

ПРАВИЛА ГРИ

v2.0

«Острів котів» — правила сімейної гри

На перших двох сторінках цих правил ви знайдете правила сімейного режиму гри «Острів котів».

Якщо ви хочете грати у звичайному режимі, то пропустіть ці дві сторінки й відразу перейдіть до с. 4.

У сімейному режимі ви не використовуєте всі ігрові компоненти. Якщо якісь із цих компонентів не зазначені в тексті приготувань, залиште їх у коробці.

Перед початком гри

Перед початком гри покладіть у мішечок дослідження такі плитки котів і скарбів:

- усі сині, зелені, оранжеві, червоні й пурпурові плитки котів;
- усі жовті плитки рідкісних скарбів.

Не кладіть у мішечок білі плитки ошаксів і коричневі плитки звичайних скарбів.

Приготування *(якщо вам важко розпізнавати компоненти гри, подивіться на сторінку 5).*

Загальні приготування

1. Покладіть планшет **острова** на центр ігрової зони (боком догори).
2. Поставте фігурку **корабля Веша** на поділку «5» треку днів.
3. Викладіть плитки **звичайних скарбів** під островом. Кількість цих плиток у грі обмежена. Якщо вони закінчуються, ви не можете брати звичайні скарби. *Візьміть по 5 плиток кожної форми для гри вдвох, 8 — для гри втрьох, 11 — для гри вчотирьох.*
4. Покладіть **мішечок дослідження** поруч острова.

Приготування гравця

А Кожен гравець отримує 1 планшет **корабля** (боком догори).

Б Як завгодно визначте, хто почне гру. Потім, починаючи з цього гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець:

- вибирає колір, узявши відповідну фігурку кота із запасу;
- ставить свою фігурку на острів у порядку черговості ходів.

В Дайте кожному гравцеві будь-які **3 карти сімейної гри.** Кожен гравець вибирає собі 2 карти з трьох і кладе їх долілиць перед собою. Невибрані карти поверніть у коробку. *Нікому не показуйте свої карти!*



Перебіг гри

Гра триває 5 днів (раундів). Упродовж кожного дня ви повинні виконати такі кроки:

1. Перший гравець навмання витягає з мішечка дослідження 4 плитки котів за кожного гравця й викладає їх навколо острова.

   Якщо ви витягли рідкісний скарб, покладіть його поруч звичайних скарбів і далі витягайте плитки. Рідкісні скарби не зараховують до потрібної кількості плиток у зонах.

2. За порядком черговості ходів кожен гравець бере будь-яку 1 плитку з тих, що навколо острова, і негайно викладає її на свій корабель, дотримуючись правил викладання плиток. Так триває, поки плитки котів не вичерпаються.

   Гравець може спасувати й не брати плитку у свій хід.

3. Коли плитки котів вичерпаються або всі гравці спасують, поверніть у коробку всі плитки, що лишилися в зонах.

   Перемістіть корабель Веша на одну поділку вперед на треку дня. Потім перший гравець переміщає свою фігурку кота вниз острова. Отже, наступного дня перший гравець буде останнім!

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

   В іншому разі, починається новий день! Повертайтеся до кроку 1.

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 вашому кораблі.

Каюти

Ви втрачаєте по 5 очок за кожну незаповнену каюту.

Заповнена каюта не має ненакритих плиткою клітинок.

Котячі родини

Ви набираєте очки за кожну свою котячу родину:

- *кожна родина з 3 котів дає 8 очок;*
- *кожна родина з 4 котів дає 11 очок;*
- *кожна родина з 5 котів дає 15 очок;*
- *кожна родина з 6 котів дає 20 очок.*

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

Завдання

Відкрийте ваші 2 сімейні карти, вибрані на початку гри. За кожне виконане завдання ви набираєте відповідну кількість очок і додаєте їх до свого рахунку.

Нічия

У разі нічиєї, перемагає гравець, що заповнив найбільше кают. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу.

КАЮТИ

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

Коли ви почнете розміщувати плитки на своєму кораблі, то можете не одразу згадати, де яка каюта розміщується. Щоб було легше, дивіться на символи в кутах кают.

Немає потреби запам'ятовувати ці символи, а втім ми їх вказали нижче.



1 — папуга.
2 — місяць.
3 — яблуко.
4 — місяць.
5 Ця каюта не має символу.
6 — зерно.
7 — папуга.

РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

Щоразу коли ви врятуєте кота чи знайдете скарб, то отримаєте відповідну плитку, яку мусите розмістити на своєму кораблі. Однак ви не зможете отримати плитку, якщо вам не вдається примостити її на кораблі або він уже заповнений.

- Плитку можна обертати й перевертати як завгодно.
- Плитки не можна накладати одна на одну.
- Плитка мусить повністю вміщуватися в межах вашого корабля.
- Плитки завжди треба вирівнювати по клітинках корабля. Частини клітинок не мають виднітися з-під плиток.

ПЕРША ПЛИТКА

Свою першу плитку ви можете викласти на будь-яке місце на вашому кораблі.

РЕШТА ПЛИТОК

Виклавши першу плитку, кожну наступну ви мусите розміщувати так, щоб вона прилягала до будь-якої іншої плитки на кораблі (тоді вони дотикаються).

Плитки не прилягають по діагоналі.

МАПИ СКАРБІВ

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



Якщо ви кладете плитку кота на символ мапи скарбів і їхні кольори збігаються (наприклад, кладете зеленого кота на зелену мапу скарбів), то можете негайно взяти будь-який з доступних звичайних чи рідкісних скарбів і викласти його на свій корабель.

Ви можете викладати й інші плитки на мапу скарбів, але тоді ви не отримуєте додаткового скарбу.

КОТЯЧІ РОДИНИ

Котяча родина складається з 3 або більше плиток котів одного кольору, що прилягають одна до одної.

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 родину з трьох.



«ОСТРІВ КОТІВ» — ПРАВИЛА ЗВИЧАЙНОЇ ГРИ

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, а стародавні скелі зруйновані... а втім 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 представлені плитками різних форм, і ви мусите добре думати, як розміщувати їх на своєму кораблі. Намагайтеся тримати родини разом, виконуйте завдання й не забувайте залишати місце для нових знахідок. Однак будьте пильні — не годиться повертатися у Штормовий край з наполовину заповненим кораблем!

ДЕ ЗНАЙТИ НАС

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

ВЕБСАЙТ

www.geekach.com.ua

ФЕЙСБУК

www.facebook.com/geekach

ІНСТАГРАМ

www.instagram.com/geekachshop

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Наприкінці гри ви набираєте очки за:

- кожну врятовану котячу родину;

  Родина складається з 3 або більше прилеглих плиток котів однакового кольору.

- рідкісні скарби;
- будь-які завершені завдання.

Ви втрачаєте очки за:

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

Перемагає гравець, що набирає найбільше очок.



ВЧИМОСЯ ГРИ



ВІДЕОПРАВИЛА

Якщо вам більше подобається дивитися відео, ніж читати правила, то відеоправила знайдете за цим посиланням.

