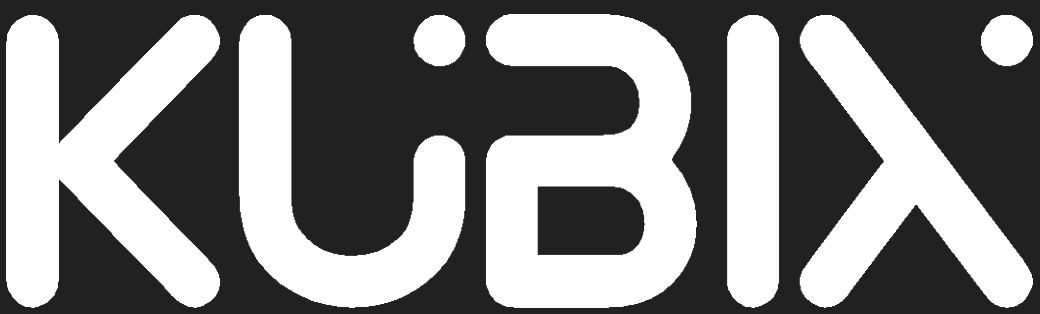

KUBIX

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!

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Наприкінці гри ви **набираєте очки за:**

- кожну врятовану 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;
- кожну незаповнену каюту на вашому кораблі.

Перемагає гравець, що набирає найбільше очок.

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

ФЕЙСБУК
www.facebook.com/geekach

ІНСТАГРАМ
www.instagram.com/geekachshop

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.

Завдання

(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

ПРИГОТУВАННЯ

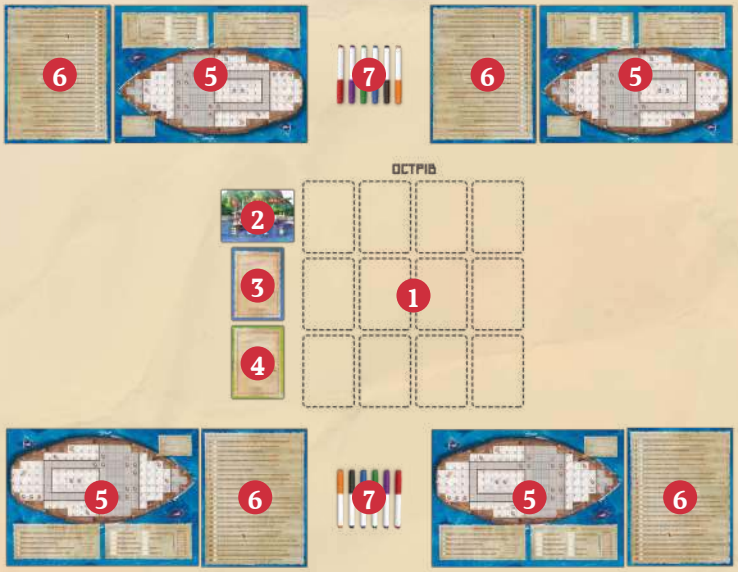
ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

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.

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 кота.
Малюючи кота на вашому кораблі, ви можете намалювати другого такого самого кота.

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. Малюючи 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 кота, 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 кота (синій, зелений, оранжевий, пурпуровий або червоний), а потім намалюйте на вашому кораблі кота вибраного кольору у формі цього ошакса.

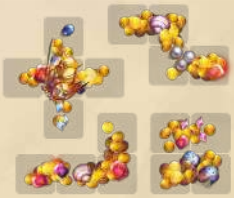
Якщо ви вирішили двічі намалювати ошакса за допомогою особливої дії, то обидва коти повинні бути того самого кольору.

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.

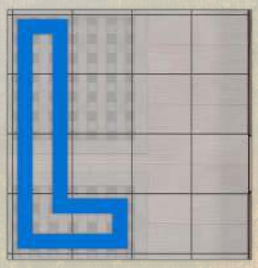
КАРТИ ЗАВДАНЬ

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.

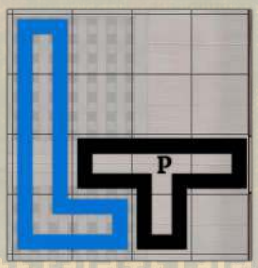
Вибрані завдання дадуть вам очки наприкінці гри, якщо ви виконаєте їхні вимоги.

ПРИКЛАД. МАЛЮВАННЯ ЗНАХІДКИ

Софія хоче намалювати синього кота 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 «РС»



РОЗМІЩЕННЯ

Щоразу вибираючи знахідку, ви повинні негайно намалювати її на вашому кораблі. Якщо ви ніяк не можете вмістити кота 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 кота на символі мапи скарбів, а їхні кольори збігаються (наприклад, малюєте зеленого кота 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 отримаєте 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 обрамовує 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.

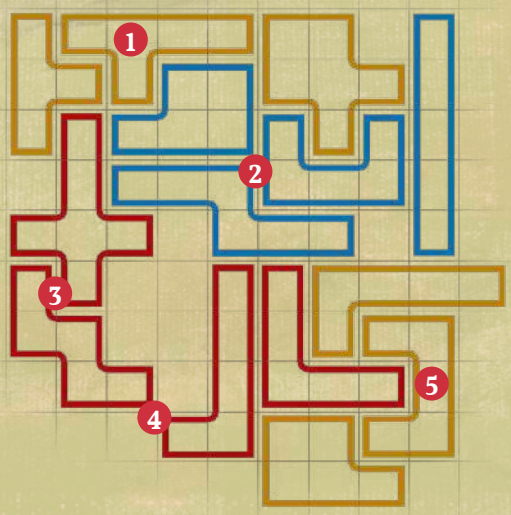
КОТЯЧА РОДИНА

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

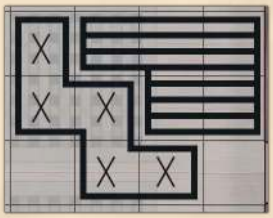
За кожне завершене завдання ви набираєте відповідні очки.

НІЧИЯ

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 відрізняти кольори, то можете малювати різні візерунки, що означатимуть кожен колір котів. Наприклад, горизонтальні лінії для зеленого кота й хрестики для пурпурового кота. 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/

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

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.

НІЧИЯ

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 складати 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/

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 проєкту
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