



ПРАВИЛА

ОСТРОВ КОШЕК

Всю свою жизнь вы слышали истории об удивительном острове, где обитает древняя раса — мудрые, свирепые и игривые кошки. И вот однажды корабли-разведчики Шквалграда вернулись с двумя вестями: хорошей и плохой. Хорошая — этот остров существует! Плохая — к нему направляется флот коварного Вэша, что называет себя Темная Длань. Он хочет предать этот мир огню, и первым на его пути стоит Остров кошек. Но у вас еще есть шанс спасти эти благородные создания!



ХОД ИГРЫ

Вы — участники экспедиции на сказочный остров, и ваша задача — спасти как можно больше кошек, пока не прибыл флот Вэша. Вы будете исследовать остров в поисках кошек и сокровищ, а затем пытаться уместить все это на своем корабле, чтобы доставить до Шквалграда в целости и сохранности.

В процессе исследования острова вам предстоит спасти кошек, собирать сокровища, а также находить свитки с уроками. Кошки и сокровища представлены жетонами разной формы, которые вам нужно выкладывать на корабль, а уроки дают вам представление о том, как делать это наилучшим способом. Старайтесь размещать кошек из одного семейства рядом друг с другом и следите, чтобы у вас всегда было место для следующего жетона. Но будьте осторожны! Если вернетесь в Шквалград с полупустым кораблем, вы многое потеряете!

КАК ПОБЕДИТЬ

В конце игры вы получите победные очки за:

- Каждое кошачье семейство на вашем корабле.
Семейство образуют 3 или более соприкасающиеся кошки одного цвета.
- Редкие сокровища на вашем корабле.
- Увоенные вами уроки.

После этого вы теряете победные очки за:

- Каждую крысу, не закрытую жетоном кошки или сокровища.
- Каждую не до конца заполненную каюту.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает.



СОСТАВ ИГРЫ



30 фигурок кошек

по 6 каждого из цветов



85 жетонов кошек

по 17 каждого из цветов



1 РЫБА

5 РЫБ

42 жетона рыб

*20 жетонов с номиналом 1
22 жетона с номиналом 5*



44 жетона обычных сокровищ

по 11 каждой из форм



1 фигурка корабля Вэша



25 жетонов редких сокровищ



6 жетонов ошаксов



10 жетонов надежных корзин



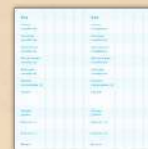
4 планшета кораблей



1 планшет острова



1 мешочек исследования



1 блокнот для подсчета очков



150 карт исследования



18 карт для семейного режима игры



5 карт цветов для одиночной игры



23 карты сестры для одиночной игры



10 карт уроков для одиночной игры








9 карт сложных уроков для одиночной игры



4 памятки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ






ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Остров.** Разместите планшет острова в середине стола (стороной с символом  вверх); области справа и слева от острова называются полями.
- 2 Корабль Вэша.** Положите фигурку корабля на ячейку отсчета дней с цифрой «5».
- 3 Обычные сокровища.** Выложите нужное количество жетонов обычных сокровищ под планшетом острова:
 -  одиночная игра — по 5 жетонов каждой формы;
 -  2 игрока — по 5 жетонов каждой формы;
 -  3 игрока — по 8 жетонов каждой формы;
 -  4 игрока — по 11 жетонов каждой формы.

Эти компоненты ограничены: если жетоны той или иной формы закончились, вы больше не можете брать обычные сокровища этой формы.

- 4 Ошаксы.** Выложите 6 жетонов ошаксов под жетонами сокровищ.
- 5 Общий запас.** Создайте общий запас, сложив в одном месте все фигурки кошек и жетоны рыб.
- 6 Карты исследования.** Перемешайте карты исследования и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.
- 7 Надежные корзины.** Сложите жетоны надежных корзин под колодой исследования.
- 8 Мешочек исследования.** Положите мешочек исследования в пределах досягаемости всех игроков.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- A** Каждый игрок берет:
-  1 случайный планшет корабля (стороной с символом  вверх),
 -  1 надежную корзину (цветной стороной вверх).
- B** Случайным образом определите первого игрока. Затем, начиная с него, пусть каждый игрок:
-  выберет цвет и возьмет фигурку кошки этого цвета из общего запаса.
 -  разместит выбранную фигурку на планшет острова в соответствии с порядком хода.



5



ЛЕВОЕ ПОЛЕ



A



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Итак, вы открыли коробку, достали и разложили все по инструкции.

Осталось только положить в мешочек исследования следующие компоненты:

- ✿ все синие, зеленые, оранжевые, красные и фиолетовые жетоны кошек;
- ✿ все жетоны редких сокровищ.

Будьте внимательны, не положите в мешочек жетоны обычных сокровищ и ошаксов.



A



КОРАБЛИ




У каждого игрока есть свой планшет корабля, на котором находятся 7 кают, 19 крыс и 5 карт сокровищ разных цветов. Именно на этом планшете вы и будете размещать жетоны кошек и сокровищ.

