

⚙ СЕДРИК МИЛЛЕ

✓ ДЖЕРЕМИ ФЛЁРИ

КОТИКИ КИОТО

京都の猫

ПРАВИЛА ИГРЫ

ФАБРИКА
ИГР



КОТИКИ КИОТО

京都の猫

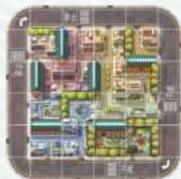
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы играете за одного из Котят, которые исследуют окружающий мир, растут, получают навыки, учась на своих ошибках. Котята получают медали, если выполняют цели. Тот Котик, который получит больше всех медалей (не менее 5), побеждает в этой игре.



ОБЫЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 двусторонний планшет Центрального района

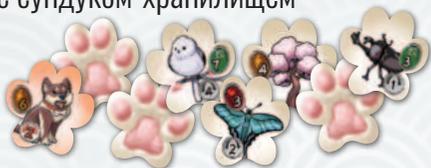


Обычная сторона Асимметричная сторона

5 обычных карт заданий



40 базовых жетонов-лапок (далее – лапки) и с сундуком-хранилищем



 На базовых жетонах лапок нет символа .

1 планшет сценария



Фишки: 2 велосипеда и 6 деревьев сакуры (требуют сборки)



16 карт велосипедов



10 жетонов побежденных врагов



2 кубика навыков (шестигранных)



1 жетон первого игрока в виде золотой монеты кобан



Для каждого из 4 игроков соответствующего цвета:

• 1 Котик



• 1 планшет родного района (начальная зона)



1 планшет Котика (двусторонний)



Сторона для новичков

Сторона для опытных игроков

• планшет навыков



• маркеры навыков (кубы)

• маркер выносливости (куб)

• 7 медалей (+2 медали на замену)



• 1 сундук-хранилище



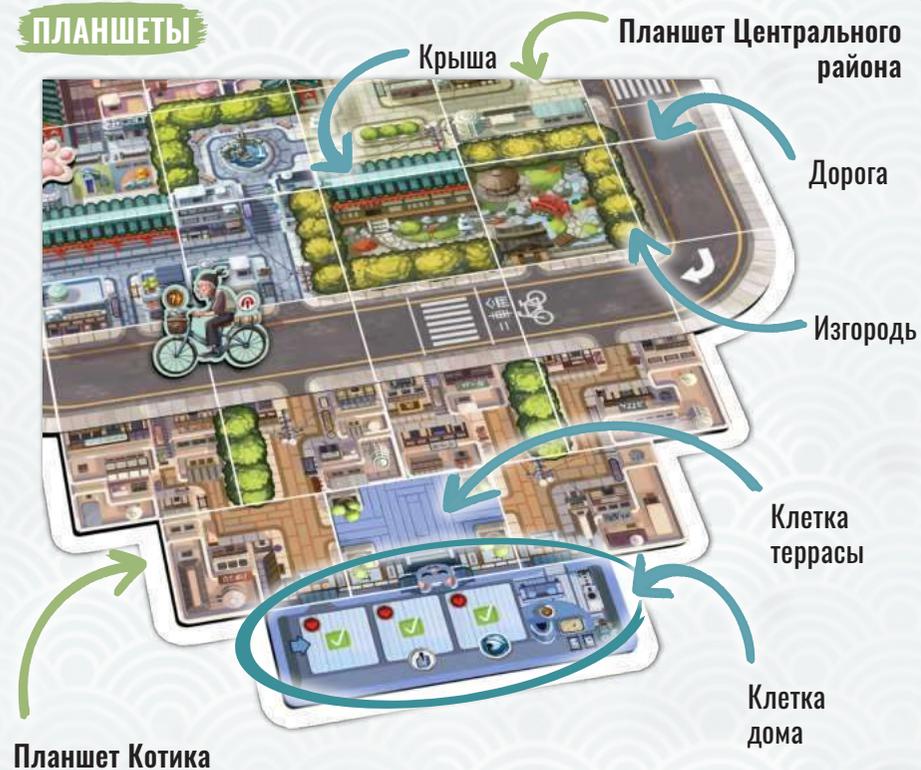
КОМПОНЕНТЫ СЦЕНАРИЕВ

Подробное описание компонентов каждого сценария приведено в буклете сценариев. Там вы найдете всю необходимую информацию для игры с различными сценариями. 5 конвертов используются для хранения различных жетонов и карт.



ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ПЛАНШЕТЫ



КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Навык, необходимый для выполнения задания

Иллюстрация задания



Символ для размещения соответствующей лапки (для сценарных карт заданий)

Места для размещения медалей (по 1 на игрока)

5 карт заданий выкладываются на планшет сценария.



СИМВОЛЫ

- Символ означает, что маркер навыка должен быть перемещен на 1 деление вверх;
- Символ означает, что маркер навыка должен быть перемещен на 1 деление вниз;
- Символ означает, что маркер навыка должен быть перемещен на 1 деление вверх 4 раза. Вы можете перемещать маркер одного навыка или разных навыков по своему выбору.



ПЛАНШЕТ КОТИКА И ПЛАНШЕТ НАВЫКОВ



КУБИК НАВЫКА



Грань кубика с символом **X** означает «Полный провал». Пожалуйста, обратите внимание, что в этом случае маркер навыка перемещается на 1 дополнительное деление вверх (1 – за неудачную проверку навыка и 1 – за полный провал). См. «Основы» на стр. 6



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите планшет Центрального района на стол обычной стороной вверх.
- 2 Расположите 4 планшета родных районов обычной стороной вверх рядом с планшетом Центрального района (вне зависимости от количества игроков).
- 3 Перемешайте 40 жетонов лапок лицевой стороной вниз и выложите их случайным образом на каждую клетку на планшете Центрального района, за исключением клеток дорог. Сделайте то же самое с планшетами родных районов. Не выкладывайте лапки на клетки террас и домов.
- 4 Положите 2 кубика, жетоны побежденных врагов и деревья сакуры в свободном доступе для всех игроков.
- 5 Поместите велосипеды за три клетки до стрелок, нарисованных на клетках дороги, в том же направлении, что и стрелки. Положите колоду карт велосипедов в свободном доступе.
- 6 Положите планшет сценария рядом с планшетом Центрального района и выложите на него 5 карт заданий.
- 7 Каждый игрок берет:
 - 1 Котика и выставляет его на клетку террасы в своём родном районе;
 - 1 планшет Котика стороной для новичков вверх, соответствующий планшет навыков, а затем размещает 4 маркера навыков и маркер выносливости на деления, отмеченные точкой своего цвета.
- 8 Каждый игрок также берет 7 медалей своего цвета и выкладывает:
 - 1 на каждую карту заданий;
 - 1 на отмеченное место на клетке дома;
 - 1 на отмеченное место справа от своей шкалы побед.
- 9 Игрок, который последним гладил Котика, получает жетон первого игрока в виде золотой монеты кобан.
 - Даже если в игре принимают участие меньше 4 игроков, все планшеты, а также все лапки выкладываются согласно указанным выше правилам. Однако количество Котиков в игре всегда равно количеству игроков.
- 10 НАЧАЛЬНЫЕ УРОВНИ НАВЫКОВ
 - Внимательно посмотрите на выбранный планшет навыков: на нём указаны начальные положения маркеров навыков.
 - Выставьте маркеры навыков согласно диаграмме рядом с именем Котика.

ПРИМЕР РАСКЛАДКИ ИГРЫ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



ХОД ИГРЫ

• Все игроки делают свой ход по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Если в конце полного раунда не запускается конец игры каким-либо из игроков, первый игрок начинает новый раунд. Ход игрока состоит из 3 фаз:

- 1 Перемещение** (необязательно): Котик перемещается с клетки на клетку. Если при перемещении Котик приходит на клетку:
 - на которой есть лежащая лицевой стороной вниз лапка, то он переворачивает ее: на которой лежит лапка с красным фоном и оранжевой целью (даже если она только что была перевернута), то игроку необходимо **немедленно** разыграть реакцию – выполнить проверку навыка (например: убежать от собаки, выполнив проверку на ловкость). В этом случае разыгрывается именно реакция (а не выполняется действие). Если проверка навыка была неудачной, ход игрока закончен. Если проверка была успешна, его ход продолжается.
- 2 Действие** (необязательно)
 - Возможные действия определяются лапками, находящимися на той клетке, на которой Котик закончил перемещение. Реакция (или реакции) должна быть разыграна до того, как будет выполнено действие.
 - Если возможно выполнить несколько действий, игрок может выбрать одно из них.
 - **Только одно действие может быть выполнено за каждый ход.** Как только выбранное действие закончено, фаза действия заканчивается вне зависимости от результата действия.
- 3 Задания** (если есть)

