

✿ CÉDRIC MILLET

/ JÉRÉMIE FLEURY

КНИГА ПРАВИЛ

說明書



MATAGOT

⚙️ CÉDRIC MILLET
✂️ JÉRÉMIE FLEURY

👥 2-4 8+
🕒 35

КОТИКИ КІОТО

京都の猫

🐾 МЕТА ГРИ

Ви граєте роль кошечки, яке намагатиметься пізнати навколишній світ, зростати й набувати навичок, навчаючись на своїх помилках. Протягом гри кошечка виконуватимуть різноманітні завдання та здобуватимуть за це бубонці. Кошечка, яке здобуде найбільшу кількість бубонців (щонайменше 5), переможе в грі.



🐾 БАЗОВИЙ ВМІСТ ГРИ

1 двостороннє поле центру міста



Базова сторона



Асиметрична сторона

5 базових карт завдань

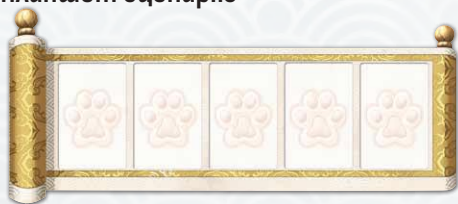


40 базових жетонів лапок зі скринькою для зберігання



📌 Базові лапки не мають символу 🐾.

1 планшет сценарію



2 фігурки велосипедів і 6 фігурок сакур



16 карт велосипедів



10 жетонів переможеного ворога



2 кубики навичок



1 кобан (маркер першого гравця)



Компоненти 4 кольорів кожного з гравців:

• 1 кошечка



• 1 поле мікрорайону (стартова зона)



• 1 двосторонній планшет кошечки

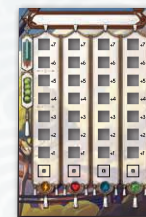


Сторона для початківців



Сторона для досвідчених

• 1 планшет навичок



• 4 маркери навичок (кубики)



• 1 маркер витривалості (кубик)

• 7 бубонців (+2 запасні)



• 1 скринька для зберігання



ВМІСТ СЦЕНАРІЇВ

Докладну інформацію про компоненти сценаріїв ви знайдете в буклеті «Сценарії». Там же ви знайдете всю необхідну інформацію для відтворення різних сценаріїв. 5 конвертів використовують для зберігання різноманітних жетонів і карт.



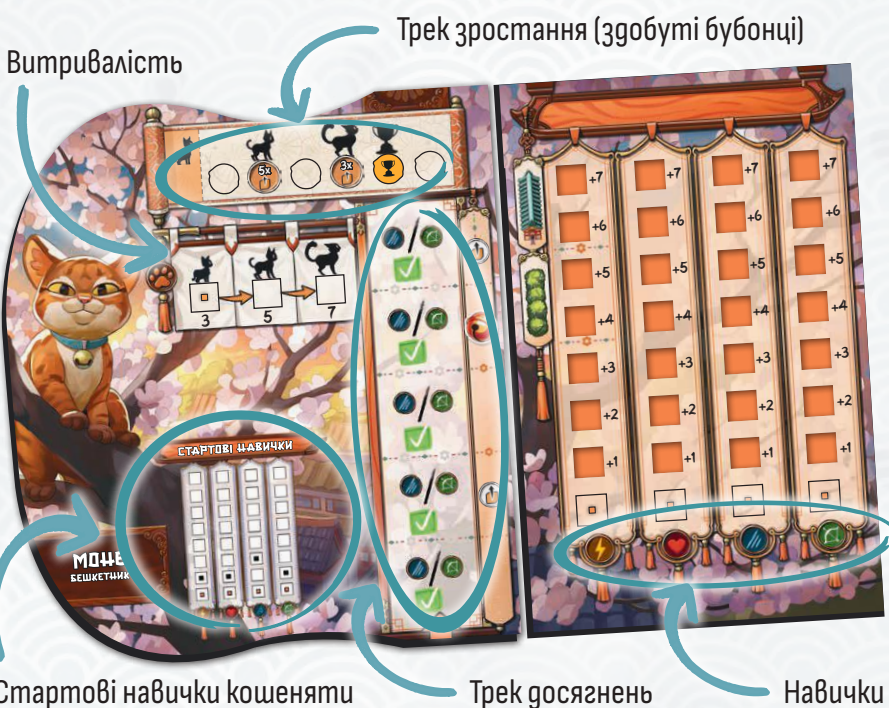
ОПИС ВМІСТУ ГРИ

ІГРОВІ ПОЛЯ



Поле мікрорайону кошеняти

ПЛАНШЕТИ КОШЕНЯТ І НАВИЧОК



Стартові навички кошеняти

Трек досягнень

Навички

КАРТИ ЗАВДАНЬ



Навичка, необхідна для виконання завдання

Ілюстрація завдання

Символ для розміщення відповідної лапки (для карт завдань сценарію)

Місця для бубонців (по 1 на гравця)

5 карт завдань розкладають на планшеті сценарію.

СИМВОЛИ

- Символ вказує, що маркер навички потрібно посунути на 1 поділку вгору.
 - Символ вказує, що маркер навички потрібно посунути на 1 поділку вниз.
 - Символ вказує, що маркери навичок потрібно посунути на 1 поділку вгору сумарно певну кількість разів (у цьому прикладі 4 рази; можна вибрати різні маркери або навіть один і той самий).
- ВИТРИВАЛІСТЬ
 - СПРИТНІСТЬ
 - ДРУЖБА
 - БІЙКА
 - ПОЛЮВАННЯ

КУБИК НАВИЧОК



«X» на грані кубика відображає критичний провал. Зверніть увагу, що в цьому випадку маркер навичок посувають на 1 додаткову поділку вгору (на 1 за провалену перевірку навички і на 1 за критичний провал). Див. «Основи», с. 6.



ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Розмістіть поле центру міста на столі базовою стороною догори.
- 2 Розмістіть 4 поля мікрорайонів поруч із полем центру міста базовою стороною догори (кількість гравців не має значення).
- 3 Перетасуйте 40 жетонів лапок долиць і розкладіть їх навмання в кожній комірці поля центру міста, окрім доріг. Те саме зробіть на полях мікрорайонів, окрім комірок із терасами та домівками.
- 4 Розмістіть 2 кубики, сакури та жетони переможеного ворога в межах досяжності всіх гравців.
- 5 Розмістіть велосипеди на дорогах у напрямку руху, що показують стрілки, за 3 комірки до самих стрілок. Покладіть карти велосипедів неподалік ігрового поля.
- 6 Розмістіть планшет сценарію біля поля центру міста та викладіть на ньому 5 карт завдань.
- 7 Кожен гравець отримує:
 - 1 кошеня та розміщує його на терасі мікрорайону свого кольору;
 - 1 планшет кошеняти (стороною для початківців) і відповідний планшет навичок.

Опісля гравець розташовує 4 маркери навичок і маркер витривалості на поділках із крапками свого кольору.

- 8 Також кожен гравець отримує 7 бубонців свого кольору і розміщує їх:
 - по 1 на кожній з 5 карт завдань;
 - 1 на зазначене місце в комірці домівки;
 - 1 на зазначене місце праворуч від треку досягнень.
- 9 Гравець, який останнім гладив кошеня, отримує кобан (маркер першого гравця). Навіть якщо гравців менш як 4, усі поля й усі лапки розміщують згідно із цими вказівками. Однак кількість кошенят буде рівною кількості гравців.
- 10 **СТАРТОВІ РІВНІ НАВИЧОК**
Уважно перегляньте вибраний планшет навичок. На ньому зображено стартове розташування маркерів навичок. Розмістіть маркери навичок згідно зі схемою біля клички кошеняти.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ



ІГРОЛАД

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою всі гравці по черзі виконують свої ходи. Якщо наприкінці раунду ніхто з гравців не оголосив кінець гри, то перший гравець починає новий раунд. Хід гравця складається з 3 фаз:

1 Переміщення (необов'язково). Кошеня рухається від комірки до комірки. Під час переміщення, якщо кошеня потрапляє в комірку, в якій:


- лежить лапка долиць, кошеня її відкриває (перевертає);
- лежить лапка із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки (навіть якщо її щойно відкрили), кошеня має негайно зреагувати, виконавши перевірку навички (наприклад, для втечі від собаки виконують перевірку спритності). У цьому випадку — це саме **реакція** (а не дія). Якщо перевірка навички була провальною, хід закінчується. Якщо перевірка навички успішна, хід триває далі.

2 Дія (необов'язково). Доступні дії залежать від лапки в комірці, де кошеня зупинилося. Перед виконанням дії необхідно виконати реакції (якщо є). Якщо доступно декілька можливих дій, кошеня може вибрати будь-яку з них. **За 1 хід можна виконати лише 1 дію.** Після виконання дії її фаза закінчується незалежно від результату.

3 Виконання завдань (якщо можливо).

1 ПЕРЕМІЩЕННЯ

ОСЦОВИ

Кошеня може переміститися на кількість комірок, що відповідає його рівню витривалості (вказано символом  у лівій частині планшета кошеняти).

Переміщуйтеся по 1 комірці за 1 витривалість по горизонталі чи по вертикалі: **заборонено переміщуватися між комірками, які дотикаються одна до одної лише кутами.**

Дорога теж складається з комірок. Комірка домівки поєднана з 3 сусідніми комірками.

Щоразу як кошеня переміщується в комірку з лапкою долиць, потрібно відкрити цю лапку. Якщо кошеня відкриває лапку із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки навички, воно мусить відреагувати на неї відповідною перевіркою навички. В інших випадках кошеня може вирішити не розігравати лапку в комірці та продовжити своє переміщення.

Якщо кошеня переміщується в комірку, що містить одну чи кілька лапок із реакцією (із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки), воно мусить відреагувати відповідними перевітками навичок.

Якщо кошеня провалює перевірку, воно зупиняється, і хід закінчується. Якщо перевірка успішна, кошеня може виконати дію або продовжити переміщення.

Якщо кошеня переміщується в комірку з іншим кошеням, вони можуть:

- розпочати бійку (див. «Бійка», с. 8); АБО
- продовжити переміщення мирно. У такому випадку інше кошеня може розпочати бійку, що змусить кошеня, яке переміщувалось, **реагувати** на неї (як і у випадку, коли кошеня відкриває лапку зі «Щуром»).

Живоплоти та дахи блокують переміщення кошенят, доки вони не мають достатньої навички спритності, щоб їх перестрибувати (щонайменше +4 для живоплоту і +6 для даху). Для перестрибування через живопліт або дах не потрібна перевірка навички.

СПРИТНІСТЬ: ЖИВОПЛОТИ ТА ДАХИ



Живопліт: переміщення через живопліт не вимагає перевірки навички, але навичка спритності має бути щонайменше на рівні +4.



Дах: переміщення дахами не вимагає перевірки навички, але навичка спритності має бути щонайменше на рівні +6.

ПРИКЛАД: ЛАПКИ

Лапка з діями



Лапка з реакцією



i Можна спокійно переміщуватися повз лапки без червоного фону.



i Лапки (зокрема, з реакцією) в комірці, звідки кошеня починає переміщення, не вимагають реакції.

ПРИКЛАД: ПЕРЕМІЩЕННЯ

Приклад 1а



Приклад 1б



Переміщення та відкриття лапки.

Приклад 2



Переміщення зі стрибком через живопліт.

Приклад 3



⊘ Заборонено переміщуватися між комірками навскоси.

ПРИКЛАД: ВИСТАВЛЕННЯ ФІГУРОК



Якщо ви відкрили лапку, на якій зображена сакура або ключовий персонаж зі сценарію, ви можете покласти лапку в коробку та замінити її відповідною фігуркою.



ПЕРЕХІД ДОРОГИ

Щойно кошеня потрапляє на дорогу, гравець бере **карту велосипедів** і пересуває кожен велосипед за годинниковою стрілкою на кількість комірок, вказану на карті (число від 1 до 6 для кожного велосипеда). Велосипеди завжди переміщують на точну кількість комірок, вказану на карті.