ВМІСТ ГРИ



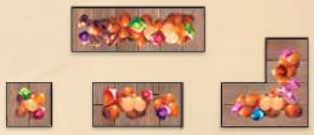
30 фігурок котів
по 6 кожного з кольорів



85 плиток котів
по 17 кожного з кольорів



42 жетони риби
20 штук «1 рибина»
і 22 штуки «5 рибин»



44 плитки звичайних скарбів
по 11 кожної форми



1 фігурка корабля Веша



25 плиток рідкісних скарбів



6 плиток ошаксів



10 жетонів міцних кошиків



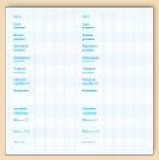
4 планшети кораблів гравців



1 планшет острова



1 мішечок дослідження



1 записник для підрахунку очок



150 карт дослідження



18 карт для сімейної гри



5 карт кольорів котів для соло-гри



23 карти кошиків для соло-гри



10 карт завдань для соло-гри



9 карт складних завдань для соло-гри



4 довідкові карти кольорів

ПРИГОТУВАННЯ

ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

1. **Острів.** Покладіть планшет острова на центр гральної зони ( боком догори); місця обабіч острова називають зонами.
2. **Корабель Веша.** Поставте фігурку корабля Веша на поділку «5» треку днів.
3. **Звичайні скарби.** Викладіть плитки звичайних скарбів під островом.
   - По 5 плиток кожної форми для соло-гри.
   - По 5 плиток кожної форми для гри вдвох.
   - По 8 плиток кожної форми для гри втрьох.
   - По 11 плиток кожної форми для гри вчотирьох.

   Кількість цих плиток у грі обмежена. Якщо вони закінчуються, ви не можете брати звичайні скарби.



4. **Ошакси.** Викладіть 6 плиток ошаксів під звичайними скарбами.
5. **Запас.** Розмістіть усі фігурки котів і всі жетони риб, утворюючи запас.



6. **Карти дослідження.** Перетасуйте карти дослідження й покладіть їх колодою долілиць.
7. **Міцні кошики.** Розмістіть жетони міцних кошиків під колодою карт дослідження.



8. **Мішечок дослідження.** Покладіть мішечок дослідження в межах досяжності всіх гравців.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

А Кожен гравець отримує:

- 1 планшет корабля ( боком догори);
- 1 жетон міцного кошика (зеленим боком догори).

Б Як завгодно визначте, хто почне гру. Потім, починаючи з цього гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець:

- вибирає колір, узявши відповідну фігурку кота із запасу;
- ставить свою фігурку на острів у порядку черговості ходів.







А



ДОПОВНЕННЯ

Якщо ви маєте доповнення, то особливості приготувань до гри з ними див. на с. 25.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Перед початком гри покладіть у мішечок дослідження такі плитки котів і скарбів:

- усі сині, зелені, оранжеві, червоні й пурпурові плитки котів.
- усі плитки рідкісних скарбів.

Не кладіть у мішечок плитки ошаксів і звичайних скарбів.

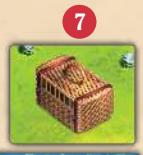


ПРАВА ЗОНА













КОРАБЛІ

Кожен гравець має свій корабель, де є 7 кают, 19 щурів і 5 кольорових мап скарбів. Сюди ви викладатимете всіх врятованих котів і всі знайдені скарби.

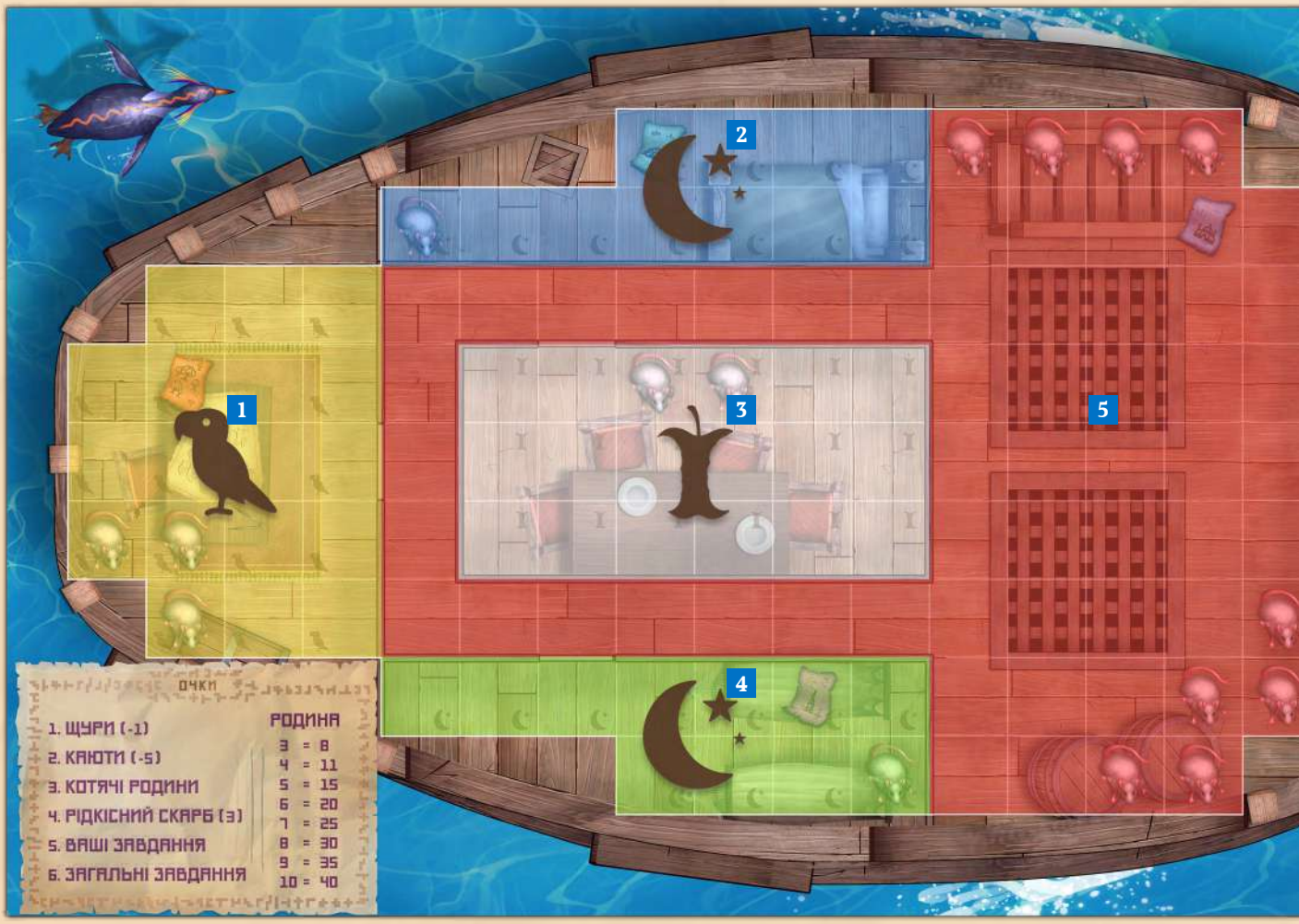
КАЮТИ

Кожна клітинка вашого корабля — це частина кают. Каюти відокремлені одна від одної стінами.

Коли ви почнете розміщувати плитки на своєму кораблі, то можете одразу й не згадати, де яка каюта розміщується. Щоб було легше, дивіться на символи в кутах клітинок.

Нема потреби запам'ятовувати ці символи, однак ми їх вказали праворуч.

1 — папуга.
2 — місяць.
3 — яблуко.
4 — місяць.
5 Ця каюта не має символу.
6 — зерно.
7 — папуга.



ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

РЯДИ ТА СТОВПЦІ

Ряди. Ряд — це лінія заввишки 1 клітинку, що горизонтально простягається вздовж вашого корабля зліва направо.

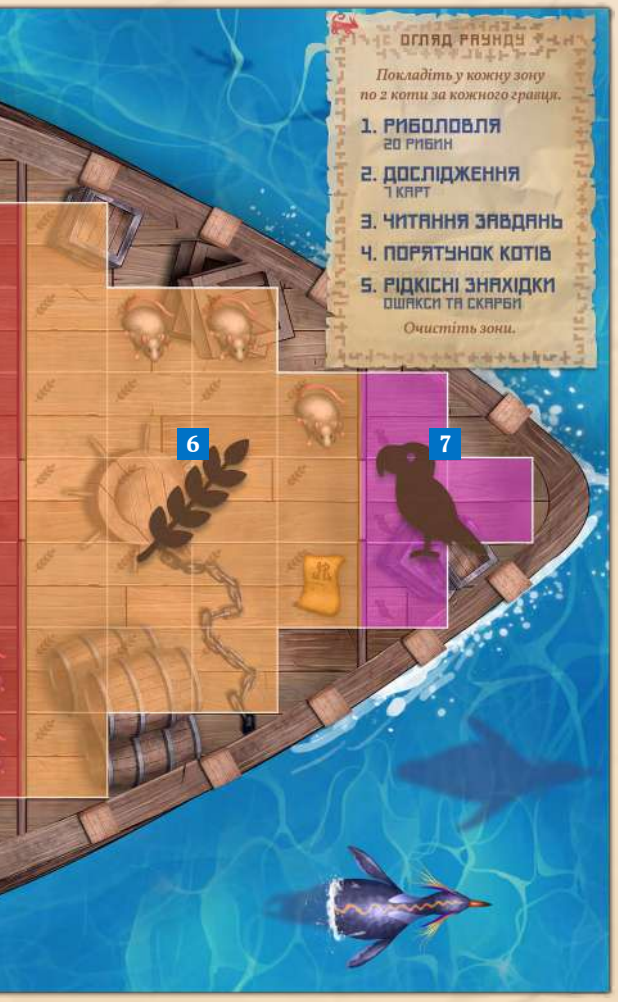
Стовпці. Стовпець — це лінія завширшки 1 клітинку, що вертикально простягається вздовж вашого корабля згори донизу.

БОРТ КОРАБЛЯ

Борт корабля — товста біла лінія, що обрамовує всі клітинки на кораблі.

ДОТИКАННЯ

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



РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

Щоразу коли ви врятуєте кота, заприятелюєте з ошаксом або знайдете скарб, то отримаєте відповідну плитку, яку мусите розмістити на своєму кораблі. Однак ви не зможете отримати плитку, якщо вам не вдається примостити її на кораблі або він уже заповнений.

- Плитку можна обертати й перевертати як завгодно.
- Плитки не можна накладати одна на одну.
- Плитка мусить повністю вміщуватися в межах вашого корабля.
- Плитки завжди треба вирівнювати по клітинках корабля. Частини клітинок не мають виднітися з-під плиток.

ПЕРША ПЛИТКА

Свою першу плитку ви можете викласти на будь-яке місце на вашому кораблі.

РЕШТА ПЛИТОК

Виклавши першу плитку, кожну наступну ви мусите розміщувати так, щоб вона прилягала до будь-якої іншої плитки на кораблі (тоді вони дотикаються).

Плитки не прилягають по діагоналі.

МАПИ СКАРБІВ

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



Якщо ви кладете плитку кота на символ мапи скарбів, і їхні кольори збігаються (наприклад, кладете зеленого кота на зелену мапу скарбів), то можете одразу взяти будь-який із чотирьох звичайних скарбів і викласти його на свій корабель.

Ви можете викладати й інші плитки на мапу скарбів (наприклад, викласти на зелену мапу червоного кота), але тоді ви не отримуєте додаткового скарбу.

ОГЛЯД ДНЯ

Гра «Острів котів» триває 5 днів (раундів). Упродовж кожного дня коти заповнюють зони, а гравці ловлять рибу, досліджують острів, читають завдання, рятують котів і шукають рідкісні скарби, намагаючись потім те все помістити на свої кораблі.

ІСТОРІЯ

Нарешті! Там, виринаючи з туману, височіють таємничі миси й верхівки дерев острова котів. Носи кораблів розтинають хвилі, сповнюючи всіх надією. А втім загроза цьому дорогоцінному святилищу ще не зникла. Далеко позаду залишилися звуки бойових барабанів Веша. Однак скільки зосталося того часу, поки й сюди не прибуде Темнорукий?

ЗАПОВНИТИ ЗОНИ

ІСТОРІЯ

Щодня ви прокидаєтеся вдосвіта, щоб почитати старі записи контрабандистів і вивчити старовинні мапи, голосно обговорюючи найліпші місця для пошуків рідкісних і невловимих острівних звірів...

КОТИ

Перший гравець навмання витягає плитки з мішечка дослідження і кладе по 2 плитки котів (але не скарбів) за кожного гравця в кожну із зон.

- 8 котів (по 4 в кожну зону) для 2 гравців
- 12 котів (по 6 в кожну зону) для 3 гравців
- 16 котів (по 8 в кожну зону) для 4 гравців

РІДКІСНІ СКАРБИ

Якщо ви витягли рідкісний скарб, покладіть його поруч звичайних скарбів під островом і далі витягайте плитки з мішечка дослідження. Рідкісні скарби не зараховують до потрібної кількості плиток у зонах.

ПРИКЛАД

Граючи втрьох, ви повинні розмістити по 6 котів у кожній зоні, виклавши загалом 12 котів.



Якщо ви витягли з мішечка дослідження 4 коти, а потім 2 рідкісних скарби, то ви все одно повинні витягнути ще 8 котів з мішечка дослідження, бо скарби не зараховують до загальної кількості потрібних плиток у зонах.

ФАЗА 1. РИБОЛОВЛЯ



ІСТОРІЯ

Після того як ви виберете територію на сьогодні, вас чекатиме перша робота. Покваптеся взяти свої рибальські снасті, адже вам знадобиться дуже багато риби, якщо ви хочете виманити котів з їхніх укриттів!

Кожен гравець бере по 20 рибин із запасу.

ФАЗА 2. ДОСЛІДЖЕННЯ

ІСТОРІЯ

Якомога тихіше ступаючи через ароматні трави й минаючи стародавні руїни, ви споглядаєте безліч дивних пам'яток: гроти, таємничі шляхові знаки, ліси, старі кладовища контрабандистів, давні будівлі та криївки браконьєрів. Іноді можна навіть встигнути зауважити, як у підліску зникає хвіст...

