

ПРАВИЛА ИГРЫ

К-ПОП

от слова котику

Приближается сезон камбэков! Айдолы из кошачьих поп-групп готовятся вернуться на сцену, и по такому случаю им нужно записать побольше новых треков! Станьте продюсером когтистого музыкального лейбла. Напишите хит этого года: комбинируйте карты музыки и предлагайте их любимым исполнителям. Выполняйте цели и набирайте очки, чтобы ваш альбом занял верхние строчки всех чартов!

СОСТАВ ИГРЫ

- 80 двусторонних карт
- 4 памятки
- Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Найдите в колоде и раздайте каждому игроку по одной карте со **скрипичным ключом** 🎵. Каждый игрок кладёт свою карту перед собой горизонтально, стороной с нотами вверх (скрипичный ключ должен быть слева).
2. Найдите среди карт и отложите в сторону 4 памятки, а оставшиеся карты перемешайте и разделите на две примерно равные части. Положите их в центре стола: одну часть исполнителями вверх, другую — ниже под ней нотами вверх. Это **колода исполнителей** и **колода музыки** соответственно.

3. Возьмите с верха колоды исполнителей три карты и выложите их в ряд рядом с колодой. Затем возьмите из колоды музыки три карты и выложите по одной под каждой картой исполнителей. Эти три пары карт, а также верхние карты двух колод образуют **рынок**, откуда игроки будут брать карты.

4. Найдите среди отложенных ранее памяток ту, на которой указана цифра «1». Замешайте её с остальными памятками так, чтобы их общее количество совпадало с количеством игроков за столом. Не глядя раздайте каждому игроку по одной памятке. Тот, кому досталась памятка с цифрой «1», становится первым игроком. Лишние памятки, если такие есть, уберите в коробку, они вам не понадобятся.

Вы готовы начать игру.

Пример расклада для четырёх игроков



Наберите наибольшее количество очков, чтобы ваш альбом занял первое место в чартах!

КАК РАБОТАЮТ КАРТЫ?

Карты в игре двусторонние. В зависимости от того, какой стороной вверх выложена карта, она может быть либо картой музыки, либо картой исполнителя.



Это **карта музыки**. На ней вы найдёте две ноты.

Не каждый исполнитель может взять на себя любую партию, их нужно распределять с умом!

Ноты бывают трёх видов и трёх цветов:



Скрипичный ключ  — это особая нота. Он бывает только одного цвета.

Это **карта исполнителя**. На ней вы найдёте:

1. Изображение исполнителя. Кого-то они напоминают...
2. Имя исполнителя. Где-то я уже слышал что-то подобное...



3. Условия исполнителя. Здесь изображены вид или цвет ноты, на которую можно выложить эту карту. А у некоторых исполнителей условий нет вовсе, их можно класть на любую ноту. *Некоторые исполнители специализируются на определённых музыкальных партиях, в то время как другие могут исполнить любую.*

4. Эффект исполнителя. Здесь указано, как и сколько очков приносит эта карта (см. подробнее на с. 9–12). *Чем больше артисту подходит партия, тем лучше он её исполнит, а значит, тем популярнее станет трек!*

Подсказка: все скрипичные ключи всегда находятся на оборотной стороне карт исполнителей мужского пола (Феликс, Мяумин, G-cat).

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход игрок берёт с рынка одну пару карт — карту исполнителя и карту музыки, лежащую строго под ней (верхние карты из колод тоже можно брать) — и сразу выкладывает их перед собой по следующим правилам:

Карта музыки должна лежать в ряду — такой ряд называется **треком**. У игрока может быть любое количество треков. Все треки, лежащие перед игроком, образуют **альбом**. Карту музыки можно выложить либо в уже существующий трек справа от остальных

карт, либо начать с неё новый. Каждый трек должен начинаться с карты со скрипичным ключом. Карты с  также можно выкладывать в уже существующие треки, но если вы не накроете такие  картами исполнителя, то они отнимут у вас очки в конце игры.

Обратите внимание: начинать трек с карты музыки без скрипичного ключа нельзя.

Так выглядит трек из трёх карт музыки:



Карта исполнителя выкладывается поверх карты музыки, закрывая одну из изображённых на ней нот. Когда игрок берёт пару карт с рынка, он может перевернуть карту исполнителя на сторону с нотами и выложить её как карту музыки. Некоторые карты исполнителей можно выложить только на определённую ноту, цвет или вид которой обозначены в левом верхнем углу карты.



Пример ноты, подходящей под требования карты исполнителя (в данном случае по цвету).

Карты исполнителей, выложенные в ваш альбом, образуют комбинации с открытыми нотами и другими исполнителями. Эти комбинации принесут вам очки в конце игры по эффектам карт исполнителей. Обратите внимание, что исполнители могут приносить очки в рамках как одного трека, так и всего альбома.

Обратите внимание: выкладывать карты на первый  в треке нельзя.

Обратите внимание: выкладывать взятую пару карт можно как в один и тот же, так и в разные треки.

Карты исполнителей могут лежать, например, так:



Трек, в котором выложено не менее трёх карт музыки и хотя бы одна карта исполнителя, считается **завершённым**. Игроки могут продолжать выкладывать карты в завершённые треки.

После того как игрок выложил карты, он пополняет рынок карт с верха соответствующих колод и передаёт ход игроку слева.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец игры наступает в одном из двух случаев:

- В конце своего хода один из игроков **завершил альбом**.

Альбом считается завершённым, когда перед игроком выложено хотя бы 3 завершённых трека.

- В колодах исполнителей или музыки не осталось карт.

Доиграйте до первого игрока и приступайте к подсчёту очков.

Совет: игрок с памяткой первого игрока (с цифрой 1) может перевернуть свою памятку, как только условие окончания игры выполняется. Затем игроки делают ходы, пока очередь не дойдёт до первого игрока (с перевёрнутой памяткой).

Перед подсчётом очков игроки проверяют, верно ли они выложили карты исполнителей. Если игрок выложил исполнителя на ноту, не подходящую под его условия, такой исполнитель переворачивается стороной с нотами и добавляется в конец трека.

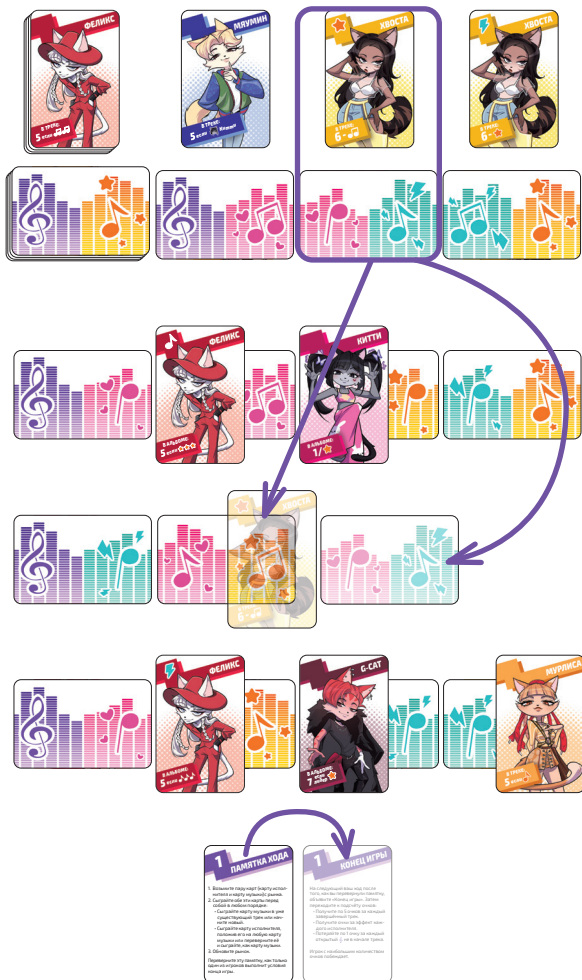
1. Получите по 5 очков за каждый завершённый трек в вашем альбоме.
2. Затем прибавьте к ним очки за исполнителей (подробнее об очках за исполнителей на с. 9–12).
3. Вычитите по 1 очку за каждый открытый , который стоит не в начале трека.

Тот, кто набрал больше всех очков, побеждает, его альбом занимает первое место в топе и получает премию «Мяу-мяу»! Если у нескольких игроков одинаковое число очков, побеждает тот, кто сидит дальше от первого игрока по часовой стрелке.

ПРИМЕР ХОДА

Играют Лена, Егор, Андрей и Марина. Сейчас ход Андрея. Он выбирает взять с рынка вторую справа карту Хвосты и соответствующую карту музыки. Он видит, что эту Хвосту можно класть только на оранжевую ноту. Он получит 6 очков, выложив Хвосту в свой второй трек на  (таким образом закрыв , которая отняла бы очки у этой

Хвосты), а также выкладывает в этот же трек карту музыки, завершив его и выполнив условие окончания игры. Так как Андрей — первый игрок, он переворачивает свою памятку на обратную сторону, пополняет рынок и передаёт ход Егору, сидящему слева. Егор, Марина и Лена сделают ещё по одному ходу, прежде чем начнётся подсчёт очков, потому что Андрей был первым игроком.

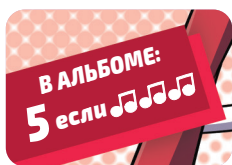


ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Обратите внимание: карты, дающие очки за выполнение условий в альбоме, распространяются на все выложенные перед вами карты. Карты, дающие очки за выполнение условий в треке, распространяются только на трек (ряд карт музыки), в котором лежит эта карта.

Условие «если»

Вы получаете очки, если в вашем треке/альбоме есть нужное количество указанных элементов. Такие карты дают очки за указанные элементы только один раз.

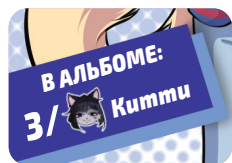


Например, в таком случае игрок получит 5 очков, если в его альбоме есть хотя бы 3 открытых символа 🎵. Он получает

5 очков только один раз, даже если у него в альбоме 6 или более таких символов.

Условие «/»

Вы получаете очки за каждый элемент или несколько элементов после косой черты в вашем треке/альбоме. Такие карты дают очки столько раз, сколько раз вы выполнили нужное условие.



Например, в таком случае игрок получит по 3 очка за каждую карту с Китти, которая выложена в его альбоме.

Если в его альбоме 2 карты с Китти, он получит 6 очков. Если 3 карты, то 9 очков и т. д.

У каждого из 6 исполнителей свои условия:



Мяумин

Мяумин с таким эффектом даёт очки за каждого определённого исполнителя в альбоме. В данном случае — по 2 очка за каждого Мяумина (в том числе самого себя).



Мяумин с таким эффектом даёт очки, если в треке есть хотя бы один определённый исполнитель, в данном случае 4 очка, если в треке есть хотя бы один Феликс.



Хвоста

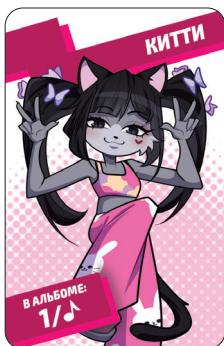
Чтобы понять, сколько очков даёт карта Хвосты, отнимите от 6 количество открытых в треке нот, указанных на карте. В данном случае, если у вас в треке 2 открытых 🎵, вы получите $6 - 2 = 4$ очка.



G-cat

G-cat даёт очки, если у вас в альбоме больше всех открытых нот указанной формы или цвета. В данном случае вы получаете 7 очков, если у вас в альбоме больше открытых нот бирюзового цвета, чем у каждого другого игро-

ка (при равенстве вы всё равно получаете 7 очков).



Китти

Китти даёт по одному очку за каждую открытую ноту указанной формы или цвета в альбоме. В данном случае вы получаете по одному очку за каждую открытую ♪ в вашем альбоме. Если в вашем альбоме 6 ♪, вы получаете 6 очков.



Феликс

Феликс даёт очки за комбинации нот определённой формы или цвета в альбоме или треке. В данном случае вы получаете 5 очков, если в треке, в котором лежит карта Феликса, есть хотя бы 2 открытых ♪. Если у вас несколько таких комбинаций, вы не получаете больше очков.



Мурлиса

Мурлиса даёт очки за ноты определённого цвета и формы в треке или альбоме. В данном случае вы получаете по 3 очка за каждую открытую бирюзовую 🎵 в вашем альбоме. Например, если у вас в альбоме 2 таких ноты, вы получаете 6 очков.

КАК ЖЕ Я ЛЮБЛЮ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ, ВОТ ОНИ СЛЕВА НАПРАВО:

Автор игры: Иван Лашин

Художник: Shizufin

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн и вёрстка: Валерия Беляева

Выпускающий редактор: Луиза Кретьева

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова

Игру тестировали: Анастасия и Никита Бухун, Никита Герц, Алёна Миронова и другие тестировщики студии OBS.

Особая благодарность выражается Андрею Колупаеву, Елене Кошке-жене Кобзевой, а также команде Guilty Squad за помощь в развитии игры.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Лицензионный менеджер: Дмитрий Борисов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно