

ОСТРІВ КОТІВ

# Мандруй та Малюй

*Міські легенди завжди розповідали про дивовижний острів, що став домівкою для раси древніх, мудрих, несамовитих 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. Дерева будуть спалені, стародавні скелі зруйновані, а місцеві коти знищені... Утім, ще є можливість врятувати расу цих шляхетних створінь!*

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви – житель Штормового краю, чия місія полягає в тому, щоб урятувати якомога більше котів перед прибуттям Веша. Ви мусите дослідити острів, зібрати котів, знайти древні скарби й вигадати, як розмістити це все на своєму кораблі й щасливо повернутися додому, уникнувши Веша.

Досліджуючи острів, ви рятуватимете котів і шукатимете скарби. Коти та скарби мають різні форми, і ви мусите добряче подумати, як намалювати ці фігури на вашому кораблі. Намагайтеся тримати родини разом, виконуйте завдання і не забувайте лишати місце для нових знахідок. Однак будьте пильні – не годиться повертатися у Штормовий край з наполовину заповненим кораблем!

## ДЕ НАС ЗНАЙТИ

Якщо у вас виникнуть якісь запитання або ви просто схочете зв'язатися з нами, то ось наші контакти:

**САЙТ**

[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

**ФЕЙСБУК**

[www.facebook.com/geekach](http://www.facebook.com/geekach)

**ІНСТАГРАМ**

[www.instagram.com/geekachshop](http://www.instagram.com/geekachshop)

## УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Наприкінці гри ви **набираєте очки за:**

- кожен врятований вами котячу родину; Родина складається з 3 або більше прилеглих котів одного кольору.
- рідкісні скарби;
- будь-які завершені вами завдання.

**Ви втрачаєте очки за:**

- кожного видимого щура на вашому кораблі;
- кожен незаповнену каюту на вашому кораблі.

Перемагає гравець, що набирає найбільше очок.

# ВМІСТ ГРИ



6 листів кораблів



6 листів завдань



1 корабель Веша



1 карта треку днів



109 карт колоди котів



47 карт колоди завдань



5 карт кольорів для соло-гри



9 карт завдань для соло-гри



9 карт складних завдань для соло-гри



3 довідкові карти кольорів



18 кольорових маркерів + кілька запасних

## КАРТИ

У грі є 4 типи карт: завдання, коти, ошакси та скарби.

- Карти ошаксів і скарбів можна знайти як у колоді котів, так і в колоді завдань.
- Карти котів, ошаксів і скарбів також називають знахідками.



(сині карти)

## ЗНАХІДКИ

Коти



(зелені карти)

Ошакси



(коричневі карти)

Скарби



(жовті карти)

# ВЧИМОСЯ ГРИ



## ВІДЕОПРАВИЛА

Якщо вам більше подобається дивитися відео, ніж читати правила, то на нашому каналі ви знайдете відеоправила:

[www.youtube.com/GeekachGames](http://www.youtube.com/GeekachGames)

## ПРИГОТУВАННЯ

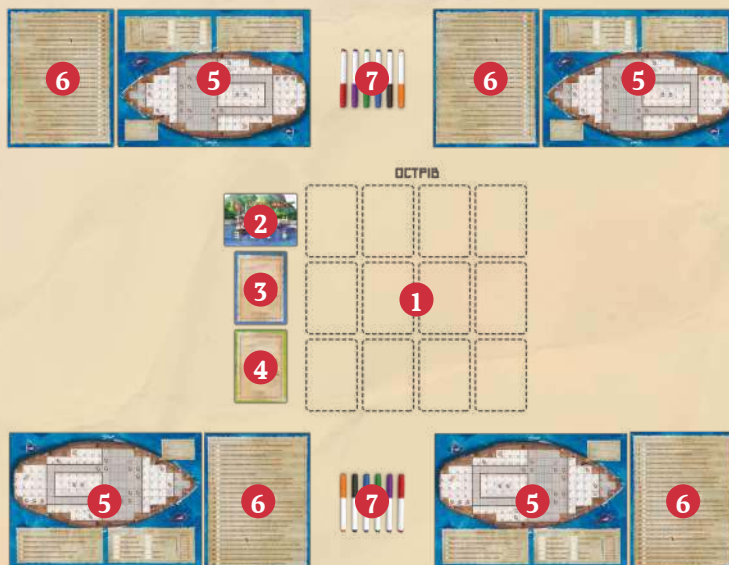
### ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Острів.** У центрі ігрової зони залиште місце для острова, який складатиметься з 4 карт завширшки та 3 карт заввишки.
- 2 Трек днів.** Розмістіть карту треку днів ліворуч зони острова й поставте корабель Веша на поділку «7».
- 3 Колода завдань.** Перетасуйте колоду завдань і покладіть її долілиць нижче треку днів.
- 4 Колода котів.** Перетасуйте колоду котів і покладіть її долілиць нижче колоди завдань.

### ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

- 5 Лист корабля.** Кожен гравець кладе перед собою 1 лист корабля.
- 6 Лист завдань.** Праворуч свого листа корабля кожен гравець кладе 1 лист завдань.
- 7 Маркери.** Розкладіть на столі набори з 6 маркерів так, щоб вони лежали в межах досяжності всіх гравців.

*У партіях з 4, 5 чи 6 гравцями двоє учасників можуть користуватися тим самим набором маркерів.*





## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває 7 днів (раундів). Упродовж кожного дня ви виконуєте такі кроки.

### ПРИГОТУВАННЯ ДО РАУНДУ

**1** Візьміть 8 карт котів з колоди котів і горілиць викладіть їх по 1 карті в такі позиції на острові: 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10 і 11.

*Дотримуйтеся зображеної нижче схеми.*

**2** Візьміть 4 карти завдань з колоди завдань і горілиць викладіть їх по 1 карті в такі позиції на острові: 2, 4, 7 і 12.

*Дотримуйтеся зображеної нижче схеми.*

ОСТРІВ			
А	Б	В	Г
колода котів 1	колода завдань 2	колода котів 3	колода завдань 4
колода котів 5	колода котів 6	колода завдань 7	колода котів 8
колода котів 9	колода котів 10	колода котів 11	колода завдань 12

### ХОДИ ГРАВЦІВ

Гравці виконують ходи одночасно.

Кожен гравець повинен вибрати стовпець на острові (А, Б, В або Г), а потім активувати всі 3 карти з цього стовпця.

Ви можете активувати карти в будь-якому порядку (необов'язково це робити згори донизу), але повинні активувати всі карти.

Якщо ви вирішите активувати карту з кількома знахідками, то мусите застосувати їх повністю, перш ніж переходити до наступної карти.

*Вибравши карти, ви не вилучаєте їх з острова. Тож кілька гравців можуть вибрати ті самі карти.*

Щораунду кожен гравець також може виконати 1 особливу дію.

### НАСТУПНИЙ ДЕНЬ

Після того як усі гравці активують карти у вибраних стовпцях, скиньте всі карти.

Перемістіть корабель Веша на одну поділку на треку днів.

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

Інакше починайте новий день.

### ОСОБЛИВІ ДІЇ

У нижній частині листа корабля вказано 5 особливих дій.

У будь-який момент раунду гравець може виконати 1 особливу дію, але не більше ніж 3 такі дії за гру. Не можна двічі виконувати ту саму особливу дію.

**Вибрати 1 додаткову карту з будь-якого іншого стовпця.**

На додаток до карт із вибраного вами стовпця, виберіть ще одну карту з будь-якого іншого стовпця.

**Вибрати по 1 карті з кожного ряду замість стовпця.**

У цьому раунді ви можете замість одного з 4 стовпців вибрати по 1 будь-якій карті з кожного з 3 рядів. Карти не обов'язково повинні бути з одного стовпця.

**Вибрати ряд замість стовпця.**

У цьому раунді ви можете замість одного з 4 стовпців вибрати один з 3 рядів. Це означає, що в цьому раунді ви отримаєте 4 карти.

**Двічі намалювати вашого наступного kota.**  
Малюючи kota на вашому кораблі, ви можете намалювати другого такого самого kota.

**Двічі намалювати ваш наступний скарб.**  
Малюючи скарб на вашому кораблі, ви можете намалювати другий такий самий скарб.

