

КИОТИКИ



КИОТИКИ

京都の不良

КОМПОНЕНТЫ:

110 карт, включая:

■ 1 карту первого игрока



■ 28 карт особых действий



■ 81 карта исследования

(в верхней части всех этих карт всегда указывается значение времени, а в нижней части часто имеется какой-либо символ)



ОБ ИГРЕ

Жизнь котика может быть замурчательной, но даже самым счастливым котикам всегда очень любопытно, что же там, за забором их двора? В этой игре игроки станут котиками и будут исследовать город. По мере раскрытия карт из колоды котики найдут еду, друзей и особые подарки... Но стоит им только задержаться допоздна в городе, и они могут потеряться!

Большинство карт имеет значение от 0 до 5 – столько часов котики проведут в городе. Чем выше это значение на картах, которые вам достаются, тем меньше времени у вас остается. Однако на большинстве карт также имеется символ, который активирует полезные (ну, в основном) эффекты! Первый игрок, который соберет 13 колокольчиков (очков), побеждает в игре!

ПОДГОТОВКА

Самый младший игрок берет себе карту первого игрока и помещает ее на столе перед собой. Он начнет первый раунд и ходит первым.

Хорошо перемешайте остальные карты и выложите получившуюся колоду рубашкой вверх посередине стола.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В свой ход игрок (он в это время считается активным) берет из колоды столько карт, сколько игроков участвует в игре, и размещают их рубашкой вверх на столе рядом с собой. (Например, в игре на 2 игроков, возьмите 2 карты, в игре на 5 игроков – возьмите 5.) Примечание: пока эти карты должны лежать рубашкой вверх – никому нельзя их смотреть и даже подглядывать!

Далее активный игрок выбирает и вскрывает одну из этих карт. Затем он обязан решить, кто из игроков получит эту карту. Он может взять ее себе или отдать одному из игроков.

Игрок, получивший карту, обязан выложить ее перед собой лицевой стороной вверх, начиная (если у него нет карт) или продолжая (если есть хотя бы одна) ряд. Полученные карты должны всегда выкладываться справа от любых уже имеющихся в ряду карт. На некоторых картах имеются символы, которые вызывают срабатывание какого-либо эффекта.



*Во время первого хода игры, данный игрок получил «4»,
а во время второго хода – «1». Во время третьего хода игры данный
игрок является активным игроком, и решает забрать себе «2».*

Затем активный игрок вскрывает следующую карту из оставшихся и отдает ее другому игроку по своему выбору. Каждый ход каждый игрок (включая активного игрока, чей ход сейчас разыгрывается) обязан получить ровно одну карту. Если игроку уже дали карту, еще одну в этот ход он получить не может! Так продолжается до тех пор, пока активный игрок не вскроет все взятые из колоды карты и не раздаст их по одной всем игрокам за столом.

Затем ходит следующий игрок (по часовой стрелке). Он также возьмет из колоды карты (по 1 за каждого игрока) и выдаст по одной каждому игроку (включая себя), вскрывая их по очереди и раздавая игрокам. Играйте таким образом по кругу, до тех пор, пока не наступит следующая ситуация...

КОНЕЦ РАУНДА «ВЫ ЗАДЕРЖАЛИСЬ ДОПОЗДНА В ГОРОДЕ»

Каждый раз, когда игрок получает карту, он должен проверить, не равна ли сумма значений его карт 13 или более. Если общее значение – меньше 13, игра продолжается. Однако если сумма значений карт любого игрока достигает хотя бы до 13, раунд немедленно заканчивается. Если перед активным игроком все еще есть неперевернутые карты, они возвращаются на верх колоды. Не переворачивайте и не смотрите, что это за карты!

Игрок, в ряду которого сумма значений карт достигла хотя бы 13, помещает весь свой ряд карт в стопку сброса посередине стола!

Каждый другой игрок забирает из своего ряда все карты, на которых есть колокольчики, и кладет их в свою личную стопку карт с победными очками (ПО) рубашкой вверх рядом с собой. Эти карты принесут ПО, и они должны оставаться скрытыми от других игроков до конца игры. (Сами игроки могут просматривать свою стопку карт с ПО в любое время.) Все остальные карты (без колокольчиков) отправляются в стопку сброса.





ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Этот игрок получил «2», и сумма значений его карт стала равна 14. Он задержался в городе дольше положенного и должен сбросить весь свой ряд карт (включая карты с колокольчиками)! Все остальные игроки откладывают в свои стопки карт с ПО карты с колокольчиками из своих рядов (они принесут ПО в конце игры), а остальные карты (без колокольчиков) отправляются в сброс.

НАЧИНАЕМ НОВЫЙ РАУНД

После того, как игроки сбросили карты (и отправили карты с колокольчиками в стопки карт с ПО), карта первого игрока переходит по часовой стрелке следующему игроку. Новый владелец карты первого игрока начинает новый раунд – по тем же правилам, что и в самом начале игры, даже если он не был следующим игроком по очередности хода. Когда колода закончится, все карты из стопки сброса тщательно перемешиваются, и формируется новая колода.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только у любого из игроков наберется 13 колокольчиков в стопке карт с ПО, он немедленно выигрывает игру! Если более одного игрока одновременно набирают в общей сложности 13 колокольчиков, выигрывает игрок с наибольшим количеством колокольчиков. В случае ничьей выигрывает игрок, находящийся дальше всех по ходу игры от карты первого игрока.



ЭФФЕКТЫ КАРТ

Когда игрок получает карту и выкладывает ее справа от предыдущей карты в ряду, он должен сначала проверить, не превысила ли сумма значений его карт 13. Если сумма значений еще не достигла 13, он должен разыграть эффект символа на карте (если он есть) и разыграть его эффект. Далее приведены эффекты различных карт в игре:

**ЭФФЕКТЫ КАРТ
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)**



Игроки, получившие эти карты, просто выкладывают их в свой ряд. Ничего не происходит (за исключением случая, когда сумма значений карт становится 13 или более).



Если другой игрок задерживается допоздна в городе, эти карты отправятся к вам в стопку карт с ПО и дадут 1 или 2 колокольчика (ПО).



Как только игрок, получивший эту карту, выкладывает ее в свой ряд, он берет новую карту с верха колоды и выкладывает ее справа от карт в своем ряду! Данное действие может активировать эффект другой карты или довести сумму значений карт до 13 или более.

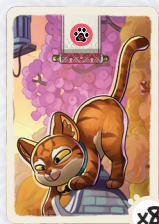
КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

Встречайте котиков Киото, которые всегда готовы вам помочь в ваших приключениях!



Игроки, получившие одну из этих карт, не выкладывают ее в свой ряд, а немедленно отправляют ее рубашкой вверх в свою стопку карт с ПО! Некоторые карты добавляют 1 колокольчик к общему счету игрока, некоторые – 2 колокольчика.

Игроки, получившие эту карту, немедленно сбрасывают самую правую карту из своего ряда, а также эту карту. Если у игрока пока нет вообще карт в ряду, данная карта сбрасывается без применения ее эффекта.



Игроки, получившие эту карту, размещают ее справа от ранее выложенных карт в своем ряду, как обычно. Эта карта позволяет игроку задерживаться допоздна в городе! Начиная с этого момента, этот игрок закончит раунд только тогда, когда сумма значений его карт достигнет 18 или более, а не 13.

Если игрок получает несколько таких карт, они не приносят дополнительных преимуществ.

Игроки, получившие эту карту, размещают ее справа от ранее выложенных карт в своем ряду, как обычно. Эта карта позволяет игроку отказаться от любой выдаваемой ему далее карты – такая карта сбрасывается вместе с данной картой. Эту карту можно использовать, чтобы отказаться от любой карты, включая дополнительную карту из колоды по эффекту какой-либо карты!



ВАРИАНТ КОНЦА ИГРЫ

Не заканчивайте игру после того, как у какого-либо игрока наберется 13 колокольчиков в стопке карт с ПО. Вместо этого доиграйте колоду целиком. Когда она опустеет, тщательно перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду. Игра продолжается до тех пор, пока не наступит момент, когда один из игроков задержится допоздна в городе. В этот момент игра заканчивается. Все игроки подсчитывают свои победные очки. Игрок, набравший больше всех, побеждает в игре. Ничьи разрешаются по обычным правилам.



ВАРИАНТ ИГРЫ В ОТКРЫТУЮ

Вместо того, чтобы выкладывать карты с ПО рубашкой вверх, каждый игрок хранит свои карты с ПО в открытую рядом с собой.

Создатели игры:

Дизайнер: Рюдигер ДОРН

Иллюстратор: Джереми ФЛЁРИ

Художественный директор:

Максим ЭРСО

Редактор: Дэйвид ХАРДИНГ

Допечатная подготовка: Артур ЖАК

Корректор: Дэйвид ХАРДИНГ

Производство: Publishing Technology & Solutions

Графический дизайн: Максим ЭРСО

Русскоязычное издание:

Руководитель проекта: Олег Раптовский

Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России,

Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова,

Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана,

Узбекистана: ООО "СР ПОСТАВКА".

161 rue Fernand Audeguil

33000 BORDEAUX