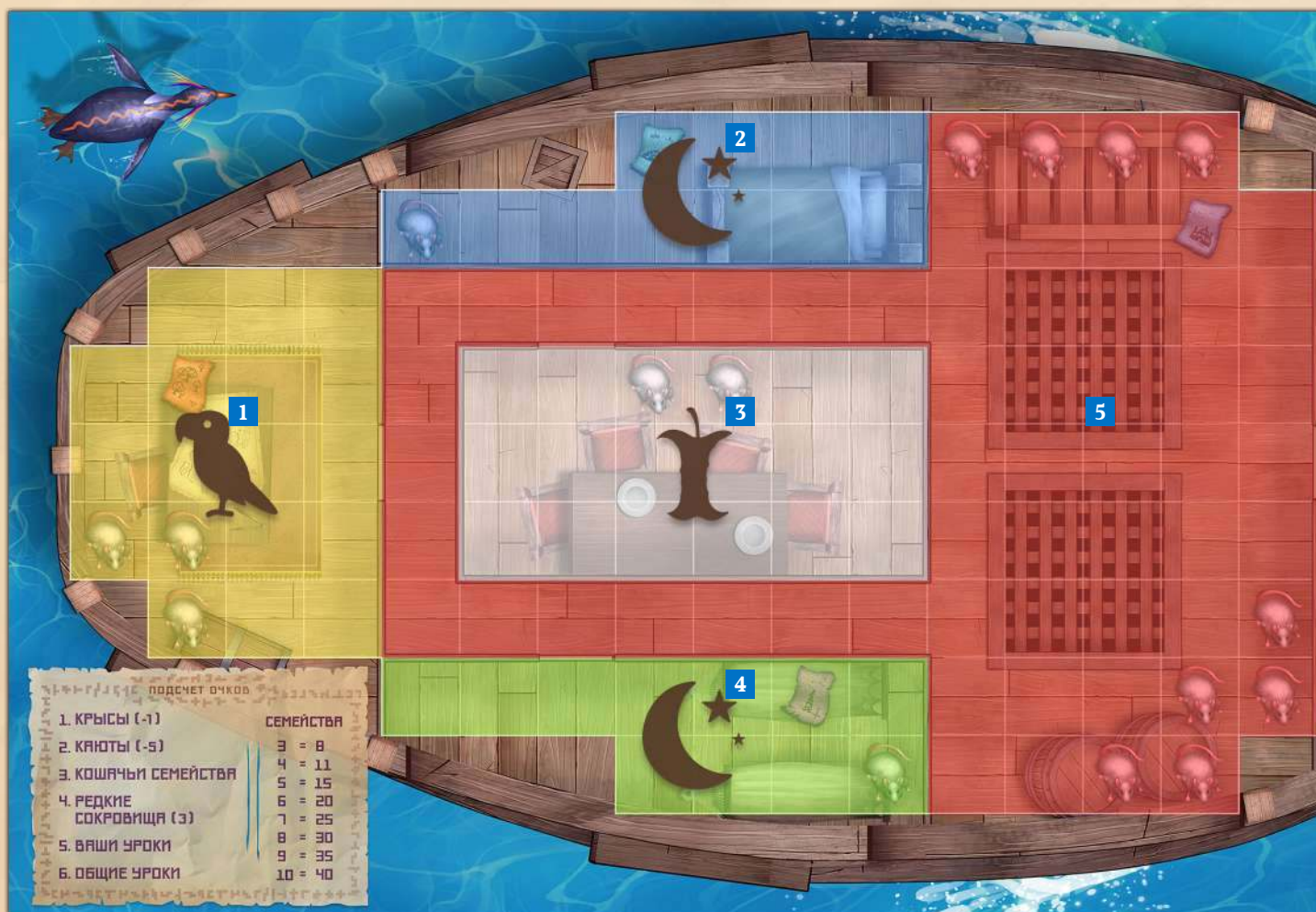


КАЮТЫ

Каждая клетка вашего корабля — часть той или иной каюты. Каюты разделены стенами.

Увлечшись размещением кошек, вы можете забыть, где какая каюта находится. На этот случай в углу каждой каюты есть символ. Запоминать символы и названия необязательно: достаточно при необходимости посмотреть их здесь.

- 1  - «Попугай»
- 2  - «Луна»
- 3  - «Яблоко»
- 4  - «Луна»
- 5 У этой каюты нет символа.
- 6  - «Пшеница»
- 7  - «Попугай»



КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

РЯДЫ И КОЛОНКИ

Ряды. Ряд — это последовательность клеток, расположенных одна за другой по горизонтали.

Колонки. Колонка — это последовательность клеток, расположенных одна за другой по вертикали.

КРОМКА КОРАБЛЯ

Белая линия, за которую жетоны не могут выступать.

СОПРИКАСАНИЕ

Жетоны соприкасаются краями как минимум в одну клетку шириной. Жетоны НЕ соприкасаются по диагонали ни при каких обстоятельствах.



РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Каждый раз, когда вы спасаете кошку, принимаете ошакса или находите сокровище, вы берете соответствующий жетон. Сразу после этого вы должны разместить жетон на корабле. Если на вашем планшете заполнены все клетки или жетон, который вы хотите взять, не помещается в свободные клетки, то вы не можете взять этот жетон.

Вы можете размещать жетон любой стороной вверх и в любом направлении при условии, что выполняются следующие три правила:

- ✳ жетоны не могут пересекаться;
- ✳ жетоны не могут выходить за кромку корабля;
- ✳ жетон должен лежать ровно, то есть полностью закрывать те клетки, на которые он размещен.

