

Джун Ким и Юва Ли

КотоКафе



2-4 игрока



30 минут



От 10 лет

ОБ ИГРЕ

Вы пришли в «КотоКафе» — прекрасное место со множеством котиков, которых можно и даже нужно гладить! Но сначала пушистиков нужно привлечь к вашему месту в кафе: разложить игрушки, насыпать корм и, конечно, постелить что-нибудь мягкое!

КОМПОНЕНТЫ

- ★ 100 листов игроков
- ★ 4 карандаша
- ★ 5 кубиков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт лист и карандаш. Лишние карандаши и листы уберите в коробку.
2. Разместите в середине стола кубики по количеству игроков, плюс ещё 1. Лишние кубики уберите в коробку.
3. Первым игроком становится тот, кто последним гладил кота.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый раунд вы будете бросать кубики, затем по очереди выбирать один из них и комбинировать его с оставшимся на столе. С помощью таких комбинаций вы будете рисовать на своём листе предметы, приманивающие котиков.

Предметы разными способами будут приносить вам победные очки. У кого в конце игры окажется больше победных очков, тот и победит!



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд игры состоит из трёх фаз:

1. Выбор кубиков.
2. Рисование (или пропуск хода).
3. Проверка кошачьих башен.

1 – ВЫБОР КУБИКОВ

1. Первый игрок бросает кубики в середине стола.
2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает один из кубиков.
3. После того как все игроки выберут по кубику, на столе останется один кубик. Он будет называться центральным.



2 – РИСОВАНИЕ

Каждый игрок может нарисовать предмет на своём листе либо пропустить ход и получить лапки, которые используются, чтобы менять значения на кубиках в следующих раундах. Эти действия все

игроки могут выполнять одновременно.

Чтобы нарисовать предмет, вы должны использовать значения на выбранном вами кубике и на центральном кубике. Одно значение — это предмет, который вы нарисуете. Второе значение — место на листе, где вы его отметите.

Сначала решите, какой из кубиков вы будете использовать, чтобы нарисовать предмет — ваш собственный или центральный. Вы можете нарисовать один из следующих предметов:

1. Кошачий домик.
2. Клубок ниток.
3. Игрушка-бабочка.
4. Миска с кормом.
5. Подушка.
6. Игрушка-мышь.



Значение на оставшемся кубике определяет, на каком этаже вы нарисуете выбранный предмет (номер этажа указан в левом нижнем углу ячеек на листе). При этом вы можете выбрать ЛЮБОЙ СТОЛБЕЦ, которые в игре называются кошачьими башнями.

Таким образом, вы используете значения двух кубиков, чтобы нарисовать один предмет в одной ячейке на своём листе.

В некоторых ячейках рисовать нельзя.

Примечание: в таких ячейках на кошачьих башнях находятся когтеточки. Также в них не указан номер этажа.

Вы не обязаны рисовать предмет так, как он изображён на листе: вы можете нарисовать его в своём собственном стиле или просто написать в ячейке соответствующую ему букву (выделена цветом в названии предмета).



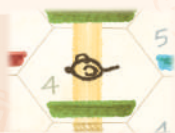
Пропуск хода

Вы можете не рисовать предмет, а вместо этого пропустить ход. Если вы пропускаете ход, обведите 3 ещё не обведённые лапки на своём листе.



Пример: Аня взяла себе кубик со значением 6, а значение центрального кубика — 4. В свой ход она может:

Нарисовать предмет №6 (игрушка-мышь) в любой ячейке на 4-м этаже.



– ИЛИ –

Нарисовать предмет №4 (миска с кормом) в любой ячейке на 6-м этаже.



– ИЛИ –

Пропустить ход и обвести 3 лапки на своём листе.



Примечание: в каждой ячейке может быть только один предмет.

Изменение значений на кубиках

Если у вас есть доступные лапки (обведённые, но не зачёркнутые), вы можете менять значения на кубиках.

В фазе рисования вы можете зачёркивать обведённые лапки на своём листе. За каждую зачёркнутую лапку вы можете изменить на единицу значение на выбранном вами или центральном кубике.

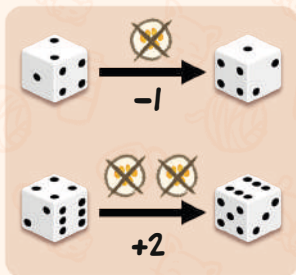


Вы меняете значение центрального кубика только для себя. Оно остаётся неизменным для других игроков.

Нельзя увеличить значение на кубике выше 6 или уменьшить ниже 1.

Примечание: в свой ход можно использовать несколько лапок, чтобы менять значение кубика больше чем на 1. Можно менять значения на обоих кубиках в одном раунде.

Пример: Коля взял себе кубик со значением 2, а значение центрального кубика — 4. Коля зачёркивает три обведённые лапки на своём листе и меняет значения кубиков: своего — на 1 (-1), центрального — на 6 (+2). Для остальных игроков центральный кубик остаётся 4. Они тоже могут менять его значение с помощью лапок.



Обведённые лапки не приносят очков в конце игры, так что смело зачёркивайте их!

3 – ПРОВЕРКА КОШАЧЬИХ БАШЕН

Когда все игроки нарисовали предмет или пропустили ход, начинается третья фаза — игроки проверяют, появились ли на их листе кошачьи башни (столбцы), полностью заполненные предметами.

