

КОТОПАСЫ

ХОД ИГРЫ

Договоритесь, кто ходит первым. Этот игрок изучает карты на руке, чтобы понять, может ли он сыграть карту. Игрок всегда обязан играть карту, если есть такая возможность. В свой ход игрок может сыграть одну из следующих карт:

СОСТАВ ИГРЫ

60 карт:

- 40 карт котов
- 12 карт котопасов
- 4 карты мартовских безумий
- 4 карты диких кошатниц

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собирайте котов в котару в цвет псу-котопасу. Котара с тремя одноцветными котами и котопасом уходит в запас игрока. Игрок, собравший больше всего котар, когда закончится колода, получит звание главного котоведа сезона.

ПОДГОТОВКА

Замешайте все карты в одну колоду, перетасуйте и сдайте **3 карты** каждому игроку. Остаток колоды сложите лицевой стороной вниз в центре стола.



Котопас: игрок в свой ход всегда может сыграть котопаса. Всего-то и нужно: выложить эту карту на стол лицевой стороной вверх.

Котопасы бывают четырёх цветов: рыжие, лиловые, синие и зелёные. Каждый котопас пасёт котов своего цвета.



Кот: нельзя просто выложить кота на стол — только сверху на котопаса или на кота того же цвета. Как только на карте котопаса окажется

3 карты котов — сбор котары завершён. Котара (котопас и три кота одного цвета) уходит к игроку, который положил на котопаса **третьего** кота, — и неважно, кто сыграл двух первых. Забрав котару, он кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. В конце игры количество котар определит победителя.



Мартовское безумие: сыграв эту карту, игрок кладёт её на стопку сброса лицевой стороной вверх. Игрок прочёсывает сброс и **должен**



вытащить всех котов, которых можно по правилам выложить на стол (на котопаса или на кота). Все котары, созданные таким образом, идут в зачёт игроку, который сыграл «Мартовское безумие». Если у вас на руке нет других карт, которые можно сыграть по правилам, вы обязаны выложить «Мартовское безумие».



Дикая кошатница:

это карта-джокер, и её можно сыграть взамен любого кота. Если у вас на руке нет других карт, которые можно сыграть по правилам, вы обязаны выложить дикую кошатницу.

Важно: в свой ход игрок обязан сыграть одну карту, даже если не хочет. Если у игрока нет карт, которые можно сыграть по правилам, он обязан сбросить одну карту (на свой выбор). Сброс лучше располагать рядом с колодой.

В конце своего хода игрок тянет верхнюю карту из колоды, чтобы на руке снова оказалось 3 карты. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда колода заканчивается, игра продолжается до тех пор, пока все карты с рук не будут сыграны или сброшены. За это время игроки могут успеть собрать новые котары! Когда у всех игроков закончатся карты на руках, игра завершится. Каждый игрок подсчитывает, сколько котар (котопас и три кота одного цвета) собрал в ходе партии. Тот, у кого котар больше, побеждает. При равенстве котар претенденты делят победу.

Авторы игры: Роланд Теш, Гарретт Доннер и Майкл Стир

Художник: Питер Кампофьори

Графическое оформление:

Джессика Эйлер и Дэвид Ким

© 2011 Playroom Entertainment.

All rights reserved.

PLAYROOM
entertainment®

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией:

Владимир Сергеев

Перевод на русский язык:

Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев,

Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай

Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

HOBBY
WORLD
Играть интересно