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ОСНОВЫ

- Котик может переместиться на количество клеток, не превышающее его показатель выносливости (определяется символом  слева на планшете игрока).
- **Перемещение выполняется с клетки на клетку, по одной за раз, и только ортогонально:** нельзя перемещаться между клетками, соединенными только углами (по диагонали).
- Дорога состоит из клеток. Клетка дома соединена с 3 клетками дороги, расположенными рядом с домом.
- Всякий раз, когда Котик перемещается на клетку с лапкой, лежащей лицевой стороной вниз, он переворачивает эту лапку. Если таким образом он обнаруживает лапку с красным фоном и оранжевой целью, он обязан разыграть реакцию – провести проверку соответствующего навыка. В ином случае он может не взаимодействовать с лапкой на этой клетке и продолжить перемещение.
- Если Котик перемещается на клетку, на которой находится одна (или несколько) лапка (лапок) реакции (с красным фоном и оранжевой целью), он обязан разыграть реакцию – провести проверку соответствующего навыка (или навыков).
- Если проверка навыка Котика была неудачной, перемещение завершено и его ход заканчивается. Если проверка была успешной, Котик может выполнить действие или продолжить перемещение.
- Если Котик перемещается на клетку, где находится другой Котик, он может:
 - начать сражение (см. Действие «Сражение») ИЛИ
 - продолжить перемещение без сражения. В этом случае Котик другого игрока может сам начать сражение, что потребует от перемещающегося Котика сразиться **в качестве реакции** (так, как будто перемещающийся Котик перевернул лапку «Крыса»).
- **Изгороди и крыши блокируют перемещение Котика до тех пор, пока навык ловкости Котика не будет достаточно высок для прыжка через них** (не менее +4 для изгородей и +6 для крыш). Для прыжка через изгороди или крыши прохождение проверки навыка не требуется.

ЛОВКОСТЬ: ИЗГОРОДИ И КРЫШИ



Изгороди: перемещение с одной клетки на другую через изгородь не требует проверки навыка, но **навык ловкости Котика должен быть не меньше +4.**

Крыши: перемещение с одной клетки на другую через крыши не требует проверки навыка, **навык ловкости Котика должен быть не меньше +6.**

ПРИМЕР: ЛАПКИ

Лапка действия



Лапка реакции



i Лапки без красного фона можно игнорировать.



i Лапки (включая лапки реакции), расположенные на клетке, где начинается перемещение, не вызывают реакции.

ПРИМЕР: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Пример 1а



Пример 1б



Перемещение и вскрытие лапки

Пример 2



Перемещение прыжком через изгородь

Пример 3



⊘ НЕЛЬЗЯ переместиться по диагонали

ПРИМЕР: УСТАНОВКА ФИШЕК



Если вы обнаружили лапку, на которой изображена какая-либо фишка (например, сакура или ключевые персонажи из сценариев), уберите лапку в коробку и замените её соответствующей фишкой.



ПЕРЕХОД ДОРОГИ

- Как только Котик перемещается на клетку дороги, он вскрывает карту велосипедов и перемещает оба велосипеда по часовой стрелке на указанное на карте количество клеток (от 1 до 6 для велосипеда каждого цвета). Каждый велосипед всегда движется ровно на указанное количество клеток ни больше, ни меньше.
- Если Котик сам решает переместиться на клетку с велосипедом, уворачиваться от велосипеда проверкой на ловкость не нужно: он просто проходит за велосипедом.
- Если велосипед перемещается через клетку с Котиком или останавливается на ней (включая Котиков, которые оказались на дороге в свой предыдущий ход) при перемещении, Котик должен вернуться от велосипеда, проведя проверку на ловкость (даже если сейчас не его ход) в качестве реакции. Правила проверки навыков приведены ниже.
- Если Котик перемещается с одной клетки дороги на другую, он должен вскрыть еще одну карту велосипедов, переместить соответствующим образом велосипеды и вернуться от них при необходимости.

i Котики не в курсе про пешеходные переходы!