ПЕРВЫЙ ЖЕТОН

Свой первый жетон вы можете разместить в любом месте корабля.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

Каждый следующий жетон можно разместить только так, чтобы он соприкасался хотя бы с одним из ранее размещенных жетонов.

Помните, что жетоны не соприкасаются по диагонали.

КАРТЫ СОКРОВИЩ

На вашем корабле есть 5 карт сокровищ разных цветов, которые могут принести вам обычные сокровища.



Как только вы кладете на карту сокровищ кошку точно такого же цвета, вы можете взять любое из обычных сокровищ и разместить его на вашем корабле.

Вы можете размещать поверх карт любые другие жетоны, но это не принесет вам сокровищ.

ИГРОВОЙ ДЕНЬ

Партия в «Остров кошек» длится 5 игровых дней, или раундов. Каждый день на поля выходят новые кошки, а игроки собирают из сетей рыбу, исследуют остров, усваивают уроки, спасают пушистых аборигенов и находят сокровища. С каждым днем корабли игроков будут понемногу заполняться.

СЮЖЕТ

Наконец-то! Из густого тумана проступают очертания мысов и деревьев: перед вами легендарный Остров кошек. Загадочный, прекрасный, нетронутый — а значит, вы прибыли раньше, чем Вэш, и еще есть надежда спасти кошек. Но угроза неминуема, и у вас гораздо меньше времени, чем хотелось бы.

НАЧАЛО ДНЯ

СЮЖЕТ

Каждый день вы поднимаетесь ни свет ни заря, читаете древние карты и решаете, кто в какую часть острова отправится искать неуловимых зверей...

КОШКИ

Первый игрок не глядя достает из мешочка и выкладывает в каждое поле по 2 жетона кошек за каждого участника игры.

- ❖ 2 игрока — 8 кошек (по 4 в каждое поле)
- ❖ 3 игрока — 12 кошек (по 6 в каждое поле)
- ❖ 4 игрока — 16 кошек (по 8 в каждое поле)

РЕДКИЕ СОКРОВИЩА

Если вместо кошки вы достали редкое сокровище, положите его рядом с обычными и продолжайте доставать кошек, пока на полях не будет нужное их количество.

ПРИМЕР

В партии на троих вам нужно выложить в каждое поле по 6 кошек, всего 12.



Предположим, вы достали из мешочка 4 кошки и 2 редких сокровища. Вам нужно достать еще 8 кошек, поскольку редкие сокровища не учитываются.

ФАЗА 1. РЫБАЛКА



СЮЖЕТ

Итак, вы решили, где искать кошек. Теперь пора закидывать сети и удочки: чтобы выманить этих хитрюг из нор, вам понадобится рыба. Много рыбы!

Каждый игрок берет жетоны рыбы общим номиналом 20.

ФАЗА 2. ИССЛЕДОВАНИЕ

СЮЖЕТ

Ступая как можно осторожнее, вы бродите среди цветущих лугов и замшелых руин. От изобилия видов разбегаются глаза: гроты, древние дороги и путевые знаки, леса и овраги, старые здания и хранилища. Вам то и дело кажется, что в зарослях и камнях мелькают разноцветные хвосты...

Фаза исследования проходит в два этапа:

1. **Набор карт:** вы решаете, какие карты оставить себе, а какие — передать сопернику.
2. **Оплата карт:** вы решаете, какие карты сбросить, а какие — оплатить, чтобы использовать в дальнейшей игре.

НАБОР КАРТ

Первый игрок берет колоду исследования и раздает всем по 7 карт лицевой стороной вниз. На этих картах — то, что вы можете найти на острове.

Посмотрите свои карты, оставьте любые 2 и положите их перед собой лицевой стороной вниз.

Остальные карты передайте сопернику слева или справа в зависимости от того, как близко находится корабль Вэша*.

Повторите этот алгоритм еще два раза: выберите две карты сначала из 5 полученных, потом из 3 полученных.

Наконец, передайте и получите одну последнюю карту. Убедитесь, что перед вами ровно 7 карт.

* Когда корабль на ячейке 1, 3 или 5, передавайте карты в левую сторону.
Когда корабль на ячейке 2 или 4 — в правую.

ОПЛАТА КАРТ

СЮЖЕТ

Вы положили глаз на самые разные вещицы, но вряд ли у вас получится просто подойти и взять их. Кошки не делятся просто так предметами и секретами! Чтобы их отвлечь, вам придется сбросить пару-тройку рыбин...

Возьмите 7 своих карт и выберите, какие из них вы хотите оплатить жетонами рыбы и оставить. Вы можете оставить любое количество карт, если у вас достаточно рыбы, но помните — этот ресурс еще пригодится вам в следующей фазе.

Стоимость карты указана в левом верхнем углу. Такое количество рыбы нужно сбросить.

Выбрав карты, которые вы хотите оставить, посчитайте их общую стоимость и сбросьте нужное количество рыбы.

Остальные карты положите лицевой стороной вниз* в колоду сброса рядом с колодой карт исследования.

** Это особо важный момент: другие игроки не должны видеть, что вы сбросили.*

ПРИМЕР

Федор изучил 7 карт исследования, которые он выбрал, и решил оставить себе 4.



Их общая стоимость — 6 рыбин, и он сбрасывает 1 большой и 1 малый жетон рыбы. Остальные 3 карты он кладет лицевой стороной вниз в колоду сброса.



