

# ПРАВИЛА ИГРЫ «БОЛЬШЕ КОТИКОВ!»

## Цель игры

Собрать больше всех котиков своего цвета.



## Подготовка к игре

Положите все фишечки в любой непрозрачный мешочек или коробку и перемешайте. Затем каждый игрок вытягивает 4 фишечки себе в **запас** и никому их не показывает. С юными игроками можно играть в открытую.

## Ход игры

Первым ходит самый младший игрок.

В свой ход игрок:

1. Выбирает две фишечки из своего запаса;
2. Получает по фишке от других игроков на их выбор из их запасов;
3. Подбрасывает собранные фишечки над столом (если фишечки упали мимо стола, бросает снова);
4. Вместе с другими игроками смотрят и считают, сколько каких котиков выпало:

• Если выпали **специальные фишечки**, перед подсчётом котиков выполните их свойства.

• Если на выпавших фишечках котиков одного цвета больше, чем других, то фишечки с этими котиками забирает себе игрок, собирающий котиков этого цвета. Забранные фишечки кладите рядом с карточкой-подсказкой и храните там до конца игры. Остальные фишечки на столе уберите из игры.



• Если получилось равное количество котиков, игрок перебрасывает фишечки **один раз**. Если котиков одинаково и во второй раз, игрок возвращает по одной любой фишечке другим игрокам, а оставшиеся забирает себе в запас.



Затем все игроки по очереди добирают фишечки из мешочка до четырёх фишечек в запасе, начиная со следующего по часовой стрелке игрока.

Ход переходит следующему игроку.



## Специальные фишки

**Котики-невидимки** (без изображения) – игрокам нельзя их собирать и забирать.

Кроме котиков, в игре есть специальные фишки со свойствами:

### Мышка и Пёсик.

Когда выпадает **Мышка**, игрок, который подбрасывал фишку, **обязан поменять** любую фишку на столе, кроме этой Мышки, на фишку из своего запаса. Новую фишку он кладёт любой стороной (свойство не выполняет). Запомнить просто: Мышка – М – менять.



Когда выпадает **Пёсик**, игрок, который подбрасывал фишку, **обязан перевернуть** любую фишку на столе (свойство не выполняет), кроме этого Пёсика.

Запомнить просто: Пёсик – П – перевернуть.



Если выпало несколько фишек Мышки/Пёсика, игрок сначала выполняет свойства одной фишки, затем, если другая фишка Мышки/Пёсика осталась на столе, выполняет свойства другой.

Если на столе оказались одновременно фишки и Мышки, и Пёсика, то игрок сам выбирает, с какой начать выполнять свойства.

## Конец игры

Когда фишки в мешочке заканчиваются, то игра подходит к концу. Если у игрока, к которому перешёл ход, нет двух фишек в запасе, ход делает тот игрок, у которого остались две фишки. Если ни у кого нет двух фишек в запасе, то все оставшиеся в запасах игроков фишки подбрасывает игрок, чей сейчас должен быть ход. Если не выпало большинства котиков одного цвета на столе с первого раза, все эти фишки выходят из игры.

Затем все игроки считают фишки котиков, которые лежат рядом с их карточками-подсказками. Побеждает игрок или игроки, у которых количество собранных котиков больше, чем у других.

Автор игры: Игорь Менщиков.

Иллюстратор: Наталья Половнева.

Вёрстка и дизайн: Мария Немова.

Редактура: Артём Чистяков, Константин Пономарёв.

Производство: Анна Чистякова.

Muravey Games и автор благодарит всех, кто помогал на разных стадиях подготовки игры, и лично: Анжелику Сахно, Антона Немирова, Дмитрия Бегунова, Евгения Сенкевича, Илью Сахно, Ирину Сахно, Надежду Ефимчик, Олега Раптовского, Татьяну Баразнёнок и многих других.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона». Все права защищены © 2019

