



ЦЕЛЬ ИГРЫ



Если хочешь победить, тебе нужно первым:

- ✦ разбудить **5 котиков** либо набрать **50 баллов**, если участвуют 2–3 игрока, **или...**
- ✦ разбудить **4 котиков** либо набрать **40 баллов**, если участвуют 4–5 игроков, **или...**
- ✦ набрать **больше баллов** к моменту, когда проснутся все котики.

ПОДГОТОВКА



Перед первой партией внимательно изучите карточки. Каждый котик приносит определенное количество баллов. Помимо котиков в колоде имеется по несколько карт разных кошачьих удовольствий: Вкусняшка, Заводная мышь, Лазерная указка, Магический шар, Валерьянка, Когтеточка; а также по четыре карточки с числами от 1 до 10.

Рассортируйте карты в соответствии с цветом рубашки и перемешайте по отдельности. Разложите 12 желтых карт, как показано на рисунке. Это котики, спящие в котокафе.

Сдайте участникам по 5 фиолетовых карт в руку. Игрок может посмотреть их, но не должен показывать другим. Остаток положите в центре стола рубашкой вверх.



2

- ✦ **Накапай Валерьянку**, чтобы вновь погрузить в сон пробужденного котика другого игрока. Положи карточку Валерьянка в колоду сброса, а затем выбери одного из находящихся в чужом кошачьем домике котиков. Помести эту карту лицевой стороной вниз среди других спящих котиков в котокафе.

Полезный совет: постарайся запомнить число этого котика и его местонахождение.

- ✦ **Поставь Когтеточку**, если хочешь убрать эффект от Валерьянки. Разве будет спать котик, который решил поточить коготки? Положите в сброс карточки Валерьянка и Когтеточка, а затем оба возьмите по одной новой фиолетовой карте из колоды добора.

Это действие не будет считаться ходом игрока, применившего Когтеточку. Следующим ходит тот, кто сидит слева от использовавшего Валерьянку.

- ✦ **Используй Магический шар**. Эта удивительная вещь может помочь тебе найти что-нибудь полезное поблизости! Положи карточку Магического шара лицевой стороной вверх в колоду сброса, а затем переверни верхнюю карточку в колоде добора. Если это окажется Вкусняшка, Заводная мышь, Лазерная указка, Валерьянка, Когтеточка или Магический шар, то тебе повезло — ты получаешь эту карточку в руку вместе с правом дополнительного хода. А если ты откроешь числовую карту, нужно посчитать игроков. Чей номер совпадет с выпавшим числом, тот может разбудить и взять в свой кошачий домик одного из котиков, спящих в котокафе.

- ✦ **Сбросить одну или несколько карточек и взять новые.** У тебя есть **3 варианта**, как это сделать:

1. Сбросить одну карточку любого вида и взять одну новую из колоды добора.

4

ХОД ИГРЫ



Первым ходит игрок, который сидит слева от раздающего. Далее по часовой стрелке. Зона перед игроком считается кошачьим домиком, где и будут находиться проснувшиеся котики.

В свой ход ты можешь выполнить одно из следующих действий.

- ✦ **Предложи Вкусняшку**, чтобы ее аппетитным запахом разбудить котика, спящего в котокафе. Положи свою Вкусняшку лицевой стороной вниз в колоду сброса, затем возьми любую желтую карту и помести перед собой (в кошачий домик) лицевой стороной вверх, чтобы другие игроки видели — этот котик проснулся!



Если ты разбудил Громилу, тебе повезло: он громко-громко зевает, что позволяет разбудить второго котика.

- ✦ **Включи Лазерную указку**, чтобы заинтересовать и выкрасть одного из бодрствующих котиков. Положи Лазерную указку в колоду сброса, а затем заведи у другого игрока любого котика и добавь его к себе в кошачий домик.

- ✦ **Запусти Заводную мышь**. Как известно, котики любят заводные игрушки даже больше, чем лазерные указки. Поэтому данной картой можно отменить действие Лазерной указки. Притом хозяева этих карт должны отправить их в сброс, а затем снять по одной новой фиолетовой карте из колоды добора.



Это действие не будет считаться ходом игрока, запустившего Заводную мышь. Следующим ходит тот, кто сидит слева от игрока, включившего Лазерную указку.

3

2. Сбросить две одинаковые простые карточки с числами и взять две новые из колоды добора.
3. Сбросить три или более карточек, из которых можно составить пример на сложение, и взять три новые карточки из колоды добора. К примеру, если у тебя есть карточки с числами 1, 2 и 3, то ты можешь сбросить все три карточки, потому что $1 + 2 = 3$. Или, если у тебя есть карточки с числами 1, 2, 3, 6, то ты также можешь сбросить их все, потому что $1 + 2 + 3 = 6$. При сбросе карт назови вслух свой пример.

Важно: в конце хода добери в руку до 5 карт.



КОТИКИ С ХАРАКТЕРОМ

Некоторые котики обладают особенностями, которые проявляются после их пробуждения.

Громила приносит всего 5 баллов, но, проснувшись, он громко-громко зевает — и сразу пробуждает другого котика. Если ты разбудил Громилу, выбери также еще одного питомца и приведи их обоих в свой кошачий домик.



Милорд и Рамзес не жалуют друг друга с тех самых пор, как впервые встретились, поэтому не могут находиться в одном кошачьем домике. К примеру, если у тебя уже есть Милорд, а затем ты пробуждаешь Рамзеса, то в конце хода тебе придется вернуть в котокафе карту последнего лицевой стороной вниз.

5



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то соберет у себя **5 котиков** или накопит **50 баллов** — если играют 2–3 человека; либо **4 котиков** и **40 баллов** — если 4–5 участников.

Баллы — это числа на имеющихся у игрока картах проснувшихся котиков.

Также игра может кончиться, если в котокафе больше не останется спящих питомцев. Тогда победит тот, кто набрал больше баллов.

ВАЖНЫЕ ВОПРОСЫ



✦ **У нас закончилась колода! Что делать?**

— Перемешайте колоду сброса и сделайте из нее новую основную колоду.

✦ **Если один из соперников воспользовался Лазерной указкой и выкрал у меня Громилу, может ли он увести второго котика, как в том случае, когда Громила проснулся?**

— Нет. Громила позволяет разбудить дополнительного котика только в момент своего пробуждения, когда он находится в котокафе. Лишь если он был повторно погружен в сон, а потом снова разбужен, то можно разбудить и другого котика.

✦ **Я забыл сразу запустить Заводную мышь, чтобы отвлечь питомца от Лазерной указки; либо забыл использовать Котгеточку, чтобы отменить Валерьянку! Могу ли я, опоздав, все же воспользоваться блокирующим действием этих карт?**

— Нет, к сожалению, шанс упущен.

✦ **Я набрал немного больше баллов, чем требуется для победы. Я проиграл?**

— Нет, превышение необходимого для победы количества баллов допустимо.