ФАЗА 3. ЧТЕНИЕ УРОКОВ

СЮЖЕТ

Пока солнце в зените, вы отдыхаете под сенью деревьев, запасаетесь силами и читаете свитки Хранителей — древнего народа, что давным-давно покинул остров. Из них вы узнаете, как правильно обращаться с кошками и ухаживать за ними. Быть может, если вы изучите эти свитки, кошки будут вам более благодарны.

Все карты уроков — синие!

Если вы оставили в руке карты уроков или общих уроков, вы обязаны разыграть их в этой фазе.

КАРТЫ ОБЩИХ УРОКОВ

В порядке хода вы обязаны выложить сразу все свои карты общих уроков лицевой стороной вверх в одном месте, где всем их будет хорошо видно. Каждую из этих карт зачитайте вслух.

Если в общем уроке сказано «выберите цвет», то вы, разыгрывая эту карту, должны выбрать цвет. Для этого возьмите 1 фигурку кошки любого цвета на ваш выбор и положите ее на карту общего урока.



КАРТЫ УРОКОВ

В порядке хода вы обязаны выложить сразу все свои карты уроков лицевой стороной вниз возле своего корабля. Делайте это так, чтобы другие игроки могли видеть, сколько у вас выложено уроков.



ФАЗА 4. СПАСЕНИЕ КОШЕК

СЮЖЕТ


Свитки дали вам множество разных советов, но в одном все они сходятся: чтобы заманить кошек на корабль, вам придется хорошенько их накормить. У вас есть корзины и рыба, только не забудьте надеть перчатки!

Все спасательные карты — зеленые!

В начале фазы спасения игроки в порядке хода выбирают, какие спасательные карты хотят разыграть, и выкладывают их перед своим кораблем лицевой стороной вниз.

Когда все карты выложены, игроки одновременно раскрывают их.


СКОРОСТЬ

Карты с символом  дают вам скорость, равную значению рядом с этим символом. Посчитайте, сколько у вас скорости (базовое значение — 0). Затем сравните ваши значения скорости и расположите фигурки кошек на острове в соответствии с ними. Самый быстрый игрок ставит свою фигурку на самый верх, самый медленный — в самый низ.

Новый порядок хода начинает действовать сразу же и сохраняется до следующей фазы спасения.

Игроки с равной скоростью сохраняют по отношению друг к другу прежний порядок хода.

ПРИМЕР

Светлана складывает значения на своих спасательных картах с символом  и получает скорость, равную 5.



Федор делает то же самое и получает скорость, равную 4.



Света быстрее и поэтому кладет свою фигурку кошки (зеленую) на самую верхнюю ячейку острова. Федор кладет свою (фиолетовую) на вторую ячейку сверху.



СПАСЕНИЕ КОШЕК

Начиная с первого игрока, вы по очереди делаете ходы и спасаете кошек. В свой ход вы можете спасти только 1 кошку, но вы можете делать сколько угодно ходов, пока у вас есть корзины и рыба, а на полях еще есть кошки. Если вы не можете или не хотите спасти кошку, вы пропускаете ход, то есть выбываете из фазы до ее окончания. Фаза заканчивается, когда все игроки пропустили свой ход.

Чтобы спасти кошку, у вас должна быть корзина и достаточное количество рыбы. Кошки на левом поле требуют 3 рыбины, кошки на правом поле требуют 5 рыбин (это указано на планшете острова).

Чтобы взять жетон кошки, сбросьте нужное количество рыбы и используйте корзину.

- ✿ Если вы используете надежную корзину, переверните ее на обратную сторону.
- ✿ Если вы используете корзину другого типа, сбросьте спасательную карту с изображением корзины.

РАЗМЕЩЕНИЕ КОШЕК

Взяв кошку с поля, вы сразу же должны разместить ее на своем корабле, следуя правилам размещения (стр. 7). Только после этого следующий игрок может делать свой ход.

ПУСТЫЕ ПОЛЯ

Когда на полях не останется кошек (или когда все игроки пропустят свой ход), фаза спасения кончается. Если у кого-то остались разыгранные, но неиспользованные спасательные карты, они уходят в сброс.

КОРЗИНЫ

Именно в них вы несете кошек на корабль! В игре есть 3 типа корзин:



НАДЕЖНАЯ КОРЗИНА

Каждую надежную корзину можно использовать только раз в день. После использования переверните соответствующий жетон. Некоторые карты дают вам дополнительные надежные корзины.



ОБЫЧНАЯ КОРЗИНА

Каждую обычную корзину можно использовать только один раз. После использования сбросьте соответствующую карту.



СЛОМАННАЯ КОРЗИНА

Две карты со сломанной корзиной считаются за одну обычную корзину. После использования сбросьте обе карты.

ФАЗА 5. РЕДКИЕ НАХОДКИ

СЮЖЕТ

Последние часы перед сном все веселятся, хвастаются пойманными кошками и, конечно же, щеголяют редкими находками!

Все карты ошаксов — коричневые, все карты сокровищ — желтые!

Начиная с первого игрока, вы по очереди собираете редкие находки. Вы разыгрываете только 1 карту в ход, но можете делать сколько угодно ходов, пока у вас есть карты. Если вы не можете или не хотите разыграть карту, вы пропускаете ход, то есть выбываете из фазы до ее окончания. Фаза заканчивается, когда все игроки пропустили свой ход.

