

# Правила игры

# КОТО МАНИЯ



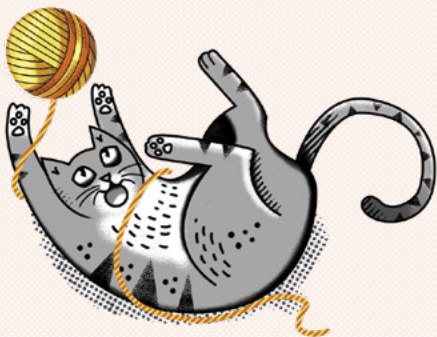
## **Кот опять куда-то запропастился и спит...**

*Запасайтесь игрушками и шуршите ими так, чтобы пушистик предпочёл вас снам! Что станет неотразимым в глазах кота: удочка-дразнилка, заводная мышь, шарик с валерьянкой или кактус? Пробуйте, рискуйте и помните, что кот всегда выскакивает неожиданно — прямо в ваши любящие объятия!*

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Вам нужно приманить кота и чем больше раз, тем лучше!

Для этого пригодятся карты приманок: они будут приближать вас к победе и мешать соперникам завоевать любовь пушистика.

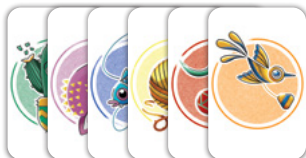


# СОСТАВ ИГРЫ

42 карты приманок



6 карт игрушек



1 карта-памятка



4 карты комнаты



1 фигурка кота

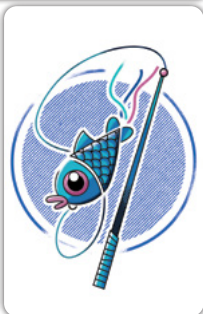
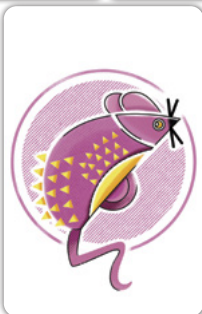
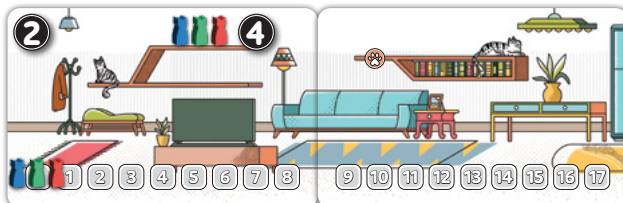


12 котофишек



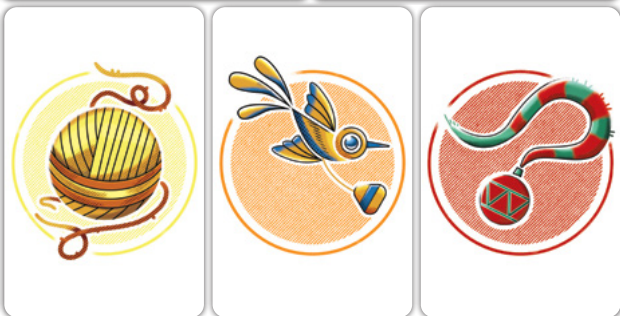
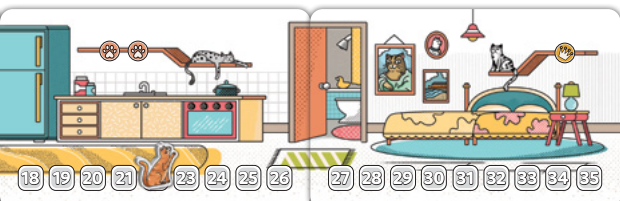
1 маркер раунда



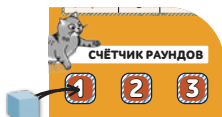


## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. При игре в пятером выберите 1 цвет и уберите из игры все карты этого цвета (1 карту игрушки и 7 карт приманок). При любом другом количестве игроков используйте карты всех 6 цветов. В примере показана подготовка к игре втроем.
2. Составьте комнату: разместите **карты комнаты** в 1 ряд в центре стола так, чтобы числа на них шли последовательно от меньшего к большему. Эти числа – **счётчик интереса кота**. От положения ваших котофишек на счётчике интереса будет зависеть, с кем придёт поиграть кот.
3. Ниже комнаты выложите ряд из **карт игрушек** (в любой последовательности).



4. Каждый игрок выбирает цвет и берёт **2 котофишки** этого цвета. Разместите 1 свою котофишку на **крайней левой полке** в ряду карт комнат. За каждую победу в раунде вы будете передвигать котофишку на 1 полку вправо (соседнюю карту), чтобы отмечать количество своих побед. Вторая котофишка вам понадобится позже.
5. Разместите карту-памятку выше ряда карт комнат. Маркер раунда **разместите на делении «1» счётчика раундов**.
6. Первым ходит тот, кто последним гладил кота.



**Пора начинать!**

# ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов (максимально их может быть 7), а каждый раунд состоит из 3 фаз: **фазы расстановки**, **фазы приманивания** и **фазы любопытной мордашки**.

## ❶ Фаза расстановки

1. Каждый игрок размещает свою вторую **котофишку** на делении «0» **счётчика интереса**.
2. Перемешайте **все карты приманок** и раскройте случайную **карту приманки**. Посмотрите, **какое число указано на лапке** в правом нижнем углу карты. Разместите **фигурку кота** на делении счётчика интереса **с этим числом**. Это число — ваша **цель в текущем раунде**. Замешайте раскрытую карту в колоду.
3. Вскрытую раздайте игрокам карты приманок (см. таблицу). Учитывайте для каждого участника число **его побед** в предыдущих раундах и общее число игроков.



Общее число игроков	0 побед	1 победа	2 победы
2 игрока	9	10	11
3 игрока	7	8	9
4 игрока	6	7	8
5/6 игроков	5	6	7

4. Оставшиеся карты приманок, не просматривая, отложите в сторону стопкой. В этом раунде они не понадобятся. Наступает фаза приманивания.

## ② Фаза приманивания

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок в свой ход **разыгрывает 1 карту приманки** с руки по следующим правилам:

- Вы должны **выложить карту лицевой стороной вверх** ниже карты игрушки, чтобы **повысить привлекательность (П)** этой игрушки.

Привлекательность игрушки равна сумме чисел на картах приманок, выложенных ниже неё.

- Ниже каждой карты игрушки может лежать **не больше 2 карт приманок**.

**Внимание!** Сыгранная карта приманки **может не совпадать с картой** игрушки по цвету. Значение имеет только число!

Эта фаза заканчивается, когда **под каждой картой игрушки лежит ровно 2 карты приманок**.



**Пример 1.** Конец фазы приманивания, если игроков 2, 3, 4 или 6. Если игроков 5, на столе будет 5 карт игрушек с 2 картами приманок под каждой.



### 3 Фаза любопытной мордашки

Одновременно раскройте все карты приманок, оставшиеся у вас на руках, и посчитайте **общую привлекательность** своих карт, сложив привлекательность соответствующих им игрушек.



*Пример 2. Привлекательность вашей зелёной карты равна привлекательности кактуса, так как число на ней не учитывается.*



Передвиньте свою **котофишку** на число делений вперёд, равное полученной общей привлекательности всех карт, оставшихся у вас на руке.

### Конец раунда

В раунде побеждает игрок, оказавшийся ближе всего к **фигурке кота**, при этом не прошедший мимо него (примеры 3, 4). Если все игроки **прошли дальше** нужного деления, побеждает игрок, который «перестарался» **меньше остальных** (пример 5).



*Пример 3. Фигурка кота на делении «18», зелёная котофишка на «15», жёлтая на «18», красная на «19». В раунде побеждает владелец жёлтой котофишки.*





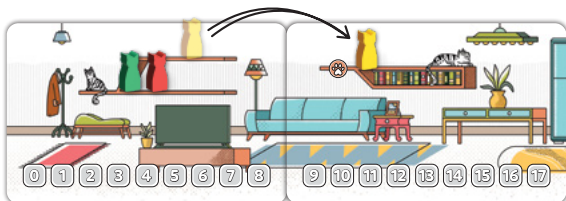
**Пример 4.** Фишка кота на делении «18», зелёная котофишка на «15», жёлтая на «15», красная на «19». В раунде побеждают владельцы жёлтой и зелёной котофишек.



**Пример 5.** Фигурка кота на делении «15», жёлтая котофишка на «17», зелёная на «18», красная на «19». В раунде побеждает владелец жёлтой котофишки.

Если на победу в раунде претендует **несколько** игроков, **побеждают все** претенденты.

Если вы победили в раунде, переместите свою котофишку игрока на **1 полку вправо** по комнате (пример 6). Победитель текущего раунда становится **первым игроком** следующего раунда.



**Пример 6.** При игре втроём, в первом раунде побеждает владелец жёлтой котофишки. Он перемещает её на 1 полку вправо. В начале второго раунда он получит 8 карт приманок и в конце второго раунда у него на руке останется 4 карты.

Если победителей в этом раунде несколько, первым игроком становится тот из них, кто ближе к первому игроку предыдущего раунда (*по часовой стрелке*).

## Подготовка к новому раунду

1. **Уберите свои котофишки** со счётчика интереса.
2. Проверьте, на каком делении маркер раунда. Если он на делении «7», значит, наступил конец игры.
3. Если нет, **переместите маркер раунда на 1 деление вправо и переходите к фазе расстановки нового раунда.**

**Помните, что за каждую победу в раунде** игрок будет получать **на 1 карту приманки больше** в начале следующих раундов.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 7 раунда или когда **кто-то из игроков одержал 3-ю победу.**

**Выигрывает** тот, кто победил в наибольшем количестве раундов. Поздравляем, вы будете тискать кота, пока он снова не улизнёт!

В случае **ничьей** выигрывает претендент, который был ближе к фигурке кота (даже, если перескочил её) в финальном раунде. Если ничья не разрешилась, претенденты делят победу и гладят кота вместе.



### Владелец красной котофишки

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 4 & 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 7+7 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 0+0 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 1 & ? \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} = 24$$



### Владелец зелёной котофишки

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 2 & ? \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 5 & 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 2 & 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 2+2 \\ \hline \end{array} = 19$$



### Владелец жёлтой котофишки

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 4 & ? \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 6 & 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline 6 & 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \text{п} \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} = 18$$



**Пример 7.** Владелец красной котофишки побеждает в текущем раунде и перемещает свою котофишку на крайнюю правую полку. Это его 3-я победа, других претендентов нет, а значит, он побеждает в игре!

# Создатели игры

**Разработчик:** Скай Хуанг

**Арт-директор:** Ноа Вассалли

**Иллюстрации:** Фабио Френкл

**Графический дизайн:** Фабио Френкл, Ноа Вассалли

**Особая благодарность:** Франческо Билье, M.O.B. Vanguard

**Игру тестировали:** члены сообщества разработчиков настольных игр Тайваня (BGD Taiwan)

©2026 Distant Nova Creations

[www.distantnova.com](http://www.distantnova.com)

## Русское издание: ООО «Мир хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Екатерина Швилкина

**Редактор:** Юлия Колесникова

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова

**Переводчик:** Диана Гончарик

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Сергей Пузиков

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