# АКТИВАЦІЯ КАРТ

## ЗНАХІДКИ

Кожен кіт, ошакс і скарб мають вигляд певної фігури, що складається з квадратів. Маючи їх, ви повинні намалювати на вашому кораблі фігуру, зображену на карті.

Повні правила розміщення читайте на подальшій сторінці.

## КОТИ

Котів треба малювати маркером того самого кольору, що й кіт.

Чітко малюйте контури кожної фігури kota, щоб наприкінці гри вам було легко визначити, скільки на вашому кораблі котів.

## ОШАКСИ

Ошакси такі самі, як звичайні коти, проте можуть бути будь-якого кольору.

Вибравши карту ошакса, негайно виберіть колір kota (синій, зелений, оранжевий, пурпуровий або червоний), а потім намалюйте на вашому кораблі kota вибраного кольору у формі цього ошакса.

*Якщо ви вирішили двічі намалювати ошакса за допомогою особливої дії, то обидва коти повинні бути того самого кольору.*

## СКАРБИ

Є 2 типи скарбів.

Звичайний скарб (1–3 квадрати, бронзові)      Рідкісний скарб (4–5 квадратів, золоті)



### Звичайні скарби

Контури звичайних скарбів треба малювати чорним. Бажано всередині контуру написати «З», щоб не забути.

### Рідкісні скарби

Контури рідкісних скарбів треба малювати чорним. Бажано всередині контуру написати «Р», щоб не забути.

## КАРТИ ЗАВДАНЬ

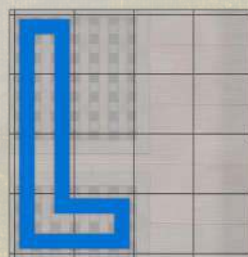
Знайдіть вибране завдання на листі завдань і позначте його пташкою, щоб показати, що ви його вибрали. Номер у лівому верхньому куті карти підкаже вам, де його знайти на листі завдань.



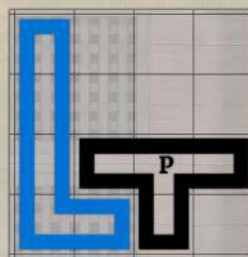
*Вибрані завдання дадуть вам очки наприкінці гри, якщо ви виконаєте їхні вимоги.*

## ПРИКЛАД. МАЛЮВАННЯ ЗНАХІДКИ

Софія хоче намалювати синього kota на своєму кораблі. Вона вирішує віддзеркалити його, і малює синій контур, що відповідає зображеній на карті фігурі.



Потім Софія вибирає карту скарбів і вирішує намалювати на своєму кораблі нижній скарб. Вона обертає скарб і малює чорний контур, що відповідає зображеній на карті фігурі. Щоб потім було легше пригадати, що це рідкісний скарб, вона також пише всередині контуру букви «Р»



## РОЗМІЩЕННЯ

Щоразу вибираючи знахідку, ви повинні негайно намалювати її на вашому кораблі. Якщо ви ніяк не можете вмістити kota чи скарб на вашому кораблі, то не малюйте їх.

- ❖ Знахідки можна віддзеркалювати й обертати як завгодно.
- ❖ Знахідки не можуть накладатися одна на одну.
- ❖ Знахідки повинні вміщуватися в межах вашого корабля.
- ❖ Знахідки завжди повинні збігатися з клітинками на вашому кораблі. Кожна клітинка повинна бути або повністю заповнена, або порожня.

## ПЕРША ЗНАХІДКА

Свою першу знахідку ви можете намалювати в будь-якому місці вашого корабля.

## УСІ ІНШІ ЗНАХІДКИ

Намалювавши вашу першу знахідку, ви повинні малювати наступні знахідки так, щоб принаймні один край клітинки нової знахідки дотикався до вже намальованої знахідки на вашому кораблі.

*Дві знахідки дотикаються, якщо вони прилягають по горизонталі чи вертикалі, але не по діагоналі.*

## МАПИ СКАРБІВ

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



С = Синій / З = Зелений / О = Оранжевий /  
П = Пурпуровий / Ч = Червоний

Якщо ви намалюєте kota на символі мапи скарбів, а їхні кольори збігаються (наприклад, малюєте зеленого kota на зеленій мапі скарбів), то можете негайно намалювати на вашому кораблі будь-який із чотирьох звичайних скарбів.

Звичайні скарби мають 4 форми, як показано на треку днів.

*Ви можете намалювати інші знахідки на мапі скарбів, але не отримуєте за це скарбу.*

## КАРТИ З КІЛЬКОМА ЗНАХІДКАМИ

Активуючи карту з кількома знахідками, ви мусите застосувати їх повністю, перш ніж переходити до наступної карти.

Знахідки кожної окремої карти можна малювати в будь-якому порядку.

Тільки в тому разі, якщо знахідка не поміщається на вашому кораблі, ви можете переходити до наступної карти, так і не активувавши поточну карту повністю.

## КЛЮЧОВЕ СЛОВО «2 БУДЬ-ЯКІ»

Якщо на карті вказано «2 будь-які», ви повинні вибрати 2 знахідки, зображені на карті.

Ви можете двічі вибрати ту саму знахідку, але не можете вибрати лише одну загалом.

## КЛЮЧОВЕ СЛОВО «АБО»

Якщо на карті є слово «Або», ви можете вибрати всі знахідки над цим словом або під ним.

Ви повинні намалювати всі об'єкти з вибраної вами частини карти.

Деякі рідкісні скарби зображено так, що вони розташовані в обох частинах карти. У такому разі вважайте, що скарб у тій частині карти, де більше скарбів.

## НЕМАЄ СЛІВ

Якщо на карті немає ключових слів, то ви повинні намалювати всі об'єкти з карти.





# ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

## КАЮТИ

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

Коли ви почнете малювати на вашому кораблі, то можете відразу й не згадати, де яка каюта розміщується. Щоб було легше, дивіться на символи в кутах клітинок.



**1** 🦜 - папуга.

**2** 🌙 - місяць.

**3** 🍏 - яблуко.

**4** 🌙 - місяць.

**5** Ця каюта не має символу.

**6** 🌾 - зерно.

**7** 🦜 - папуга.

## БОРТ КОРАБЛЯ

Борт корабля – це лінія, що обрмовує всі клітинки на кораблі.

## ДОТИКАННЯ

Два об'єкти дотикаються, якщо вони прилягають по горизонталі чи вертикалі, але не по діагоналі.

## ЗАПОВНЕНА КАЮТА

У заповненій каюті немає видимих вільних клітинок.

## КОТЯЧА РОДИНА

Котяча родина складається з 3 або більше котів одного кольору, що прилягають один до одного.

## КОТЯЧІ РОДИНИ

Котяча родина складається з 3 або більше котів одного кольору, що прилягають один до одного.

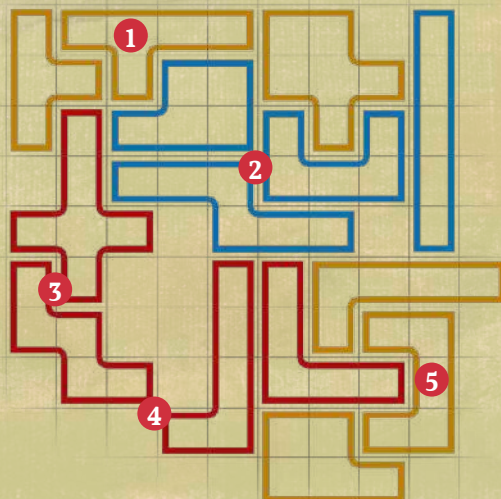
**1** Три оранжеві коти утворюють родину з трьох.

**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 ще одну родину з трьох.



## 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 своєму кораблі.

### КАЮТИ

Ви втрачаєте по 5 очок за кожну незаповнену каюту.

### КОТЯЧА РОДИНА

Ви набираєте очки за кожну вашу котячу родину.

*Котяча родина складається з 3 або більше котів одного кольору, що прилягають один до одного.*

*Родина з 3 котів дає 8 очок.*

*Родина з 4 котів дає 11 очок.*

*Родина з 5 котів дає 15 очок.*

*Родина з 6 котів дає 20 очок.*

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

### РІДКІСНІ СКАРБИ

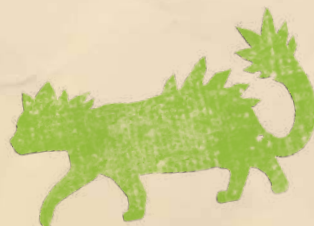
Ви набираєте 3 очки за кожен рідкісний скарб на вашому кораблі.

### ЗАВДАННЯ

За кожне завершене завдання ви набираєте відповідні очки.

### НІЧІЯ

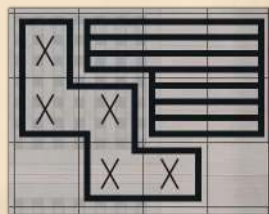
У разі нічиєї за очками перемагає гравець, що заповнив найбільшу кількість кают. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу.





## ЧОРНО-БІЛИЙ РЕЖИМ

Якщо ви не маєте напохваті кольорових маркерів або вам важко відрізнити кольори, то можете малювати різні візерунки, що означатимуть кожен колір котів. Наприклад, горизонтальні лінії для зеленого kota й хрестики для пурпурового kota. Вигадайте все, що вам заманеться!



## ГРА НА ВІДСТАНІ

Щоб грати в «Мандруй та малюй», усім гравцям не обов'язково перебувати в одній кімнаті.

### ЯК ЦЕ ВІДБУВАЄТЬСЯ

Один гравець повинен мати гру. Він стає майстром гри й відповідає за відкриття карт на кожен день (раунд).

Іншим гравцям знадобиться лист гравця та ручка (чи маркер). Лист гравця можна завантажити тут:

[www.geekach.com.ua/ua/ostriv-kotiv-mandruy-i-maluy/](http://www.geekach.com.ua/ua/ostriv-kotiv-mandruy-i-maluy/)

Майстер гри викладатиме карти для острова на кожен раунд і ділитиметься інформацією про острів з усіма гравцями. Решта правил не змінюються.

### ПРОГРАМИ

Ми радимо використовувати програми, що дозволяють влаштовувати відеоконференції чи передавати потокове відео, щоб майстер гри міг наживо спілкуватися з рештою гравців.

Якщо ви не маєте доступу до будь-яких подібних програм, можете обмінюватися фотографіями, використовуючи смартфон.



## РЕЖИМ СОЛО-ГРИ

Якщо наближення війська Веша Темнорукого було ще не дуже поганою новиною, то тепер ви зауважили, що ваша сестра прокралася на борт корабля і намагається приписати собі всю славу за вашу важку роботу. Щоб досягти успіху, вам не тільки треба врятувати котів та уникнути Веша, а й зруйнувати плани сестри!



## ОГЛЯД

У цьому розділі вказано всі зміни в правилах, потрібні для соло-гри. Читайте ці правила лише після того, як ознайомитеся з правилами звичайної гри. Усі звичайні правила не змінюються, якщо не вказано інакше.

## ПРИГОТУВАННЯ СЕСТРИ

Для початку приготуйтеся до гри за звичайними правилами, а потім виконайте приготування для сестри.

- 1 Карти кольорів котів.** Перетасуйте 5 карт кольорів котів і викладіть їх долілиць у ряд на столі. Переверніть першу карту горілиць, а решту карт не чіпайте.
- 2 Карти завдань для соло-гри.** Перетасуйте карти завдань для соло-гри й викладіть горілиць 3 карти на стіл. Решту карт поверніть у коробку.

- 3 Карти складних завдань для соло-гри.** Якщо ви хочете грати у складнішу гру, можете також використати складні завдання.

Перетасуйте карти складних завдань. Біля карт звичайних завдань викладіть горілиць певну кількість карт складних завдань для соло-гри. Решту карт поверніть у коробку.

- ♣ Середній рівень: 1 карта
- ♣ Важкий рівень: 2 карти
- ♣ Дуже важкий рівень: 3 карти
- ♣ Експертний рівень: 4 карти

**ІГРОВА ЗОНА СЕСТРИ**

1

2

3

ЛЕГКИЙ РІВЕНЬ | С | В | ДВ | Е

## ХОДИ СЕСТРИ

Наприкінці кожного дня, після того як ви активували всі карти з вибраного вами стовпця і перемістили всі карти острова до скиду, переверніть горілиць наступну карту кольору котів для вашої сестри. Наступна карта – це крайня ліва карта кольорів котів у ряді, яку ще не відкривали.

Цей крок ви виконаєте лише 4 рази. Протягом останніх 3 днів усі карти кольорів котів уже будуть перевернуті.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ви рахуєте свої очки за звичайними правилами, потім рахуєте очки сестри на її картах завдань і картах кольорів котів.

Пам'ятайте, ваша сестра намагається приписати собі заслугу за те, що зробили ви. Її карти кольорів котів і завдань дають очки залежно від того, що ви намалювали на своєму кораблі.

## КОЛЬОРИ КОТІВ

Перегляньте карти кольорів котів у тому порядку, в якому ви їх відкривали. Отже, ваша сестра набирає:

- ❁ 5 очок за кожного кота на вашому кораблі, що відповідає першому відкритому кольору;
- ❁ 4 очки за кожного кота на вашому кораблі, що відповідає другому відкритому кольору;
- ❁ 3 очки за кожного кота на вашому кораблі, що відповідає третьому відкритому кольору;
- ❁ 2 очки за кожного кота на вашому кораблі, що відповідає четвертому відкритому кольору;
- ❁ 1 очко за кожного кота на вашому кораблі, що відповідає п'ятому відкритому кольору.

## ЗАВДАННЯ

Порахуйте очки, які ваша сестра набрала за кожне своє виконане завдання.

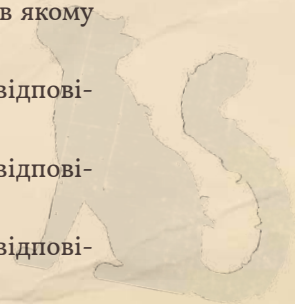
## УСЬОГО

Ваша сестра набирає очки лише за кольори котів і карти завдань.

*Щоб легше було рахувати очки вашої сестри, можете скористатися секцією підрахунку очок іншого листа корабля, але це необов'язково.*

## НІЧІЯ

Перемагає той, у кого найбільше очок. У разі нічиєї перемагає сестра!





## ЧАСТІ ПИТАННЯ

**П. Чи можна малювати дослідження на стінах кают чи кількох кімнатах одночасно?**

Так.

Тематично плитки котів – це місце, потрібне вашому котикові впродовж подорожі додому, а не місце, де він просто влігся. Скарби також можна скласти в кількох каютах.

**П. Чи можна малювати скарби на щурах?**

Так (бідні щури)!

**П. Чи обов'язково брати скарб, намалювавши на мапі скарбів?**

Необов'язково!

**П. Чи можна грати більше ніж з 6 гравцями?**

Так. Ви можете використовувати листи кораблів і завдань з іншої копії «Мандруй та малюй», щоб грати з великою кількістю гравців. Також можете завантажити додаткові листи для друку з нашого сайту тут: [www.geekach.com.ua/ua/ostriv-kotiv-mandruy-i-maluy/](http://www.geekach.com.ua/ua/ostriv-kotiv-mandruy-i-maluy/)



## ТВОРЦІ

Автор

**Френк Вест**

Помічниця автора

**Сара Хорхе**

Творці світу гри

**Френк Вест**

**Сара Хорхе**

Художнє оформлення

**Dragolisco**

Артдиректор

**Френк Вест**

Графічний дизайн

**Френк Вест**

за участю *Алека Джексона*

Написання текстів

**Френк Вест**

за участю *Сари Хорхе*

Редагування

**Том Фокс**

**Керрі Отт**



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проекту

**Олександр Ручка**

Редактор

**Сергій Лисенко**

Перекладач

**Святослав Михаць**

Дизайн і верстка

**Артур Патрихалко**

Особлива подяка

**Анна Вакуленко**

**Владислав Дубчак**

**Дмитро Науменко**

**Сергій Іщук**

**Сергій Тодоров**