Приняв ошакса или взяв сокровище, вы сразу же должны разместить соответствующий жетон на своем корабле, следуя правилам размещения. Только после этого следующий игрок может делать свой ход.



РАЗМЕЩЕНИЕ ОШАКСОВ

Ошаксы — дружелюбные существа, которые хотят стать частью семейства. Разместив ошакса на корабле, вы сразу должны выбрать, в какое семейство он войдет.

Возьмите фигурку кошки того же цвета, что и выбранное семейство, и положите ее на жетон ошакса. Отныне этот жетон считается и ошаксом, и кошкой из выбранного семейства.

КОНЕЦ ДНЯ

СЮЖЕТ

Когда солнце скрылось за горизонтом, на Остров кошек вновь опускается туман и тишина. Все кошки, которых вам не удалось поймать, разбегаются. Вы оставляете для них несколько плотов и снасти: может, они сами спасутся до того, как прибудет флот Вэша.

В конце каждого дня убирайте всех кошек, оставшихся на полях, в коробку; эти жетоны больше не будут участвовать в игре. Передвиньте корабль Вэша на 1 ячейку вправо.

Если корабль Вэша передвинулся на ячейку с изображением ладони, то его флот подошел совсем близко: пора поднимать паруса. Заодно посчитайте очки.

В противном случае переверните жетоны надежных корзин и начните следующий день!

ПЕРЕНОС КАРТ И РЫБЫ

КАРТЫ

Как вы помните, обязательно разыгрывать только карты уроков. Любые другие карты, за которые вы сбросили рыбу, но не смогли или не захотели разыграть, переносятся на следующий день. Вам не нужно снова тратить на них рыбу. Наконец, у вас в руке может быть любое количество карт.

Примечание. Перенесенные карты не участвуют в последующих наборах карт.

РЫБА

Жетоны рыбы, которые вы не потратили, переносятся на следующий день.

ВНЕЗАПНЫЕ КАРТЫ

Внезапные карты всегда фиолетовые!

Внезапные карты называются так, потому что вы можете разыграть их в любой момент любой фазы дня, даже в ход другого игрока. Чтобы разыграть такую карту, объявите о розыгрыше и полностью выполните ее эффект перед тем, как переходить к следующим действиям.

Если несколько игроков объявили внезапные карты одновременно или друг за другом, они разыгрывают их в порядке хода.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры подсчитайте свои очки. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает.

КРЫСЫ

Вы теряете 1 очко за каждую крысу на вашем корабле, не закрытую каким-либо жетоном.

КАЮТЫ

Вы теряете 5 очков за каждую не до конца заполненную каюту.

Кабюта считается заполненной, если все ее клетки закрыты жетонами.

КОШАЧЬИ СЕМЕЙСТВА

Вы получаете очки за каждое кошачье семейство на вашем корабле.

КОШКИ	ОЧКИ
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Если в семействе больше 7 кошек, каждая кошка после седьмой дает по 5 очков.

РЕДКИЕ СОКРОВИЩА

Вы получаете 3 очка за каждое редкое сокровище на вашем корабле.

Обычные сокровища не дают очков.

УРОКИ

Раскройте ваши карты уроков. Получите очки за каждый усвоенный вами урок.

ОБЩИЕ УРОКИ

Получите очки за каждый усвоенный вами общий урок.

НИЧЬЯ

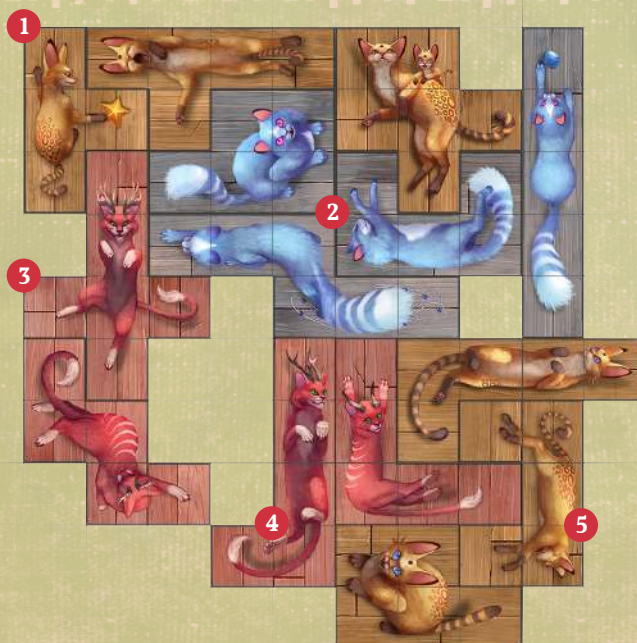
В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством рыбы (этот игрок лучше всех позаботился о том, чтобы кошкам было что кушать в пути).

Если у претендентов равное количество рыбы, все они объявляются победителями.

КОШАЧЬИ СЕМЕЙСТВА

Семейство образуют 3 и более соприкасающихся кошки одного цвета.

- 3 оранжевые кошки образуют семейство размером в 3.
- 4 синие кошки образуют семейство размером в 4.
- 2 красные кошки не образуют семейство.
- Диагонали не соприкасаются, поэтому эти 2 красные кошки не образуют семейство ни сами по себе, ни с другой парой красных кошек.
- 3 оранжевые кошки образуют семейство размером в 3.



ПРИМЕР ПОДСЧЕТА

КРЫСЫ (-2)

На корабле Светы видны 2 крысы, из-за чего она теряет 2 очка.

КАЮТЫ (-20)

На корабле Светы целых 4 не до конца заполненные комнаты, за каждую из которых она теряет по 5 очков.

Эти каюты — столовая , кладовая  и 2 спальни .

КОШАЧЬИ СЕМЕЙСТВА

У Светы получилось собрать 5 кошачьих семейств, за которые она получает 47 очков:

1. Семейство из 3 красных кошек приносит 8 очков.
2. Ошакс получил зеленый цвет, поэтому стал частью семейства из 3 зеленых кошек, которая приносит 8 очков.
3. Два семейства оранжевых кошек по 3 особи в каждой приносит 16 очков. Одного большого семейства не получилось, поскольку диагонали не считаются.
4. Семейство из 5 синих кошек приносит 15 очков.

Остальные кошки — 1 зеленая, 1 красная и 2 фиолетовые — не приносят очков. Для них семейства не нашлось.

РЕДКИЕ СОКРОВИЩА (3)

Света нашла одно редкое сокровище, за которое получает 3 очка.

Также у нее целых 8 обычных сокровищ, но сами по себе очков они не дают.

УРОКИ (13)

У Светы есть 3 карты уроков:

Солнечные ванны. 1 очко за каждые 2 кошки, соприкасающиеся с кромкой корабля.

У Светы таких 13, поэтому она получает 6 очков.

Порядок. 7 очков за каждую колонку из 9 клеток одного цвета.

У Светы есть такая колонка — посмотрите на ее синих кошек в правой части корабля. Она получает 7 очков.

Заповедник моксайтов. 9 очков, если на вашем корабле ровно 5 оранжевых кошек. К сожалению, у Светы 6 оранжевых кошек, так что этот урок она не усвоила: он не приносит ей очки.

ОБЩИЕ УРОКИ (18)

Золотоискатели. Каждый игрок получает по 2 очка за каждое сокровище на своем корабле.

У Светы накопилось 9 сокровищ — 8 обычных и 1 редкое. Она получает 18 очков.

ИТОГ ПОДСЧЕТА

Света набрала 59 очков.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы одни поверили, что Остров кошек существует и что ему угрожает флот Вэш. Вы отправились туда в одиночку... но оказалось, что на борту корабля спряталась ваша сестра. Она хочет присвоить себе ваши заслуги по спасению кошек! Что ж, пора доказать, что вас не так просто обставить.



Это раздел об изменениях правил для одиночной игры, поэтому сначала вам нужно ознакомиться с основным разделом. Обычные правила действуют во всех случаях, кроме обозначенных здесь моментов.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Приготовьте те же самые компоненты, что для обычной игры, но возьмите только один планшет корабля.

Ошаксы. Расположите жетоны ошаксов один за другим по горизонтали.

За каждым ошаксом закрепляется его порядковый номер в этом наборе. Например, третий слева ошакс будет называться «ошакс 3», а последний — «ошакс 6».



ПОДГОТОВКА ДЛЯ СЕСТРЫ

- 1 Карты цветов.** Перемешайте карты цветов для одиночной игры и расположите их в ряд лицевой стороной вниз. Переверните первую карту.
- 2 Карты уроков.** Перемешайте колоду уроков для одиночной игры и выложите 3 карты лицевой стороной вверх. Остальные карты уберите в коробку.
- 3 Сложные карты уроков.** Используйте эти карты, если хотите увеличить уровень сложности одиночной игры.

Перемешайте сложные карты уроков и выложите нужное количество карт рядом с обычными картами уроков. Остальные карты уберите в коробку.

- ☘ Средняя сложность: 1 карта.
- ☘ Высокая сложность: 2 карты.
- ☘ Очень высокая сложность: 3 карты.
- ☘ Экспертная сложность: 4 карты.

- 4 Карты сестры.** Перемешайте карты сестры для одиночной игры и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.



НАЧАЛО ДНЯ

Разместите в каждом поле по 4 кошки (всего 8).

Доставайте жетоны по одному за раз и выкладывайте их по горизонтали — 4 слева от острова, затем 4 справа.

Редкие сокровища выкладывайте по горизонтали под островом. Если вы достали жетон сокровища такой же формы, что и один из предыдущих, положите его на жетон этой же формы.



Размещайте жетоны именно таким образом, поскольку в дальнейшем за ними закрепляется порядковый номер. Например, первая кошка в правом поле — кошка 5.



ФАЗА 1. РЫБАЛКА

Эта фаза проходит так же, как в обычной игре, разве что вашей сестре не нужна рыба.

ФАЗА 2. ИССЛЕДОВАНИЕ

А. НАБОР КАРТ

Набор карт осуществляется по особым правилам.

Возьмите 5 карт из колоды исследования, выберите 3 и положите перед собой. Остальные 2 карты положите в сброс.

Повторите предыдущий шаг с новыми картами из колоды исследования.

Наконец, возьмите 1 карту из колоды исследования и добавьте ее к уже выбранным. У вас должно быть 7 карт.

Б. ОПЛАТА КАРТ

Этот этап фазы исследования проходит по обычным правилам.