ПРИМЕР: ПЕРЕХОД ДОРОГИ



В этом примере вскрытая карта велосипедов перемещает фиолетовый велосипед на 1 клетку, а бирюзовый велосипед – на 5 клеток.

2 ДЕЙСТВИЕ



ОСНОВЫ



- Большинство действий требует использования навыка для взаимодействия с лапкой. Это называется «Проверка навыка»: результат действия определяется так: выполнена ли цель, указанная в верхней части лапки, с которой взаимодействует Котик. Для этого игрок бросает один кубик навыков и прибавляет к результату броска свое значение используемого навыка (указано на планшете навыков, рядом с маркером соответствующего навыка).
 - Если итоговая сумма ниже, чем цели, или если на кубике выпадает грань «X» (полный провал), действие было неудачным! Котик учится на своих ошибках и передвигает соответствующий маркер навыка на одно деление вверх (помните, что полный провал передвигает маркер навыка на одно дополнительное деление вверх).
 - Если итоговая сумма равна или выше указанной цели, действие было успешным (навык Котика не улучшается).
- i** Проверка навыка является обязательной, даже если уровень вашего навыка выше или равен цели: ведь всегда есть вероятность выбросить «X» на кубике!

ПАМЯТКА ПО НАВЫКАМ



ЛОВКОСТЬ



ДРУЖБА



СРАЖЕНИЕ



ОХОТА



ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ

- Лапки и велосипеды могут содержать от 2 до 4 символов по углам (4, если можно совершить 2 действия).
 - Символы в верхней части указывают на возможные действия, а значение цели – на соответствующий навык для проверки.
 - Символы в нижней части показывают, что случится, если проверка указанных над ними навыков будет неудачной.
 - Если проверка неудачная, Котик учится на своих ошибках и передвигает соответствующий маркер навыков на 1 деление вверх (на 2 – в случае полного провала).
 - Кроме этого после неудачной проверки навыка выполните следующее:
 - Следующий по очередности хода игрок перемещает лапку (ту, с которой было взаимодействие) на X клеток, игнорируя любые ограничения для перемещения (например, велосипеды, изгороди, крыши или дороги). На одной клетке могут находиться несколько лапок. Подобное перемещение лапки является обязательным и должно закончиться на клетке, отличной от клетки ее первоначального положения.
 - Ваш Котик **убегает в панике**: следующий по очередности хода игрок перемещает его на X клеток в направлении дома этого Котика по кратчайшему пути или по одному из возможных кратчайших путей. При бегстве Котик обязан перейти дорогу, но должен избегать этого по возможности.
 - Все ограничения при перемещении подобным образом игнорируются (лежащие лицевой стороной лапки не переворачиваются при перемещении на них, карты велосипедов не вскрываются). Однако Котик не может закончить свое перемещение на дороге, на клетке с лапкой, лежащей лицевой стороной вниз, на клетке, вызывающей реакцию, или на клетке с Котиком другого игрока: при любом подобном случае он обязан убежать еще на одну клетку в сторону своего дома.
 - В том случае, когда бегство Котика начинается на клетке его дома, он убегает в сторону клетки террасы.

ПРИМЕР: ЛАПКА

Выберите одну из 2 целей

Цель: дружба

НЕУДАЧНАЯ ПРОВЕРКА НАВЫКА ДРУЖБЫ:
Лапка перемещается на 3 клетки



Цель: сражение

НЕУДАЧНАЯ ПРОВЕРКА НАВЫКА СРАЖЕНИЯ:
Котик убегает на 3 клетки

ПРИМЕР: ВЕЛОСИПЕД

НЕУДАЧНАЯ ПРОВЕРКА НА ЛОВКОСТЬ:
Котик убегает на 1 клетку



Цель: ловкость

ЛОВКОСТЬ

- Ловкость в основном используется при перемещении и розыгрыше реакций для того, чтобы движение Котика не прекращалось. Успешная проверка навыка позволяет игроку продолжить перемещение. Действие «Залезьте на сакуру» позволяет игроку получить информацию о том, что находится вокруг него.
- Если проверка на ловкость была неудачной, передвиньте на 1 деление вверх (на 2 – в случае полного провала) маркер навыка ловкости и примените эффект, в нижней части лапки (обычно, вы немного поранились и в панике бежите в сторону дома).

ЗАЛЕЗЬТЕ НА САКУРУ



Сакура: если вы успешно залезли на сакуру, вы можете осмотреть окрестности: в тайне от остальных игроков посмотрите 3 лапки, лежащие лицевой стороной вниз, по своему выбору в любом месте на игровом поле.

ПРИМЕР: ВЫ УСПЕШНО ЗАЛЕЗЛИ НА САКУРУ



1 – успешная проверка навыка
Значение кубика (3) + Значение навыка ловкости (2) = 5
5 выше, чем 3 (цель)
 $3 + 2 \geq 3$



2 – Награда
Игрок в тайне от других игроков просматривает 3 лапки, лежащие лицевой стороной вниз.

ПРИМЕР: УСПЕШНАЯ И НЕУДАЧНАЯ ПРОВЕРКА НА ЛОВКОСТЬ



1 – Котик добирается до клетки со сторожевой собакой.
Он должен попытаться спастись.



2 – Успешная проверка навыка
Значение кубика (3) + Значение навыка ловкости (3) = 6
6 равно 6 (цель)
 $3 + 3 \geq 6$



3 – Награда
Котику удается спастись от сторожевой собаки и продолжить свой ход. Он может остаться на этой клетке, если, например, у него больше нет возможности переместиться или если он решит взаимодействовать с другой лапкой на этой клетке.



2 – Успешная проверка навыка
Значение кубика (3) + Значение навыка ловкости (3) = 6
6 равно 6 (цель)
 $3 + 3 \geq 6$



3 – Последствия
Котик убегает на 2 клетки в сторону своего дома и учится на своих ошибках (его маркер навыка ловкости перемещается на 1 деление вверх, на 2 – в случае полного провала).

ДРУЖБА

- Если проверка на дружбу была неудачной, передвиньте на 1 деление вверх (на 2 – в случае полного провала) маркер навыка дружбы и примените эффект, указанный в нижней части лапки (обычно тот, с кем вы хотели подружиться, убегает).
- Если проверка была успешной:
 - Новый друг перемещается в дом Котика (ячейки заполняются слева направо). Если все ячейки дома уже заполнены (там уже есть 3 жетона), добавьте новый жетон в стопку на последней ячейке.
 - Котик получает награду в следующих случаях:
 - Если он выкладывает жетон во вторую ячейку дома, он может передвинуть маркер любого навыка по своему выбору на 1 деление вверх.
 - Когда Котик в первый раз выкладывает жетон на 3 ячейку дома, он получает медаль (медаль, лежащая рядом с третьей ячейкой дома, перемещается на шкалу роста на планшете Котика, эта шкала заполняется слева направо).
- Все друзья на ячейках дома доступны для других Котиков: таких друзей можно «украсть» или они могут «пропасть». В этом случае полученные ранее награды остаются у получившего и Котика, и он сможет получить награду в виде повышения навыка еще раз, если вторая клетка дома будет заполнена еще раз (однако награду в виде медали получить еще раз нельзя).

ПРИМЕР: УСПЕШНОЕ ДЕЙСТВИЕ «ПОДРУЖИТЕСЬ»



1 – Успешная проверка на дружбу
Значение кубика (3) + Значение навыка дружбы (2) = 5
5 больше, чем 3 (цель)
 $3 + 2 \geq 3$



2 – Награда
Котик добавляет друга себе домой.

СРАЖЕНИЕ

- При сражении с животным:
 - Если проверка навыка сражения была успешной, как в примере «Сражение» ниже, добавьте лапку вашего противника на свою шкалу побед (эта шкала заполняется снизу вверх) и получите соответствующую награду, если она предусмотрена.
 - Если проверка навыка сражения была неудачной, передвиньте маркер навыка сражения на 1 деление вверх (или на 2 деления в случае полного провала), а затем разыграйте эффект, указанный в нижней части лапки (обычно, вы убегаете).
- При сражении с Котиком другого игрока:
 - Поместите жетон поверженного врага на клетку, где произошло сражение.
 - Игроки одновременно проводят проверку навыка сражения, затем сравнивают результаты для определения победителя. В случае ничьей проверку проводят еще раз.
 - Проигравший участник сражения передвигает маркер навыка сражения на 1 деление вверх (или на 2 деления в случае полного провала), а затем разыгрывает эффект, указанный в нижней части жетона поверженного врага (обычно, он убегает).
 - Победитель добавляет жетон поверженного врага на свою шкалу побед (эта шкала заполняется снизу вверх), получая соответствующую награду, если она предусмотрена.

ПРИМЕР: СРАЖЕНИЕ С ДРУГИМ ИГРОКОМ

1 – Поместите жетон поверженного врага

2 – Одновременно проведите проверку навыка $2 + 1 < 3 + 1$

3 – Последствия
Оранжевый Котик убегает на 4 клетки в сторону своего дома, по пути, который выбирает следующий по очередности хода игрок, затем Котик учится на своих ошибках (его маркер навыка сражения передвигается на 1 деление вверх или на 2 деления в случае полного провала).

4 – Награда
Синий Котик одержал победу. Он добавляет жетон поверженного врага на свою шкалу побед (эта шкала заполняется снизу вверх), а Котик получает медаль и выкладывает ее на свою шкалу роста.

ОХОТА

- Если проверка навыка охоты была успешной:
 - Лапка отправляется на шкалу побед (эта шкала заполняется снизу вверх).
- Если проверка навыка охоты была неудачной, передвиньте маркер навыка охоты на 1 деление вверх (или на 2 деления в случае полного провала), а затем разыграйте эффект, указанный в нижней части лапки (обычно, ваша добыча убегает).



Если шкала побед уже заполнена, начните снова с самой нижней ячейки.

- Котик получает награду в следующих случаях:
 - Когда он первый раз выкладывает жетон на четвертую ячейку, то получает медаль (медаль рядом с четвертой ячейкой шкалы побед перемещается на шкалу роста на планшете Котика, которая заполняется слева направо).
 - Если он заполняет вторую или пятую ячейку (выкладывает на эти ячейки лапки), он может передвинуть любой маркер навыка по своему выбору на 1 деление вверх.

ПРИМЕР: ПОЛУЧЕНИЕ МЕДАЛИ ЗА ОХОТУ

Когда вы заполняете четвертую ячейку шкалы побед, вы получаете соответствующую медаль.



ПРИМЕР: УСПЕШНАЯ И НЕУДАЧНАЯ ПРОВЕРКА НАВЫКА ОХОТЫ



1 – Котик решает поохотиться на жука, находящегося на этой клетке.



1 – Успешная проверка навыка
Значение кубика (3) + Значение навыка охоты (1) = 4 (2) = 5
4 равно 4 (цель)
 $3 + 1 \geq 4$



3 – Награда
Котику удается поймать добычу. Лапка добавляется на шкалу побед (эта шкала заполняется снизу вверх).



2 – Неудачная проверка навыка
Значение кубика (2) + Значение навыка охоты (1) = 3
3 меньше 4 (цель)
 $2 + 1 < 4$



3 – Последствия
Жук убегает на одну клетку в направлении, выбранном следующим по очередности хода игроком, а Котик учится на своих ошибках (маркер навыка охоты передвигается на 1 деление вверх или на 2 деления в случае полного провала).

3 ЗАДАНИЯ

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

• Каждая карта задания представляет собой цель, выполнив которую вы получите медаль:



Это задание выполнено в том случае, если во время своего хода вы **переходите дорогу**.



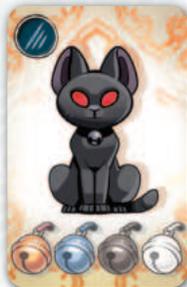
Это задание выполнено в том случае, если вы успешно **залезаете на дерево** (любое).



Это задание выполнено в том случае, если вы успешно **поохотитесь на жука** (любого).



Это задание выполнено в том случае, если вы **становитесь другом бабочки** (любой).



Это задание выполнено в том случае, если вы **побеждаете Котика** другого игрока во время сражения (любого – не забудьте добавить жетон **поверженного врага** на вашу шкалу побед). Задание может быть выполнено даже в том случае, если не вы начинаете сражение.

