

КОТО БАНДА



КОТО-БАНДА

«Котобанда» – це швидка карткова гра на складання наборів (комбінацій) карт для 2 – 4 гравців. Зберіть свою мишачу банду за будь-якою ознакою (тип банди, прикмети мишей або предмети, якими вони володіють), щоб поцупити шматочок сиру в ката або іншої банди!

Складайте карти швидше та не дивіться, що мишки такі милі – разом вони перетворюються на справжню банду, точніше «кото-банду», що має змогу протистояти коту!

Виграє той, хто збере найбільше шматочків сиру.

Що у коробці:



Фішка
першого
гравця



Кружальце сиру
(з 12 шматочків)



16 карт мишей



4 карти сиру



4 карти котів

Як грати?

Першим ходить гравець, який останнім бачив мишу! Він бере фішку першого гравця, перемішує усі карти, роздає кожному учаснику по 4 карти долілиць, ще 4 карти викладає горілиць у центрі столу. Якщо серед карт, що викладені на столі, виявилось 3 або більше карт сиру – ці 4 карти за-

мішуються назад у колоду, а нові карти викладаються на стіл. Решта колоди розташовується на столі долілиць.

Поряд викладається кружальце сиру з 12 шматочків (нижче приклад розкладу на 4 гравців).



Починаючи від першого гравця, учасники по черзі роблять свої ходи.

У свій хід гравець може виконати одну з трьох дій:

- одну карту з руки викласти горілиць на стіл і взяти собі на руку одну карту з тих, що були на столі.

Якщо гравець викладає на стіл карту сиру, він може обміняти від однієї до трьох карт у цей хід (у кінці ходу на столі має залишитись чотири карти, як і перед початком його ходу);

- помінятися з колодою: показати всім гравцям одну карту, покласти її під низ колоди долілиць, а собі на руку взяти верхню карту з колоди;
- викласти на стіл з руки карту kota. У цьому випадку гравець обирає суперника, заглядає в його карти (не показуючи іншим гравцям) і забирає в нього одну з карт за власним вибором.

Відмовлятися показувати карти не можна! Також гравець не може не взяти одну карту з тих, що йому показали, навіть якщо серед них не виявилось потрібної.

Гравець, у якого забрали карту, добирає одну з колоди. Карта kota залишається відкритою на столі перед гравцем, на якого була зіграна.

Міняти зіграну карту kota на свої карти інші гравці не можуть.

Пропускати хід не можна.

Коли у гравця на руках складається набір із чотирьох карт бандитів, він оголошує про це вигуком: «КотоБанда!» та показує свої карти. Оголосити про зібраний набір гравець може в будь-який момент свого ходу. У разі успіху гравець отримує шматочок сиру з кружальця.

Після цього фішка першого гравця передається по колу. Гравець, який її отримав, перемішує всі 24 карти, роздає за тими ж правилами, що і на початку гри та першим виконує свій хід.

Гра продовжується, доки не закінчатись всі шматочки сиру.



Як скласти набір?

На картах зображені миші з різних банд, які мають при собі деякі предмети та особливі при-

кмети. На картах є символи, які відрізняються між собою за такими ознаками:

1. Тип банди, до якої належить гризун (позначається на карті великим символом):



японці — позначаються символом «суші»;



африканці — позначаються символом «барабан там-там»;



італійці — позначаються символом «піца»;



індійці — позначаються символом «діамант».



2. Предметами, що використовують миші

(кожному предмету відповідає певний колір фону символу):



зброя (персонаж має зброю) — фіолетовий фон;



мотоцикл (персонаж із мотоциклом) — червоний фон;



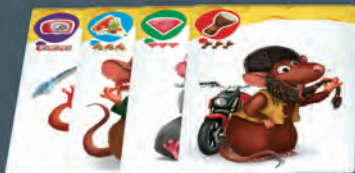
капелюх (персонаж у капелюсі) - зелений фон;



окуляри (у персонажа є окуляри) - синій фон.



