

Kitty Paw

КОШАЧЬЯ ЛАПКА



Копода

Карты котиков



Карты кошачьих коробок



Карты коробок

Kitty Paw
КОШАЧЬЯ ЛАПКА



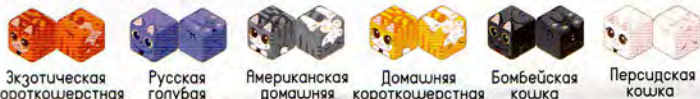


ПРАВИЛА ИГРЫ

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

Игровые компоненты

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



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 котиков × 48

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

Уровень II × 16: на лицевой стороне изображены 4-7 котиков и коробочка, тайлы 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 коробочка, тайлы котиков накладываются друг на друга. На рубашке изображены -3 победных очка.

Цель игры

«Кити По» — 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 тайлу котика каждого вида (в сумме 7 тайлов на каждого участника) в центре стола. Тщательно их перемешайте.

2. Перетасуйте и разместите 8 карт кошачьих коробок коробочкой вверх вокруг тайлов 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: «Кити По!», чтобы начать игру. **1**
2. Каждый игрок хватается 1 любую карту котика из ряда и размещает ее перед собой. **2**
 - Затем игроки хватают тайлы котиков из центра стола и располагают их так, чтобы они совпадали с заданием на карте котика.
 - Одновременно игрок может схватить только 1 тайл котика. Загребать 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**
3. Если игрок считает, что он собрал пазл, он громко кричит: «Мяу!» — и показывает жест «кота удачи» (см. иллюстрацию). **МЯУ!**

Все остальные игроки тут же должны остановиться и, показав жест «кота удачи», дотронуться до «папки удачи» первого мякнувшего игрока (будто бы давая ему «пять»). **4** **МЯУ!** Последний игрок, исполнивший этот жест, должен перевернуть свою карту котика штрафными очками вверх и положить ее рядом с собой.

4. Все игроки проверяют, верно ли первый мякнувший игрок собрал свой пазл, расположив тайлы котиков в нужном месте и в правильной ориентации — согласно заданию на карте котика. Если пазл собран верно, то мякнувший 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. **МЯУ!**

Новый раунд

1. Все игроки возвращают тайлы котиков обратно в центр стола.
2. Все карты кошачьих коробок перетасовываются и размещаются коробочкой вверх вокруг тайлов 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!