



БУКЛЕТ СЦЕНАРІЇВ

ПРИГОТУВАННЯ СЦЕНАРІЇВ

Пориньте в нові пригоди зі сценаріями! Нові лапки, нові завдання, нові знайомства...

Розкладіть карти завдань вибраного сценарію на планшеті сценарію.

Розкладіть лапки: лапки для певного сценарію потрібно розкласти навмання разом з особливими лапками із символом  на полі центру міста. Для цього:

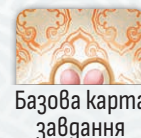
- Викладіть 40 базових лапок на стіл долілиць і перетасуйте їх.
 - Навмання розкладіть лапки в комірки кожного мікрорайону, окрім терас і домівок.
- На цьому етапі має залишитися 16 невикладених базових лапок долілиць.
- Відрахуйте певну кількість лапок із символом  відповідно до сценарію, який ви граєте. Не дивлячись, поверніть таку ж кількість невикладених базових лапок у коробку.
 - До невикладених базових лапок, що залишилися на столі, додайте лапки з відповідного сценарію та перетасуйте їх разом долілиць.
 - Навмання розмістіть ці 16 лапок у кожній комірці поля центру міста.

Коли складатимете компоненти наприкінці гри, обов'язково відокремте базові лапки від сценарних: ви можете розпізнати їх за символом .

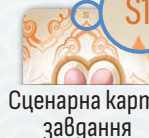
У поясненнях до сценаріїв ви знайдете символ . Він означає: «Як і всі інші дії, ця нова дія завершує 2-гу фазу ігрового ходу. Після цього ви переходите до 3-ї фази ("Завдання")».

І ЯК ВІДРІЗНИТИ КАРТИ ЗАВДАНЬ

Відсортуйте карти завдань за позначками на зворотах.
Приклад. Карта «S1» стосується «СЦЕНАРІЮ 1. МІЙ ДРУГ ШІБА».



Базова карта завдання



Сценарна карта завдання

СЦЕНАРІЙ 1. МІЙ ДРУГ ШІБА

У цьому сценарії ви подружитися з песиком! На щастя, він значно добріший за набридливих сторожових псів, яких ви можете зустріти на своєму шляху... Ті заслуговують не більше ніж на добре глузування! Неодмінно скористайтесь нагодою, щоби дослідити околиці своїх супротивників і вполювати кількох птахів.

Нові компоненти

3 карти завдань (S1)



1 лапка «Шіба» та фігурка шіби



Приготування

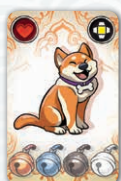
Для викладення лапки «Шіба» із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

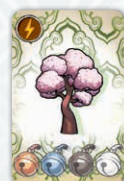
Використовуйте такі карти завдань:



Вполювати жука (неважливо якого).



Подружитися з песиком шіба.



Залізти на дерево (неважливо на яке).



Вполювати пташку (неважливо яку).



Дістатися тераси суперника (якщо гравців менш як 4, терасу «вільної» домівки не зараховують для виконання завдання).



СЦЕНАРІЙ 2. БЕНКЕТ

Ви згодогніли... Настільки, що вже думаєте про миски суперників! А неподалік пробігає школяр, який не дуже цікавиться котиками... Може, спробувати з ним подружитися?

Нові компоненти

4 карти завдань (S2)



1 лапка «Школяр» та фігурка школяра



4 жетони мисок



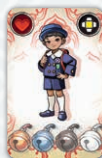
Приготування

Для викладення лапки «Школяр» із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Миску розміщують у крайній правій комірці домівки кожного кошеняти.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Подружитися зі школярем.



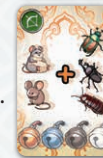
Поїсти з миски суперника.



Ухилитися від велосипеда.



Залізти на дерево (неважливо на яке).



На вашому треку досягнень є мишка (неважливо яка) ТА жук (неважливо який).

НОВА ДІЯ: поїсти з миски суперника



Ця дія не вимагає перевірки навички.

- Зайдіть у домівку суперника та поставте своє кошеня в комірку з мискою суперника.
- Оголосіть, що ви будете їсти з миски іншого кошеняти.
- Після такого смачного обіду ваш живіт набитий... Перемістіть свій маркер спритності на 2 поділочки вниз.

СЦЕНАРІЙ 3. ШКОЛЯРКА

До Кіото щойно приїхала школярка, яка обожає ганяти тварин. Найбільше їй подобається лякати котів: якщо ви зустрінетеся з нею, вона спробує вхопити вас за хвіст і розкрутити, щоб жбурнути вас аж на 5 комірок! Покажіть їй, що з вашою спритністю доведеться рахуватися: подражніть її та тікайте так швидко, як тільки можете! З котиками так не можна!



Нові компоненти

4 карти завдань (S3)



1 лапка «Школярка» та фігурка школярки



2 лапки «Смітник»



8 жетонів смітників



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета. Покладіть жетони смітників долілиць біля поля центру міста.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



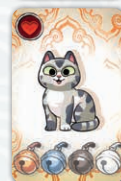
Зустріти лиху школярку та за допомогою спритності втекти від неї.



Перемогти кошеня-суперника в бійці.



Вполювати мишу (неважливо яку).



Подружитися з вуличним котом (неважливо з яким).



Обшукати смітник.

НОВА ДІЯ: обшукати смітник



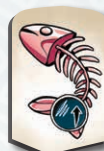
Ця дія не потребує перевірки навички.

- Лапка «Смітник» залишається на полі.
- Навмання візьміть 1 жетон смітника долілиць неподалік поля та застосуйте його ефект.
- Кошеня не може обшукувати один і той самий смітник 2 ходи підряд.

ВМІСТ СМІТНИКІВ



На вас напав щур! Покладіть жетон на те саме місце, де й смітник. Миттєво відреагуйте перевіркою бійки.



Ням-ням! Ви відчуваєте, що маєте більше сили: посуньте маркер навички бійки на 1 поділку вгору. Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.



Смачна їжа! Ви маєте 1 додаткове очко витривалості до кінця гри. Покладіть цей жетон поруч із треком витривалості як нагадування про це.



Здобич! Покладіть жетон на те саме місце, де й смітник. Ви зможете вполювати її у свій наступний хід.



Після такого смачного обіду ви відчуваєте себе в найкращій формі та можете виконати ще 1 хід! Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.



Бенкет! Перемістіть маркер навички бійки на 1 поділку вгору, але через ваш роздутий живіт маркер навички спритності потрібно опустити на 1 поділку вниз. Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.

ХОЧЕТЕ БІЛЬШЕ ВАРІАНТІВ?

Ви можете створити власний сценарій, вибравши або взявши на вмання 5 карт завдань з-поміж тих, що є в базовій грі та в сценаріях. Для зберігання карт завдань використовуйте 2 конверти.

Порада. Ми рекомендуємо вам використовувати принаймні 1 карту завдання із зеленим, 1 — з помаранчевим та 1 — із червоним зворотами.



СЦЕНАРІЙ 4. БОРОТЬБА ЗА ТЕРИТОРІЮ

У цьому сценарії ваше завдання — розширити свою територію за межі стартової зони. Пийте з фонтанчика та мітьте територію в інших частинах міста!



Нові компоненти

3 карти завдань (S4)



1 лапка «Фонтанчик» та фігурка фонтанчика



По 2 жетони бризок на гравця, щоб відмічати свою територію



НОВА ДІЯ: помітити територію



Ця дія не вимагає перевірки навички, але вона можлива лише після виконання завдання «Попити з фонтанчика».

- Оголосить, що ви виконуєте дію «Помітити територію».
- Покладіть жетон бризок свого кольору в комірку, у якій зараз перебуває кошеня. Якщо ви мітите територію в комірці, де суперник її вже помітив, він забирає назад свій жетон бризок (і зможе використати його пізніше під час виконання дії «Помітити територію»).

Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Вполювати жука (неважливо якого).



Подружитися з метеликом (неважливо з яким).



Перемогти у 2 бійках з кошенятами-суперниками (це може бути вогонь або блискавка).



Помітити територію в 2 зонах (у центрі міста або в мікрорайоні суперника).



Попити з фонтанчика.

НОВА ДІЯ: попити



Кошенята досить підійти до комірки з фонтанчиком й оголосити дію «Попити». Після цього візьміть 2 жетони бризок свого кольору.

СЦЕНАРІЙ 5. ЗАБІЯКА

У цьому сценарії ви намагаєтесь облаштуватися в гарній коробці з-під настільної гри... Але будьте обережні: десь поблизу розгулює забіяка!



Нові компоненти

3 карти завдань (S5)



1 лапка «Забіяка» та фігурка забіяки



1 лапка «Коробка з-під настільки» та фігурка коробки



1 лічильник навички бійки



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета. Покладіть лічильник навички бійки на значення «8» на карті завдання «Забіяка».

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Перемогти в бійці із забіякою.



Утекти від сторожового песика.



Подружитися з вуличним котом (неважливо з яким).



Зручно облаштуватися в коробці з-під настільки.



Перейти дорогу під час свого ходу.

НОВА ДІЯ: облаштування в коробці з-під настільки



Ви можете облаштуватися в коробці, щойно потрапите в комірку з нею. Якщо там вже є кошеня-суперник, вам доведеться битися з ним. Якщо ви переможете, одразу ж залазьте в коробку. Якщо програвте, тікайте!

ЗАБІЯКА

Забіяка нападає на вас, щойно ви заходите в його комірку (ви мусите битися з ним за реакцією). Значення перевірки, якого потрібно досягти, вказане на лічильнику карти завдання забіяки. Якщо ви перемогли, не викладайте забіяку на свій трек досягнень — він тікає на 4 комірку (переміщення виконує гравець ліворуч), а ви посуваєте лічильник навички бійки забіяки на карті завдання на 1 значення вниз. Призміченого вами перемогою забіяку буде легше перемогти наступного разу. Якщо ви програвали, то тікає на 4 комірку та закінчує хід.

СЦЕНАРІЙ 6. НОВЕНЬКІ

До міста щойно прибули нові тварини: 2 мухоловки (синьо-білі пташки), яких кошенята захочуть вполювати, та 2 білочки, друзи з якими вони з нетерпінням чекатимуть! А ще їй м'якенька лежанка допоможе вам відпочити та набратися сил, щоби швидше позбутися порушників спокою!

Нові компоненти

4 карти завдань (S6)



2 ланки «Білочка» та фігурки білочок



1 ланка «Лежанка»



2 ланки «Мухоловка» та фігурки мухоловок



Приготування

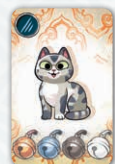
Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Відпочити.



Виграти бій з 1 вуличним котом (неважливо з яким).



Вполювати мишу (неважливо яку).



Подружитися з білочкою (неважливо з якою).



Вполювати 1 з 2 японських мухоловок (інших впольованих птахів не зараховують для виконання цього завдання).
Заувага! Мухоловок може не вистачити на всіх охочих мисливців...

НОВА ДІЯ: відпочити



Ви можете влягтися на лежанці, щойно потрапите в комірку з нею. Якщо там вже є кошеня-суперник, доведеться битися з ним. Якщо ви переможете, одразу ж займайте лежанку. Якщо програєте, тікайте! Коли ви встиглися на лежанці, можете посунути 2 будь-які маркери навичок на 1 поділку вгору або 1 маркер навички на 2 поділки вгору.

Ви можете виконати цю дію лише 1 раз за гру.



СЦЕНАРІЙ 7. ПОДАРУНОК

У цьому сценарії кошенята зроблять приємний подарунок своїм господарям — принесуть здобич додому!

Нові компоненти

1 карта завдання (S7)



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію (2 лапок «Смітник» й 1 ланки «Шіба») на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Обшукати смітник (див. правила сценарію 3).



Залізти на дерево (неважливо на яке).



Подружитися з песиком шіба.



Зробити «подарунок» своїм господарям (принаймні так вважають кошенята) — тобто принести здобич додому.



Перемогти у 2 бійках з кошенятами-суперниками (це може бути одне й те ж кошеня двічі).

НОВА ДІЯ: зробити подарунок



Якщо ви вполювали мишу або птаха за межами свого мікрорайону, ви можете принести здобич додому, а не викладати її на свій трек досягнень. Для цього покладіть ланку здобичі під своє кошеня. Наступні ходи ви будете переміщуватися разом зі здобиччю. Якщо ви досягли своєї домівки зі здобиччю, покладіть її в комірку домівки. Після скидання «подарунка» відповідне завдання вважається виконаним, і ви можете покласти ланку здобичі на свій трек досягнень.

Заувага! Якщо кошеня дорогою провалить реакцію на небезпеку (велосипед, напад іншого кошеняти, щур, сторожовий пес...), воно втратить свою здобич.

- Якщо здобич випала після нападу іншого кошеняти, це кошеня забирає здобич та кладе її під себе.
- Якщо здобич випала якось інакше, вона тікає згідно із символом втечі під значенням полювання на лапці здобичі. Як завжди, гравець ліворуч вирішує, як саме вона тікатиме.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

ASSOCIATION

OU

MAGASIN

OU

DÉCHÈTÈRE