

КОТОНАВТЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- карты с Планетами



x 60

- карты с Ракетами



x 4

- фишки игроков



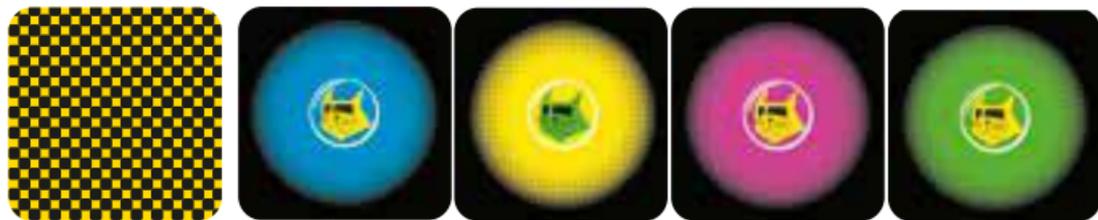
- правила игры

ЗАДАЧА ИГРОКА

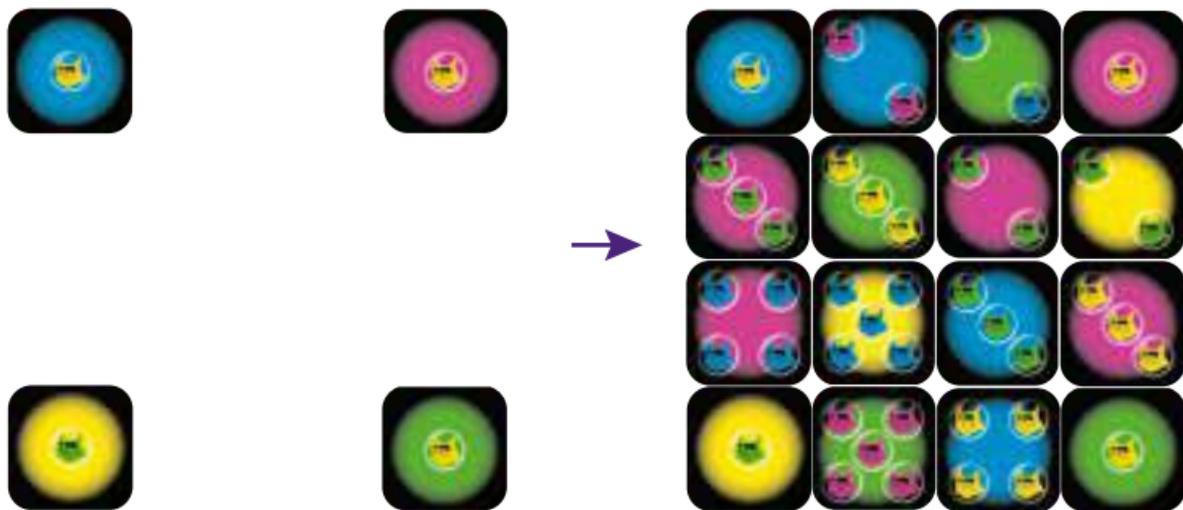
Собрать наибольшее количество Котонавтов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

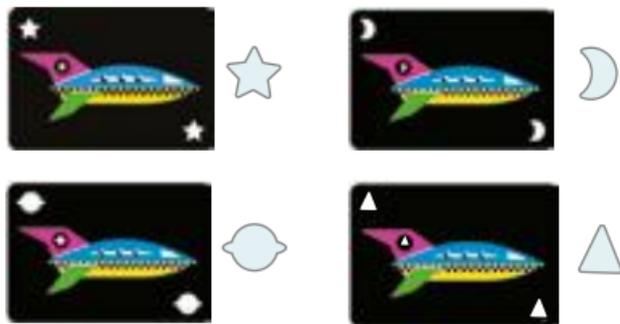
Откладываем 4 специальные карты (с особыми рубашками) от карт с Планетами, остальные перемешиваем и стопкой кладём между игроками.



Специальные карты открываем на столе в виде квадрата, пространство между ними заполняем ещё 12 картами из колоды с Планетами, формируя квадрат 4x4 (стартовые карты располагаем в угловых точках).
Это наше игровое поле.



Раздаём игрокам по одной карте с Ракетой и по фишке соответствующей формы. Да-да, фишки различаются не цветом, как это чаще всего бывает, а формой.