Фаза «Дослідження» поділена на дві частини:

1. Відбір карт — ви вирішуєте, які карти залишити собі, а які віддати суперникові.
2. Оплата карт — ви вирішуєте, які карти скинути, а які оплатити, щоб залишити собі.

ВІДБІР КАРТ

Перший гравець повинен узяти колоду дослідження й роздати кожному гравцеві по 7 карт долілиць. Це те, на що ви можете натрапити під час своєї подорожі.

Кожен гравець бере своїх 7 карт і переглядає їх. Потім відбирає ті 2 карти, які хоче залишити, поклавши їх долілиць перед собою.

Далі кожен повинен передати решту своїх карт гравцеві ліворуч*.

Отримавши нові карти, гравці повторюють цей процес ще 2 рази. Тобто кожен гравець вибирає й лишає собі по 2 карти з отриманих, а решту передає суперникові.

Нарешті, кожен гравець отримає по 1 карті. Отже, тепер перед кожним гравцем долілиць лежатиме стос із 7 карт.

** У 1-й, 3-й і 5-й дні ви передаєте карти гравцеві ліворуч себе, а у 2-й і 4-й дні — гравцеві праворуч.*

ОПЛАТА КАРТ

ІСТОРІЯ

Навіть коли вам вдається знайти щось нове чи стародавнє, а ще й наполовину сховане в підліску, виникає інша проблема — представники котячого роду живуть тут дуже давно й не бажають так легко розлучатися зі своїми таємницями! Вам доведеться скористатися рибою, щоб їх відволікти...

Кожен гравець дивиться своїх 7 карт і вибирає, котрі з них залишити собі. Ви можете залишити будь-яку комбінацію карт, за умови, що маєте чим оплатити їх.

У верхньому лівому куті кожної карти дослідження вказана її вартість. Якщо ви хочете залишити якусь карту, то мусите оплатити її рибою.

Вибравши потрібні вам карти, підсумуйте їхню вартість і покладіть таку ж кількість риби зі своєї купки до загального запасу риби.

Ті карти, які ви вирішили не залишати, покладіть долілиць* до скиду поруч колоди карт дослідження.

**Скинуті вами карти завжди повинні лежати долілиць, щоб інші гравці не знали, які саме карти ви залишили собі.*

ПРИКЛАД

Роман переглядає свої 7 карт і вирішує залишити собі 4 з них.



Порахувавши їхню вартість, він платить 6 рибин. Потім Роман скидає долілиць ті 3 карти, які не захотів залишати.





ФАЗА 3. ЧИТАННЯ ЗАВДАНЬ

ІСТОРІЯ

Вам випала нагода поніжитися на сонечку й відпочити від праці, але, щоб не гаяти часу, ви вирішили почитати старі сувої хранителів, які колись тут жили. Ця зникла раса залишила по собі записи про науку керування котами. Вам доведеться уважно їх вивчити, щоб знати, які завдання треба виконати, якщо ви хочете безпечно доставити дорогоцінний вантаж до Штормового краю...

Карти завдань завжди сині!

Якщо гравець має на руці карти завдань і карти загальних завдань, то мусить зіграти їх упродовж цієї фази.

КАРТИ ЗАГАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ



Кожен гравець мусить викласти горілиць кожну свою карту загального завдання на стіл так, щоб усі могли її побачити. Потім треба прочитати завдання вголос, ознайомивши з ним решту гравців.

Якщо на карті загального завдання написано: «Виберіть колір», то, граючи цю карту, гравець мусить оголосити колір. Візьміть із запасу одну фігурку кота вибраного кольору й помістіть її на карту, щоб запам'ятати цей колір.

Зігравши карту загального завдання, покладіть її до спільного скиду карт. Ці карти не належать жодному гравцю і їх не вилучають із гри. Також зіграні карти загальних завдань не рахують разом з іншими картами завдань та повсякчасними картами.



КАРТИ ЗАВДАНЬ

Кожен гравець мусить покласти долілиць усі свої карти особистих (не загальних) завдань біля корабля. Викладати карти треба так, щоб усі бачили скільки карт завдань має кожен гравець.



ФАЗА 4. ПОРЯТУНОК КОТІВ

ІСТОРІЯ

Чимало довідавшись про котів, ви збагнули найголовніше: щоб змусити будь-якого острівного кота хоч щось зробити, вам знадобиться багато риби й кілька добрих слів. А як ви маєте рибу й кошики, то не забудьте надіти шкіряні рукавички, щоб вас не подряпали!

Карти порятунку завжди зелені!

На початку цієї фази гравці почергово вибирають, які карти порятунку вони бажають зіграти, і кладуть їх долілиць перед своїми кораблями.

Після того як кожен викладе свої карти порятунку, усі гравці одночасно відкривають їх (перевертають горілиць).

ШВИДКІСТЬ

Значення швидкості карти позначається числом і символом . Кожен гравець повинен порахувати суму значень швидкості на своїх щойно зіграних картах порятунку. Тепер порядок фігурок котів на острові зміниться залежно від швидкості кожного гравця. Найшвидший гравець займе першу позицію (на вершині острова), а найповільніший — останню (внизу острова).

Ця зміна черговості ходів одразу впливає на всі карти, які будуть зіграні після цього.

У разі нічиєї, гравці з однаковою швидкістю зберігають попередню черговість ходів стосовно один одного.

ПРИКЛАД

Оленка додає на своїх зіграних картах порятунку й має в сумі 5.



Ігор додає на своїх зіграних картах порятунку й має в сумі 4.



Оленка має більшу швидкість, тож вона ставить свого зеленого кота на перше місце у верхній частині острова, а Ігор ставить свого пурпурового кота на друге місце.



ПОРЯТУНОК КОТІВ

Починаючи з першого гравця, кожен по черзі рятує котів. У свій хід ви рятуєте лише 1 кота, проте можете виконати будь-яку кількість ходів, поки у вас не закінчаться кошики, коти, риба або ви не вирішите спасувати. Після того як кожен гравець матиме можливість врятувати кота, знову настає черга першого гравця. Так триватиме, поки всі не спасують.

Щоб урятувати кота, треба мати кошик і досить риби, щоб заманити кота всередину. Котам у зоні ліворуч острова потрібно дати 3 рибини, а котам у зоні праворуч — 5 рибин (це вказано на планшеті острова).

Рятуючи кота, ви мусите заплатити потрібну кількість риби, поклавши її до загального запасу, і використати кошик.

- Якщо ви використовуєте міцний кошик, то мусите перевернути його сірим боком догори, показуючи, що він використаний.
- Якщо ви використовуєте будь-який інший тип кошика, то мусите покласти цю карту до скиду.

РОЗМІЩЕННЯ КОТІВ

Врятувавши кота, ви мусите одразу розмістити його на своєму кораблі, дотримуючись правил розміщення плиток (див. с. 9). Лише після цього ви можете виконувати будь-які інші дії.

ОЧИЩЕННЯ ЗОН

Щойно обидві зони спорожніють (або коли всі гравці спасують), фаза «Порятунок котів» завершується. Будь-які зіграні, але невикористані карти порятунку, треба негайно покласти до скиду.