ФАЗА 3. ЧТЕНИЕ УРОКОВ

Эта фаза проходит по обычным правилам, разве что можете выкладывать ваши карты уроков в открытую, скрывать их вам не от кого.

ОБЩИЕ УРОКИ

Вы можете разыгрывать общие уроки, но в конце игры вы получите за них только половину очков (с округлением вверх, если необходимо).

Пример. Если вы получили 7 очков за усвоение общего урока, поделите это число на два (3,5) и округлите вверх (4).



САМОЕ БОЛЬШОЕ СЕМЕЙСТВО


Чтобы усвоить урок «Семейное древо», вам нужно собрать семейство из 7 или более кошек.


ФАЗА 4. СПАСЕНИЕ КОШЕК

Для вас эта фаза проходит по обычным правилам. Для сестры есть некоторые изменения.

КОЛОДА СЕСТРЫ


После того, как вы выбрали карты спасения, переверните верхнюю карту сестры. В нижней части карты указано количество корзин , на некоторых также указано значение скорости .

Если количество  больше 1, возьмите и выложите в ряд лицевой стороной вниз столько карт, сколько составляет разница между этим количеством и 1.

Например, если количество  3, то вы берете 2 дополнительные карты, поскольку одну вы уже взяли.

СКОРОСТЬ



Расположите фигурки кошек в порядке хода по обычным правилам.

Значение  сестры указано на открытой карте сестры.

Далее вы по очереди спасаете кошек по обычным правилам.

В первый ход сестры разыграйте открытую карту сестры.

В каждый последующий ход открывайте следующую карту сестры и выполняйте ее эффект.

Игнорируйте значения  и  на этих картах.


Когда карты сестры в ряду кончатся, фаза спасения для сестры завершается.

Если вы пропустили ход, а в ряду остались еще карты, сестра доигрывает оставшиеся ходы.


ПРИМЕР

Вы раскрыли первую карту сестры.



Значение  на раскрытой карте — 4, поэтому вы выкладываете справа от первой карты по порядку еще 3 карты.



Значение  на раскрытой карте — 4. Сравните это значение со своим, чтобы определить порядок хода.



ПЕРВЫЙ ХОД

В первый ход сестры разыграйте первую (уже раскрытую) карту. Правила розыгрыша — на следующей странице.

ВТОРОЙ ХОД

Во второй ход сестры раскройте вторую карту сестры и разыграйте ее.



Эффекты этой карты — кошка 2 и обычное сокровище. Они сразу же выполняются. Игнорируйте значения  и .

ДАЛЬНЕЙШИЕ ХОДЫ

Выполняйте их так же, как второй ход, пока не закончатся выложенные карты сестры.

РОЗЫГРЫШ КАРТ СЕСТРЫ

На картах изображены символы, обозначающие кошек, редкие сокровища, ошаксов и особое действие — замена. Также иногда встречаются обычные сокровища.

Выполняйте каждый из этих эффектов по порядку сверху вниз.

Если вы видите два одинаковых эффекта, все равно выполните их по очереди.

Кошка 3. Уберите кошку 3 с поля в коробку.

Как вы помните, у кошек есть порядковые номера, которые отсчитываются слева направо. Кошка 3 — третий жетон слева, последний жетон — кошка 8.

Редкое сокровище 2. Уберите редкое сокровище 2 (под островом) в коробку.

Если несколько сокровищ сложены в стопку, всегда убирайте только верхнее.

Как вы помните, у редких сокровищ есть порядковые номера, которые отсчитываются слева направо. Редкое сокровище 2 — второй жетон слева.

Ошакс 4. Уберите ошакса 4 (под островом) в коробку.

Как вы помните, у ошаксов есть порядковые номера, которые отсчитываются слева направо. Ошакс 4 — четвертый жетон слева.

Замена 2-6. Поменяйте местами кошку 2 и кошку 6. Таким образом, кошка 2 станет кошкой 6, а кошка 6 — кошкой 2.

Обычные сокровища.

Найдите обычное сокровище нужной формы и уберите этот жетон в коробку. Если жетонов нужной формы нет, ничего не происходит.



ОТСУТСТВИЕ ПОРЯДКОВОГО НОМЕРА

Если порядковый номер на карте сестры больше, чем доступно жетонов, уберите жетон с наибольшим порядковым номером.

Пример. Если карта корзины предписывает убрать кошку 6 и редкое сокровище 3, но в рядах есть только 4 кошки и 2 корзины, уберите кошку 4 и корзину 2 (так как они — крайние в своих рядах).

Если жетоны кончились, ничего не происходит.

ПРИМЕР



ПЕРВЫЙ ХОД СЕСТРЫ

Разыгрывается первая карта сестры со следующими эффектами: кошка 3 и редкое сокровище 2. Уберите эти жетоны в коробку.



Когда вы убираете одни жетоны, порядковые номера других жетонов могут меняться. В данном случае кошка 4 становится кошкой 3 (поскольку предыдущую кошку 3 вы убрали).

Примечание. Не сдвигайте жетоны, когда меняются их порядковые номера.

ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД

Воспользовавшись свойством разыгранной внезапной карты «спасите двух кошек», вы спасаете двух кошек.



ВТОРОЙ ХОД СЕСТРЫ

Разыгрывается вторая карта сестры со следующими эффектами: кошка 7 и редкое сокровище 3.

Кошка 7 уже убрана из игры, поэтому убирается жетон с наибольшим порядковым номером — кошка 5.

Вместо редкого сокровища 3 также убирается редкое сокровище 2.



ФАЗА 5. РЕДКИЕ НАХОДКИ

Для вас эта фаза проходит по обычным правилам.
Сестра пропускает эту фазу.

ОШАКСЫ

В одиночной игре ошаксы могут закончиться. Если жетонов больше нет, карты ошаксов не имеют эффекта.

КОНЕЦ ДНЯ

Раскройте следующую карту цвета (в очереди слева направо).
В конце пятого дня нераскрытых карт цвета уже не будет:
переходите к подсчету очков.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Подсчитайте свои очки по обычным правилам. Затем подсчитайте очки сестры, используя ее карты уроков и карты цветов.

КАРТЫ ЦВЕТОВ

Карты цветов дают очки по порядку слева направо. Сестра получает очки по следующей схеме:

- 5 очков за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что первая карта;
- 4 очка за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что вторая карта;
- 3 очка за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что третья карта;
- 2 очка за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что четвертая карта;
- 1 очко за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что пятая карта.

УРОКИ

Затем сестра получает очки за уроки для одиночной игры.

ИТОГ

Ваша сестра получает очки только за карты цветов и уроки.

Кто наберет больше очков, тот и победил. В случае ничьи побеждает сестра.
Младшим надо уступать!



НАБОРЫ УРОКОВ

В базовой игре «Остров кошек» 38 карт уроков. Из них 14 — стандартные, а остальные 24 — разделены по наборам. В дополнениях содержатся новые наборы. Чтобы ориентироваться в этих картах, ознакомьтесь с данным разделом.

СТАНДАРТНЫЕ УРОКИ

14 стандартных карт уроков должны использоваться в каждой партии. В левом нижнем углу этих карт написано просто «Урок».



НАБОРЫ УРОКОВ

При подготовке к партии вы должны использовать 3 полных набора уроков. В левом нижнем углу этих карт написано «Урок» или «Общий урок», а после этих надписей стоит та или иная буква, обозначающая принадлежность к набору.

В каждом наборе уроков ровно 8 карт. В базовой коробке вы найдете наборы под буквами «А», «Б» и «В». Когда у вас появятся дополнительные наборы, вы можете использовать их вместо наборов из базовой коробки. Ни в коем случае не смешивайте карты разных наборов.



Пока вы соблюдаете эти принципы, вы можете использовать в каждой партии любую комбинацию наборов: например, «А» + «Б» + «Г» или «Г» + «Е» + «Ж».

ПРОМОЖЕТОНЫ ОШАКСОВ И РЕДКИХ СОКРОВИЩ

Если вам достались проможетоны ошаксов или редких сокровищ, следуйте указаниям ниже.

ОШАКСЫ

Положите новые жетоны ошаксов в мешочек исследования. Если при выкладывании кошек вы достали ошакса, добавьте жетон к остальным ошаксам и продолжайте доставать кошек (так же, как с редкими сокровищами).

В следующей игре с новыми ошаксами вы можете выбрать, какие жетоны выкладывать при подготовке, а какие — убирать в мешочек. Это значит, что вы можете смешивать стандартные жетоны ошаксов с проможетонами.

РЕДКИЕ СОКРОВИЩА

При подготовке положите проможетоны редких сокровищ в мешочек исследования. Они подчиняются тем же правилам, что стандартные жетоны.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Могут ли жетоны пересекать стены кают?

Да!

По сути, кошки просто занимают пространство корабля, а не лежат именно там, куда вы их положили. Это же кошки!

Можно ли закрывать крыс жетонами сокровищ?

Да. Бедные крысы...

Что понимается под «малым сокровищем»?

Сокровища площадью в одну и две клетки считаются малыми сокровищами, а также принадлежат к категории обычных.

Сколько карт может быть в руке?

Сколько угодно.

Считаются ли жетоны кошек с котятами за двух кошек?

Нет, это просто для милоты. Все жетоны кошек считаются за 1 кошку.

Сколько кошек может находиться в одном поле?

Сколько угодно.

Можно ли отказаться от взятия сокровища?

Да!

Что если в одиночной игре кончатся жетоны ошаксов?

Эффект карт ошаксов не может быть выполнен.

Если разыграть карту с эффектом «возьмите X карт» после фазы чтения уроков в последний день, можно ли будет воспользоваться новыми картами?

Нет. Разыграть карту того или иного типа можно только в определенные фазы дня. Если вы берете карты в более поздней фазе, вы можете разыграть их только на следующий день. Если же это случилось в последний день, эти карты уже нельзя будет разыграть.

Можно ли играть в составе более четырех игроков?

Да, но только с дополнением, которое позволяет ввести пятого и шестого игрока.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор
Фрэнк Уэст

Ассистент по производству
Сара Жорже

Игровой мир и сюжет
Фрэнк Уэст
Сара Жорже

Иллюстрации
Dragolisco

Арт-директор
Фрэнк Уэст

Графический дизайн
Фрэнк Уэст
При содействии
Алека Джексона

Игровой текст
Фрэнк Уэст
Иэн О'Райли
При содействии
Сары Жорже

Редактирование
Кэрри Отт
Том Фокс
Луиза Скай Тинг

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Даниил Яковенко
Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.