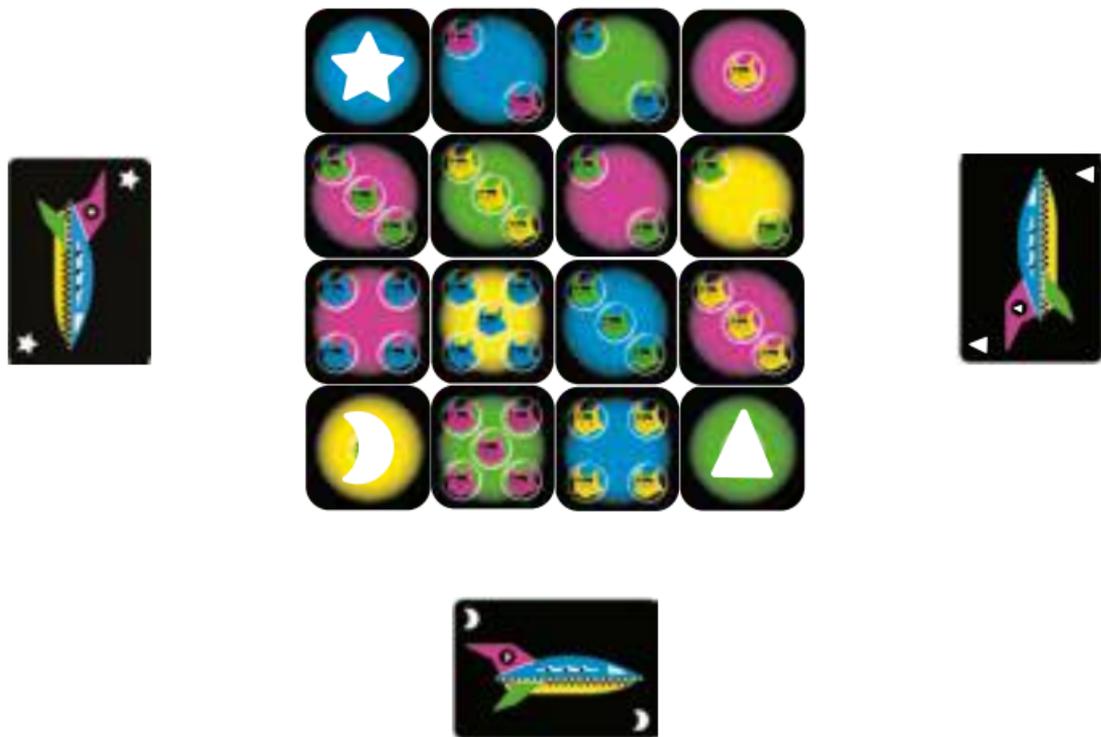


В ходе игры участники накапливают у себя карты с Котонавтами, которых они успешно высадили на Планетах. Эти карты размещайте рядом, в удобном месте – это ваша победная куча.

Оставляем Ракеты у себя, а фишки располагаем по углам игрового поля, на любых стартовых картах. На каждой карте – не более одной фишки.

Определяем, кто из игроков первым будет делать ход, и начинаем.

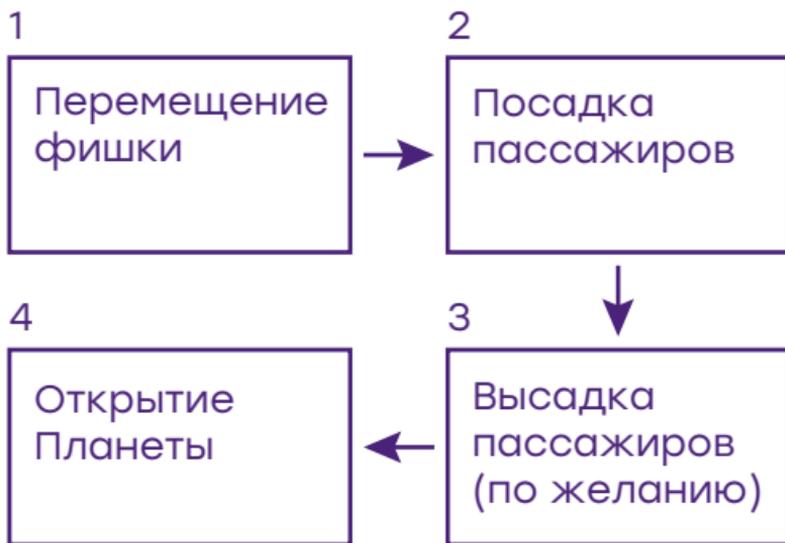
Пример стартовой раскладки для трёх игроков.



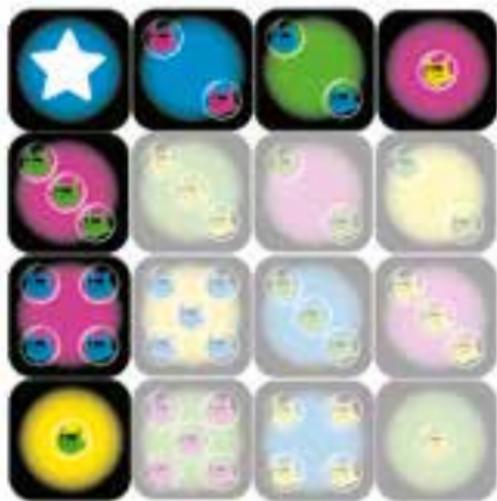
ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок последовательно выполняет действия:



1. Перемещает фишку по полю на другую Планету.
Двигаться можно до любой Планеты по прямой линии:
по горизонтали или по вертикали, но не по диагонали.

