕНЬ 1: ОЧИЩЕННЯ ЗОН

Наприкінці першого дня всіх неврятованих звірят треба повернути в їхній мішечок, бо вони більше не знадобляться.

РОЗМІЩЕННЯ ЗВІРЯТ

Звірят розміщують за звичайними правилами розміщення плиток.

Ви можете покласти плитку звірятка на символ мапи скарбів, але ви не отримаєте звичайного скарбу.

КАРТИ ЗАВДАНЬ І ПОВСЯЧАСНІ КАРТИ

Немає карт завдань і повсячасних карт, що стосуються звірят. Пам'ятайте, що звірята – це не коти, вони не мають кольору.

ДРУЖБА ЗВІРЯТ

На кожній плитці звірятка зображено 3 чи 4 символи котів, що позначають котячі родини, з якими це звірятко хоче дружити.

Щоб між звірятком і котячою родиною зав'язалася дружба, клітинка плити звірятка з зображенням kota повинна дотикатися принаймні до 1 плити kota того самого кольору (цей кіт повинен бути членом родини).

ПРИКЛАД

- 1 Родина оранжевих котів дотикається принаймні до 1 сторони символу оранжевого kota на плитці звірятка. Щоб позначити цю дружбу, гравець виставляє фігурку звірятка, що дає 5 очок.
- 2 Червоний кіт дотикається до символу червоного kota, але плитка kota не належить до родини, тому дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.
- 3 Родина синіх котів дотикається до плити звірятка, але не дотикається принаймні до 1 сторони клітинки з символом синього kota, тому дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.
- 4 Родина оранжевих котів дотикається до символу оранжевого kota на плитці звірятка, але це звірятко вже дружить з родиною оранжевих котів 1. Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору котів, а це означає, що дружба не зав'язалась і гравець не набирає за неї очок.

Щойно котяча родина прилягатиме до відповідного символу на плитці звірятка, вони стають друзями. Візьміть будь-яку і фігурку звірятка й покладіть її так, щоб вона лежала на плитці цього звірятка й плитці прилеглої котячої родини.

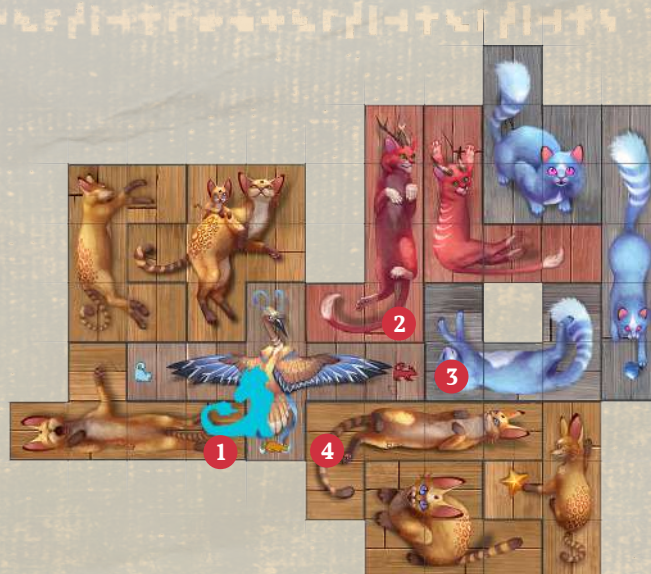
Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору. Однак одна котяча родина може дружити з кількома звірятами.

ФІГУРКИ ЗВІРЯТ

У грі є 5 різних фігурок звірят, і ви можете використати будь-яку з них для позначення друзів звірят. Фігурка не обов'язково повинна збігатися кольором зі звірятком чи котом.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ви набираєте 5 очок за кожну дружбу, що зав'язалась у ваших звірят. Просто порахуйте кількість фігурок звірят і помножьте її на 5.



події

ІСТОРІЯ

Барабани Веша гучнішають, погода змінюється... На острові відчувається тривога, коли звірята й коти починають гасати в усіх напрямках. Щодня відбуваються зміни, тож щоранку вам доведеться пристосовуватися, якщо ви хочете успішно завершити свою місію.

