

КОТОВАСИЯ

ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРУ:

Перемешайте **зеленую** колоду котов и поместите в центре стола. Откройте две верхних карты и положите во «Двор».

Разложите пять **голубых** карт лицом вверх на «Свалке».

Перемешайте **желтую** колоду лакомств и раздайте игрокам в руки по 3 карты.

Методом жеребьевки определите, кто будет ходить первым. Далее право хода передается по часовой стрелке.



ХОД ИГРОКА

Игрок в свой ход может использовать любое количество карт из руки. Использованные карты помещаются в сброс рядом с желтой колодой.



Желтые карты можно использовать тремя способами:

- **приманить со Двора кота, который любит это лакомство;**
- **накормить своего кота и задействовать его способность;**
- **заплатить за эффект карты со Свалки.**

В конце хода доберите карты из желтой колоды до трех.

Если колода закончилась, перемешайте сброс и сложите новую.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

**Соберите у себя 6 котов
и Вы - ПОБЕДИТЕЛЬ!**

ДВОР

Во Дворе всегда должно быть не менее двух котов.

Если их количество стало меньше двух, немедленно дополните Двор из зеленой колоды.

Если колода котов закончилась, перемешайте сброс и сложите новую.

КАК ПРИМАНИТЬ КОТА

Используя карту лакомства, заберите со Двора кота, который любит это лакомство, и положите перед собой.

Все Ваши коты должны быть хорошо видны другим игрокам.

Вы не можете удержать котов, которые любят одинаковое лакомство. Если возникла такая ситуация, оба кота отправляются в сброс зеленой колоды.

КАК РАБОТАЮТ ВАШИ КОТЫ

Ваши коты обладают различными способностями, указанными внизу карты. Чтобы задействовать способность кота, накормите его, используя требуемые лакомства.



- символ, обозначающий любое лакомство

Вы можете задействовать способность кота несколько раз в ход, пока хватит лакомств.

КАК РАЗЫГРАТЬ КАРТУ СО СВАЛКИ

Каждая карта Свалки имеет свою цену, выраженную в золотых монетках.



Чтобы разыграть **открытую** карту Свалки, заплатите ее цену, используя одну или несколько желтых карт.

Помните, что сдачи Свалка не выдает :{

После этого **немедленно** выполните действия, указанные на карте Свалки и переверните ее лицом вниз.

Как только **все пять карт** Свалки будут разыграны (перевернуты лицом вниз), снова разложите их лицом вверх.



КАРТЫ СВАЛКИ



Ботинок

Прогоните одного кота соперника во Двор.

Хлопушка

Уберите всех котов со Двора в сброс; затем выложите во Двор двух новых котов из колоды.

Холодильник

Заплатив за Холодильник, Вы получаете любое лакомство по своему выбору, которое должны немедленно использовать:

- либо приманить кота со Двора;
- либо накормить своего кота, чтобы задействовать его способность.

Переполох

Выберите у каждого соперника по одному коту и положите их в сброс. Затем каждый соперник, по часовой стрелке, берет себе одного кота с верха зеленой колоды.

Механическая мышь

Варианты применения:

- 1) Уведите кота у соперника и возьмите себе.
- 2) Уведите кота у соперника и отдайте другому игроку.

Если в результате эффекта Механической мыши или Переполоха у любого игрока оказались коты, любящие одно лакомство, они отправляются в сброс.

Авторы: Владимир Старшов и Вячеслав Именин

Художник: Вячеслав Именин

Особая благодарность:

Фёдору Мячину

Александру Балтутину

Оксане Старшовой

Галине Имениной

Сергею Яковлеву

Дарье Яковлевой

Василию Швецову

© ООО «Правильные игры», 2016

СПОСОБНОСТИ КОТОВ



«Уводит кота»

- смотри «Механическая мышь».

«Использует одну карту со Свалки»

- то есть разыгрывает открытую карту Свалки без оплаты монетками.

«Обменивает любого Вашего кота на чужого»

Чужой кот - тот, что принадлежит сопернику. Коты во Дворе считаются ничейными.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

- 1) Используйте Хлопушку, если во Дворе нет подходящих для Вас котов.
- 2) Используйте Хлопушку, если во Дворе есть кот, необходимый сопернику для победы.
- 3) Задействуйте способности Ваших котов - обычно они дешевле, чем аналогичные карты Свалки.
- 4) Прогоняйте Ботинком такого кота, которого потом сможете приманить лакомством.
- 5) Используйте способность «Обмен», чтобы у соперника оказались коты, любящие одно лакомство.
- 6) Если соперник приближается к победе, стоит увести или хотя бы прогнать у него кота.

**Правила для котов
также распространяются на кошечек**

