

Kitty Paw

КОШАЧЬЯ ЛАПКА



Колода

Карты котиков



Тайпы котиков

Карты кошачьих коробок



Карты коробок





6+



1-4



15-30'

ПРАВИЛА ИГРЫ

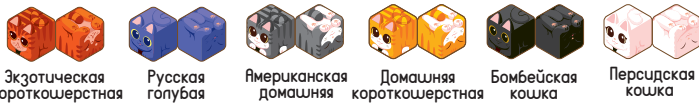
Что происходит, когда семь кошек добираются до картонных коробок? Начинается азартная игра в прятки!

Игровые компоненты

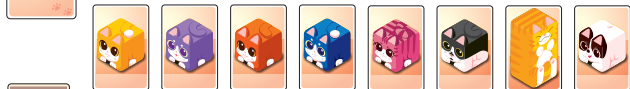
Тайпы котиков × 28 (по 4 котика 7 видов): с одной стороны изображена кошачья спинка, а с другой — животик.



Японский бобтейл



Карты кошачьих коробок × 8: с одной стороны изображена картонная коробочка, а с другой — котик или чихуахуа.



Карты коробок × 4: с обеих сторон изображена пустая коробочка, но в разной ориентации.

Карты кошачьих коробок и коробки пригодятся вам для собирания пазлов, изображенных на картах котиков.

Карты котиков × 48

Уровень I × 24: на лицевой стороне изображены 5-7 котиков, тайпы котиков не накладываются друг на друга. На рубашке изображено -1 победное очко.

Уровень II × 16: на лицевой стороне изображены 4-7 котиков и коробка, тайпы котиков не накладываются друг на друга. На рубашке изображены -2 победных очка. Этот уровень разделен на 2 набора по 8 карт каждый, с рубашками разного цвета.

Уровень III × 8: на лицевой стороне изображены 6-7 котиков и коробка, тайпы котиков накладываются друг на друга. На рубашке изображены -3 победных очка.

Цель игры

«Кошачья лапка» — игра на реакцию и повсюсть. Игроки стараются первыми собрать пазл, изображенный на картах котиков, чтобы заработать победные очки (ПО). Игрок с наибольшим количеством ПО в конце игры побеждает.

Подготовка к игре

1. За каждого участника игры разместите по 1 тайпу котика каждого вида (в сумме 7 тайпов на каждого участника) в центре стола. Тщательно их перемешайте.

2. Перетасуйте и разместите 8 карт кошачьих коробок коробочкой вверх вокруг тайпов котиков.

3. Каждый игрок берет одну карту коробки и размещает ее перед собой.

4. Перетасуйте 3 разных уровня карт котиков в отдельности друг от друга и сложите их лицом вниз, формируя единую колоду, где наверху будет находиться уровень I, в середине — уровень II, а снизу — уровень III. Затем переверните 4 верхние карты и выложите их сбоку от колоды в виде ряда.



Примечание: используйте только 1 набор карт котиков уровня II в текущей игре.

Раунд игры

Игра состоит из серии раундов. Каждый игрок получает одну карту котика в каждом раунде и пытается первым собрать пазл, изображенный на карте. Так как это игра на реакцию, все игроки действуют одновременно.



1. Игроки кладут руки в центр стола и кричат: «Китти По!», чтобы начать игру. ①

2. Каждый игрок хватается за первую карту котика из ряда и размещает ее перед собой. ②

• Затем игроки хватают тайпы котиков из центра стола и располагают их так, чтобы они совпадали с заданием на карте котика.

• Одновременно игрок может схватить только 1 тайп котика. Загрезать их кучей нельзя.

• Если на карте котика изображен кот в коробке (карты уровня II и III), то игроку также нужно найти и взять соответствующую ему карту кошачьей коробочки. ③ **МЯУ!**

3. Если игрок считает, что он собрал пазл, он громко кричит: «Мяу!» — и показывает жест «кота удачи» (см. иллюстрацию).

Все остальные игроки тут же должны остановиться и, показав жест «кота удачи», дотронуться до «папки удачи» первого мяукнувшего игрока (будто бы давая ему «пять»).

Последний игрок, исполнивший этот жест, должен перевернуть свою карту котика штрафными очками вверх и положить ее рядом с собой. При игре вдвоем второй игрок всегда будет получать штрафные очки. ④ **МЯУ!**

4. Все игроки проверяют, верно ли первый мяукнувший игрок собрал свой пазл, расположив тайпы котиков в нужном месте и в правильной ориентации — согласно заданию на карте котика. Если пазл собран верно, то мяукнувший игрок помещает карту котика рядом с собой заданием вверх. Если пазл собран неправильно, то он должен перевернуть карту котика и положить ее рядом с собой.

Новый раунд

1. Все игроки возвращают тайпы котиков обратно в центр стола.

2. Все карты кошачьих коробок перетасовываются и размещаются коробочкой вверх вокруг тайпов котиков.

3. Все незасчитанные карты котиков удаляются из игры.

4. Переверните 4 верхние карты котиков из колоды, выложите их и начните новый раунд.

Конец игры

1. Игра заканчивается, когда любой игрок собирает 5 карт котиков рядом с собой или когда колода оказывается пустой на момент окончания раунда.

2. Игроки складывают значения ПО (4, 5, 6, 7 или -1, -2, -3) на собранных ими картах котиков. Побеждает игрок с наибольшей суммой ПО.

3. При ничьей начинается дополнительный раунд, в котором участвуют только претенденты на первенство. (Перетасуйте и используйте удаленные из игры карты котиков.)

Вариант игры

Игроки могут перемешать все карты котиков вместе, чтобы составить колоду. Это добавит в игру элемент неожиданности и разнообразия.

Правило для одного игрока

Единственное исключение из правил — вы не обязаны кричать «Мяу!», когда собираете пазл. Для интереса используйте таймер и постарайтесь получить как можно больше ПО!

Русскоязычное издание подготовлено баба games.

Автор/дизайнер: Яза Чен

Переводчик: Шилпин Кан

Верстальщик: Шаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Шилпин Кан

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «Гага Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.