

ОСТРОВ КОШЕК. СЕМЕЙНЫЕ ПРАВИЛА

Всю свою жизнь вы слышали истории об удивительном острове, где обитает древняя раса — мудрые, свирепые и игривые кошки. И вот однажды корабли-разведчики Шквалграда вернулись с двумя вестями: хорошей и плохой. Хорошая — этот остров существует! Плохая — к нему направляется флот коварного Вэша, что называет себя Темная Длань. Он хочет предать этот мир огню, и первым на его пути стоит Остров кошек. Но у вас еще есть шанс спасти эти благородные создания!

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ:

Положите в мешочек исследования следующие компоненты:

- все синие, зеленые, оранжевые, красные и фиолетовые жетоны кошек;
- все жетоны редких сокровищ.

Не кладите в мешочек жетоны обычных сокровищ и ошаксов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (компоненты перечислены на 3-й странице правил)

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Остров. Разместите планшет острова в середине стола (стороной с символом  вверх).
- 2 Корабль Вэша. Положите фигурку корабля на ячейку отсчета дней с цифрой «5».
- 3 Обычные сокровища. Выложите нужное количество жетонов обычных сокровищ под планшетом острова: 2 игрока — по 5 жетонов каждой формы, 3 игрока — по 8 жетонов каждой формы, 4 игрока — по 11 жетонов каждой формы. Эти компоненты ограничены: если жетоны той или иной формы закончились, вы больше не можете брать обычные сокровища этой формы.
- 4 Мешочек исследования. Положите мешочек исследования в пределах досягаемости игроков.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- А Каждый игрок берет один планшет корабля (стороной с символом  вверх).
- Б Случайным образом определите первого игрока. Затем, начиная с него, пусть каждый игрок:
 - выберет цвет и возьмет фигурку кошки этого цвета из общего запаса;
 - разместит выбранную фигурку на планшет острова в соответствии с порядком хода.
- В Случайным образом раздайте всем игрокам по 3 карты семейного режима. Изучите их, оставьте 2 и положите рядом со своим кораблем лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты верните в коробку, не показывая другим игрокам.



ХОД ИГРЫ

Партия в «Остров кошек» длится 5 игровых дней, или раундов. Каждый день проходит так:

1. Первый игрок не глядя достает из мешочка и выкладывает вокруг острова по 4 жетона кошек за каждого участника игры. Если вместо кошки вы достали редкое сокровище, положите его рядом с обычными и продолжайте доставать кошек, пока на полях не будет нужное их количество.
2. Игроки начинают по очереди делать ходы. В свой ход игрок берет любую кошку и сразу размещает ее на корабле, следуя правилам размещения (см. ниже). Ходы игроков продолжаются, пока не закончатся кошки. Игрок может пропустить ход: в таком случае он перестает брать кошек.
3. Если все игроки пропустили ход, а вокруг острова еще остались кошки, уберите их в коробку. Когда вокруг острова не останется ни одной кошки, передвиньте корабль Вэша на 1 ячейку вправо. Затем сместите фигурку первого игрока на острове в самый низ: в следующий день он будет ходить последним! Если корабль Вэша передвинулся на ячейку с изображением ладони, то его флот подошел совсем близко: пора поднимать паруса. Заодно посчитайте очки. В ином случае начните следующий день с пункта 1.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце партии игроки подсчитывают свои очки. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает.

КРЫСЫ

Вы теряете 1 очко за каждую крысу на вашем корабле, не закрытую каким-либо жетоном.

КАЮТЫ

Вы теряете 5 очков за каждую не до конца заполненную каюту.

Каютa считается заполненной, если все ее клетки закрыты жетонами.

КОШАЧИЕ СЕМЕЙСТВА

Вы получаете очки за каждое кошачье семейство на вашем корабле:

- семейство из 3 кошек — 8 очков;
- семейство из 4 кошек — 11 очков;
- семейство из 5 кошек — 15 очков;
- семейство из 6 кошек — 20 очков.

Если в семействе больше 6 кошек, каждая кошка после шестой дает 5 очков.