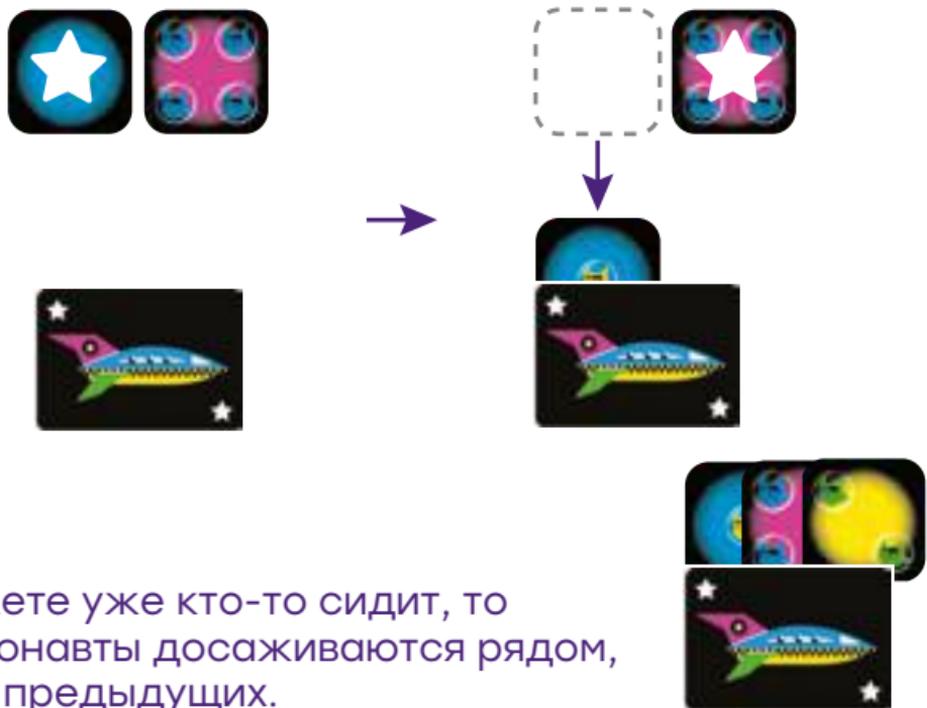


Если на пути стоит фишка другого игрока, можно через неё перелететь, но заканчивать движение на той же карте нельзя.



При перелёте через занятую Планету, игрок сбрасывает крайнюю карту Котонавтов со своей Ракеты (если таковая есть). Если на пути заняты две Планеты, то сбрасывать всё равно нужно только одну карту с Котонавтами.

2. Убирает ту карту, с которой начинал ход, и кладёт её в свою Ракету. Котонавты, изображённые на ней, становятся пассажирами Ракеты.



Если в Ракете уже кто-то сидит, то новые Котонавты досаживаются рядом, справа от предыдущих.

3. Если в ракете есть Котонавты, по цвету совпадающие с цветом Планеты, на которую только что приземлился игрок, он может получить победные очки, высадив их (т.е. добавив карты в свою победную кучу). Однако следует знать, что пассажиры всегда выходят из Ракеты последовательно, начиная с крайнего правого Котонавта. Высаженные Котонавты, которые по цвету не совпадают с цветом Планеты, не приносят игроку победных очков, а помещаются в колоду сброса.

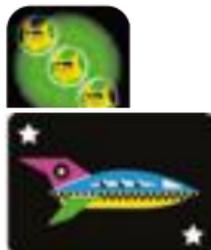
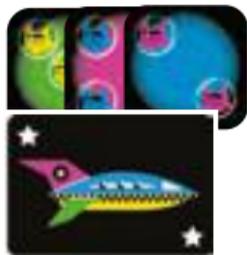
4. Кладёт новую карту из колоды с Планетами на опустевшее место на игровом поле.

На этом игрок завершает свой ход и передаёт его следующему по кругу.

Например, вы приземлились на синей Планете, а ближе всего к выходу в вашей Ракете сидят розовые Котонавты.

В этом случае вы можете выбрать:

- Не высаживать пассажиров.
- Высадить синих пассажиров, однако розовые Котонавты при этом выходят первыми и отправляются в сброс, не принося победных очков.



сброс



победные очки

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После того, как игрок открыл последнюю карту Планеты из колоды, все участники делают ещё по одному ходу, и игра завершается. Через «дыры» на поле можно перемещаться без каких-либо ограничений, но на них нельзя останавливаться.

Подсчитайте количество Котонавтов в своей победной куче. Каждая карта Планеты приносит от 1 до 5 победных очков, в зависимости от количества Котонавтов, изображённых на ней.

Карты, которые к моменту окончания игры, остались в Ракете, идут в сброс, не принося победных очков.

Игрок, у которого больше всего победных очков, объявляется победителем.

Почему коты? Ведь можно было прыгать лягушкой с листка на листок. Да просто нам нравятся котики. А вам?

Играйте с удовольствием, и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



простые
правила