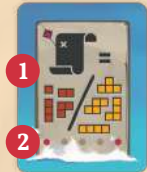
Події можуть змінювати правила гри або впроваджувати нові способи набирання очок.

ПЛИТКИ ПОДІЙ

Є 2 типи плиток подій: очки та дії.

ПЛИТКИ ДІЙ

Вони дають бонуси, карають штрафами та змінюють правила в певний день.



Плитка дії умовно розділена на 2 частини.

- 1 Верхня частина.** Тут зображено символи бонусів, штрафів чи зміни правил. Інколи в цій частині ви бачитимете пурпурові числа.
- 2 Нижня частина.** Тут зображено 5 цятток, які допомагають відрізняти плитки дій від плиток очок.

ПЛИТКИ ОЧОК

Ці плитки дають гравцям додаткові можливості набирати очки протягом певного дня.

Плитка очок умовно розділена на 3 частини.



- 1 Верхня частина.** Синє або зелене число.
Сині числа – це очки, які ви можете набрати один раз за гру. Зелені числа з двома крапками — це очки, які ви можете набрати кілька разів.
- 2 Середня частина.** Символи показують, як можна набирати очки.
- 3 Нижня частина.** 3 невеликі числа, які потрібні лише для соло-гри.

ЛИЦЕ ТА ЗВОРОТ ПЛИТОК

Усі плитки подій двосторонні.

ЛИЦЬОВА СТОРОНА



На лицьовій стороні плитки у верхньому лівому куті зображено маленький червоний самоцвіт.

ЗВОРОТНА СТОРОНА



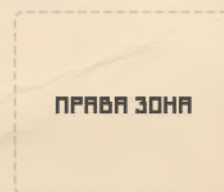
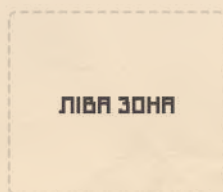
На зворотній стороні у верхньому лівому куті немає символу маленького червоного самоцвіту.

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Події» вимагає виконати 4 додаткові кроки.

- 1 Викласти плитки подій горілиць.** Візьміть 2 випадкові плитки подій з мішечка й покладіть їх горілиць (стороною зі самоцвітом догори) на планшет острова так, щоб накрити числа «1» і «5» треку днів.
- 2 Викласти плитки подій долілиць.** Візьміть 3 випадкові плитки подій з мішечка й покладіть їх долілиць на планшет острова так, щоб накрити числа «2», «3» і «4» треку днів.

Мішечок з плитками подій вам більше не знадобиться, можете повернути його в коробку.



- 3 Запас.** Біля запасу покладіть фігурки королівських щурів, жетони «1 ПО» та жетони 5 «ПО».
- 4 Уживані кошики.** Покладіть жетони вживаних кошиків біля жетонів міцних кошиків.

КОРАБЕЛЬ ВЕША

На відміну від звичайного приготування, тепер ви розміщуєте корабель Веша на плитці події, що накриває число «5» треку днів.

Наприкінці кожного дня ви, як і раніше, переміщатимете корабель Веша на одну поділку треку, але тепер корабель розміщуватиметься на плитках подій.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Модуль «Події» використовується під час заповнення зон. Усі фази гри розігрують як завжди.

Усі плиткі подій детально описані на останніх 2 сторінках цих правил.

ЗАПОВНЕННЯ ЗОН

Перед тим як перший гравець заповнить зони новими котами, треба розіграти плитку події, що на цю мить лежить під кораблем Веша.

Якщо плитка події дає гравцеві очки, то він повинен негайно взяти з запасу відповідну кількість жетонів ПО й розмістити їх біля свого корабля.

Жетони ПО кожного гравця – відкрита інформація.

ПРИКЛАД 1



1-й день гри. Корабель Веша перебуває на наведеній ліворуч плитці. Перед заповненням зон кожен гравець повинен взяти 1 королівського щура й розмістити його на своєму кораблі. Після того як усі гравці розмістять щурів, можна заповнювати зони.

ПРИКЛАД 2



3-й день гри. Корабель Веша перебуває на наведеній ліворуч плитці. Перед заповненням зон кожен гравець набирає 2 очки за кожен звичайний скарб на своєму кораблі. Після того як усі гравці наберуть очки, можна заповнювати зони.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Усі очки за плиткі подій гравці набирають протягом 2-го, 3-го та 4-го днів. Наприкінці гри додаткові очки не нараховують.

На викладених горілиць плитках подій немає умов для набірвання очок. Отже, ви ніколи не набиратимете очок у 1-й чи 5-й день.

Під час остаточного підрахунку очок гравці повинні додати кількість очок на своїх жетонах і записувати їх у записник.

КОРОЛІВСЬКІ ЩУРИ

За кожного вашого королівського щура ви втрачаєте 3 очки наприкінці гри.

ЖЕТОНИ УЖИВАНИХ КОШИКІВ

Ці жетони можна отримати завдяки діям плиток подій, і вони додають вам або 1 додатковий кошук, або 4 черевики до вашої загальної швидкості.



Під час фази 4 «Порятунок котів», коли ви долилиць кладете перед собою ваші карти порятунку, ви можете розмістити будь-яку кількість ваших жетонів уживаних кошуків поверх ваших карт.

Ви можете зберігати жетони уживаних кошуків будь-яку кількість днів. Однак, якщо ви зіграєте такий кошук, то повинні вилучити його наприкінці поточного дня, навіть якщо ви його не використали.

КОРОЛІВСЬКІ ЩУРИ

Коли ви отримуєте королівського щура, то повинні розмістити його на вашому кораблі за звичайними правилами розміщення плиток. Тобто королівського щура трактують як плитку на кораблі.

Подібно до звичайних плиток, якщо королівський щур – це перша плитка, яку ви розміщуєте на вашому кораблі, то можете розмістити його де завгодно. Якщо на вашому кораблі вже є принаймні одна плитка, то ви повинні розмістити щура поруч з викладеною плиткою.

Якщо першим на вашому кораблі ви розміщуєте королівського щура, то наступну плитку ви повинні викласти поруч з цим щуром.

Королівських щурів можна розміщувати:

- ❖ на клітинці з мапою скарбів, але ви не отримаєте звичайного скарбу;
- ❖ на клітинці зі звичайним щуром;
- ❖ на вільній клітинці.

Королівських щурів не можна розміщувати:

- ❖ на викладеній плитці;
- ❖ на клітинці, зайнятій іншим королівським щуром.

ЗАПОВНЕННЯ КЛІТИНОК

Будь-які клітинки на вашому кораблі, де розміщуються королівські щури, вважають заповненими.

- ❖ Каюту не вважають порожньою, якщо в ній є королівський щур.
- ❖ Каюту можна заповнити, якщо в ній є королівський щур.
- ❖ Якщо на символі щура лежить королівський щур, то символ щура вважають невидимим.

КАРТИ ЗАВДАНЬ І ПОВСЯЧАСНІ КАРТИ

Розігруючи карти завдань, повсякчасні карти та плитки подій, тракуйте королівських щурів як звичайних щурів і як плитки, що заповнюють клітинки.

ПРИКЛАД 1

Якщо ви хочете набрати 10 очок за те, що на вашому кораблі немає видимих щурів, але на ньому є королівський щур, то ви не набираєте ці 10 очок.

ПРИКЛАД 2

Якщо ви хочете набрати 2 очки за кожного щура на вашому кораблі, тоді, крім очок за звичайних щурів, ви також набираєте по 2 очки за кожного вашого королівського щура.

ВИЛУЧЕННЯ КОРОЛІВСЬКИХ ЩУРІВ

У будь-який момент гри, якщо корабель Веша не перебуває на поділці треку з символом руки, ви можете згодувати рибу котові, щоб вилучити королівського щура з вашого корабля й повернути його в запас. Це не обов'язково має бути ваш хід.

Ви можете погодувати лише того kota, який дотикається відповідного королівського щура, і для цього вам треба скинути 1 рибину.

Якщо ви не маєте рибин чи kota, що дотикається відповідного королівського щура, то не можете вилучити цього щура.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

За кожного королівського щура на вашому кораблі ви втрачаєте 3 очки. Ці очки треба занотувати в рядок «Щури» в записничку для очок.

