



8+



30"



3-5

КОШКИ и стейк

ПРАВИЛА ИГРЫ

АВТОР: НИКИТА СОРОКИН

Мииаааууууу!

Жители города больше не могут спать спокойно. Ведь теперь здесь орудуют банды кошек. Они практически бесшумно пробираются повсюду и воруют различные припасы! Лишь изредка у жителей получается засечь коварных хвостатых и спасти свои продукты, но усатым всегда удаётся удрать.



ВИДЕОПРАВИЛА

Игроки выступают в роли предводителей банд кошек. Им предстоит отправлять своих подопечных в разные локации за добычей. Но достанется она лишь одному.

Каждый раунд выбирается одна из доступных локаций с добычей. Затем игроки отправляют туда одну из своих кошек.



У локаций есть свой допустимый уровень шума.

Кошки у игроков тоже шумят по-разному — чем мощнее кошка, тем больше от неё шума в процессе сражения за добычу.

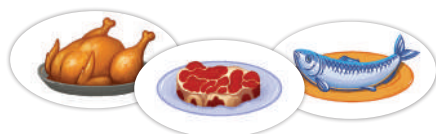
Суммарный шум от кошек не должен превысить уровень шума локации. Тогда добычу получит самая мощная из уникальных разыгранных кошек. То есть одинаковые по мощности кошки попросту заняты друг другом, и добыча достанется следующей по мощности кошке.

«Кошки и стейк» — быстрая игра с элементами блефа и толикой «Что же будут разыгрывать другие?».

КОМПЛЕКТАЦИЯ



40 КАРТ КОШЕК
5 наборов по 8 шт.



20 ЖЕТОНОВ ДОБЫЧИ



ФИШКА ВЕДУЩЕГО



13 ЖЕТОНОВ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



28 КАРТ ЛОКАЦИЙ



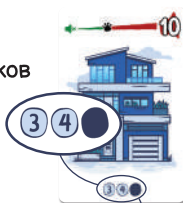
5 ПАМЯТОК ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите карты локаций и отберите из них соответствующие вашему количеству игроков. Количество игроков указано в нижней части карты.

Перемешайте получившуюся колоду и положите в центр стола рубашкой вверх **1**.

Жетоны с добычей перемешайте и выложите в центре стола рубашками вверх **2**.



Эта карта используется при игре на 3 и 4 игрока.

Жетоны победных очков выложите рядом на стол, стороной с соответствующим числом игроков вверх **3**. Жетоны понадобятся вам в конце игры.

Раздайте игрокам наборы карт с кошками (по 8 шт.) — каждому своего цвета **4**.

Выберите ведущего — это может быть владелец кошки или самый младший игрок, например. Он получает фишку ведущего **5**.





ХОД ИГРЫ для 4–5 игроков

(Особенности игры втроём читайте на стр. 5, после ознакомления с основными правилами)

1-Й ЭТАП РАУНДА: Откройте карты из колоды локаций по количеству игроков. Так, в партии на 4 игрока нужно открыть 4 карты локации **(А)**. Выложите на каждую карту по 1 жетону добычи (сторонай с добычей вверх) из стопки случайным образом **(Б)**.

В начале каждого раунда должно быть открыто столько карт локаций, сколько игроков, и на каждую карту выложено по 1 жетону добычи.

У каждой локации есть свой допустимый уровень шума, он указан числом в правом верхнем углу карты локации.



У каждой кошки в наборе игрока также указано значение шума, который она издаёт, – число от 1 до 7. И есть карта с миской и значением «0», об этой карте читайте на стр. 4.

2-Й ЭТАП РАУНДА: Ведущий игрок выбирает 1 из открытых карт с добычей по своему желанию и сдвигает эту карту из общего ряда. Это будут локация и добыча на текущий раунд.

После этого остальные игроки должны отправить по 1 кошке из своей банды за добычей.

3-Й ЭТАП РАУНДА: Все игроки, кроме ведущего, выкладывают по 1 карте с кошкой взакрытую.

После того, как игроки выложили свои карты, они открываются. Просуммируйте весь шум от сыгранных кошек и сравните результат с допустимым шумом выбранной ведущим локации.

4-Й ЭТАП РАУНДА:

ВАРИАНТЫ РЕЗУЛЬТАТОВ:

1. Уровень шума от кошек **превысил** допустимый уровень шума локации — карту локации и жетон добычи получает **ведущий** игрок этого раунда;
2. Уровень шума от кошек **равен** допустимому уровню шума локации или **меньше** его — возможны 3 варианта:
 - 🐾 все карты кошек **разного номинала** — карту локации с добычей получает игрок с самым **большим номиналом**;
 - 🐾 несколько карт кошек **одинаковые** — карту локации с добычей получает игрок с самым **большим номиналом** из **уникальных** (в примере справа побеждает игрок, сыгравший кошку силой 3);
 - 🐾 нет уникальной карты кошек (все одинаковые или 2 пары одинаковых карт) — карту локации с добычей получает **ведущий**.