КОШИКИ

Якщо ви хочете рятувати котів, вам знадобляться кошики, щоб переносити їх! Є 3 типи кошиків:



МІЦНІ КОШИКИ

Їх можна використовувати один раз на день. Використавши міцний кошик, переверніть його сірим боком догори, відмічаючи, що його використано. Завдяки картам ви можете отримати додаткові міцні кошики.



ЗВИЧАЙНІ КОШИКИ

Ці кошики можна використовувати лише раз за гру. Після використання ви повинні покласти їх до скиду.



ЗЛАМАНІ КОШИКИ

Ви можете об'єднати 2 зламаних кошики, щоб зробити з них звичайний кошик. Як і звичайні кошики, їх можна використати лише раз.

ФАЗА 5. РІДКІСНІ ЗНАХІДКИ

ІСТОРІЯ

Останні години вечора наповнені радощами й піснями. Показавши свої знахідки, ви заявляєте, що серед усіх жителів Штормового краю ніхто так не вміє збирати котів, як ви!

Карти ошаксів завжди коричневі, а карти скарбів — жовті!

Починаючи з першого гравця, кожен по черзі збирає рідкісні скарби. У свій хід ви граєте лише 1 карту, проте можете виконати будь-яку кількість ходів, поки у вас не закінчаться карти або ви не вирішите спасувати. Після того як кожен гравець матиме можливість зіграти карту, знову настає черга першого гравця. Так триватиме, поки всі не спасують.



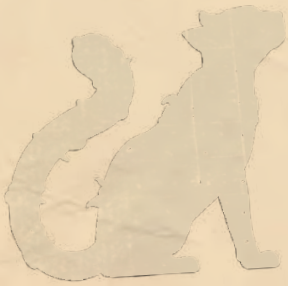
Коли ви заприятелюєте з ошаксом чи візьмете скарб, то мусите одразу розмістити його на своєму кораблі, дотримуючись правил розміщення плиток (див. с. 9). Лише після цього ви зможете виконувати будь-які інші дії.



РОЗМІЩЕННЯ ОШАКСІВ

Ошакси — приязні створіння, що не можуть жити без родини. Коли ви розміщуєте ошакса на своєму кораблі, то мусите одразу вибрати, з якою родиною котів він заприятелює.

Візьміть фігурку кота того кольору, який відповідає вибраній родині, і покладіть її на плитку ошакса. До кінця гри цього ошакса трактують і як кота вибраної родини, і як ошакса.



ОЧИЩЕННЯ ЗОН

ІСТОРІЯ

Вечоріє, туман і тиша знову огортають острів котів. Усі тваринки, яких вам не вдалося спіймати, сховалися десь у підліску. Ви залишаєте їм запаси їжі й кілька плотів. Можливо, коти знайдуть інший спосіб утекти з острова до прибуття Веша.

Наприкінці кожного дня всі коти, яких не вдалося врятувати, розбігаються. Котів треба повернути назад у коробку, бо вони більше не знадобляться. Не взяті скарби залишаються на своїх місцях під островом.

Перемістіть корабель Веша на одну поділку вперед на треку днів.

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

В іншому разі кожен гравець повинен перевернути свої міцні кошики зеленим боком догори. Починається новий день!



ЗАЛИШКИ КАРТ І РИБИ

КАРТИ

У кожній фазі ви можете вибирати, яких і скільки карт зіграти, за винятком карт завдань, які ви завжди мусите грати під час фази «Читання завдань».

Будь-які незіграні карти залишаються на вашій руці на наступний день. За них не потрібно платити знову, і ви можете мати на руці будь-яку кількість карт.

РИБА

Уся невикористана риба залишається у вас на наступний раунд.

ПОВСЯКЧАСНІ КАРТИ

Повсякчасні карти завжди пурпурові!

Повсякчасні карти можна грати будь-коли, тобто в будь-якій фазі гри.

Граючи повсякчасну карту, гравець повинен оголосити, що грає цю карту й повністю застосувати її ефект. Лише після цього у грі можна виконувати подальші дії. Якщо два гравці хочуть одночасно зіграти повсякчасні карти, то порядок розіграшу карт визначається порядком черговості ходів на острові.

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.

Заповнена каюта не має ненакритих плиткою клітинок.

КОТЯЧІ РОДИНИ

Ви набираєте очки за кожну свою котячу родину.

КОТИ	ОЧКИ
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Якщо в родині є 8 чи більше котів, ви набираєте ще по 5 очок за кожного додаткового кота в цій родині.

РІДКІСНІ СКАРБИ

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

Звичайні скарби не дають очок.

ЗАВДАННЯ

Відкрийте всі свої карти завдань. Якщо ви виконали завдання, додайте ці очки до свого рахунку.

ЗАГАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Перевірте, чи ви виконали загальні завдання. Якщо так, додайте очки кожного виконаного завдання до свого рахунку.

НІЧИЯ

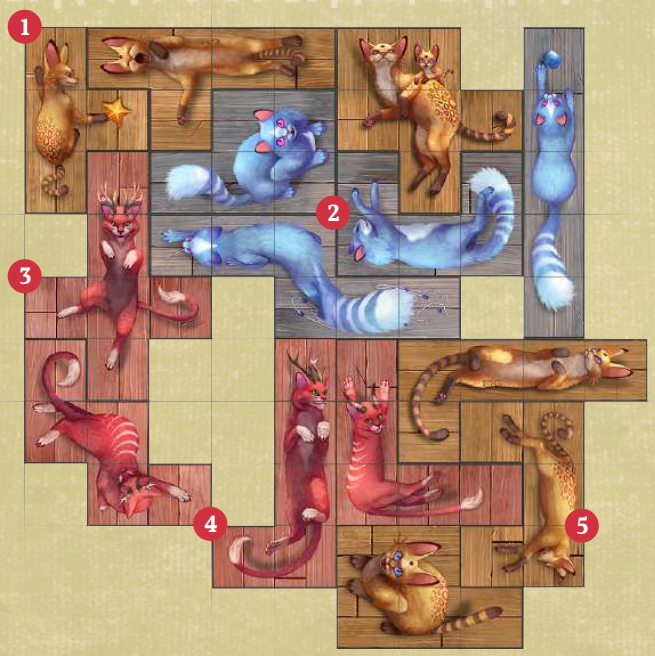
У разі нічиєї, перемагає гравець із більшою кількістю риби (адже він пам'ятає, що дорогою додому коти можуть зголодніти).

Якщо претенденти на перемогу мають однакову кількість риби, вони ділять перемогу.

КОТЯЧІ РОДИНИ

Котяча родина складається з 3 або більше плиток котів одного кольору, що прилягають одна до одної.

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 родину з трьох.



ПРИКЛАД

ЩУРИ (-2 ОЧКИ)

Оленка має двох видимих щурів, отже втрачає 2 очки.

КАЮТИ (-20 ОЧОК)

Оленка має 4 незаповнені каюти й втрачає 20 очок (по 5 очок за каюту).

Яблуко ( ), зерно ( ) і 2 місяці ( ).

КОТЯЧІ РОДИНИ (47 ОЧОК)

Оленка має 5 котячих родин, що дають їй 47 очок.

1. Родина з 3 червоних котів — 8 очок.
2. Вибравши для ошакса зелений колір, вона має родину з 3 зелених котів — 8 очок.
3. Вона має дві оранжеві родини, що обидві складаються з 3 котів, і кожна дає їй по 8 очок — 16 очок.

   Ці родини дотикаються діагонально, тому не утворюють однієї великої родини.
4. Родина з 5 синіх котів — 15 очок.

Оленка також має 1 зеленого, 1 червоного і 2 пурпурових котів, що не належать до родин, а отже, не дають очок.

РІДКІСНІ СКАРБИ (3 ОЧКИ)

Оленка має 1 рідкісний скарб — 3 очки.

Вона також має 8 звичайних скарбів, але вони не дають очок.

ЗАВДАННЯ (13 ОЧОК)

Оленка має 3 карти завдань:

Сонцесяйний. 1 очко за кожні 2 коти, що дотикаються борту вашого корабля.

Оленка має 13 котів, що дотикаються борту, тож вона набирає 6 очок.

Зорганізований. 7 очок за кожен стовпець щонайменше 9 клітинок заввишки, у якому є коти лише одного кольору.

Оленка виклала 1 стовпець із синіх котів заввишки 9 клітинок. Вона набирає 7 очок.

Котярня зважників. 9 очок, якщо на вашому кораблі рівно 5 оранжевих котів.

На жаль, Оленка має 6 оранжевих котів, тож вона не виконала цього завдання й не набирає очок.

ЗАГАЛЬНІ ЗАВДАННЯ (18 ОЧОК)

У грі відкрита 1 карта загальних завдань.

Розвідувач. Усі гравці набирають по 2 очки за кожен скарб на своєму кораблі.

Оленка має на кораблі 9 скарбів (8 звичайних і 1 рідкісний). Це дає їй 18 очок.

УСЬОГО (59 ОЧОК)

Усього Оленка набрала 59 очок.



СОЛО-ГРА

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

ОГЛЯД

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

ВАШІ ПРИГОТУВАННЯ

Для початку підготуйте гру за звичайними правилами. Вам знадобиться лише 1 корабель гравця.

Ошакси. Вам потрібно буде розташувати у випадковому порядку плитки ошаксів у горизонтальний ряд. Кожен ошакс матиме свою позицію в ряді. Наприклад, третій ошакс зліва направо — це «Ошакс 3», а останній — «Ошакс 6».



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

   Перетасуйте карти складних завдань. Поруч карт звичайних завдань викладіть горілиць певну кількість карт складних завдань для соло-гри. Кількість карт визначає рівень складності. Решту карт поверніть у коробку.

   - Середній рівень: 1 карта
   - Важкий рівень: 2 карти
   - Дуже важкий рівень: 3 карти
   - Експертний рівень: 4 карти
4. **Карти кошиків для соло-гри.** Перетасуйте карти кошиків та покладіть їх долілиць колодою на стіл.



ЗАПОВНЕННЯ ЗОН

Заповнюючи зони, ви повинні викласти по 4 коти в кожну зону (разом 8).

Ви витягаєте по 1 плитці з мішечка й викладаєте їх у горизонтальний ряд. Перші 4 плитки котів треба розмістити ліворуч острова, а наступні 4 — праворуч.

Усі плитки рідкісних ресурсів, які ви витягаєте з мішечка, треба класти в горизонтальний ряд під островом. Якщо ви витягаєте плитку рідкісного скарбу тієї ж форми, що вже витягли раніше, то кладете її поверх цієї плитки, утворюючи стос однакових скарбів.



Обов'язково слід викладати плитки в ряд, щоб кожна з них мала свою позицію. Наприклад, «Кіт 5» займає першу позицію у правій зоні.

ФАЗА 1. РИБОЛОВЛЯ

Ця фаза відбувається так само, як і у звичайній грі.

ФАЗА 2. ДОСЛІДЖЕННЯ

А. ВІДБІР КАРТ

Цей крок фази «Дослідження» відрізняється від звичайних правил таким:

• візьміть 5 верхніх карт з колоди дослідження й перегляньте їх. Потім відберіть з них 3 і покладіть на стіл. Інші 2 карти покладіть до скиду;

• повторіть цей крок, узявши ще 5 карт і відібравши з них ще 3;

• нарешті, візьміть верхню карту з колоди дослідження й додайте її до 6 раніше відібраних карт, створивши руку з 7 карт.

Перейдіть до «Б. Оплата карт» (відбувається за звичайними правилами).

ФАЗА 3. ЧИТАННЯ ЗАВДАНЬ

Ця фаза відбувається так само, як і у звичайній грі. Однак ви можете грати свої карти завдань горілиць!

ЗАГАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Загальні завдання можна використовувати й під час соло-гри, проте лише ви наберете очки. Однак набрані очки зменшуються наполовину, а за потреби округлюються до більшого.

Приклад. Якщо ви набрали 7 очок за загальне завдання, то сума зменшується до 3,5 очок, а потім округлюється до 4 очок.

НАЙБІЛЬША РОДИНА

Для виконання завдання карти «Родинне дерево» потрібна родина з 7 й більше котів.

ФАЗА 4. ПОРЯТУНОК КОТІВ

Фаза «Порятунок котів» відбувається за звичайними правилами, однак є кілька додаткових правил для вашої сестри.

КОЛОДА КОШИКІВ

Вибравши потрібні карти порятунку, ви тепер перевертаєте горілиць верхню карту колоди кошиків.

У нижній частині карти ви побачите кількість , а інколи й швидкість .

Якщо число більше ніж 1, ви повинні взяти додаткові карти з колоди кошиків і викласти їх долілиць у ряд.

Пам'ятайте, що ви вже взяли 1 карту. Тож, коли на карті вказано 3 , ви берете лише 2 додаткові карти.

ШВИДКІСТЬ

Черговість ходів оновлюється як завжди. Число вашої сестри вказане на відкритій карті кошика.

ПОРЯТУНОК КОТІВ

Як завжди, порятунок котів виконується по черзі.

У перший хід сестри ви повинні зіграти першу відкриту карту кошиків.

У всі наступні ходи ви відкриваєте по 1 карті кошиків і граєте її. Число і на цих картах ви не берете до уваги. Для кожного дня використовують числа і лише першої карти.

Якщо більше карт не залишилося, ваша сестра завершила цей раунд.

Якщо ви пасуєте, то все одно мусите відкрити й розіграти всі карти кошиків вашої сестри.

ПРИКЛАД

Відкрийте першу карту кошика.



На карті зображено 4 , тож ви берете 3 додаткові карти й викладаєте їх долілиць у ряд поруч першої карти.



На цій відкритій карті також зображено 4 , отже ви порівнюєте це число з власною швидкістю, щоб визначити черговість ходів.

ПЕРШИЙ ХІД

У перший хід сестри ви розігруєте (див. наступну сторінку) першу відкриту карту.

ДРУГИЙ ХІД

У другий хід сестри ви відкриваєте й розігруєте другу відкриту карту.



На цій карті вказано «Кіт 2» і звичайний скарб. Ви одразу виконуєте з ними відповідні дії. Числами 4 і 1 , цієї карти ви нехтуєте, бо значення мають лише відповідні числа на першій карті.

УСІ НАСТУПНІ ХОДИ

Наступні ходи ви виконуєте так само, як і другий, поки у вашої сестри не вичерпаються карти.