УРОКИ

Откройте 2 карты семейного режима, которые вы выбрали при подготовке. Проверьте, дают ли они вам очки, и добавьте их к своему счету.

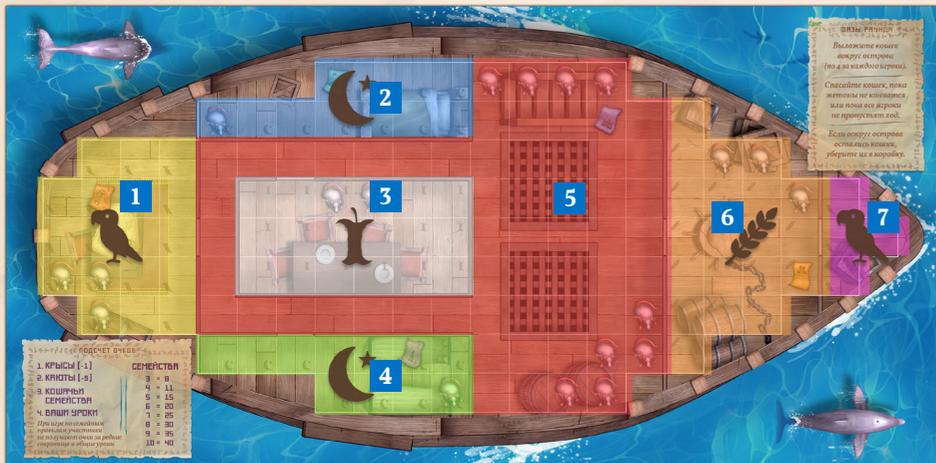
НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает претендент, заполнивший наибольшее количество кают. Если у претендентов равное количество заполненных кают, все они объявляются победителями.

КАЮТЫ

Каждая клетка вашего корабля — часть той или иной каюты. Каюты разделены стенами.

Увлечшись размещением кошек, вы можете забыть, где какая находится каюта. На этот случай в углу каждой каюты есть символ. Запоминать символы и названия необязательно: достаточно при необходимости посмотреть их здесь.



- 1 🐦 - «Попугай»
- 2 🌙 - «Луна»
- 3 🍏 - «Яблоко»
- 4 🌙 - «Луна»
- 5 У этой каюты нет символа
- 6 🌾 - «Пшеница»
- 7 🐦 - «Попугай»

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Каждый раз, когда вы спасаете кошку или находите сокровище, вы должны сразу же разместить жетон на корабле. Если на вашем планшете заполнены все клетки или жетон, который вы хотите взять, не помещается в свободные клетки, то вы не можете взять этот жетон. Вы можете размещать жетон любой стороной вверх и в любом направлении при условии, что выполняются следующие три правила:

- 🐾 жетоны не могут пересекаться;
- 🐾 жетоны не могут выходить за кромку корабля;
- 🐾 жетон должен лежать ровно, то есть полностью закрывать те клетки, на которые он размещен.

ПЕРВЫЙ ЖЕТОН

Первый жетон вы можете разместить в любом месте корабля.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

Каждый следующий жетон можно разместить только так, чтобы он соприкасался хотя бы с одним из ранее размещенных жетонов.

Помните, жетоны не соприкасаются по диагонали.

КАРТЫ СОКРОВИЩ

На вашем корабле есть 5 карт сокровищ разных цветов, которые могут принести вам сокровища.



Как только вы кладете на карту сокровищ кошку точно такого же цвета, вы можете взять любое из обычных или редких сокровищ и разместить его на корабле.

Вы можете размещать поверх карт любые другие жетоны, но это не принесет вам сокровищ.

КОШАЧИЕ СЕМЕЙСТВА

Семейство образуют 3 и более соприкасающихся кошки одного цвета.

- 1 3 оранжевые кошки образуют семейство размером в 3.
- 2 4 синие кошки образуют семейство размером в 4.
- 3 2 красные кошки не образуют семейство.
- 4 Диагонали не соприкасаются, поэтому эти 2 красные кошки не образуют семейство ни сами по себе, ни с другой парой красных кошек.
- 5 3 оранжевые кошки образуют семейство размером в 3.