Якщо під час переміщення велосипед проїжджає або зупиняється в комірці з кошеням (зокрема, з кошенятами, які не встигли повністю перейти дорогу), то кошеня мусить ухилитися від велосипеда за допомогою перевірки спритності (навіть якщо зараз не його хід). Проходження перевірок навичок описано далі.

Якщо кошеня саме хоче переміститися в комірку з велосипедом, йому не потрібно ухилитися від нього перевіркою спритності — кошеня просто проходить позаду велосипеда.

Якщо кошеня на дорозі вирішує переміститися далі проїжджою частиною, потрібно взяти ще 1 карту велосипедів, відповідно перемістити велосипеди й ухилитися від них, якщо це необхідно.

i Кошенята не знають правил дорожнього руху!

ПРИКЛАД: ПЕРЕХІД ДОРОГИ



У цьому прикладі карта велосипедів показує, що фіолетовий велосипед переміщують на 1 комірку, а бірюзовий — на 5.

2 ДІЯ



ОСНОВИ



Більшість дій вимагають використання навички для взаємодії з лапою. Це називається «Перевірка навички».

У верхній частині лапки, з якою взаємодіє кошеня, вказано значення перевірки, якого потрібно досягти для виконання дії. Гравець кидає 1 кубик навичок і додає до результату рівень застосованої навички, що вказано на планшеті навичок кошеняти біля маркера відповідної навички.

• Якщо сума менша за необхідне значення або якщо на кубуку випало «Х» (критичний провал), **дія не виконана!** Кошеня вчиться на своїх помилках, тому гравець посуває відповідний маркер навички на 1 поділку вгору (пам'ятайте, що критичні провали дають можливість посунути маркер навички на 1 **годаткову** поділку вгору).

• Якщо сума перевищує необхідне значення або **дорівнює** йому, **дія успішно виконана** (у цьому випадку кошеня не покращує свою навичку).

i Перевірки навичок обов'язкові, навіть якщо рівень кошеняти вищий за необхідне значення або дорівнює йому — завжди є ймовірність випадіння «Х».

СИМВОЛИ НАВИЧОК ДІЙ



СПРИТНІСТЬ



ДРУЖБА



БІЙКА



ПОЛЮВАННЯ



ДІЯ ТА РЕАКЦІЯ

Лапки і велосипеди містять 2 або 4 символи в кутках (4, якщо доступно 2 дії).

• Символи зверху відображають доступні дії, а також значення перевірки відповідної навички.

• Символи внизу відображають наслідки провалу перевірки відповідної навички.

Якщо кошеня зазнає провалу, воно вчиться на своїх помилках і **посуває відповідний маркер навички** на 1 поділку вгору (на 2 у випадку критичного провалу). Окрім цього, необхідно застосувати наслідки провалу:



• Гравець ліворуч переміщує лапку на Х комірок, ігноруючи будь-які перешкоди (як-от велосипеди, животи, дахи та дороги). В одній комірці може бути декілька лапок. Це переміщення обов'язкове, і лапка не може зрештою опинитися в тій же комірці, звідки її почали переміщувати.



• **Кошеня в паніці тікає:** гравець ліворуч переміщує його на Х комірок у напрямку домівки, використовуючи найкоротший або один із найкоротших можливих шляхів. Тікаючи, кошеняті слід намагатися максимально оминати дорогу, хоч воно, цілком імовірно, муситиме її перебігти.

Ігноруйте всі обмеження на переміщення, викликані реакцією (лапки, які лежать долілиць, не відкривають, коли кошеня переміщується до них, і карти велосипедів не розігрують). Однак кошеня не може закінчити переміщення на дорозі, в комірці з лапою долілиць, у комірці, що викликає реакцію, або в комірці з іншим кошеням. У будь-якому із цих випадків воно мусить пробігти ще 1 комірку в напрямку своєї домівки.

Якщо кошеня тікає з власної домівки, воно переміщується до своєї тераси.

ПРИКЛАД: ЛАПКА

Виберіть 1 з 2 перевірок

Значення перевірки дружби



Значення перевірки бійки

ПРОВАЛ
Лапку переміщують на 3 комірки

ПРОВАЛ
Кошеня тікає на 3 комірки

ПРИКЛАД: ВЕЛОСИПЕД

ПРОВАЛ
Кошеня тікає на 1 комірку



Значення перевірки спритності

⚡ СПРИТЦІСТЬ

Спритність переважно використовують під час переміщення та реакцій, щоб кошеня не зупинялося, коли того не хоче (достатньо успішної перевірки). Дія «Заліти на сакуру» дає можливість кошеняті здобути інформацію про навколишнє середовище.

Якщо ви провалили перевірку спритності, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (зазвичай ви зазнаєте легкого поранення й у паніці тікаєте в напрямку своєї домівки).

🌸 ЗАЛІЗТИ НА САКУРУ



Сакури: якщо вам вдалося залізти на сакуру, ви можете оглянути місцевість. Потаїки подивіться 3 лапки, які лежать долиць, із будь-яких комірок на ігровому полі та поверніть їх на свої місця.

ПРИКЛАД: КОШЕНЯ УСПІШНО ЗАЛІЗЛО НА САКУРУ



1. Успішна перевірка навички
Значення кубика (3) +
значення спритності (2) = 5
5 більше за 3 (значення перевірки)
 $3 + 2 \geq 3$

2. Винагорода
Гравець потайки дивиться
3 лапки, які лежать долиць.

ПРИКЛАД: УСПІШНА ТА ПРОВАЛЬНА ПЕРЕВІРКИ СПРИТНОСТІ



1. Кошеня потрапляє в комірку зі сторожовим песиком. Потрібно спробувати втекти!



2. Успішна перевірка навички
Значення кубика (3) + значення спритності (3) = 6
6 дорівнює 6 (значення перевірки)
 $3 + 3 \geq 6$



3. Винагорода

Кошеняті вдалося втекти від песика, і воно продовжує свій хід. Кошеня може залишитися в цій комірці, якщо, наприклад, воно витратило все своє переміщення або якщо вирішує повзаємодіяти з іншою лапкою в цій комірці.

