

«ОСТРІВ КОТІВ» – ПРАВИЛА СІМЕЙНОЇ ГРИ

Міські легенди завжди розповідали про дивовижний острів, що став домівкою для раси древніх, мудрих, несамопитих і грайливих котів. Нещодавно розвідники зі Штормового краю з'ясували, що такий острів насправді існує! Однак йому загрожує навала військ Веша Темнорукого, що ні перед чим не спиниться, аби знищити острів і решту світу. Деревя будувать спалені, а стародавні скелі зруйновані... а втім ще є можливість врятувати расу цих шляхетних створінь!

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Перед початком гри покладіть у мішечок дослідження такі плитки котів і скарбів:

• усі сині, зелені, оранжеві, червоні й пурпурові плитки котів;

• усі плитки рідкісних скарбів.

Не кладіть у мішечок плитки ошаків і звичайних скарбів.

ПРИГОТУВАННЯ (якщо вам важко розпізнавати компоненти гри, подивіться на сторінку з правил базової гри).

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Покладіть планшет **острова** на центр гральної зони (🐾 боком догори).
- 2 Поставте фігурку **корабля Веша** на поділку «5» треку днів.
- 3 Викладіть плитки **звичайних скарбів** під островом. Кількість цих плиток у грі обмежена. Якщо вони закінчуються, ви не можете брати звичайні скарби. Візьміть по 5 плиток кожної форми для гри вдвох, 8 – для гри втрох, 11 – для гри вчотирьох.
- 4 Покладіть **мішечок дослідження** поруч острова.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

- A** Кожен гравець отримує 1 планшет **корабля** (🐾 боком догори);
- B** Як завгодно визначте, хто почне гру. Потім, починаючи з цього гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець:
 - вибирає колір, узявши відповідну фігурку кота із запасу;
 - ставить свою фігурку на острів у порядку черговості ходів.
- C** Дайте кожному гравцеві будь-які **3 карти сімейної гри**. Кожен гравець вибирає собі 2 карти з трьох і кладе їх долілиць перед собою. Невибрані карти поверніть у коробку. Нікому не показуйте свої карти!



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 5 днів (раундів). Упродовж кожного дня ви повинні виконати такі кроки:

1. Перший гравець навмання витягає з мішечка дослідження 4 плитки котів за кожного гравця й викладає їх навколо острова.

Якщо ви витягли рідкісний скарб, покладіть його поруч звичайних скарбів і далі витягайте плитки. Рідкісні скарби не зараховують до потрібної кількості плиток у зонах.

2. За порядком черговості ходів кожен гравець бере будь-яку 1 плитку з тих, що навколо острова, і негайно викладає її на свій корабель, дотримуючись правил викладання плиток. Так триває, поки плитки котів не вичерпаються.

Гравець може спасувати й не брати плитку у свій хід.

3. Коли плитки котів вичерпаються або всі гравці спасують, поверніть у коробку всі плитки, що лишилися в зонах.

Перемістіть корабель Веша на одну поділку вперед на треку дня. Потім перший гравець переміщає свою фігурку кота вниз острова. Отже, наступного дня перший гравець буде останнім!

Якщо корабель Веша перемістився на поділку із символом руки, то це означає, що Темнорукий прибув, і вам настав час відпливати. Переходьте до підрахунку очок.

В іншому разі, починається новий день! Повертайтеся до кроку 1.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри всі підраховують кількість набраних очок. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

ЩУРИ

Ви втрачаєте по 1 очку за кожного видимого щура на вашому кораблі.

КАЮТИ

Ви втрачаєте по 5 очок за кожну незаповнену каюту.

Заповнена каюта не має ненакритих плиткою клітинок.

КОТЯЧІ РОДИНИ

Ви набираєте очки за кожну свою котячу родину:

- кожна родина з 3 котів дає 8 очок;
- кожна родина з 4 котів дає 11 очок;
- кожна родина з 5 котів дає 15 очок;
- кожна родина з 6 котів дає 20 очок.

Якщо в родині є більше як 6 котів, ви набираєте ще по 5 очок за кожного додаткового кота в цій родині.

ЗАВДАННЯ

Відкрийте ваші 2 сімейні карти, вибрані на початку гри. За кожне виконане завдання ви набираєте відповідну кількість очок і додаєте їх до свого рахунку.

НІЧИЯ

У разі нічиєї, перемагає гравець, що заповнив найбільше кают. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу.

КАЮТИ

Кожна клітинка вашого корабля – це частина каюти. Каюти відокремлені одна від одної стінами.

Коли ви почнете розмішувати плитку на своєму кораблі, то можете не одразу згадати, де яка каюта розміщується. Щоб було легше, дивіться на символи в кутах кают.

Немає потреби запам'ятовувати ці символи, а втім ми їх вказали нижче.



- 1 🦜 - папуга.
- 2 🌙 - місяць.
- 3 🍏 - яблуко.
- 4 🌙 - місяць.
- 5 Ця каюта не має символу.
- 6 🌾 - зерно.
- 7 🦜 - папуга.

РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

Щоразу, коли ви врятуєте кота чи знайдете скарб, то отримаєте відповідну плитку, яку мусите розмістити на своєму кораблі. Однак ви не зможете отримати плитку, якщо вам не вдається примостити її на кораблі або він уже заповнений.

- ❁ Плитку можна обертати й перевертати як завгодно.
- ❁ Плитки не можна накладати одна на одну.
- ❁ Плитка мусить повністю вміщуватися в межах вашого корабля.
- ❁ Плитки завжди треба вирівнювати по клітинках корабля. Частини клітинок не мають виднітися з-під плиток.

ПЕРША ПЛИТКА

Свою першу плитку ви можете викласти на будь-яке місце на вашому кораблі.

РЕШТА ПЛИТОК

Виклавши першу плитку, кожен наступну ви мусите розмішувати так, щоб вона прилягала до будь-якої іншої плитку на кораблі (тоді вони дотикаються).

Плитки не прилягають по діагоналі.

МАПИ СКАРБІВ

На вашому кораблі є п'ять кольорових символів мап скарбів, які можна використовувати для отримання звичайних скарбів.



Якщо ви кладете плитку кота на символ мапи скарбів і їхні кольори збігаються (наприклад, кладете зеленого кота на зелену мапу скарбів), то можете одразу взяти будь-який із чотирьох звичайних скарбів і викласти його на свій корабель.

Ви можете викладати й інші плитку на мапу скарбів, але тоді ви не отримуєте додаткового скарбу.

КОТЯЧІ РОДИНИ

Котяча родина складається з 3 або більше плиток котів одного кольору, що прилягають одна до одної.

- 1 Три оранжеві коти утворюють родину з трьох.
- 2 Чотири сині коти утворюють родину з чотирьох.
- 3 Два червоні коти не утворюють родину, бо для цього потрібні три коти.
- 4 Ці дві пари плиток червоних котів не утворюють родину, бо прилягають по діагоналі.
- 5 Три оранжеві коти утворюють родину з трьох.