РОЗІГРАШ КАРТ КОШИКІВ

На кожній карті є певна кількість ключових слів (кіт, рідкісний скарб, ошакс і заміна кота), а інколи й звичайні скарби.

Розігруйте кожне ключове слово/скарб послідовно згори донизу.

Якщо на карті двічі вказане те ж саме ключове слово, розіграйте його двічі.

«Кіт 3». Заберіть із зони «Кота 3» й покладіть назад у коробку.

Пам'ятайте, що коли ви заповнювали зони, то викладали котів у ряд й розміщували по 4 коти з кожного боку острова. «Кіт 3» — третій кіт, рахуючи зліва направо; а «Кіт 8» — останній у ряді.

«Рідкісний скарб 2». Заберіть «Рідкісний скарб 2» внизу острова і покладіть його назад у коробку.

Якщо на цій позиції є кілька рідкісних скарбів, ви вилучаєте з гри лише один рідкісний скарб.

Пам'ятайте, що коли ви заповнювали зони, то викладали рідкісні скарби в ряд. «Рідкісний скарб 2» — це другий рідкісний скарб, рахуючи зліва направо.

«Ошакс 4». Заберіть із зони «Ошакса 4» й покладіть назад у коробку.

Пам'ятайте, що під час приготувань ви викладали ошаксів у ряд. «Ошакс 4» — це четвертий ошакс, рахуючи зліва направо.

«Заміна кота 2 на 6». Поміняйте місцями плитки «Кіт 2» і «Кіт 6». «Кіт 2» стає «Котом 6», а «Кіт 6» — «Котом 2».

Звичайні скарби. Якщо на карті зображено звичайний скарб, вилучіть відповідний звичайний скарб.



Якщо такого скарбу не залишилося в грі, нічого не відбувається.

ЩО РОБИТИ, КОЛИ НЕМАЄ ПЛИТКИ?

Якщо ви розігруєте кота, рідкісний скарб, ошакса або заміну, а плитки з відповідним номером більше немає, то візьміть останню плитку в ряді.

Приклад. Якщо на карті кошика написано «Кіт 6» і «Рідкісний скарб 3», а в зоні є лише 4 коти і 2 рідкісні скарби, то замість них треба вилучити «Кота 4» і «Рідкісний скарб 2» (останні в рядах).

Якщо для розіграшу ключового слова не залишилося достатньої кількості плиток, то нічого не відбувається.

ПРИКЛАД



ПЕРШИЙ ХІД СЕСТРИ

Ваша сестра розігрує свою першу карту кошика, на якій написано «Кіт 3» і «Рідкісний скарб 2». Ви вилучаєте їх із гри.



Щоразу коли ви вилучаєте плитки, нумерація плиток може змінюватися. Тож «Кіт 4» після завершення ходу може стати «Котом 3» (адже ви вилучили попередню плитку «Кіт 3»).

Примітка. Ви не міняєте фізичне положення плитки, лише оновлюєте номер позиції плитки в ряді.

ВАШ ПЕРШИЙ ХІД

У свій хід ви граєте повсякчасну карту, що дозволяє рятувати котів, і рятуєте 2 коти.



ДРУГИЙ ХІД СЕСТРИ

Ваша сестра розігрує свою другу карту кошика, на якій написано «Кіт 7» і «Рідкісний скарб 3».

Плитки «Кіт 7» більше немає, тож ви натомість вилучаєте останнього кота в ряді. У нашому прикладі це «Кіт 5».

Плитки «Рідкісний скарб 3» також більше немає, тож ви натомість вилучаєте останній скарб у ряді. У нашому прикладі це «Рідкісний скарб 2».



ФАЗА 5. РІДКІСНІ ЗНАХІДКИ

Ця фаза відбувається так само, як і у звичайній грі. Упродовж цієї фази ваша сестра не робить нічого.

ОШАКСИ

Цілком можливо, що в соло-грі у вас вичерпаються плитки ошаксів. Якщо таке станеться, то решта карт ошаксів не мають ніякого впливу.

ОЧИЩЕННЯ ЗОН

По завершенню кожного дня ви повинні перевернути горілиць наступну карту кольорів котів, у напрямі зліва направо. Якщо більше немає закритих карт кольорів котів, то це означає, що ви завершили п'ятий день і час переходити до підрахунку очок.



ПІДРАХУНОК ОЧОК

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

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.

НІЧИЯ

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

МОДУЛІ ЗАВДАНЬ

У грі «Острів котів» є 38 карт завдань. Це 14 основних карт завдань і 24 карти модулів завдань. Додаткові карти модулів доступні в доповненнях. Якщо ви схочете додати їх до базової гри, дотримуйтеся цих правил.

КАРТИ ОСНОВНИХ ЗАВДАНЬ

Ви завжди мусите використовувати 14 карт основних завдань з базової гри. У лівому нижньому куті кожної такої карти написано «ЗАВДАННЯ» і більше нічого.



КАРТИ МОДУЛІВ ЗАВДАНЬ

Ви завжди мусите використовувати рівно 3 повних модулі завдань. У лівому нижньому куті кожної такої карти написано «ЗАВДАННЯ» або «ЗАГАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ», після якої йде буква в дужках.



У кожному модулі є рівно 8 карт. У комплекті гри ви маєте модулі завдань A, B і C. Новий модуль із доповнення можете поміняти на будь-який попередній, але завжди мусите замінити всі 8 карт.

Ви як завгодно можете змішувати й поєднувати модулі завдань. Наприклад, можете використовувати модулі A, B і D або D, F і H.

ПЛИТКИ З ДОПОВНЕНЬ

До базової гри «Острів котів» можна додавати плитки ошаксів і рідкісних скарбів із доповнень. Якщо ви коли-небудь придбаєте доповнення, то дотримуйтеся цих правил.

ОШАКСИ

Нові плитки ошаксів треба додати в мішечок дослідження. Вони подібні до рідкісних скарбів. Коли ви берете плитки з мішечка дослідження, будь-які витягнуті плитки ошаксів треба додати до інших доступних ошаксів. Плитки ошаксів не зараховують до загальної кількості плиток котів, узятих з мішечка дослідження.



Завершивши гру, ви можете вибрати, які 6 плиток ошаксів не додавати до наступної гри, а решту ошаксів повернути в мішечок дослідження. Отже, ви зможете зіграти всіма плитками ошаксів, починаючи кожну наступну гру з новою комбінацією ошаксів.

РІДКІСНІ СКАРБИ

Нові рідкісні плитки зі скарбами треба додати в мішечок дослідження. Їх грають за звичайними правилами для рідкісних скарбів.

ОСТРІВ

Острів котів — справжнісінький рай на землі, відомий лише з легенд і переказів, та й то небагатьом. Його гострі вершини здіймаються над пишними долинами, де водоспади пірнають у кришталево чисті озера. Парості виноградної лози ховають від очей дивні кам'яні пам'ятники, руїни стародавніх храмів і палаців, обплутаних ліанами. Кажуть, тут колись були помешкання й майстерні хранителів — представників древньої раси, що жили в гармонії з котами. Однак з якоїсь причини хранителі кудись зникли, залишивши своїх вихованців напризволяще. Котячі родини утворили власні (дряпучі!) громади, розселившись по всьому острову — у джунглях, на берегах і серед мовчазних руїн цього дивовижного острова.

СИНІ СОНЧАКИ

Якби роздавали нагороди за найпухнастіше хутро, то сончаки легко перемогли б усіх. Вони ліниві й найбільше люблять вилежуватися на руїнах сонячної тераси хранителів, де ще збереглися фантастичні кришталеві вітражі. Тут сончаки відпочивають на верхівках колон і в теракотових чашах, біля підніжжя дивних карликових рослин.



ВЕШ ТЕМНОРУКИЙ

Колись Веш Темнорукий був людиною, проте для того, чим він став тепер, ще не вигадали назви. Одні стверджують, що він був полководцем у вікових битвах за найвищий королівський трон. Інші заявляють, ніби він здобув свою силу на шабаші найлихіших відьом. Достеменно відомо лише, що Веш Темнорукий провів не одне десятиліття в підводних печерах Темнобережжя, де навчався всіляких заклять і проводив магічні досліди. Отак світ і накривали хвилі жахливих чудовиськ, кожна страшніша й смертельніша за попередню. Він поневолив цілі народи, щоб ті воювали за його прокляті війська. І схоже на те, що Веш збирається помститися всім вільним створінням, зокрема котам…

ПУРПУРОВІ ЗОРЯНЦІ

Найдивніші з усіх мешканців, пурпурові зорянці — граціозні й витончені створіння, які вподобали собі найвищі руїни й верхівки острова. Дехто вважає, ніби колись ці коти були помічниками астрографів і зоряних навігаторів, що без перепочинку працювали цілісінькими ночами. Зорянцям подобається протяжно й гучно завивати, ніби звертаючись до місяця.



ЗЕЛЕНІ ГРОТАРІ



Здається, наче вони можуть керувати світінням кристалів, що ростуть з їхньої смарагдової шерсті. Зелені гротарі справляють моторошне враження, коли ви натрапите на них у печерах. Насправді вони лагідні створіння, що люблять тепло темних закутків, і не проти пограти з випадковими гостями, заманюючи їх блиманням своїх кристалів.

ОРАНЖЕВІ ЗВАЖНИКИ

Швидкі й лютізважники обожнюють гасати між піщаними ямами, так званими аренами, по всьому острову. А ще вони понад усе люблять кидатися на своїх ворогів, шипіти й видирати їм жмути шерсті. Цілком можливо, що зважники справді колись змагалися між собою, адже в кожного з них на чолі ростуть кольорові самоцвіти. Хтозна, невже це символи команд?



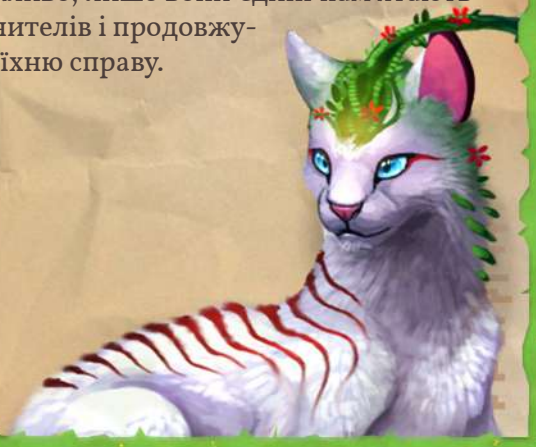
ЧЕРВОНІ НЕТРЯНИКИ

У густих хащах острова можна натрапити на котів з рогами, що спостерігають за усім з-поміж розлогого гілля старих дерев. Нетряники найспокійніша й найтихіша порода котів, а втім до обов'язку охороняти свої володіння вони ставляться дуже серйозно. Горе тому, хто непрошений вдереться в їхнє лісове королівство! Нетряники, з'явившись немов нізвідки, оточать бідолаху й миттю виженуть геть.



ОШАКСИ

Легенди розказують ще про шосту породу острівних котів — ефектних і рідкісних ошаксів. Мудрі від природи, проте подекуди дивакуваті й непередбачувані, вони викликають повагу в решти котів, що шанобливо замовкають під час їхньої появи. Ошакси не мають своїх володінь і вештаються островом, де їм заманеться. Можливо, лише вони єдині пам'ятають хранителів і продовжують їхню справу.



ЧАСТІ ПИТАННЯ

П. Чи можна викладати плитку на стіни чи кілька кают водночас?
Так.

Тематично кажучи, 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 викладати плитки скарбів на щурів?
Так (бідні щури)!

П. Що таке маленький скарб?
Плитки звичайних скарбів розмірами 1x1 і 1x2 також називають маленькими скарбами. Їх трактують і як маленькі, і як звичайні скарби.

П. Чи є обмеження щодо кількості карт на руці?
На руці можна мати будь-яку кількість карт.

П. Чи рахують плитки з котом і кошеням, як плитку з двома котами?
Ні. Кожна плитка завжди означає 1 кота, навіть якщо на плитці є кошенята.



П. Чи є обмеження щодо кількості котів у зоні?
Ні, у зоні може бути будь-яка кількість котів.

П. Чи обов'язково брати плитки скарбів?
Ні!

П. Що станеться в соло-грі, коли вичерпаються плитки ошаксів?
Карти ошаксів більше не матимуть ніякого впливу.

П. Якщо я використовую карту «Візьміть X карт» після фази «Читання завдань» в останній день і беру карту завдання, то чи зможу я зіграти цю карту?
Ні. Ви можете грати карту лише в тій фазі, у якій її треба зіграти. Якщо ви берете карту в іншій фазі, то мусите почекати наступного дня, щоб зіграти її. Якщо це останній день, то ви не можете грати карти, призначені для іншої фази.

П. Чи можна грати більше ніж з 4 гравцями?
Для гри «Острів котів» є доповнення, що дозволяє грати з 5–6 гравцями. За подробицями звертайтеся до місцевого продавця або відвідайте наш сайт: www.geekach.com.ua.

П. Чи можна вилучати з гри карти загальних завдань?
Ні. Зігравши карту загального завдання, покладіть її до спільного скиду карт. Ці карти не належать жодному гравцю і їх не вилучають із гри. Також зіграні карти загальних завдань не рахують разом з іншими картами завдань та повсякчасними картами.

П. Чи можна скидати карти/плитки інших гравців?
Ні. Скидати можна лише свої карти/плитки.

Творці

Автор гри
Френк Вест

Помічниця автора
Сара Хорхе

Творці світу гри
Френк Вест
Сара Хорхе

Написання текстів
Френк Вест
Ієн О'Рейллі

Художнє оформлення
Dragolisco

Артдиректор
Френк Вест

Графічний дизайн
Френк Вест
за участю Алека Джексона

Редагування
Керрі Отт, Том Фокс
Луїза Скай Тінг

Українське видання

Керівник видавництва
Олександр Ручка

Керівник проєкту
Володимир Рибаков

Переклад
Святослав Михаць

Графічна адаптація
Дмитро Бібік

Дизайн
Артур Патрихалко

Рятувальники ошаксів
Сергій Лисенко
Максим Ткаченко
Сергій Тодоров
Олег Сидоренко
Поліна Матузевич
Владислав Дубчак