Игрок, заполнивший башню, и все другие игроки, заполнившие ту же самую башню в этот раунд, обводят одно из чисел на её вершине.

- Игроки, у которых в заполненной башне есть кошачий домик, обводят большее из двух чисел. Остальные игроки ставят на этом числе крестик.
- Игроки, у которых в заполненной башне нет кошачьего домика, обводят меньшее из двух чисел.

Если большее число на листе игрока отмечено крестиком, то он больше не может получить это количество очков за заполнение соответствующей башни, даже если в ней будет кошачий домик. Вместо этого, заполнив её, он обводит меньшее число.

Проверка условий конца игры

Если хотя бы у одного игрока на этот момент заполнены 3 кошачьи башни, игра немедленно завершается. Если таких игроков нет, начинается новый раунд — с выбора кубиков. Игрок, сидящий слева от первого игрока, становится новым первым игроком.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры подсчитайте ваши очки следующим образом:

1. Посчитайте очки за каждый предмет на своём листе (см. раздел «Свойства предметов» ниже). Запишите получившиеся значения в ячейки с этими предметами.
2. Сложите очки, полученные за предметы, кошек и заполненные башни (только обведённые цифры).



Игрок, набравший больше всех очков, побеждает. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, побеждают они все.

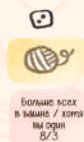
СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ



КОШАЧИЙ ДОМИК: нарисовав на своём листе **домик**, выберите кошку, за которую ещё не получали очки. Вы получаете 2 очка за каждый предмет на вашем листе, совпадающий с предметом рядом с выбранной кошкой. Впишите полученные очки в ячейку под этой кошкой. За каждую кошку можно получить очки только один раз.



Паша рисует кошачий домик на 4-м этаже и выбирает кошку, которая любит подушки. На его листе 3 подушки, итого — 6 очков. Он вписывает 6 в поле под этой кошкой. В этой игре эта кошка больше не принесёт ему очков.



КЛУБОК НИТОК: в конце игры все игроки считают свои клубки, начиная с первой башни. Игрок, набравший больше всех клубков в этой башне, получает 8 очков. Остальные игроки, у которых есть клубки в этой башне получают 3 очка. Игроки, у которых нет клубков в этой башне, не получают очков. Если несколько игроков с одинаковым количеством клубков претендуют на первое место, то все они получают 8 очков. Затем точно так же подсчитайте очки за каждую другую башню.



ИГРУШКА-БАБОЧКА: нарисовав бабочку, сразу обведи-те 2 лапки на своём листе. Их можно будет использовать в следующих раундах. В конце игры каждая бабочка приносит 3 очка.

3 и



МИСКА С КОРМОМ: в конце игры каждая миска с кормом приносит по 1 очку за каждый уникальный предмет в соседней ячейке.

1 за каждый уникальный предмет рядом

Миска на 3-м этаже окружена следующими предметами: 2 клубка ниток, игрушка-бабочка и ещё одна миска с кормом. Она приносит 3 очка.

Примечание: миска на 3-м этаже учитывает миску на 2-м этаже как уникальный предмет в соседней ячейке. В свою очередь, только один из двух клубков считается уникальным предметом.



ПОДУШКА: в конце игры каждая подушка приносит количество очков равное номеру этажа, на котором она нарисована.

Номер этажа

Подушка на 5-м этаже принесёт 5 очков.



ИГРУШКА-МЫШЬ: в конце игры мыши приносят очки, если они соединяются в непрерывную цепь. Отдельная мышь принесёт всего 2 очка, две соседние мыши — 6 очков, три мыши — 12, четыре — 20 (максимальное количество очков за одну цепь). Можно составить несколько цепей, но каждую мышь можно посчитать только один раз.

Цепочка мышей
2/6/12/20

Примечание: предметы считаются соседними, если их ячейки делят одну границу.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

1 ВЫБОР КУБИКОВ

1. Первый игрок бросает кубики.
2. Каждый игрок выбирает по кубику.
3. В середине стола должен остаться один кубик — центральный.

2 РИСОВАНИЕ (ИЛИ ПРОПУСК ХОДА)

Игроки рисуют на своих листах предметы, используя значения на двух кубиках: на выбранном и центральном. Один кубик определяет предмет, другой — местоположение предмета на листе.

– ИЛИ –

Игрок может пропустить ход, чтобы обвести 3 лапки на своём листе. В следующих раундах игрок сможет менять значения на кубиках, зачёркивая эти лапки.

3 ПРОВЕРКА КОШАЧЬИХ БАШЕН

Если игрок полностью заполнил кошачью башню предметами, он получает очки по правилам, которые описаны в одноимённом разделе.

Если хотя бы у одного игрока есть 3 заполненные башни, игра заканчивается. Игроки подсчитывают очки и определяют победителя. В ином случае начинается новый раунд.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Джун Ким, Юва Ли

Иллюстрации: Юри Янг

Производство: Сезар Аль-Джассар,
Саймон Милберн

Ассистент по производству:
Бретт Дж. Гилберт

Графический дизайн:
Себастьян Козинер

Редактирование текста правил:

Саймон Милберн, Пол Гроган

Вычитка текста правил:
Дэвид Дигби

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Даниил Молошиников

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик:

Надежда Вартамян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разре-
шения правообладателя запрещены. ©
ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообла-
датель русскоязычной версии игры. Все
права защищены.



GAMING
RULES!

G
GA
GAMES

8

