

## «КОШЕНЯТА І ЗВІРЯТА» ПРАВИЛА СІМЕЙНОЇ ГРИ

Доповнення «Кошенята і звірята» містить 3 нові модулі, а також додаткові карти для сімейної гри.

Модулі «Кошенята» і «Звірята» можна використовувати в сімейній грі. Для простішої сімейної гри можете використовувати лише один з модулів, а для складнішої – обидва.

Модуль «Події» не можна використовувати в сімейній грі.

### ПРИГОТУВАННЯ МОДУЛЯ «КОШЕНЯТА»

#### ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Кошенята» вимагає виконати 2 додаткові кроки:

- 1 Планшет кошенят.** Покладіть планшет кошенят нижче острова (боком догори).
- 2 Мішечок для кошенят.** Покладіть мішечок з кошенятами біля острова.



Якщо вам важко визначити компонент, скористайтеся с. 2 правил доповнення «Кошенята і звірята».



### ПЕРЕБІГ ГРИ З МОДУЛЕМ «КОШЕНЯТА»

Використовуючи цей модуль, ви граєте за звичайними правилами, проте щодня ви матимете на 2 коти менше.

- 1** Витягаючи котів з мішечка дослідження, візьміть на 2 коти менше, ніж зазвичай.  
*Для 2 гравців візьміть 6 котів замість 8.*  
*Для 3 гравців – 10 котів замість 12.*  
*Для 4 гравців – 14 котів замість 16.*  
*Для 5 гравців – 18 котів замість 20.*  
*Для 6 гравців – 22 коти замість 24.*

Крім котів, щодня витягайте 4 випадкові плитки кошенят з їхнього мішечка. Перших 2 кошенят покладіть на ліву частину планшета кошенят, а наступних 2 кошенят – на праву.

### ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Коли ви вперше гратимете з цими модулями, вам доведеться виконати такі 4 кроки:

- 1 Приготування кошенят.** Покладіть 20 плиток кошенят у зелений мішечок.
- 2 Приготування звірят.** Покладіть 18 плиток звірят у червоний мішечок.
- 3 Тіснява.** Знайдіть карту № 157 «Тіснява» серед базових карт для сімейної гри. Номер карти вказано в правому нижньому куті карти. Можете викинути цю карту. Вона більше не потрібна навіть для гри без доповнення. Замініть її новою картою «Тіснява» з номером 157б з цього доповнення.
- 4 Карти сімейної гри.** Додайте 7 нових карт сімейної гри разом з новою картою «Тіснява» (№ 157б) до 17 карт сімейної гри базової гри.

- 2** Вибираючи кота, можете натомість узяти пару кошенят з планшета кошенят. Якщо ви вирішите врятувати кошенят, то повинні забрати обох кошенят з лівої чи правої частини їхнього планшета.
- 3** День завершується, коли вичерпуються плитки котів і кошенят або всі гравці спасують.

### ПІДРАХУНОК ОЧОК І РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

Кошенята — це ті самі коти, просто вони трохи менші! Їх розміщують на кораблі за тими самими правилами, що й котів.

Підрахунок очок відбувається так само, як у базовій грі, просто тракуйте кошенят як котів.

## ПРИГОТУВАННЯ МОДУЛЯ «ЗВІРЯТА»

Крім звичайних кроків приготування, модуль «Звірята» вимагає виконати і зміну в загальних приготуваннях та і зміну в приготуваннях гравця.

### ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

- 1 **Фігурки звірят.** Розмістіть фігурки звірят у межах досяжності всіх гравців.



### ПЕРЕБІГ ГРИ З МОДУЛЕМ «ЗВІРЯТА»

Кожен гравець тепер починає зі звірятком на своєму кораблі. Це означає, що свою першу плитку kota на кораблі гравець повинен викласти так, щоб вона дотикалася до цього звірятка.

Звірят не вважають котами й вони не мають кольору. Утім, розміщуючи звірят, ви дотримуетесь всіх правил розміщення плиток.

### ДРУЖБА ЗВІРЯТ

На кожній плитці звірятка зображено 3 чи 4 символи котів, що позначають котячі родини, з якими це звірятко хоче дружити.

Щоб між звірятком і котячою родиною зав'язалася дружба, клітинка плиткі звірятка з зображенням kota повинна дотикатися принаймні до 1 плиткі kota того самого кольору (цей кіт повинен бути членом родини).

Щойно котяча родина прилягатиме до відповідного символу на плитці звірятка, вони стають друзями. Візьміть будь-яку 1 фігурку звірятка й покладіть її так, щоб вона лежала на плитці цього звірятка й плитці прилеглої котячої родини.

Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору.

### ФІГУРКИ ЗВІРЯТ

У грі є 5 різних фігурок звірят, і ви можете використати будь-яку з них для позначення друзів звірят. Фігурка не обов'язково повинна збігатися кольором зі звірятком чи котом.

### ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ви набираєте 5 очок за кожну дружбу, що зав'язалася у ваших звірят. Просто порахуйте кількість фігурок звірят і помножьте її на 5.

## ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Дотримуючись порядку приготування гравця за правилами базової сімейної гри, виконайте цей крок після кроку В і перед кроком С, коли гравцям роздають карти сімейної гри.

- 1 **Плитки звірят.** Кожен гравець повинен узяти 2 випадкові плитки звірят з мішечка. З цих двох звірят кожен гравець повинен розмістити одне звірятко на своєму кораблі, дотримуючись правил розміщення плиток. Друге звірятко треба повернути в коробку.

### ПРИКЛАД

- 1 Родина оранжевих котів дотикається принаймні до 1 сторони символу оранжевого kota на плитці звірятка. Щоб позначити цю дружбу, гравець виставляє фігурку звірятка, що дає 5 очок.
- 2 Червоний кіт дотикається до символу червоного kota, але плитка kota не належить до родини, тому дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.
- 3 Родина синіх котів дотикається до плиткі звірятка, але не дотикається принаймні до 1 сторони клітинки з символом синього kota, тому дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.
- 4 Родина оранжевих котів дотикається до символу оранжевого kota на плитці звірятка, але це звірятко вже дружить з родиною оранжевих котів 1. Кожне звірятко може дружити тільки з однією родиною кожного кольору котів. А це означає, що дружба не зав'язалась і гравець не набирає за це очок.