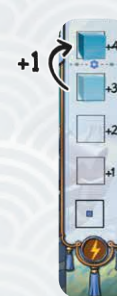


2. Провальна перевірка навички
Значення кубика (2) + значення спритності (3) = 5
5 менше за 6 (значення перевірки)
 $2 + 3 < 6$



3. Наслігку

Кошеня тікає на 2 комірки в напрямку своєї домівки та вчиться на помилках (гравець посуває маркер спритності на 1 поділку вгору).



❤️ ДРУЖБА

Якщо ви провалили перевірку дружби, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, потенційний друг тікає).

Якщо ви успішно пройшли перевірку, ви приводите нового друга у свою домівку (ці комірки заповнюються зліва направо). Якщо ваша домівка заповнена (уже є 3 жетони), складайте нові жетони на останній комірці.

Кошеня здобуває винагороду в таких випадках:

- Заповнено 2-гу комірку домівки. Можна посунути маркер будь-якої навички на свій вибір на 1 поділку вгору.

- Вперше заповнено 3-тю комірку. Кошеня здобуває бубонець (цей жетон переміщують на трек зростання на планшеті кошенят, який так само заповнюють зліва направо).

Усі друзі у вашій домівці доступні іншим кошеняткам: їх можна «поцупити», і вони можуть «зникнути». У таких випадках бонуси, отримані раніше, не скасовуються, і ви потенційно можете отримати бонус навички, якщо знову заповните 2-гу комірку (однак бубонець можна здобути лише 1 раз).

ПРИКЛАД: УСПІШНЕ ЗНАЙОМСТВО З ДРУГОМ



1. Успішна перевірка навички
Значення кубика (3) + значення дружби (2) = 5
5 більше за 3 (значення перевірки)
 $3 + 2 \geq 3$



2. Винагорода
Кошеня приводить друга в домівку.

БІЙКА

Бійка з твариною:

• Якщо ви успішно пройшли перевірку бійки, як описано далі в секції «Полювання», покладіть лапку супротивника на свій трек досягнень і отримайте відповідні бонуси, якщо це можливо.

• Якщо ви провалили перевірку бійки, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, ви тікаєте).

Бійка з кошеням-суперником:

• Покладіть жетон переможеного ворога в комірку, де відбувається бійка.

• Кошенята одночасно проходять перевірку бійки, а потім порівнюють результати, щоб визначити переможця. У разі нічиєї вони проходять перевірку ще раз.

• Переможений гравець посуває маркер бійки на 1 поділку (або на 2 у разі критичного провалу) і застосовує ефект, зазначений в нижній частині жетона переможеного ворога (як правило, він тікає).

• Переможець кладе жетон переможеного ворога на свій трек досягнень і отримує відповідні бонуси, якщо можливо.

ПРИКЛАД: БІЙКА ІЗ СУПЕРНИКОМ



1. Покладіть жетон переможеного ворога.

2. Одночасне проходження перевірки $2 + 1 < 3 + 1$



3. Насліжки
Помаранчеве кошеня тікає на 4 комірки в напрямку своєї домівки (шлях вибирає гравець ліворуч) і вчиться на своїх помилках (гравець посуває маркер бійки на 1 поділку вгору).



4. Винагорода
Синє кошеня перемогло. Гравець кладе лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори) і додатково здобуває бубонець, який викладає на трек зростання.

ПОЛЮВАННЯ

Якщо ви успішно пройшли перевірку полювання, покладіть лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори). Якщо трек досягнень заповнений, почніть спочатку (знизу).



Кошеня здобуває винагороду в таких випадках:

- Після першого заповнення 4-ї поділки треку кошеня здобуває бубонець (його розміщують на треку зростання на планшеті кошеняти, який заповнюють зліва направо).
- Якщо заповнені 2-га або 5-та поділки треку, можна посувати маркер будь-якої навички на 1 поділку вгору.

Якщо ви провалили перевірку полювання, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, ваша здобич тікає).

ПРИКЛАД: ЗДОБУТТЯ БУБОНЦЯ ЗА ПОЛЮВАННЯ

Після заповнення 4-ї поділки треку досягнень здобудьте бубонець.



ПРИКЛАД: УСПІШНА ТА ПРОВАЛЬНА ПЕРЕВІРКИ ПОЛЮВАННЯ



1. Кошеня вирішує вполювати жука, який мешкає в цій комірці.



2. Успішна перевірка навички
Значення кубика (3) + значення полювання (1) = 4
4 дорівнює 4 (значення перевірки)
 $3 + 1 \geq 4$



3. Насліжки
Кошеняті вдається вполювати здобич. Гравець кладе лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори).



2. Провальна перевірка навички
Значення кубика (2) + значення полювання (1) = 3
3 менше за 4 (значення полювання)
 $2 + 1 < 4$



3. Насліжки
Жук відлітає на 1 комірку в напрямку, визначеному гравцем ліворуч, а кошеня вчиться на своїх помилках (гравець посуває маркер навички полювання на 1 поділку вгору).

3 ЗАВДАННЯ

КАРТИ ЗАВДАНЬ

Кожна карта завдання — це певна мета, за досягнення якої ви здобуваєте бубонець.



Це завдання виконане, якщо ви **перейдете дорогу** під час свого ходу.



Це завдання виконане, якщо ви **заліжете на дерево** (неважливо на яке).



Це завдання виконане, якщо ви **вполюєте жука** (неважливо якого).



Це завдання виконане, якщо ви **подружитесь з метеликом** (неважливо з яким).



Це завдання виконане, якщо ви **переможете кошеня-суперника в бійці** (неважливо яке; не забудьте покласти жетон переможеного ворога на свій трек досягнень). Завдання можна виконати, навіть якщо не ви почали бійку.

ВІКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Наприкінці свого ходу кожен гравець перевіряє, чи виконав він одне або декілька завдань. Він забирає бубонці свого кольору з кожної карти виконаного завдання та викладає їх на трек зростання на планшеті кошеняти зліва направо.

i Виконання завдання *вдруге не дає бубонець. Необов'язково виконувати завдання в тому порядку, в якому вони розміщені на планшеті сценарію.*

ПРИКЛАД: ЗДОБУТТЯ БУБОНЦЯ ТА ЙОГО РОЗМІЩЕННЯ НА ТРЕКУ ЗРОСТАННЯ



Приклад 1. Кошеня виконало завдання «Вілізти на дерево» першим. Гравець бере бубонець свого кольору з карти завдання і кладе його на свій трек зростання.



Приклад 2. Пізніше кошеня виконало завдання «Перемогти кошеня-суперника». Гравець бере бубонець свого кольору з карти завдання і кладе його на свій трек зростання (див. приклад «Бійка із суперником», с. 8).



Перший здобутий бубонець
Кількість посувань маркерів навчок на початку гри

ІНШІ ШЛЯХИ ЗДОБУТТЯ БУБОНЦІВ

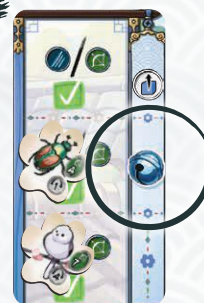
Окрім завдань, існує ще 2 способи здобути бубонці:

- трек досягнень;
- нові друзі, запрошені в домівку.

Як і за виконання завдань, візьміть відповідний бубонець і покладіть його на свій трек зростання.



Трек зростання
(місця для здобутих бубонців)



Бубонець на треку досягнень
(ви здобудете його, коли покладете 4-ту ланку на трек досягнень)



Бубонець у вашій домівці
(ви здобудете його, коли запросите 3-го друга)

ЗРОСТАЦЬЯ КОШЕНЯТ

Перший гравець, який розмістив бубонець на 2 або 4-й поділці треку зростання, активує **зростання всіх кошенят**. Зростання відбувається наприкінці ходу (після фази виконання завдань), як у прикладі далі.

- Маркери витривалості всіх кошенят переміщують на 1 поділку вправо.
- Кожен гравець може посунути свої маркери навичок сумарно на 3 чи 5 поділок вгору (відповідно до значення на поділці зростання на планшеті кошеняти).

Протягом зростання можна посувати як один і той самий маркер, так і різні.

Якщо пізніше в грі інші гравці сягнуть тієї ж зони зростання, нічого не відбудеться. Отже, протягом гри кошенята матимуть усього 2 одночасні фази зростання.

ПРИКЛАД: ТРЕК ЗРОСТАННЯ

Трек зростання



Кількість посувань маркерів навичок на початку гри

6 поділок за здобуті бубонці

ПРИКЛАД: ТРЕК ВИТРИВАЛОСТІ

Трек витривалості



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець розміщує 5-й бубонець на своїй **переможній** поділці зростання, поточний раунд завершується (гравці, які ще не ходили в цьому раунді, можуть виконати свій останній хід, доки черга не дійде до першого гравця), і гра закінчується. Кошеня з найбільшою кількістю бубонців перемагає. Щоб відзначити свою перемогу, потрібно поставити пташечку в «Залі слави» навпроти свого імені наприкінці цієї книги правил. Якщо це ваша перша перемога, спочатку потрібно записати своє ім'я і вже після того ставити пташечку!

i У грі можна здобути більш як 5 бубонців. У разі нічиєї перемогу визначають за рівнем навички друзі. Якщо нічия все ще зберігається, кошенята порівнюють рівень своїх навичок бійки. Якщо все ще нічия, погладьте котика та зіграйте знову!

ПРИКЛАД: КІНЕЦЬ ГРИ



Синє кошеня виконує хід останнім у раунді. Воно першим здобуло 5 бубонців на треку зростання, тож перемагає в грі!

ВАРІАНТИ ПРАВИЛ

Після кількох партій можете спробувати додати 1 або 2 додаткові варіанти правил.

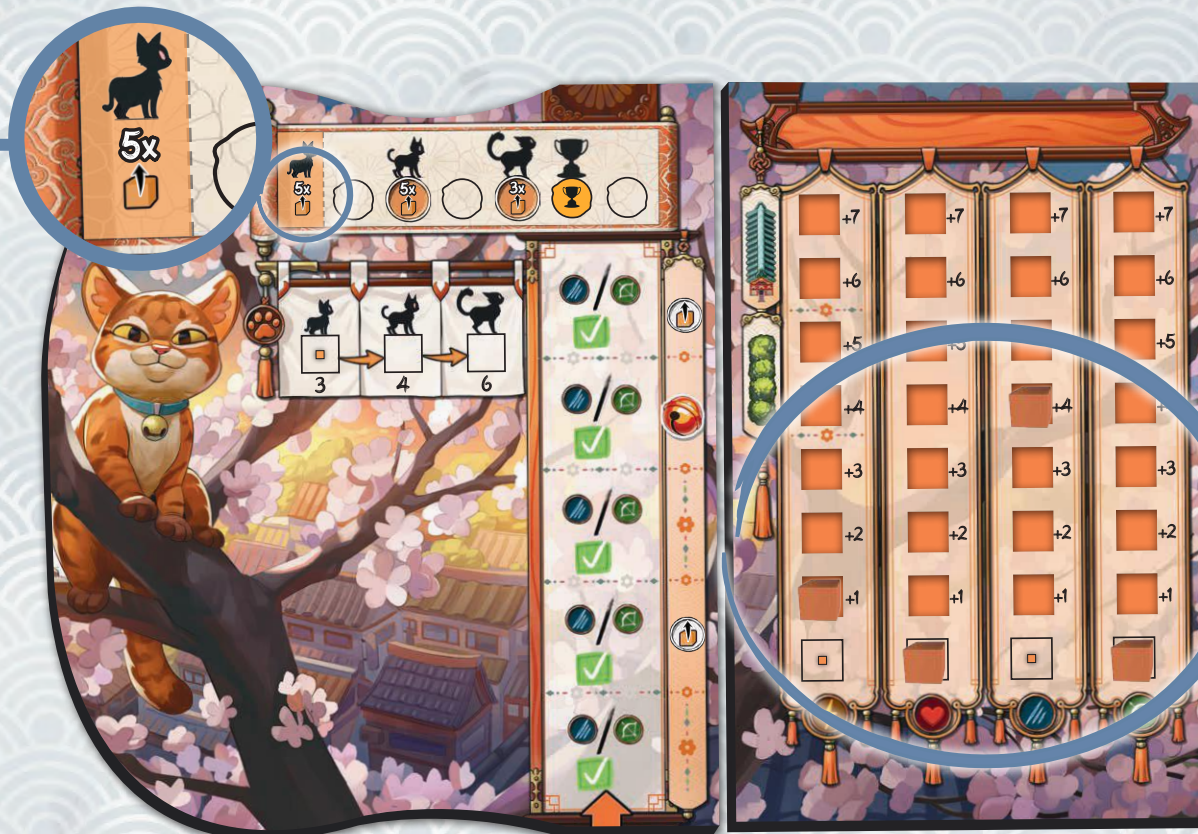
ДОСВІДЧЕНІ КОШЕНЯТА

Використовуйте сторону планшета навичок для досвідчених кошенят замість сторони для початківців. Кожен гравець може посунути свої маркери навичок сумарно на 5 поділок взору.

Можна посувати як один і той самий маркер, так і різні.

i Витривалість так збільшити не можна.

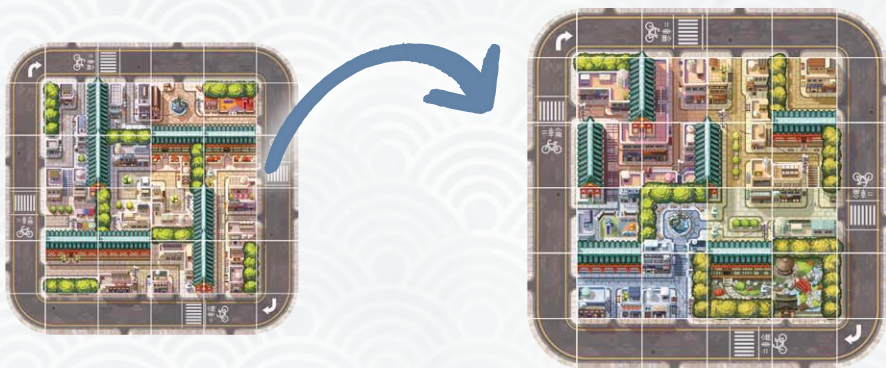
Кількість
стартових
покращень
навичок



Приклад.
Це кошеня готове
до бійки!

АСИМЕТРИЧНЕ ПОЛЕ ЦЕНТРУ МІСТА

Використовуйте асиметричну сторону поля центру міста. Як саме його розташувати, вибирає наймолодше кошеня.





ЗАЛА СЛАВИ

Відмічайте свої перемоги в цій таблиці: ставте пташечки навпроти свого імені.



▶ WoodCatGames
@woodcat.ukr
@WoodCatGames
t.me/woodcat_pub



WoodCatGames

ІМ'Я	ПЕРЕМОГИ 🏆
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

ІМ'Я	ПЕРЕМОГИ 🏆
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>



СЛОВО АВТОРА

Я присвячую цю гру своїй дружині Міріам. Величезна подяка Ерве та Греґорі за їхню неоціненну підтримку в цьому проєкті. Також дякую Фаб'єну, Лорану, Марку, Сандрін, Тьєррі, Томасу, Патріку, Філіпу, Яєлю, їхнім дітям і всім іншим тестувальникам! Великі обійми Нубі, кішці Марка, яка надихнула його на створення прототипу.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автор гри: Cédric Millet

Художнє оформлення: Jérémie Fleury

Головний редактор: Arnaud Charpentier

Артдиректор: Maxime Erceau

Графічний дизайн: Maxime Erceau,
Arthur Jacques

Керівництво локалізацією:

Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія

Переклад: Сауленко Дарина

Візуальна адаптація: Удалова Юлія

Редактура: Драч Максим

Коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталія,
Мірошниченко Юлія

161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux

@StudioMatagot
www.matagot.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



БУКЛЕТ СЦЕНАРІЇВ

ПРИГОТУВАННЯ СЦЕНАРІЇВ

Пориньте в нові пригоди зі сценаріями! Нові лапки, нові завдання, нові знайомства...

Розкладіть карти завдань вибраного сценарію на планшеті сценарію.

Розкладіть лапки: лапки для певного сценарію потрібно розкласти навмання разом з особливими лапками із символом на полі центру міста. Для цього:

- Викладіть 40 базових лапок на стіл долілиць і перетасуйте їх.
- Навмання розкладіть лапки в комірки кожного мікрорайону, окрім терас і домівок.

На цьому етапі має залишитися 16 невикладених базових лапок долілиць.

• Відрахуйте певну кількість лапок із символом відповідно до сценарію, який ви граєте. Не дивлячись, поверніть таку ж кількість невикладених базових лапок у коробку.

• До невикладених базових лапок, що залишилися на столі, додайте лапки з відповідного сценарію та перетасуйте їх разом долілиць.

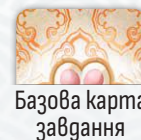
- Навмання розмістіть ці 16 лапок у кожній комірці поля центру міста.

Коли складатимете компоненти наприкінці гри, обов'язково відокремте базові лапки від сценарних: ви можете розпізнати їх за символом .

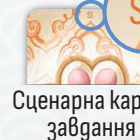
У поясненнях до сценаріїв ви знайдете символ . Він означає: «Як і всі інші дії, ця нова дія завершує 2-гу фазу ігрового ходу. Після цього ви переходите до 3-ї фази ("Завдання")».

І ЯК ВІДРІЗНИТИ КАРТИ ЗАВДАНЬ

Відсортуйте карти завдань за позначками на зворотах.
Приклад. Карта «S1» стосується «СЦЕНАРІЮ 1. МІЙ ДРУГ ШІБА».