СОЛО-ГРА

У цьому розділі ми розповімо про всі зміни в правилах для соло-гри. Радимо прочитати ці правила тільки після того, як вивчите звичайні правила гри з цим доповненням. Усі правила залишаються ті самі, якщо не вказано інакше.

СКЛАДНІСТЬ

Модулі «Кошенята» і «Звірята» розширюють можливості в соло-гри, але не надто ускладнюють її.

А от модуль «Події» більше прихильний до вашої сестри. Він збільшує складність гри. Якщо ви звикли грати, використовуючи карти складних завдань для соло-гри, то радимо вам використати на 1–2 карти складних завдань менше, коли ви вперше гратимете з плитками подій.

КОШЕНЯТА

Якщо ви найшвидший гравець, то можете рятувати кошенят за звичайними правилами.

Якщо найшвидший гравець ваша сестра, то всіх 4 кошенят треба негайно вилучити з планшета кошенят і негайно замінити 4 новими кошенятами.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кошенят трактують як котів, тому кожне кошеня на вашому кораблі зараховують до карт кольорів вашої сестри.

Для вашої сестри немає особливих правил підрахунку очок.

ЗВІРЯТА

Коли ви заповнюєте зони протягом першого дня, ви повинні покласти 4 звірят замість 4 котів у праву зону. Кожне звірятко має свою позицію в ряді (від «5» по «8»), так само, як і коти.



Під час розіграшу карт кошиків сестри (для соло-гри) слово «кіт» також стосується і звірятка. Якщо на карті написано «Кіт 5», а на позиції 5 є звірятко, то ваша сестра вилучає звірятко, а не kota.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Під час фінального підрахунку очок ваша сестра набирає 3 очки за кожен символ kota на кожній плитці звірятка на вашому кораблі.

Не має значення, які коти розміщуються поруч зі звірятком. Сестра завжди набирає 9 або 12 очок за кожне звірятко на вашому кораблі.

ПОДІЇ

ПЛИТКИ ДІЙ

Ви розігруєте плитку дій як завжди. Вони не впливають на вашу сестру.

ПЛИТКИ ОЧОК

Ви розігруєте плитку очок за звичайними правилами, але ваша сестра набере заздалегідь визначену кількість очок залежно від позиції плитку на треку днів.

Плитки очок ніколи не розміщують на першій чи останній поділці треку днів.

Поділка «2» треку днів – ваша сестра набирає кількість очок, рівну першому числу на плитці.

Поділка «3» треку днів – сестра набирає кількість очок, рівну другому числу на плитці.

Поділка «4» треку днів – сестра набирає кількість очок, рівну третьому числу на плитці.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ваша сестра набирає очки за видимі плитку очок на планшеті острова, дотримуючись вищенаведених правил для плиток очок.

Вона не набиратиме ніяких інших очок від плиток подій.

ПРИКЛАД



Ваша сестра набирає:

- 1 0 очок за першу плитку;
- 2 8 очок (1-ше число на другій плитці);
- 3 5 очок (2-ге число на третій плитці);
- 4 8 очок (3-тє число на четвертій плитці);
- 5 0 очок за останню плитку.

Усього сестра набирає 21 очко.



ЧАСТІ ПИТАННЯ

Роз'яснення для карти «Перемістіть від 1 до 3 котів у різні зони».

Ви не можете використовувати цю карту для переміщення звірят, адже звірята — це не коти.

Ви не можете використовувати цю карту для переміщення котів на планшет кошенят або кошених у зони. Кошенята не потрапляють у зони, а коти – на планшет кошенят.

Роз'яснення для карти «Коли рятуватимете 1 kota, можете натомість урятувати 2 котів».

Ви не можете використовувати цю карту, щоб рятувати звірят, адже звірята – це не коти.

Ви можете використовувати цю карту, щоб рятувати кошенят. Допустимі комбінації:

- 🐾 1 кіт, потім 1 або 2 кошенят;
- 🐾 1 або 2 кошенят, потім 1 кіт;
- 🐾 1 або 2 кошенят, потім 1 або 2 кошенят.

Роз'яснення для карти «Візьміть навмання 4 плитки з мішечка й негайно покладіть їх у зони».

Ви не можете розміщувати взятих з мішечка котів на планшеті кошенят.

Чи можна грати більше ніж з 4 гравцями, використовуючи доповнення «Кошенята і звірята»?

Так. Доповнення «Кошенята і звірята» повністю сумісне з доповненням «Запізнілі гості» (для 5–6 гравців) і не потребує ніяких додаткових правил.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри

Френк Вест

Помічниця автора

Сара Хорхе

Творці світу гри

Френк Вест

Сара Хорхе

Написання текстів

Френк Вест

Художнє оформлення

Dragolisco

Артдиректор

Френк Вест

Графічний дизайн

Френк Вест

за участю Алека Джексона

Редагування

Том Фокс

Керрі Отт



Керівник проекту

Олександр Ручка

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Особлива подяка

**Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак,
Ганна Жукова, Дмитро Науменко,
Сергій Ішук, Сергій Тодоров та
Юрій Голубєнко**

ПЛИТКИ ПОДІЙ

ПЛИТКИ ДІЙ



Кожен гравець повинен узяти королівського щура й негайно розмістити його на своєму кораблі.



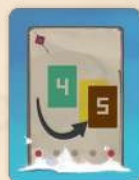
У цей день під час фази риболовлі кожен гравець отримує 2 додаткові рибини, що дає 22 рибини замість 20.



У цей день під час фази риболовлі кожен гравець отримує на 2 рибини менше, що дає 18 рибин замість 20.



За порядком ходів кожен гравець повинен узяти жетон уживаного кошика. Гравець повинен відразу вирішити, що вибрати: 1 кошик чи 4 черевики. Вирішивши, треба покласти жетон уживаного кошика відповідною стороною догори.



У цей день порядок розіграшу фаз 4 «Порятунок котів» і 5 «Рідкісні знахідки» змінюється навпаки. Ви гратимете карти рідкісних знахідок, перш ніж поміняєте порядок ходу й рятуватимете котів.



У цей день щоразу, коли будь-який гравець накриває мапу скарбів та отримує звичайний скарб, він може взяти додатковий звичайний скарб. Це може бути той самий звичайний скарб або інший.



У цей день щоразу, коли будь-який гравець накриває мапу скарбів та отримує звичайний скарб, він може натомість узяти рідкісний скарб.



У цей день, коли ви заповнюєте ліву зону, то витягаєте з мішечка на 1 kota менше за кожного гравця. Це означає, що в лівій зоні буде по 1 коту на гравця, а в правій зоні – по 2 коти на гравця.

ПЛИТКИ ОЧОК



Наберіть 1 очко за кожні 2 видимі щури на вашому кораблі. Ви не набираєте очок за 1 вашого щура, а 13 щурів дають 6 очок.



Наберіть 1 очко за кожного видимого щура на вашому кораблі, що дотикається принаймні до одного kota. Кожен видимий щур може дати щонайбільше 1 очко.



Виберіть ряд на вашому кораблі та наберіть 1 очко за кожного кота, принаймні один квадрат якого розміщується у вибраному ряді.



Наберіть 2 очки за кожен звичайний скарб на вашому кораблі.



Виберіть стовпець на вашому кораблі й наберіть 2 очки за кожного кота, принаймні один квадрат якого розміщується у вибраному стовпці.



Наберіть 2 очки за кожен рідкісний скарб на вашому кораблі.



Виберіть кота на вашому кораблі та наберіть 2 очки за кожного кота, що дотикається до вибраного вами кота.




Наберіть 3 очки за кожен видиму мапу скарбів на вашому кораблі.



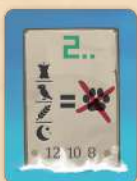
Наберіть 2 очки за кожного одинокого кота на вашому кораблі.

Одинокий кіт – це кіт, що не дотикається котів того ж кольору.



Наберіть 5 очок, якщо обидві каюти капітана () порожні.

У порожній каюті немає жодної плитки будь-якого типу.



Наберіть 2 очки за кожен порожню каюту на вашому кораблі.

У порожній каюті немає жодної плитки будь-якого типу.



Наберіть 5 очок, якщо на вашому кораблі немає ні звичайних, ні рідкісних скарбів.



Наберіть 2 очки за кожен заповнену каюту на вашому кораблі.

У заповненій каюті немає видимих вільних клітинок.