3. Особливі прикмети (визначаються за кількістю малих символів):



Бородачі

(мають 3 маленькі символи)



Мачо

(мають 2 маленькі символи)



Бодібілдери

(мають 1 маленький символ)



Дівчата

(не мають маленьких символів)

Зібрати набір означає скласти комбінацію із 4 карт одного типу. Наприклад, це може бути 4 карти мишей у капелюхах (із зеленим кольором фону символу), або 4 карти японців (із символом суши), або 4 карти дівчат (без малих зна-

ків), або 4 карти бородачів (з 3 маленькими символами) тощо.

Уважно стежте за тим, що обирають Ваші суперники, щоб влучно застосувати карту кота в потрібний момент!

Навіщо карти котів та сиру?

Можна також скласти на руці набори з 4 котів або 4 сирів. Це принесе вам такі бонуси:

- за набір із 4 сирів Ви отри-

маєте одразу два шматочки сиру з кружальця,

- за набір із 4 котів поцупте один сирний шматок у когось

із суперників за Вашим вибором!

Складати набори котів або сиру можна й іншим чином:

- якщо у Вас на руці є карта kota, а на столі (зіграні) три інші карти котів, Ви, у свій хід, можете відкрити «руку» аби скласти набір;
- якщо на столі відкрито три карти сиру, а у Вас є четверта - Ви можете відкрити свої карти й оголосити набір.

Але! Якщо за допомогою однієї з карт, які відкрив гравець аби

скласти набір котів чи сиру, свій набір може зібрати інший гравець – тоді саме він отримує 1 шматочок сиру. Якщо таких гравців декілька – кожен з них отримує по 1 шматочку сиру.

Якщо сиру не вистачає всім, тоді шматочки по черзі отримують гравці, що сидять після гравця, який відкрив карти, за годинниковою стрілкою.

Гра закінчується, коли всі шматочки сиру з кружальця розібрані. Перемагає той у кого їх найбільше!

Варіант командної гри 2x2 (два на два гравці)

Варіант рекомендується для гравців, старших за 12 років, або для дорослих команд.

Відчуйте себе справжньою бандою!

У грі двоє проти двох оголошувати набір, який зібрали Ви, повинен Ваш партнер.

Всі основні правила залишаються незмінними, але набори гравці складають тільки з карт на руці. Набори з карт котів або сиру так само можна складати тільки

на руці.

Як партнер здогадається, що ви зібрали набір?

Перед початком гри Ви з партнером домовляєтесь про якийсь таємний знак (це може бути підморгування, почухування, якийсь особливий жест, тощо). І коли Ви або Ваш партнер бачите цей знак у процесі гри, то оголошуєте перемогу один одного. Після цього той, чию перемогу оголосили, викладає на стіл набір.

Звісно суперники також до-мовляються про таємний знак, тож виникає можливість їхнього викриття (і Вашого, до речі теж).

У цьому варіанті гри є два ви-гуки для оголошення наборів:

1). «Мишка!» - Ви оголошуєте перемогу свого партнера, він від-криває карти. Якщо набір у нього зібрано – шматочок (або шма-точки в залежності від виду на-бору) сиру здобуває ваша команда. Якщо набору немає – шматочок (або шматочки) сиру здобуває команда суперників.

2). «Кішка!» - Ви підозрюєте, що набір зібрав хтось із Ваших суперників. Ви називаєте супер-ника, він відкриває карти. Якщо набір у нього зібрано – шматочок (або шматочки) сиру здобуває ваша команда, якщо набору немає – шматочок (або шматочки) сиру здобуває команда суперників.

Основне правило оголошення наборів – гравець повинен на-крити рукою карти в центрі столу, зупинивши обмін картами, і потім одразу вигукнути слово. Це пра-вило дозволить уникнути супе-речок.

До речі, якщо ваш таємний

знак таки викрили, варто змінити його на інший, або вигадати од-разу декілька. А ще ніхто не забо-роняє вам блефувати і вводити суперників в оману несправжніми знаками.

Тож бажаємо успіху і «нехай прибуде з вами... Миша!»



bombatgame.com