



GAMERIGHT®  
**КОТ\*ЗА\*ХВОСТ**  
**ЦАП!**

Весёлая настольная игра с числами, котами и несколькими крысами • для 2-6 игроков • от 6 лет

## Правила Игры

### Состав игры

- 65 карт:
- 45 числовых карт (от 0 до 9)
- 20 специальных карт:
- 6 карт «обмен» 4 карты «взгляд»
- 4 карты «возьми 2» 6 карт «супер взгляд»
- Кот-о-Магический Крысиный Сканер
- Правила игры

### Цель игры

Набрать меньше всего очков к концу игры.

### Подготовка

Возьмите карандаш и бумагу, чтобы записывать очки в конце каждого раунда. Тщательно перемешайте колоду и раздайте всем по 4 карты в тёмную. Эти карты каждый игрок кладёт перед собой в ряд рубашкой вверх. В карты смотреть нельзя! Оставшиеся карты положите стопкой в центр стола рубашкой вверх. Возьмите верхнюю карту и положите её рядом лицом вверх – это будет начало колоды сброса. Если взятая карта оказалась специальной картой, положите её внутрь стопки и откройте новую карту. Кот-о-Магический Крысиный Сканер тоже положите в центр стола рядом с картами.

### Ход игры

Перед началом игры каждый игрок заглядывает в две свои крайние карты. Будьте начеку, чтобы никто кроме вас эти карты не увидел! Специальные карты, оказавшиеся среди ваших лежащих на столе карт, разыграть нельзя.

Игру начинает игрок слева от раздающего. Далее ход переходит от игрока к игроку по часовой стрелке.

Во время своего хода вы можете взять верхнюю карту или из колоды, или из стопки сброса:

1. Вы можете взять карту из колоды (не показывая другим игрокам).  
Возможны варианты:
  - Карта числовая и имеет маленькое значение, поэтому вы решаете заменить ею одну из своих карт. Положите заменяемую карту в стопку сброса в открытую, а только что вытасченную карту – на её место рубашкой вверх.



- Карта числовая и имеет большое значение, поэтому вы решаете отказаться от неё и кладёте карту в стопку сброса лицом вверх.
- Карта специальная («обмен», «возьми 2», «взгляд», «супер взгляд»). Вы показываете карту соперникам и выполняете специальные действия. Подробнее про специальные карты написано дальше...
- 2. Вы можете взять верхнюю карту из стопки сброса, при условии, что карта числовая, а не специальная. Положите её на стол перед собой рубашкой вверх, а заменяемую карту – в стопку сброса лицом вверх.

**Замечание:** постарайтесь не забыть, где какая карта у вас лежит, чтобы случайно не заменить карту с меньшим значением на карту с большим значением!

### Специальные карты

Есть 4 типа специальных карт: «обмен», «возьми 2», «взгляд», «супер взгляд», с их помощью вы можете получить дополнительные возможности. Эти карты применяются только тогда, когда берутся из колоды. Если специальная карта была роздана вам в начале игры, её возможности использовать нельзя. Если одна из таких карт осталась среди ваших карт в конце раунда, она заменяется верхней картой из колоды (это довольно рискованно, так как неизвестно, какую карту вы получите взамен, поэтому надо стараться избавиться от специальной карты как можно раньше).

### Обмен

Если вы взяли карту «обмен», положите её в стопку сброса лицом вверх. Теперь вы можете поменять любую свою карту на любую карту другого игрока (меняться картами не обязательно). Заглядывать в карты нельзя! После обмена ваш ход заканчивается.



### Возьми 2

Если вы взяли карту «возьми 2», положите её в стопку сброса лицом вверх. Теперь, при желании, вы можете совершить два хода подряд.

Возьмите верхнюю карту из колоды и решите, взять ли её себе и потерять право второго хода, ИЛИ отказаться и взять ещё одну карту. Вторую карту можно взять себе или отказаться от неё. После этого ваш ход заканчивается.

**Примечание:** Если в первый или во второй раз вы открыли ещё одну карту «возьми 2», действие предыдущей карты «возьми 2» заканчивается и начинается действие новой карты «возьми 2».



### Взгляд

Если вы взяли карту «взгляд», положите её в стопку сброса лицом вверх. Теперь вы можете посмотреть значение любой своей карты! Делайте это осторожно, чтобы другие игроки не увидели вашу карту. После этого ваш ход заканчивается.



### Супер взгляд

Если вы взяли карту «супер взгляд», положите её в стопку сброса лицом вверх. Затем возьмите «Кот-о-Магический Крысиный Сканер» и посмотрите на рубашки всех лежащих на столе карт, включая и свои собственные, чтобы узнать, что на лицевой стороне карт! Будьте внимательными и держите сканер ближе к лицу, чтобы у других игроков не было возможности подглядывать сквозь него.



**Важное замечание:** вы не имеете права объявлять конец раунда в конце хода, во время которого взяли карту «супер взгляд».



### Конец раунда

Если в конце своего хода вы думаете, что у вас наименьшее количество очков на картах и вы можете выиграть раунд, скажите «Кот-за-хвост Цап!». После чего все остальные игроки делают ещё по одному ходу, раунд заканчивается и происходит подсчёт очков.

### Подсчёт очков

Все игроки переворачивают свои карты лицом вверх. Если среди карт оказывается специальная карта, её нужно заменить верхней картой из колоды (если это опять специальная карта, возьмите следующую и т.д.). Игроки суммируют очки на своих картах и записывают их.

### Замечания

- Если вы вытянули специальную карту уже после того, как кто-то сказал «Кот-за-хвост Цап!», вы всё равно можете использовать её возможности, как обычно.
- Если карты в колоде закончились, карты из стопки сброса тщательно перемешиваются, и из них формируется новая колода.

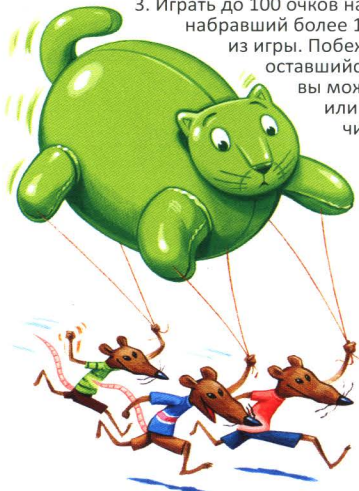
### Последующие раунды

Все карты собираются и тщательно перемешиваются. Игрок, начинавший прошлый раунд, становится новым раздающим, а первый ход делает игрок слева от него.

### Окончание игры

Победителем объявляется игрок, набравший по результатам нескольких раундов наименьшее количество очков. Играть можно тремя способами:

1. Играть заранее определённое количество раундов. Например, 3, 5 или 7 раундов.
2. Играть определённое количество времени.
3. Играть до 100 очков на выбывание. Игрок, набравший более 100 очков, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок (в принципе вы можете играть до 200 или любого другого числа очков).



### Упрощённый вариант игры

Играя с маленькими детьми, оставляйте две крайние карты лицом вверх. В таком случае все будут видеть друг у друга по две открытые карты. С помощью карты «обмен» могут быть обменены только карты, лежащие рубашкой вверх. Остальные правила остаются без изменений.



### Слово от Gamewright:

Мы знаем, что нехорошо расхваливать свою любимую игру, но мы должны быть честными: «Rat-a-tat Cat» – это самая популярная карточная игра Gamewright. С момента появления игры в 1996 году мы с радостью наблюдали, как игра неуклонно завоевывает всё новых почитателей всех возрастов. С опасением и дрожью мы пошли на риск и усовершенствовали уже «совершенную» игру, выпустив «делюкс» версию, которую вы держите в руках. Мы надеемся, что вам понравятся улучшения: новое оформление, больше специальных карт и «супер взгляд», который делают игру ещё более увлекательной. Как и раньше, старайтесь держать лицо невозмутимым, когда берёте карты, и опасайтесь Короля Крыс! Спасибо за ваш выбор. Компания Gamewright.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании [Style Жизни www.LifeStyleLtd.ru](http://StyleЖизниwww.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для детей и взрослых!



Игра компании Gamewright. Оригинальное название «Rat-a-tat Cat». Лицензировано с разрешения Gamewright, подразделения Ceaco Co. Иллюстрации: Chris Van Dusen.