Базова карта завдання



Сценарна карта завдання

СЦЕНАРІЙ 1. МІЙ ДРУГ ШІБА

У цьому сценарії ви подружитесь з песиком! На щастя, він значно добріший за набридливих сторожових псів, яких ви можете зустріти на своєму шляху... Ті заслуговують не більше ніж на добре глузування! Неодмінно скористайтеся нагодою, щоби дослідити околиці своїх супротивників і вполювати кількох птахів.

Нові компоненти

3 карти завдань (S1)



1 лапка «Шіба» та фігурка шіби



Приготування

Для викладення лапки «Шіба» із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

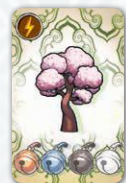
Використовуйте такі карти завдань:



Вполювати жука (неважливо якого).



Подружитися з песиком шіба.



Залізти на дерево (неважливо на яке).



Вполювати пташку (неважливо яку).



Дістатися тераси суперника (якщо гравців менш як 4, терасу «вільної» домівки не зараховують для виконання завдання).



СЦЕНАРІЙ 2. БЕНКЕТ

Ви золотнілі... Настільки, що вже думаете про миски суперників! А неподалік пробігає школяр, який не дуже цікавиться котиками... Може, спробувати з ним подружитися?

Нові компоненти

4 карти завдань (S2)



1 лапка «Школяр» та фігурка школяра



4 жетони мисок



Приготування

Для викладення лапки «Школяр» із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Миску розміщують у крайній правій комірці домівки кожного кошеняти.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Подружитися зі школярем.



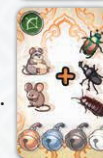
Поїсти з миски суперника.



Ухилитися від велосипеда.



Залізти на дерево (неважливо на яке).



На вашому треку досягнень є мишка (неважливо яка) ТА жук (неважливо який).

НОВА ДІЯ: поїсти з миски суперника



Ця дія не вимагає перевірки навички.

- Зайдіть у домівку суперника та поставте своє кошеня в комірку з мискою суперника.
- Оголосіть, що ви будете їсти з миски іншого кошеняти.
- Після такого смачного обіду ваш живіт набитий... Перемістіть свій маркер спритності на 2 поділкі вниз.

СЦЕНАРІЙ 3. ШКОЛЯРКА

До Кіото щойно приїхала школярка, яка обожнює ганяти тварин. Найбільше їй подобається лякати котів: якщо ви зустрінетеся з нею, вона спробує вхопити вас за хвіст і розкрутити, щоб жбурнути вас аж на 5 комірок! Покажіть їй, що з вашою спритністю доведеться рахуватися: подражніть її та тікайте так швидко, як тільки можете! З котиками так не можна!



Нові компоненти

4 карти завдань (S3)



1 ланка «Школярка» та фігурка школярки



2 ланки «Смітник»



8 жетонів смітників



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета. Покладіть жетони смітників долілиць біля поля центру міста.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Зустріти лиху школярку та за допомогою спритності втекти від неї.



Перемогти кошеня-суперника в бійці.



Вполювати мишу (неважливо яку).



Подружитися з вуличним котом (неважливо з яким).



Обшукати смітник.

НОВА ДІЯ: обшукати смітник



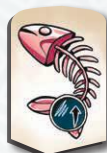
Ця дія не потребує перевірки навички.

- Ланка «Смітник» залишається на полі.
- Навмання візьміть 1 жетон смітника долілиць неподалік поля та застосуйте його ефект.
- Кошеня не може обшукувати один і той самий смітник 2 ходи пір'яд.

ВМІСТ СМІТНИКІВ



На вас напав щур! Покладіть жетон на те саме місце, де й смітник. Миттєво відреагуйте перевіркою бійки.



Ням-ням! Ви відчуваєте, що маєте більше сили: посуньте маркер навички бійки на 1 поділку вгору. Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.



Смачна їжа! Ви маєте 1 додаткове очко витривалості до кінця гри. Покладіть цей жетон поруч із треком витривалості як нагадування про це.



Здобич! Покладіть жетон на те саме місце, де й смітник. Ви зможете вполювати її у свій наступний хід.



Після такого смачного обіду ви відчуваєте себе в найкращій формі та можете виконати ще 1 хід! Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.



Бенкет! Перемістіть маркер навички бійки на 1 поділку вгору, але через ваш роздутий живіт маркер навички спритності потрібно опустити на 1 поділку вниз. Затасуйте долілиць цей жетон разом з іншими жетонами смітників.

ХОЧЕТЕ БІЛЬШЕ ВАРІАНТІВ?

Ви можете створити власний сценарій, вибравши або взявши навмання 5 карт завдань з-поміж тих, що є в базовій грі та в сценаріях. Для зберігання карт завдань використовуйте 2 конверти.

Порада. Ми рекомендуємо вам використовувати принаймні 1 карту завдання із зеленим, 1 — з помаранчевим та 1 — із червоним зворотами.



СЦЕНАРІЙ 4. БОРОТЬБА ЗА ТЕРИТОРІЮ

У цьому сценарії ваше завдання — розширити свою територію за межі стартової зони. Пийте з фонтанчика та митьте територію в інших частинах міста!



Нові компоненти

3 карти завдань (S4)



1 лапка «Фонтанчик» та фігурка фонтанчика



По 2 жетони бризок на гравця, щоб відмічати свою територію



НОВА ДІЯ: помітити територію



Ця дія не вимагає перевірки навички, але вона можлива лише після виконання завдання «Попити з фонтанчика».

- Оголошіть, що ви виконуєте дію «Помітити територію».
- Покладіть жетон бризок свого кольору в комірку, у якій зараз перебуває кошеня. Якщо ви митите територію в комірці, де суперник її вже помітив, він забирає назад свій жетон бризок (і зможе використати його пізніше під час виконання дії «Помітити територію»).

Приготування

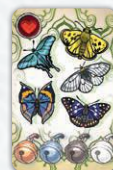
Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

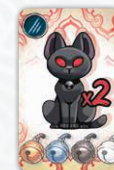
Використовуйте такі карти завдань:



Вполювати жука (неважливо якого).



Подружитися з метеликом (неважливо з яким).



