

## КОНЕЦ ИГРЫ

По очереди выкладывайте карты с компонентами до тех пор, пока не будет выполнено одно из следующих условий:

- Вы составляете рецепт для последнего монстра. Поздравляем! Вы играли как одна команда и **одержали победу!** Все монстры снова счастливы, а ваши рюкзаки полны сокровищ! Вам пора двигаться дальше и сыграть на более сложном уровне.

### ИЛИ

- Вам не удалось расколдовать всех монстров, потому что
  - у игроков и в стопке карт с компонентами закончились карты,
  - ИЛИ
  - один из игроков не может выложить карту компонента в свой ход.

К сожалению, вы **проиграли**. Монстры в гневе прогнали вас из пещеры. Перемешайте карты и попробуйте ещё раз!

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### СКОРОСТНОЕ УСМИРЕНИЕ МОНСТРОВ

Заведите таймер на 4 минуты. Попытайтесь расколдовать всех монстров до того, как закончится время. Не обращайте внимания на очерёдность хода: игроки могут выкладывать карты, когда им это удобно, не соблюдая очереди.

### НИ ЗВУКА

Чтобы усложнить задачу, игры Кахут, попробуйте играть молча.

### ЮНЫЕ ПОКОРИТЕЛИ КАХУТА

С юными участниками вы можете играть, не накладывая ограничений на общение. Вы можете также играть с открытыми картами.



### СЛОВО ОТ GAMEWRIGHT

Как вы, возможно, догадываетесь, для успешной командной работы необходимы определённые навыки. Ключевой среди них — активное взаимодействие участников, что и делает «Кахут» такой замечательной командной игрой.

Автор игры Кен Грюль придумал уникальную кооперативную головоломку, которая заставляет всех участников сотрудничать в условиях ограниченного общения. Как команда сыщиков, понимающих друг друга с полуслова, вы добьётесь наилучших результатов, если сумеете придумать нестандартные способы донести свои намерения до партнёров, не сообщая им, какие у вас карты!



© 2018 Лицензировано с разрешения Gamewright, подразделения Seaco Co.  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 • [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com) • [www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)

Автор игры: Кен Грюль  
Иллюстратор: Ирина Печенина  
Редактор-переводчик: Мария Кравченко

Дизайн и вёрстка: Анастасия Стулак и Анастасия Воропина  
Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

# КАХУТ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



8+

2-4

© 2018



Вы наткнулись на мифическую пещеру — кахут, — полную сокровищ и... монстров. За долгие годы в подземелье эти безобидные увальни превратились в зловых чудовищ, что им самим уже порядком надоело. А вернуть им прежнее добродушие помогут только слаженные усилия всей команды. Выберите эликсир для каждого монстра, а в награду они поделятся с вами своими сокровищами!

## В КОМПЛЕКТ ИГРЫ ВХОДЯТ:

- 56 карт с компонентами
- 50 карт с монстрами



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расколдуйте всех монстров с помощью магических эликсиров. Собирайте рецепты, указанные на картах с монстрами. Заменяйте в свой ход либо один из компонентов, либо его количество. Но не говорите другим игрокам, какие именно карты у вас на руках.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте карты с компонентами и раздайте по 4 карты лицом вниз каждому игроку. (Игроки могут смотреть на свои карты, но не должны показывать их остальным игрокам.)
- 2 Положите 4 карты компонентов лицом вверх в ряд в центр стола — это первоначальный расклад.
- 3 Оставшиеся карты компонентов положите рядом лицом вниз в виде стопки.
- 4 Перемешайте карты с монстрами и в зависимости от количества игроков и выбранного уровня сложности отсчитайте необходимое для партии количество карт рубашкой вверх (см. таблицу ниже), остальные карты уберите в коробку — они вам не понадобятся.

Место для карт с выполненными заданиями



Пример подготовки для 3 игроков

Уровень сложности	Ученики	Подмастерья	Мастера	Эксперты
2–3 игрока	15	18	21	24
4 игрока	12	15	18	21

- 5 Откройте 4 верхние карты с монстрами, выложив их в ряд на столе, а остальные положите стопкой рядом лицом вниз.



**Примечание:** если первоначальный расклад на столе совпадает с описанием одного или нескольких рецептов на картах монстров — вы расколдовали этих монстров, поздравляем! Отложите карты с этими монстрами лицом вниз в стопку с выполненными заданиями и выложите новые карты монстров на их место.

## ХОД ИГРЫ

В этой кооперативной игре вам предстоит **сообща** готовить для монстров магические эликсиры. Каждый эликсир состоит из **четырёх компонентов** — четырёх стопок карт на столе. Верхняя карта в стопке указывает, какой компонент вы добавляете в эликсир, а цифра на карте — в каком количестве.

Игру начинает тот, кто последним ел грибы. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход выложите одну карту из руки в одну из четырёх стопок с компонентами на столе. **При этом на обеих картах (новой и предыдущей карте в этой стопке) должны совпадать либо тип компонента, либо количество (либо всё сразу).** Затем возьмите из стопки карту взамен выложенной, если в стопке ещё остались карты.



Если, выложив карту, вы выполнили условие на какой-либо из открытых карт с монстрами — поздравляем! Монстр снова доволен жизнью и готов вас вознаградить, как только вы поможете и всем остальным монстрам! Возьмите карту с расколдованным монстром и положите её лицом вниз в стопку с выполненными заданиями. Затем откройте на её место новую карту с монстром.



**Примечание:** если стопка с картами монстров ещё не закончилась, на столе всегда должно быть 4 открытые карты монстров.

Если вашей карты недостаточно, чтобы выполнить условия на открытых картах монстров, ход просто передаётся дальше по часовой стрелке.

## ВАЖНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

- За один ход можно расколдовать сразу нескольких монстров. Кроме того, если вы открываете нового монстра, а верхних карт компонентами на столе достаточно, чтобы выполнить его рецепт, этот монстр также расколдован. Положите все карты с расколдованными монстрами лицом вниз в стопку с выполненными заданиями и откройте взамен новые карты монстров.
- Условия должны быть выполнены в точности, как указано на карте монстра. Например, рецепт «в 2 несоседних мисках — **мандрагора**» означает, что на столе должно быть **ровно 2** миски с мандрагорами, и они должны располагаться **через одну или две миски** друг от друга. Только тогда задание выполнено.
- Чтобы условие на карте монстра считалось выполненным, на столе должна быть выложена **хотя бы одна** карта с указанным компонентом. Например, если «**грибов** должно быть столько же, сколько **перьев**», на столе должно быть выложено как минимум по одной карте с каждым из этих компонентов.
- Вы можете в любой момент просматривать стопки выложенных компонентов.

## ОБЩЕНИЕ

При составлении эликсиров вы можете обсуждать с другими игроками свои дальнейшие ходы, но с определёнными ограничениями. В частности, **запрещается озвучивать, какие именно компоненты и в каком количестве находятся у вас в руках.** Вы можете только сказать, в какие стопки вы хотите (или можете) выложить карту или какой эликсир, по вашему мнению, следует составить следующим.

Примеры того, что можно говорить:

- «Не выкладывайте карты в эту стопку».
- «Я могу выложить хорошую карту в эту стопку».
- «Я могу помочь с этим рецептом».