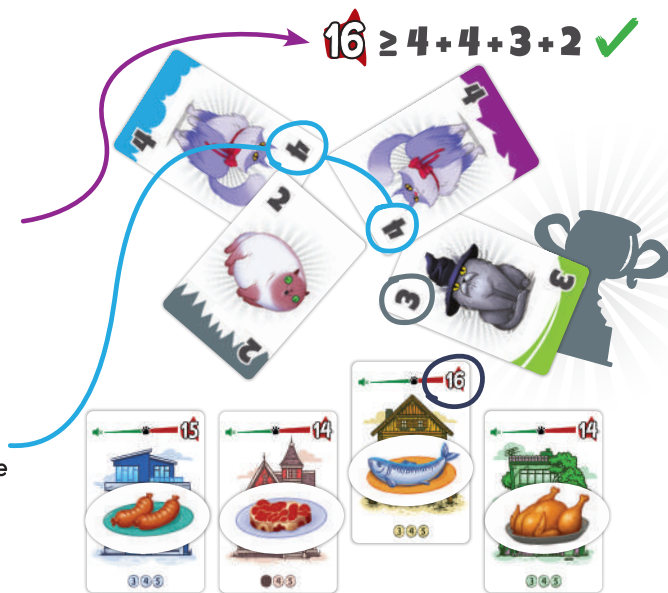
Одинаковые карты кошек отменяют друг друга (но участвуют в общем подсчёте шума) — кошки встречают достойного соперника и, забыв про добычу, влезают в драку, пока остальные уведат добычу у них из-под носа.



5-Й ЭТАП РАУНДА: Разыгранные карты кошек идут в индивидуальный сброс перед каждым игроком в открытую, чтобы все игроки могли видеть, какие карты у соперников уже сыграны. Карты локаций и жетоны добычи, которые выиграли игроки, также лежат перед ними в открытую.



Чтобы вернуть ВСЕ свои карты кошек из сброса, нужно на 3-м этапе раунда разыграть карту «О» с кошачьей миской. В таком случае вы не участвуете в подсчёте уровня шума и не претендуете на добычу — вы собираете снова всю



свою банду. После розыгрыша миски верните все карты кошек из сброса в руку вместе с картой миски. Со следующего раунда вы снова можете выкладывать кошек и претендовать на локацию с добычей.

Миску можно разыгрывать, не дожидаясь, пока все карты окажутся в сбросе. Но карту с миской НЕЛЬЗЯ сыграть, если в вашем сбросе нет ни одной карты!

6-Й ЭТАП РАУНДА: Далее начинается новый раунд. Роль ведущего вместе с фишкой ведущего передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Откройте новую карту локации и выложите на неё добычу, чтобы их снова стало столько же, сколько игроков. Если карты локации закончились в колоде, то ничего не докладывается. Продолжайте играть с доступными локациями.

Так проходит раунд за раундом до тех пор, пока полностью не будут разыграны **ВСЕ** карты локаций и жетоны.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ ВТРОЁМ

Ознакомьтесь предварительно с основными правилами игры.

На этапе подготовки оставьте только карты локаций, которые соответствуют игре на 3 игрока.

Жетоны победных очков поверните на сторону для 3 игроков, а 2 жетона с красным крестиком уберите в коробку.



При игре втроём у вас будут только 3 вида локаций и 3 вида добычи. Уберите все 5 жетонов с курицей обратно в коробку.

При игре втроём ведущий игрок также участвует в вылазке за добычей, т.е. он и назначает карту локации с добычей на этот раунд, и вместе с остальными выкладывает взакрытую одну из своих кошек.

При этом в случае, когда превышаете уровень шума локации, карту получает не ведущий, а игрок с **наименьшей уникальной картой**.

ПРИМЕР 1



Суммарный уровень шума кошек равен 10, это выше допустимого уровня 8, поэтому локацию и добычу забирает игрок, сыгравший наименьшую уникальную кошку, в данном случае — 2.

Когда уровень шума от кошек не превышает допустимый уровень локации, играем по правилам 4–5 игроков.

Если все карты кошек после открытия оказались одинаковыми или двое сыграли одинаковые карты, а третий выложил миску, разыгранные карты с кошками уходят в сброс игроков, а борьба за локацию с добычей продолжается. Т.е. игроки снова выкладывают взакрытую по одной карте (игрок, сыгравший миску, возвращает все карты и может выложить любую). Так продолжается, пока не будет однозначно определён победитель за данную локацию и добычу.

ПРИМЕР 2

1



Игроки выложили одинаковых по уровню кошек и не смогли определить победителя. Сыгранные карты уходят в сброс, игрок, выложивший миску, поднимает все свои карты из сброса, и все разыгрывают ещё по 1 карте с руки.

2



Во второй попытке победил игрок, сыгравший кошку 5.

Таким образом, при игре втроём ведущий получает карту локации с добычей на таких же условиях, что и остальные игроки, а при превышении уровня шума в раунде побеждает игрок с уникальной меньшей картой.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Когда вы разыграли последнюю карту локации с добычей, игра заканчивается. Переходите к подсчёту победных очков (ПО★).

Распределите карты победных очков между игроками:

- 1 Игрок, **уникально** лидирующий по количеству какого-либо вида добычи (рыба, сосиски, стейк, курица), получает жетон ПО с соответствующей добычей. Он приносит ему 4 ПО (3 ПО при игре втроём). При этом если у игроков одинаковое количество жетонов добычи одного вида, то жетон ПО получит игрок с максимальным уникальным количеством жетонов добычи.



Жетон ПО с рыбой получает игрок с 1 жетоном добычи, так как у двух других игроков их поровну.

У вас должен быть хотя бы 1 жетон добычи или 1 карта локации, чтобы претендовать на награду за них. То есть если у соперников одинаковое количество жетонов рыбы, а у вас их нет вообще — жетон не получает никто!

- 2 По тому же принципу распределите жетоны ПО за лидерство по видам локаций. Они также принесут по 4 ПО (по 3 ПО при игре втроём).



- 3 Посчитайте все свои жетоны добычи — они приносят по 1 ПО за жетон.

КАЖДЫЙ 🍖 / 🍷 / 🐟 / 🍗 1★

- 4 Каждый набор из 4 (3 при игре втроём) разных жетонов с добычей приносит игроку 4 ПО (3 ПО при игре втроём).



МАХ 🏠 3★	МАХ 🍷 3★	КАЖДЫЙ НАБОР 🍖 / 🍷 / 🐟 / 🍗 3★
МАХ 🏠 3★	МАХ 🐟 3★	
МАХ 🏠 3★	МАХ 🍗 3★	
КАЖДЫЙ 🍖 / 🍷 / 🐟 / 🍗 1★	3 ●●	

Просуммируйте все свои победные очки.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

При равенстве ПО побеждает игрок, у которого больше жетонов добычи. Если у лидеров одинаковое количество жетонов, то они делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



ИГРОК 1 ПОЛУЧАЕТ:

- жетон лидера по локациям жёлтого цвета с 3 ПО
- жетон лидера по локациям синего цвета с 3 ПО (т. к. у остальных игроков одинаковое количество карт с синей локацией)
- жетон лидера по добыче рыбы с 3 ПО
- 4 ПО за 4 жетона добычи

ИТОГО: 13★

ИГРОК 2 ПОЛУЧАЕТ:

- жетон лидера по добыче мяса с 3 ПО
- 3 ПО за 3 жетона добычи

ИТОГО: 6★



ИГРОК 3 ПОЛУЧАЕТ:

- жетон лидера по локациям зелёного цвета с 3 ПО
- жетон лидера по добыче сосисок с 3 ПО
- 7 ПО за 7 жетонов добычи
- 1 жетон за 1 сет из 3 разных видов добычи с 3 ПО

ИТОГО: 16★



ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК 3!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР: НИКИТА СОРОКИН

ИЛЛЮСТРАТОР: АНДРЕЙ ТРАМБАЕВ

РАЗРАБОТКА: ТЁМА BREW (TEMAVBREW.RU)

ИЗДАТЕЛЬ: СВЕЖИЙ ВЕТЕР (NDPLAY.RU)

ДИЗАЙН И ВЁРСТКА: OWL AGENCY (OWL.AGENCY.RU)

КОРРЕКТУРА: КОНСТАНТИН ПОНОМАРЁВ



Благодарим за помощь в создании игры: Василису Холодяеву, Юлию Воробьеву, Сергея Воробьева, Армана Рассветова, Антона Парфёнова, Дениса Варшавского, Юрия Лановенчика, Елену Ворноскову, Константина Пономарёва и Ольгу Краснощекову

Особая благодарность: Ирине и Дмитрию Долинским, Евгению Петрову и Алисе Степановой



РАЗРАБОТКА:
ТЕМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



ИЗДАТЕЛЬ:
СВЕЖИЙ ВЕТЕР

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru