


Де моя КАПУСТА?

2-4 гравці 20 хв 6+ років

ВМІСТ ГРИ:

• 25 плиток городу

 1 плитка будиночка
ГОРОДНИКІВ

 18 плиток капусти

 3 плитки кущів

 3 плитки подвійної
капусти

• 2 фішки кроликів  

• 2 фішки городників  

• 2 пари городницьких окулярів



ПОДІЛ ГРАВЦІВ НА КОМАНДИ:

Гра вдвох: один грає за 2 кроликів, а інший — за 2 городників.

Гра втрох:

• один грає за 2 кроликів, а двоє інших — кожен за 1 городника

АБО

• один грає за 2 городників, а двоє інших — кожен за 1 кролика.

Гра вчотирьох: кожен грає за 1 кролика **АБО** за 1 городника.



КОСМОКОВОРА, ВАШ МІЖГАЛАКТИЧНИЙ ТАЛІСМАН!

Привіт, я Космокорова! Я ваша помічниця у вивченні цих правил!
Дам вам трохи порад і підказок, щоб ви якнайкраще опанували гру!

Опис гри

На городі повний безлад. Щодні маленькі розумні кролики вистрибують зі своїх схованок, щоб похрумтіти капустою, поки городники сплять.


Прокинувшись, кмітливі городники встежують кроликів і знаходять малих негідників під капустою!

Мета гри



Городники перемагають, якщо ловлять обох кроликів, перш ніж ті з'їдять 9 капустин.



Кролики перемагають, якщо хтось із них з'їдає 9-ту капустину і принаймні одного кролика не спіймали.




Приготування



1 Гравці діляться на дві команди: кроликів і городників .






2 Кролики беруть 2 фішки кроликів.  

3 Покладіть плитку будиночка городників  на центр ігрового поля (пластиковий лоток у коробці), потім розкладіть 18 плиток капусти  стороною з капустою догори.

4 Виставте 2 фішки городників на два кружечки один **навпроти** одного, але **сусідні** з будиночком  (див. малюнок).  

5 Городники беруть свої окуляри  

 Це доріжка городників. Переміщення між двома кружечками на цій доріжці називають **кроком**.

Важливо! Під час перших партій 3 плитки *подвійної капусти*  та 3 плитки *кущів*  залишаються в коробці (див. «Варіанти гри» на с. 3).




Перебіг гри


Перша ніч

Городники надівають окуляри , щоб не бачити, що роблять кролики.

Кролики ховають 2 фішки кроликів у ямках на полі, накритих плитками капусти (по 1 фішці в 1 ямку).

Фаза дня

Городники прокидаються і знімають окуляри . Після цього вони виконують ходи в довільному порядку.


Вони вибирають першу фішку городника , яку:


А: Пересувають на **2 КРОКИ** доріжкою городників, **НЕ ПІДНІМАЮЧИ** плиток капусти.
АБО


Б: Пересувають на **1 КРОК** доріжкою городників, потім **ПІДНІМАЮТЬ 1 ПЛИТКУ** капусти, сусідню з кружечком, де зупинилася фішка.

Б1: Якщо під цією плиткою капусти городник знаходить фішку кролика, він ловить цього кролика й вилучає фішку з поля. Кролик не встиг з'їсти капусту! Потім городник кладе плитку на місце стороною з капустою догори.

Б2: Якщо під цією плиткою немає фішки кролика, городник кладе її на місце стороною з капустою догори.

Виконайте ті самі дії другою фішкою городника .

Тепер вилучіть з поля плитку з'їденої капусти  з попередньої ночі та покладіть їх у компост (остання сторінка цього буклету).

Фазу дня завершено. Городники надівають свої окуляри , і настає наступна ніч.



Якщо городники знайшли одну фішку кролика, то кролики мовчки планують, куди покласти другу фішку кролика протягом наступної ночі.



Порада Космоковри: щоб підняти плитку, натисніть на її край пальцем!



🌙 Фаза Ночі

Двоє кроликів виконують ходи в довільному порядку.

Кожен кролик перевертає плитку *капусти*, під якою лежить його фішка, стороною з'їденої *капусти* 🍄 догори й забирає свою фішку.

Потім кожен кролик **повинен перемістити свою фішку кролика по прямій лінії** в одному з напрямків, вказаних стрілками на плитці щойно з'їденої *капусти*, і **сховати його під першою плиткою *капусти* на своєму шляху**.