Перемогти у 2 бійках з кошенятами-суперниками (це може бути огне й те ж кошеня двічі).



Помітити територію в 2 зонах (у центрі міста або в мікрорайоні суперника).



Попити з фонтанчика.

НОВА ДІЯ: попити



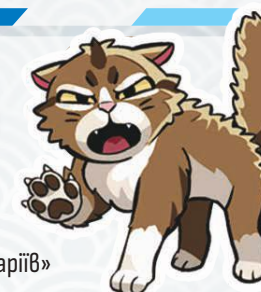
Кошенята досить підійти до комірки з фонтанчиком й оголосити дію «Попити». Після цього візьміть 2 жетони бризок свого кольору.

• Для виконання завдання необхідно мати одночасно 2 розміщені жетони бризок на 2 різних полях.

• Ви можете помітити територію у своєму мікрорайоні лише для того, щоб перекрити «бризки» суперника. У цьому випадку і ви, і ваш суперник повертаєте свої жетони бризок.

СЦЕНАРІЙ 5. ЗАБІЯКА

У цьому сценарії ви намагаєтесь облаштуватися в гарній коробці з-під настільної гри... Але будьте обережні: десь поблизу розгулює забіяка!



Нові компоненти

3 карти завдань (S5)



1 лапка «Забіяка» та фігурка забіяки



1 лапка «Коробка з-під настільки» та фігурка коробки



1 лічильник навички бійки



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета. Покладіть лічильник навички бійки на значення «8» на карті завдання «Забіяка».

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Перемогти в бійці із забіякою.



Утекти від сторожового песика.



Подружитися з вуличним котом (неважливо з яким).



Зручно облаштуватися в коробці з-під настільки.



Перейти дорогу під час свого ходу.

НОВА ДІЯ: облаштування в коробці з-під настільки



Ви можете облаштуватися в коробці, щойно потрапите в комірку з нею. Якщо там вже є кошеня-суперник, вам доведеться битися з ним. Якщо ви переможете, одразу ж залазьте в коробку. Якщо програвте, тікайте!

ЗАБІЯКА

Забіяка нападає на вас, щойно ви заходите в його комірку (ви мусите битися з ним за реакцією). Значення перевірки, якого потрібно досягти, вказане на лічильнику карти завдання забіяки. Якщо ви перемогли, не викладайте забіяку на свій трек досягнень — він тікає на 4 комірку (переміщення виконує гравець ліворуч), а ви посуваєте лічильник навички бійки забіяки на карті завдання на 1 значення вниз. Призніченого вашою перемогою забіяку буде легше перемогти наступного разу. Якщо ви програвали, то тікає на 4 комірку та закінчуєте хід.

СЦЕНАРІЙ 6. НОВЕНЬКІ

До міста щойно прибули нові тварини: 2 мухоловки (синьо-білі пташки), яких кошенята захочуть вполювати, та 2 білочки, друзи з якими вони з нетерпінням чекатимуть! А ще й м'якенька лежанка допоможе вам відпочити та набратися сил, щоби швидше позбутися порушників спокою!

Нові компоненти

4 карти завдань (S6)



2 ланки «Білочка» та фігурки білочок



1 ланка «Лежанка»



2 ланки «Мухоловка» та фігурки мухоловок



Приготування

Для викладення лапок із цього сценарію на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Відпочити.



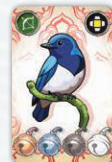
Виграти бій з 1 вуличним котом (неважливо з яким).



Вполювати мишу (неважливо яку).



Подружитися з білочкою (неважливо з якою).



Вполювати 1 з 2 японських мухоловок (інших вполюваних птахів не зараховують для виконання цього завдання).
Заувага! Мухоловок може не вистачити на всіх охочих мисливців...

НОВА ДІЯ: відпочити



Ви можете влягтися на лежанці, щойно потрапите в кімрку з нею. Якщо там вже є кошеня-суперник, доведеться битися з ним. Якщо ви переможете, одразу ж займіть лежанку. Якщо програєте, тікайте! Коли ви вместилися на лежанці, можете посунути 2 будь-які маркери навчок на 1 поділку вгору або 1 маркер навччки на 2 поділки вгору.

i Ви можете виконати цю дію лише 1 раз за гру.



СЦЕНАРІЙ 7. ПОДАРУНОК

У цьому сценарії кошенята зроблять приємний подарунок своїм господарям — принесуть здобич додому!

Нові компоненти

1 карта завдання (S7)



Приготування

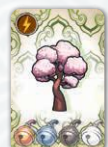
Для викладення лапок із цього сценарію (2 лапок «Смітник» й 1 ланки «Шіба») на поле центру міста перейдіть до розділу «Приготування сценаріїв» на початку цього буклета.

Сценарій

Використовуйте такі карти завдань:



Обшукати смітник (див. правила сценарію 3).



Залізти на дерево (неважливо на яке).



Подружитися з песиком шіба.



Зробити «подарунок» своїм господарям (принаймні так вважають кошенята) — тобто принести здобич додому.



Перемогти у 2 бійках з кошенятами-суперниками (це може бути одне й те ж кошеня двічі).

НОВА ДІЯ: зробити подарунок



Якщо ви вполювали мишу або птаха за межами свого мікрорайону, ви можете принести здобич додому, а не викладати її на свій трек досягнень. Для цього покладіть ланку здобичі під своє кошеня. Наступні ходи ви будете переміщуватися разом зі здобиччю. Якщо ви досягли своєї домівки зі здобиччю, покладіть її в кімрку домівки. Після скидання «подарунка» відповідне завдання вважається виконаним, і ви можете покласти ланку здобичі на свій трек досягнень.

Заувага! Якщо кошеня дорогою провалить реакцію на небезпеку (велосипед, напад іншого кошеняти, щур, сторожовий пес...), воно втратить свою здобич.

- Якщо здобич випала після нападу іншого кошеняти, це кошеня забирає здобич та кладе її під себе.
- Якщо здобич випала якось інакше, вона тікає згідно із символом втечі під значенням полювання на лапці здобичі. Як завжди, гравець ліворуч вирішує, як саме вона тікатиме.