

# «КОШЕНЯТА І ЗВІРЯТА»

## ПРАВИЛА СІМЕЙНОЇ ГРИ

Доповнення «Кошенята і звірят» містить 3 нові модулі, а також додаткові карти для сімейної гри.

Модулі «Кошенята» і «Звірят» можна використовувати в сімейній грі. Для простішої сімейної грі можете використовувати лише один з модулів, а для складнішої – обидва.

Модуль «Події» не можна використовувати в сімейній грі.

### ПРИГОТУВАННЯ МОДУЛЯ «КОШЕНЯТА»

#### ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Кошенята» вимагає виконати 2 додаткові кроки:

- 1 **Планшет кошенят.** Покладіть планшет кошенят нижче острова (зеленим боком догори).
- 2 **Мішечок для кошенят.** Покладіть мішечок з кошенятами біля острова.



### ПЕРЕБІГ ГРИ З МОДУЛЕМ «КОШЕНЯТА»

Використовуючи цей модуль, ви граєте за звичайними правилами, проте щодня ви матимете на 2 коті менше.

- 1 Витягаючи котів з мішечка дослідження, візьміть на 2 коті менше, ніж зазвичай.

Для 2 гравців візьміть 6 котів замість 8.

Для 3 гравців – 10 котів замість 12.

Для 4 гравців – 14 котів замість 16.

Для 5 гравців – 18 котів замість 20

Для 6 гравців – 22 котів замість 24.

Крім котів, щодня витягайте 4 випадкові плитки кошенят з їхнього мішечка. Перших 2 кошенят покладіть на ліву частину планшета кошенят, а наступних 2 кошенят – на праву.

### ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Коли ви вперше гратимете з цими модулями, вам доведеться виконати такі 4 кроки:

- 1 **Приготування кошенят.** Покладіть 20 плиток кошенят у зелений мішечок.
- 2 **Приготування звірят.** Покладіть 18 плиток звірят у червоний мішечок.
- 3 **Тіснява.** Знайдіть карту № 157 «Тіснява» серед базових карт для сімейної грі. Номер карти вказано в правому нижньому куті карти. Можете викинути цю карту. Вона більше не потрібна навіть для грі без доповнення. Замініть її новою картою «Тіснява» з номером 157б з цього доповнення.
- 4 **Карти сімейної грі.** Додайте 7 нових карт сімейної грі разом з новою картою «Тіснява» (№ 157б) до 17 карт сімейної грі базової грі.

Якщо вам важко визначити компонент, скористайтеся с. 2 правил доповнення «Кошенята і звірят».

- 2 Вибираючи кота, можете натомість узяти пару кошенят з планшета кошенят. Якщо ви вирішите врятувати кошенят, то повинні забрати обох кошенят з лівої чи правої частини їхнього планшета.

- 3 День завершується, коли вичерпуються плитки котів і кошенят або всі гравці спасують.

### ПІДРАХУНОК ОЧОК І РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

Кошенята – це ті самі коти, просто вони трохи менші! Їх розміщують на кораблі за тими самими правилами, що і котів.

Підрахунок очок відбувається так само, як у базовій грі, просто трактуйте кошенят як котів.

# ПРИГОТУВАННЯ МОДУЛЯ «ЗВІРЯТА»

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Звірята» вимагає виконати і зміну в загальних приготуваннях та і зміну в приготуваннях гравця.

## ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

- 1 **Фігури звірят.** Розмістіть фігури звірят у межах досяжності всіх гравців.



## ПЕРЕБІГ ГРИ З МОДУЛЕМ «ЗВІРЯТА»

Кожен гравець тепер починає зі звірятком на своєму кораблі. Це означає, що свою першу плитку кота на кораблі гравець повинен викласти так, щоб вона дотикалася до цього звірятка.

Звірят не вважають котами й вони не мають кольору. Утім, розміщуючи звірят, ви дотримуєтесь всіх правил розміщення плиток.

## ДРУЖБА ЗВІРЯТ

На кожній плитці звірятка зображені 3 чи 4 символи котів, що позначають котячі родини, з якими це звірятко хоче дружити.

Щоб між звірятком і котячою родиною зав'язалася дружба, клітинка плитки звірятка з зображенням кота повинна дотикатися принаймні до 1 плитки кота того самого кольору (цей кіт повинен бути членом родини).

Шайно котяча родина прилягатиме до відповідного символу на плитці звірятка, вони стають друзями. Візьміть будь-яку і фігуру звірятка й покладіть її так, щоб вона лежала на плитці цього звірятка й плитці прилеглої котячої родини.

Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору.

## ФІГУРКИ ЗВІРЯТ

У грі є 5 різних фігурок звірят, і ви можете використати будь-яку з них для позначення друзів звірят. Фігуру не обов'язково повинна збігатися кольором зі звірятком чи котом.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ви набираєте 5 очок за кожну дружбу, що зав'язалася у ваших звірят. Просто порахуйте кількість фігурок звірят і помножте їх на 5.

## ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Дотримуючись порядку приготування гравця за правилами базової сімейної гри, виконайте цей крок після кроку В і перед кроком С, коли гравцям роздають карти сімейної гри.

- 1 **Плитки звірят.** Кожен гравець повинен узяти 2 випадкові плитки звірят з мішечка. З цих двох звірят кожен гравець повинен розмістити одне звірятко на своєму кораблі, дотримуючись правил розміщення плиток. Друге звірятко треба повернути в коробку.

## ПРИКЛАД

- 1 Родина оранжевих котів дотикається принаймні до 1 сторони символу оранжевого кота на плитці звірятка. Щоб позначити цю дружбу, гравець виставляє фігуру звірятка, що дає 5 очок.
- 2 Червоний кіт дотикається до символу червоного кота, але плитка кота не належить до родини, тому дружба не зав'язалася і гравець не набирає за це очок.
- 3 Родина синіх котів дотикається до плитки звірятка, але не дотикається принаймні до 1 сторони клітинки з символом синього кота, тому дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.
- 4 Родина оранжевих котів дотикається до символу оранжевого кота на плитці звірятка, але це звірятко вже дружить з родиною оранжевих котів 1. Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору котів. А це означає, що дружба не зав'язалася і гравець не набирає за це очок.