✓ ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

- В конце своего хода каждый игрок проверяет, не выполнил ли он одно или более заданий.
- Если выполнил, то он перемещает медали с каждой выполненной карты задания на шкалу роста на планшете своего Котика, **заполняя ее слева направо**.

i Выполнение того же задания во второй раз не принесет вам медали. Задания можно выполнять в любом порядке, не обязательно делать это в том порядке, в котором они выложены на планшете сценария.

ПРИМЕР: ПОЛУЧЕНИЕ МЕДАЛЕЙ И ИХ РАЗМЕЩЕНИЕ НА ШКАЛЕ РОСТА



Пример 1: Задание «Залезьте на дерево» было выполнено впервые. Возьмите медаль своего цвета с карты задания и поместите её на свою шкалу роста.

Первая полученная медаль
Количество начальных навыков (указывается здесь на стороне планшета для опытных игроков)

Пример 2: Позже во время игры выполнено задание «Победить Котика другого игрока». Возьмите медаль своего цвета с карты задания и положите её на свою шкалу роста (см. пример «Сражение с другим игроком» на стр. 8).

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ МЕДАЛЕЙ

- Помимо заданий есть 2 других способа получения медалей:
 - **заполнение шкалы побед;**
 - **приглашение друзей к себе домой.**
- Как и в случае с заданиями, возьмите соответствующую медаль и положите ее на вашу шкалу роста.



Шкала роста (ячейки для полученных медалей)



Медаль на шкале побед (вы получаете эту медаль, выложив 4 лапку на шкалу).



Медаль с ячейки дома (вы получите эту медаль, разместив трех друзей).

РОСТ КОТИКА

- Как только один из игроков выложит медаль на одну из 2 ячеек «Роста», **все Котики вырастут**. Рост происходит в конце хода (после проверки выполнения заданий) так, как описано ниже:
 - Маркер выносливости всех игроков передвигается на 1 деление вправо;
 - Каждый игрок передвигает 1 маркер любого навыка на 1 деление вверх столько раз, сколько указано на соответствующей ячейке роста.
- **Можно передвинуть один и тот же маркер несколько раз.**
- Если позднее во время игры другие игроки доберутся до той же ячейки роста, ничего не происходит. Таким образом, у всех Котиков рост будет происходить одновременно два раза за игру.

ПРИМЕР: ШКАЛА РОСТА



ПРИМЕР: ШКАЛА ВЫНОСЛИВОСТИ



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда любой игрок выкладывает пятую медаль (на ячейку «Победа»), завершается текущий игровой раунд (до игрока, сидящего справа от первого игрока), и на этом игра закончена. Котик с самым большим количеством медалей побеждает в игре. Для записи победы поставьте галочку в ячейке рядом со своим именем в **Зале славы** на последней странице правил. Если это первая победа этого игрока, не забудьте вписать в таблицу его имя до внесения отметок!

i В игре есть возможность получить более 5 медалей. При ничьей побеждает претендент с наибольшим навыком дружбы (и навыком сражения, если все еще сохраняется ничья!).

ПРИМЕР: КОНЕЦ ИГРЫ



На этом примере синий игрок – последний игрок в этом раунде первым в игре выложил 5 медалей на шкалу роста. Таким образом, он побеждает в игре!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

После нескольких партий попробуйте один из следующих вариантов:

