

КОТЫ

на вернисаже



ПРАВИЛА ИГРЫ

Описание игры

Возраст — 6+

Количество игроков — от 2 до 4

Длительность партии — от 20 минут

В городе Мясуславле жили талантливые коты, которые решили прославить свой город и создать котовыставку, чтобы показать 12 известных мировых шедевров в своей интерпретации.

Но накануне открытия вернисажа случилось страшное: все картины оказались залиты краской!

Если коты не успеют к утру очистить картины, то выставка будет сорвана.

Помоги котам спасти картины!

Цель игры

Участникам игры вместе нужно успеть очистить картины от краски до наступления утра. Тогда выставка пройдёт успешно и все игроки побеждают!

Состав игры



Карточки красок — 48 шт.



Карточки палитр с защитными свойствами — 16 шт.



Карточки ловушек — 9 шт.

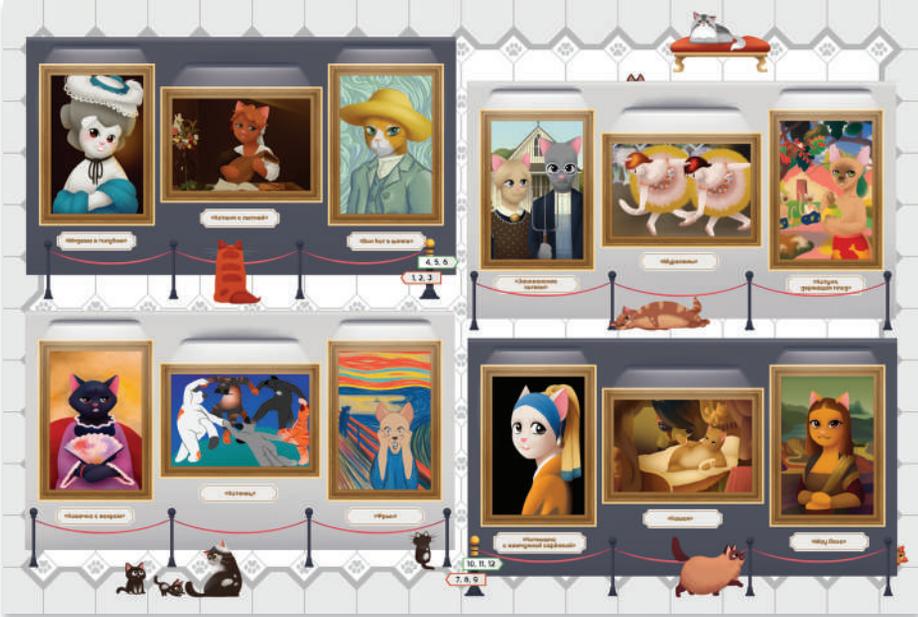


Карточки событий — 4 шт.

Кубики* — 7 шт.



Фишка чёрного кота — 1 шт.



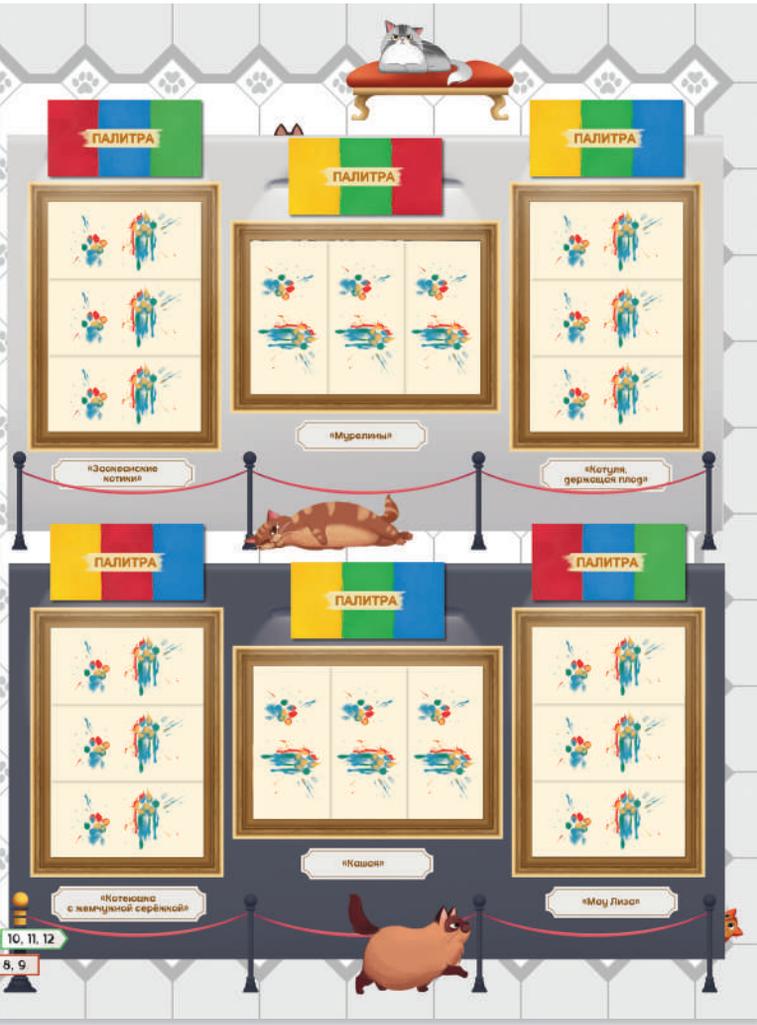
Игровое поле — 1 шт.

* Кубики могут отличаться от изображённых в правилах.



2. Перемешайте карточки палитр и в случайном порядке разложите по одной над каждой из 12 картин лицевой стороной вверх. Оставшиеся карточки положите рядом с полем рубашкой вверх, формируя стопку палитр.

1



2



3



4



5



6



3. Перемешайте карточки красок. Вытяните 18 штук и положите их рядом с полем рубашкой вверх, формируя стопку красок. Остальные 30 карточек пока отложите.
4. Перемешайте 9 карточек ловушек, вытяните 3 случайные карточки и уберите их в коробку. Оставшиеся 6 карточек соедините с 30 карточками красок и перемешайте. Затем разложите эти карточки рубашкой вверх на 12 картин, по 3 штуки на каждую.
5. Перемешайте карточки событий. Случайные 2 карточки положите рядом с полем рубашкой вверх, а остальные уберите в коробку. Около выложенных карточек поставьте фишку чёрного кота.
6. Из стопки отложенных ранее 18 карточек красок раздайте каждому участнику игры по 1 карточке. Эту карточку нужно положить перед собой лицевой стороной вверх.
7. Выложите на стол рядом с полем 7 кубиков.
8. Выберите первого игрока любым удобным способом, например того, кто последним гладил кота, или того, кто младше/старше из играющих по возрасту.

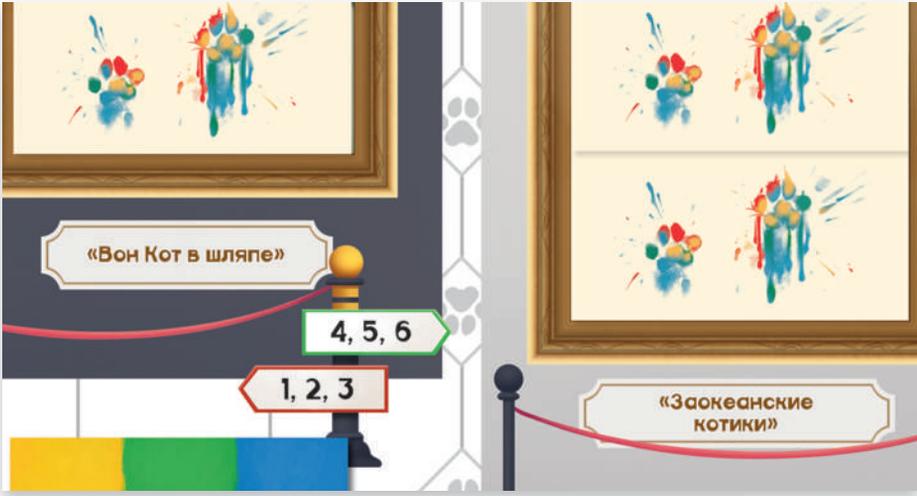
Ход игры

Игра состоит из трёх раундов.

Каждый раунд начинается с броска 7 кубиков активным игроком. По цифрам, выпавшим на них, участники игры по очереди, начиная с первого игрока, выбирают картины, которые могут быть очищены от краски за этот раунд.

Новый раунд начинается после того, как все кубики текущего раунда использованы игроками. После трёх раундов наступает утро, и игра заканчивается.





Подробное описание раунда

В свой ход игрок может выполнить одно из трёх действий на выбор:

- взять карточку краски из стопки рядом с полем;
- заменить карточку краски в руке;
- попробовать очистить картину.

Взять карточку с краской

В свой ход игрок может взять себе в руку одну краску из стопки, после чего ход переходит к следующему игроку. **Всего на руках у игрока может быть не более двух красок.**

Заменить карточку с краской

→ Если в какой-то момент игры все участники понимают, что им необходимо заменить по 1 краске в руке, тогда активный игрок делает ход для замены краски. Он сбрасывает один из ещё не отыгранных кубиков с номерами картин, затем берёт из стопки новую карточку краски, а одну с руки отправляет в сброс. **Сначала берём — потом сбрасываем.** Остальные игроки по очереди также меняют по одной карточке красок, и ход возвращается к игроку, который инициировал замену.

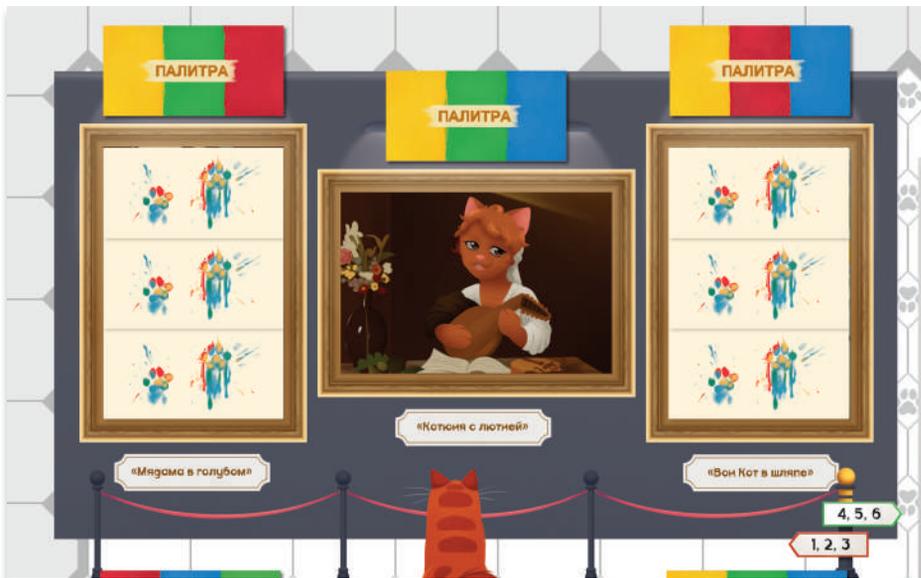
→ Если в стопке красок не осталось карточек, то пополнить её можно карточками из сброса, перемешав и сформировав новую стопку.

Выбор картины для очищения

Из выпавших кубиков игрок берёт один с номером той картины, которую он хочет попробовать очистить от краски, и ставит его рядом с собой. Так удобно отслеживать, чей сейчас ход.

Картины пронумерованы от 1 до 12 слева направо и сверху вниз.

Если на кубиках выпадают номера картин, которые уже очищены, то игрок может выбрать следующий ближайший номер неочищенной картины как в одну, так и в другую сторону.



Например, на кубике выпала цифра 2, но картина под этим номером очищена, тогда игрок может попробовать очистить картину № 3 или № 1 вместо картины № 2.



Попытка очистить картину от краски

Чтобы очистить картину от краски, необходимо собрать ту комбинацию цветов на картине, которая изображена на карточке палитры над ней. Для этого игрок переворачивает на картине все карточки красок лицевой стороной вверх.

Если цвета красок совпали с комбинацией на палитре (порядок цветов не важен), то картина считается очищенной. Карточки красок уходят в сброс, а палитру с защитным свойством игрок добавляет в общий банк.



Если цвета красок не совпадают с комбинацией цветов на палитре, то игрок может заменить одну карточку краски на краску в своей руке. При этом краску с картины он берёт себе в руку. Затем следует переход хода.

Кроме того, зная, какой краски не хватает для другой картины (а на выбранной для очистки она не нужна), игрок может поменять краску с руки на нужную краску с картины.

Например, на картине № 1 лежит карточка с жёлтой краской, она не нужна для очистки этой картины, но пригодится для картины № 2. Игрок может поменять эту карточку на любую из своей руки, чтобы при возможности использовать её для картины № 2.



В свой ход игрок может сделать замену только одной краски на картине на краску с руки.

Важно! Если после замены карточки с краской комбинация цветов на картине **НЕ** совпала с комбинацией цветов на палитре полностью, то карточки красок переворачиваются обратно рубашкой вверх.

Например, для очистки картины требуются красная, синяя и зелёная краски. Первый игрок открыл карточки и увидел две жёлтые и зелёную краски. У него есть красная краска, которая нужна для этой комбинации.



На руках 1-го игрока



Игрок забирает с картины карточку с жёлтой краской себе в руку, а вместо неё кладёт карточку с красной. Но, чтобы очистить картину, необходимо найти синюю краску, поэтому карточки красок переворачиваются обратно рубашкой вверх и ход переходит к следующему игроку.

У второго игрока на руках есть недостающая карточка с синей краской, и есть нужный кубик или палитра с защитным свойством в общем банке, позволяющие ему очистить эту картину. В свой ход он проверяет карточку с жёлтой краской и меняет её на карточку с синей, собирая таким образом нужную комбинацию.

Если после замены карточек красок все три цвета совпадают с цветами на палитре, то картина считается очищенной. Карточки красок уходят в сброс, а карточку палитры с защитным свойством игрок добавляет в общий банк.



На руках
2-го игрока



СОБЫТИЯ



В конце первого раунда в игре появляется новый персонаж — **чёрный кот**.

Чёрный кот любит поспать. Очищая картины, коты своим шумом потревожили и разбудили чёрного кота. Теперь он тайком пробирается на вернисаж и мешает их работе.

После каждого раунда (включая первый) перед перебрасыванием кубиков срабатывает одно из случайных событий от чёрного кота, которое будет действовать весь следующий раунд.





«Котояп». Чёрный кот пробрался на вернисаж и специально испачкал одну из картин краской. Если на поле есть очищенная картина, то на неё снова положите три карточки красок из стопки и над ней выложите карточку палитры из соответствующей стопки. Если таких картин несколько, то можно выбрать любую из них.

Котояп



Чёрный кот пробрался на вернисаж и испачкал одну картину краской.

Если есть хотя бы одна очищенная картина, то испачкай её краской.

«Котосон». Чёрный кот уснул на одной из картин, теперь её нельзя пытаться очистить до конца раунда. Бросьте кубик и на картину с выпавшим номером поставьте фишку чёрного кота. Если в текущем раунде на кубиках выпадет номер этой картины, то для очистки нужно выбрать следующую ближайший номер неочищенной картины как в одну, так и в другую сторону.

Котосон



Чёрный кот уснул на одной из картин.

Брось кубик, чтобы узнать, какая картина заблокирована до конца раунда.

Например, осталось два кубика с числами 3 и 12. На картину № 3 выпало событие «Котосон», поэтому выбрать можно следующую картину с номером по убыванию или возрастанию. Если игрок выбрал кубик с числом 12, то следующей по возрастанию будет картина № 1, и мы возвращаемся в начало нумерации.

В случае если событие **«Котосон»** выпадет в последнем раунде и на поле останется единственная картина, то раунд заканчивается, событие **«Котосон»** уходит в сброс, а у игроков есть 1 попытка, чтобы очистить эту картину.

Ку-у-у-бик



Чёрный кот забрал один из кубиков.

Минус один кубик до конца круга.

«К-у-у-у-бик». Чёрный кот прячет один из кубиков до конца раунда. До переброта кубиков уберите один из них и положите к фишке чёрного кота рядом с полем.

Кручу-верчу — ката запутать хочу



Убегая, чёрный кот перепутал краски на картинах.

Каждый игрок меняет местами по одной краске на двух разных картинах.

«Кручу-верчу — ката запутать хочу». Убегая, чёрный кот перепутал краски на картинах. Каждый игрок, начиная с первого игрока, меняет местами по одной карточке красок на двух разных картинах.

Виды защитных свойств палитры

Получая и добавляя карточки палитр в общий банк, игрок может воспользоваться особым свойством на оборотной стороне карточки. Действия всех защитных свойств можно использовать в любой момент игры и в любом количестве. Это действие ограничивается только наличием карточек с защитными свойствами в общем банке игроков. После использования свойств эти карточки идут в сброс.

«Лапа помощи»

Коты всегда готовы протянуть лапу помощи: это защитное свойство позволяет обменяться карточками красок двум игрокам.

Например, сейчас ход второго игрока, он открывает карточки красок на картине и видит красную, зелёную и жёлтую краски. У него на руках есть красная краска. Чтобы очистить картину, не хватает синей. А у третьего игрока синяя краска как раз есть. Если в общем банке игроков есть защитное свойство «Лапа помощи» (1), то это свойство можно использовать. Поэтому второй игрок обменивается с третьим игроком красками (2) и меняет на картине карточку с жёлтой краской на синюю (3), таким образом очистив картину.



«Котики вне очереди»

Это защитное свойство позволяет открыть краски на картине сразу же после другого игрока без использования кубиков и заменить краску в любой момент только при наличии подходящей. После применения защитного свойства ход переходит к следующему игроку.

Например, сейчас ход второго игрока, он открывает карточки красок на картине и видит красную, зелёную и жёлтую краски.



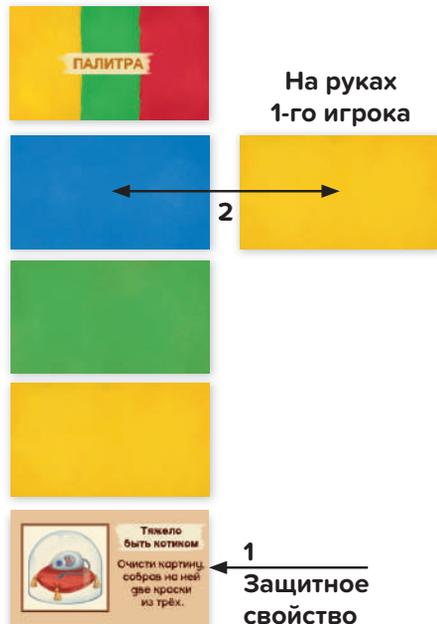
У него на руках есть карточка с красной краской, а нужна синяя. Второй игрок оставляет всё как есть и завершает свой ход. У третьего игрока есть карточка с синей краской, а в общем банке — карточка с защитным свойством «Котики вне очереди» (1), которое он может использовать, чтобы открыть эту же картину, не тратя кубики, и заменить карточку с жёлтой краской на карточку с синей. Таким образом ему удаётся очистить картину и добавить карточку палитры с защитным свойством в общий банк.

«Тяжело быть котиком»

Коты не очень хорошо различают цвета. Это защитное свойство позволяет очистить картину, собрав две краски из трёх, указанных на карточке палитры.

Важно! Палитра с защитным свойством над этой картиной уходит в сброс, а не добавляется в общий банк, так как условие для его получения игроком не выполнено.

Например, нужно собрать жёлтую, зелёную и красную краски. На картине есть жёлтая, зелёная и синяя краски. Зелёная краска есть на палитре, а у первого игрока есть ещё одна карточка с жёлтой краской. И если применить действие защитного свойства «Тяжело быть котиком» (1), то первый игрок может заменить на картине



карточку с синей краской на карточку с жёлтой (2) и получить комбинацию из двух требуемых красок — жёлтой (две карточки) и зелёной. Таким образом картина очищена, но карточки красок и карточка палитры с защитным свойством уходят в сброс.

«Турбоскорость котиков»

У кота четыре лапки, а значит, ими можно заменить в два раза больше красок: это защитное свойство позволяет за один ход поменять на картине сразу две карточки красок на карточки красок с руки игрока.

Например, для того чтобы очистить картину, необходимо собрать красную, синюю и зелёную краски. Сейчас ход первого игрока. Он открывает карточки красок и видит, что из нужной комбинации цветов есть только зелёная краска. Но у него есть обе недостающие краски. Если в общем банке есть карточка палитры с защитным свойством «Турбоскорость котиков» (1), то, используя его, первый игрок меняет одну карточку с жёлтой краской на карточку с красной (2), а вторую жёлтую — на синюю (3), очистив таким образом картину.

Ловушки

На картине среди карточек красок могут быть спрятаны ловушки. Как только игрок открывает соответствующую карточку — ловушка срабатывает, и сразу же выполняется её действие. После чего эта карточка уходит в сброс, а на её





место выкладывается новая карточка краски из стопки. Затем картину можно пробовать очистить.

«Котострофа». Чёрная полоса преследует котиков. Если игрок попадает в эту ловушку, то все его карточки красок из руки уходят в сброс и следует переход хода.



«У меня лапки». Лапками можно удержать только одну карточку. При попадании в эту ловушку у игрока до конца раунда на руках может быть только одна карточка краски. Если на момент попадания в ловушку у него было две краски, то любая на выбор из них уходит в сброс.



«Котопотоп». Краска с картины залила палитру с защитными свойствами, придётся поменять её! При попадании в эту ловушку палитра над картиной уходит в сброс, а из стопки карточек палитр выкладывается новая.



Если в стопке палитр не осталось карточек, то пополнить её можно карточками из сброса, перемешав и сформировав новую стопку.

Окончание игры

Игра заканчивается при выполнении любого из двух условий:

- если проходит 3 раунда и все кубики были использованы;
- если очищены все картины.

Игроки побеждают, если:

Количество игроков	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смогли очистить картин	10 из 12	11 из 12	Все 12

**Не успели очистить нужное количество картин?
Не расстраивайтесь!
Коты обязательно организуют новую выставку.
Начните игру и попробуйте помочь им ещё раз!**



ИПРОТЕКА