КОМПОНЕНТЫ

100 листов игроков

4 карандаша

5 кубиков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт лист и карандаш. Лишние карандаши

и листы уберите в коробку.

2. Разместите в середине стола кубики по количеству игроков,

плюс ещё 1. Лишние кубики уберите в коробку.

3. Первым игроком становится рандомный человек

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд иргы состоит из трёх фаз:

1. Выбор кубиков.

2. Рисование (или пропуск хода).

3. Проверка кошачьих башен

1 - ВЫБОР КУБИКОВ

1. Первый игрок бросает кубики в середине стола.

2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый

игрок выбирает один из кубиков.

3. После того как все игроки выберут по кубику, на столе останется

один кубик. Он будет называться центральным.

2 - РИСОВАНИЕ

Каждый игрок может нарисовать предмет на своём листе либо пропустить ход и получить лапки, которые используются, чтобы менять значения на кубиках в следующих раундах. Эти действия все игроки может выполнять одновременно

Чтобы нарисовать предмет, вы должны использовать значения на выбранном вами кубике и на центральном кубике. Одно значение— это предмет, который вы нарисуете. Второе значение — место на листе, где вы его отметите. Сначала решите, какой из кубиков вы будете использовать, чтобы нарисовать предмет — ваш собственный или центральный. Вы можете нарисовать один из следующих предметов:

1. Кошачий домик.

2. Клубок ниток.

3. Игрушка-бабочка.

4. Миска с кормом.

5. Подушка.

6. Игрушка-мышь.

Значение на оставшемся кубике определяет, на каком этаже вы нарисуете выбранный предмет (номер этажа указан в левом нижнем углу ячеек на листе). При этом вы можете выбрать ЛЮБОЙ СТОЛБЕЦ, которые в ирге называются кошачьими башнями. Таким образом, вы используете значения двух кубиков, чтобы нарисовать один предмет в одной ячейке на своём листе. В некоторых ячейках рисовать нельзя. Примечание: в таких ячейках на кошачьих башнях находятся когтеточки. Также в них не указан номер этажа.

Вы не обязаны рисовать предмет так, как он изображён на листе: вы можете нарисовать его в своём собственном стиле или просто написать в ячейке соответствующую ему букву (выделена цветом в названии предмета).

Пропуск хода

Вы можете не рисовать предмет, а вместо этого пропустить ход. Если вы пропускаете ход, обведите 3 ещё не обведённые лапки на своём листе.

обведённые

лапки на своём листе. За каждую зачёркнутую лапку вы можете изменить на деиницу значение на выбранном вами или центральном кубике.

Изменение значений на кубиках

Если у вас есть доступные лапки (обведённые, но не зачёркнутые),вы можете менять значения на кубиках.

В фазе рисования вы можете зачёркивать обведённые лапки на своём листе. За каждую зачёркнутую лапку вы можете изменить на единицу значение на выбранном вами или центральном кубике. Изменение значений на кубиках. Если у вас есть доступные лапки (обведённые, но не зачёркнутые), вы можете менять значения на кубиках. Вы меняете значение центрального кубика только для себя. Оно остаётся неизменным для других игроков

Нельзя увеличить значение на кубике выше 6 или уменьшить ниже 1

3 - ПРОВЕРКА КОШАЧЬИХ БАШЕН

Когда все игроки нарисовали предмет или пропустили ход, начинается третья фаза — игроки проверяют, появились ли на их листе кошачьи башни (столбцы), полностью заполненные дпмретами. Игрок, заполнивший башню, и все другие игроки, заполнившие туже самую башню в этот раунд, обводят одно из чисел на её вершине.

• Игроки, у которых в заполненной башне есть кошачий домик, обводят бóльшее из двух чисел. Остальные игроки ставят на этом числе крестик.

• Игроки, у которых в заполненной башне нет кошачьего домика, обводят меньшее из двух чисел.

Если бóльшее число на листе игрока отмечено крестиком, то он больше не может получить это количество очков за заполнение соответствующей башни, даже если в ней будет кошачий домик.

Вместо этого, заполнив её, он обводит меньшее число.

Проверка условий конца игры

Если хотя бы у одного игрока на этот момент заполнены 3 кошачьи башни, игра немедленно завершается. Если таких игроков нет, начинается новый раунд — с выбора кубиков. Игрок, сидящий слева от первого игрока, становится новым первым игроком.

Подсчет очков

1. Посчитайте очки за каждый предмет на своём листе (см. раздел «Свойства предметов» ниже). Запишите получившиеся значения в ячейки с этими предметами.

2. Сложите очки, полученные за предметы, кошек и заполненные башни (только обведенные цифры)

Игрок набравший больше всего очков побеждает, если одинаковое количество – либо несколько победителей либо ничья.