ОПЫТНЫЕ КОТИКИ

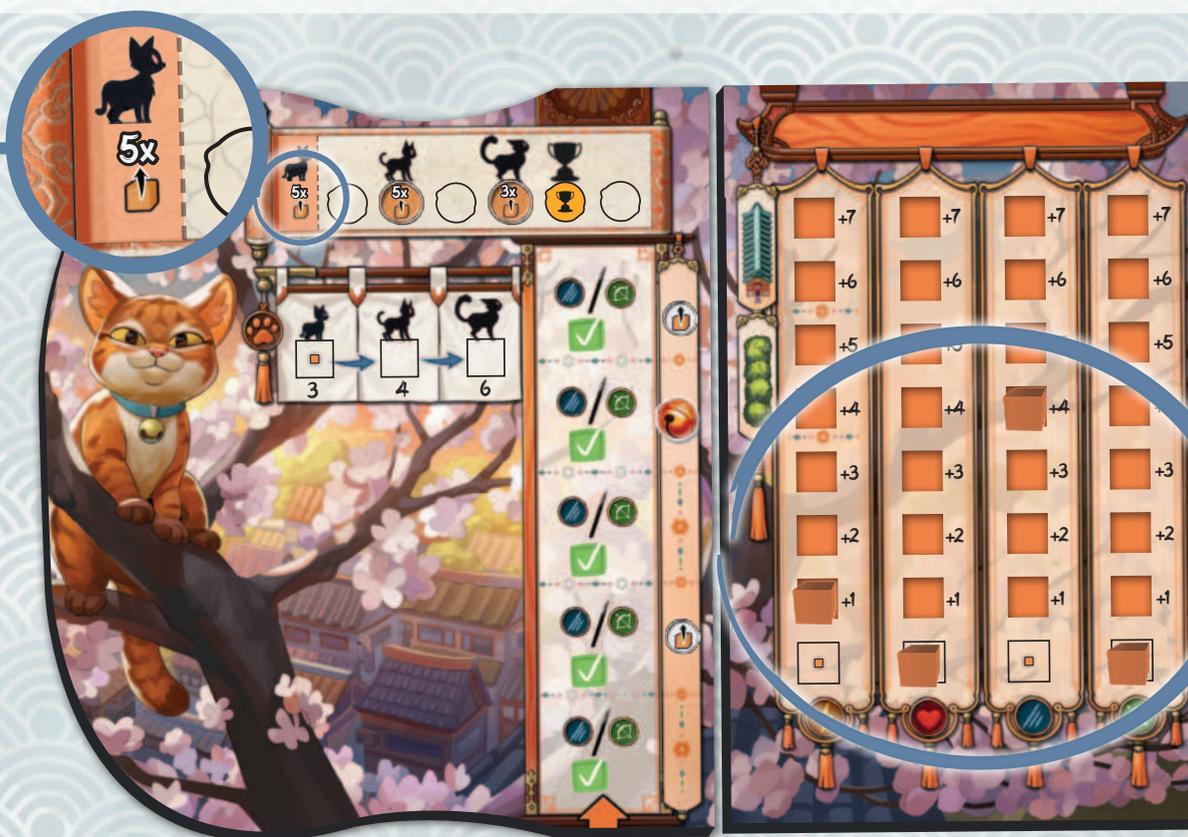
Вместо того, чтобы использовать сторону планшета навыков для новичков, используйте сторону для опытных игроков:

• Каждый игрок передвигает 1 из своих маркеров навыка на 1 деление вверх столько раз, сколько указано в крайней левой ячейке его шкалы роста (на планшете Котика).

• Можно передвинуть один и тот же маркер несколько раз.

i Значение выносливости нельзя увеличить подобным образом.

Улучшение навыков
Начальные значения



АССИМЕТРИЧНЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ

Используйте ассиметричную обратную сторону планшета Центрального района. Самый младший игрок выбирает, каким образом планшет будет ориентирован.





ЗАЛ СЛАВЫ

Используйте эту таблицу для записи ваших побед, выставляя соответствующие отметки в ячейках рядом с вашим именем. Самый младший игрок выбирает, каким образом планшет будет ориентирован.

ИМЯ	ПОБЕДА 🏆
	<input type="checkbox"/>

ИМЯ	ПОБЕДА 🏆
	<input type="checkbox"/>



СООБЩЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ

Я посвящаю эту игру моей жене Мириам. Огромное спасибо Эрве и Грегори за их бесценную поддержку этого проекта. Спасибо также Фабьену, Лорану, Марку, Сандрин, Тьерри, Тому, Патрику, Филиппу, Яэль, их детям и всем другим тестерам! Обнимаю Нубу, кошку Марка, которая дала имя прототипу.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Дизайнер: Седрик Милле

Иллюстрации: Джереми Флери

Редактор: Арно Шарпантье

Художественный директор: Максим Эрсо

Предварительная подготовка: Артур Жак,
Лаура Аррескуренага

Редактура: Седрик Бассо

Производство: Publishing Technology & Solutions

Графический дизайн: Максим Эрсо, Артур Жак

Перевод на английский: Валентин Ле Лей

Редактура английской версии: Билли Чендлер,
Джулия Фиппс

Русскоязычное издание. Руководитель проекта: Олег Раптовский. Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич. 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
@StudioMatagot
www.matagot.com

ФАБРИКА
ИГР