Кожен кролик забирає свою фішку з-під плитки щойно з'їденої *капусти* та кладе її під плитку *капусти*, під якою хоче сховатися. На шляху між цими плитками він **не зупиняється на порожніх ямках, на плитках з'їденої *капусти* чи будиночку**. Також кролики не можуть зупинитися на плитках *капусти*, під якими вже лежить фішка кролика, або проходити через такі плити.

Важливо! Під 1 плиткою *капусти* можна сховати лише 1 фішку кролика.



Попередження Космокорови: якщо кролик не може сховати свою фішку під плиткою *капусти*, наступного дня його зловлять городники, навіть якщо їхні фішки не суміжні з його фішкою.



Кінець гри

- Городники перемагають, якщо знаходять другу фішку кролика перш ніж у компості опиниться 9 плиток з'їденої *капусти*.
- Кролики перемагають, якщо в компості опиняється 9-та плитка з'їденої *капусти*, і на цю мить у грі є щонайменше 1 фішка кролика.



Варіанти гри

- Якщо ви вже знайомі з грою, то під час приготувань замініть 6 плиток *капусти* 🍄 на 3 плитки *кущів* 🍂 і 3 плитки *подвійної капусти* 🍄. Навмання викладіть 18 плиток (12 плиток *капусти*, 3 плитки *кущів* і 3 плитки *подвійної капусти*) на поле навколо будиночка *городників*.

Під усіма цими плитками кролики можуть ховати свої фішки, а *городники* — шукати ці фішки. Утім, на початку гри кролики не можуть ховати свої фішки під плиткою *подвійної капусти* 🍄.

Ці плитки мають такі особливості:



Кущ. Кролик може сховати свою фішку під плиткою *куща* (і повинен зупинитися на ній, якщо вона трапилася на його шляху), але не може з'їсти *кущ*. Наступної ночі кролик повинен переміститися до іншої плитки *капусти* (або *куща*) за звичайними правилами переміщення.



Подвійна капуста. Ці плитки такі самі, як і плитки *капусти*, але коли ці плитки опиняються в компості, це означає, що кролик з'їв відразу 2 *капустини*! Отже, кроликам треба буде з'їсти менше плиток, щоб досягнути своєї мети — 9 *капустин*.




Для перемоги в грі має значення загальна кількість з'їдених *капустин*, а не кількість плиток у компості. Наприклад, кролики перемагають, якщо *городники* покладуть у компост 5 плиток з'їденої *капусти* та 2 плитки з'їденої *подвійної капусти*.

- Ви можете продовжувати гру, навіть якщо в компості вже є 9 з'їдених *капустин*! Грайте, доки не знайдете всі фішки кроликів. Щоб дізнатися, скільки очок набрали кролики, порахуйте кількість *капустин* у компості.

Тепер ви можете помінятися ролями й порівняти результати.



Компост

Наприкінці кожної фази дня городники кладуть плитку (чи плитку) з'їденої капусти  у компост, зображений нижче.

Коли вони кладуть сюди 9-ту капустину, компост стає заповненим, і кролики здобувають перемогу.



Якщо ви граєте з плитками подвійної капусти, то кролики перемагають, коли в компості є 9 з'їдених капустин, а не обов'язково 9 плиток.



КОСМОКОРОВО, ВЕЛЬМУ-У ТОБІ ВДЯЧНІ!

Вельму-у вдячні Мері та Вілфреду Форт, а також усім юним землянам, які тестували гру!

Ксав'є Віоло, автор гри, хоче подякувати своїй дочці Мод, яка надихнула його на цю гру й була першою тестувальницею.

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Усі права застережено.



Пам'ятка правил

Фаза ночі

- Городники вдягають окуляри.
- Перший кролик у свій хід:
 - Піднімає плитку, під якою захована його фішка, і забирає її.
 - Кладе плитку назад стороною зі з'їденою капустою догори.
 - Рухається по прямій до першої капусти на своєму шляху.
 - Ховає свою фішку під цією капустою.

Тепер другий кролик виконує ті самі дії.

Фаза дня

Городники прокидаються і знімають окуляри.

У свій хід кожен городник:

- Робить 2 КРОКИ доріжкою городників, НЕ ПІДНІМАЮЧИ плиток капусти.
АБО
- Робить 1 КРОК доріжкою городників, ПІДНІМАЄ 1 ПЛИТКУ капусти, сусідню з кружечком, де стоїть його фішка.

Після цього городники кладуть плитку з'їденої капусти в компост.

Кінець гри

Городники перемагають відразу після того, як знаходять другу фішку кролика.

Кролики перемагають, коли городники кладуть у компост 9-ту капустину.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ



Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Гуркіна

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Коректор: Анатолій Хлівний

Верстка та дизайн: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2023 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua