

Правила настольной игры «Шустрые коты» (Chazz)

Автор: Loïc Lamy

Иллюстрации: Stivo

Перевод на русский язык: Оксана Алёшина, ООО «Игровед» ©

Для 4-8 игроков старше 6 лет

Содержимое

- 1 карточка «лидер»
- 8 комплектов карточек разных цветов, в каждом комплекте 3 карточки «шипеть» (spit), 3 карточки «царапать» (claw), 3 карточки «тереться» (rub) и 1 карточка «территория» (territory)
- 1 набор правил



Цель игры

Игра основана на игре музыкальные стулья. Игроки выступают в роли котов, сражающихся за расширение границ своей территории. Побеждает игрок первым получивший контроль над двумя территориями.

Подготовка к игре

Расставьте стулья вокруг стола. Стульев должно быть на один меньше, чем игроков. Каждый игрок выбирает цвет и получает комплект из 10 карточек этого цвета. Поместите карточку «лидер» на столе напротив одного из стульев. Затем с помощью лотов разыграйте, кто будет лидером в первом коне.

Ход игры

Игра состоит из последовательности фаз «движения» и «определения результатов» и продолжается до тех пор, пока один из игроков не захватит 2 территории.

Движение

По сигналу игроки встают и в произвольном порядке передвигаются от стула к стулу. При этом запрещается:

- передвигаться между стульями и столом (во время движения вы должны находиться за спинками стульев);
- стоять без движения (но вы можете менять скорость и поворачивать назад).

В любое время на своё усмотрение лидер произносит “шипеть”, “царапать” или “тереться”. По этому сигналу все должны сесть. Лидер кона разрешает все возникающие спорные ситуации (даже если он один из участников спора!).

Определение результатов

Каждый игрок, занявший стул, кладёт напротив своего стула карточку, которая соответствует слову, названному лидером. Игрок, который остался стоять, к сожалению для него, не предпринимает никаких действий...

- Если игрок уже выкладывал свою карточку, соответствующего объявленному слову на этом месте, он не делает ничего.
- Если у игрока уже закончились карточки нужного типа (тереться, царапать или шипеть), он берёт одну из трёх уже использованных карточек и кладёт напротив своего стула.



- Если игрок получает комбинацию всех типов карточек (тереться/царапать/шипеть) своего цвета напротив своего стула, он захватывает территорию: забирает три свои карточки и на их место кладёт карточку «территория». Карточки противников остаются лежать на месте.



Эта территория будет принадлежать ему до тех пор, пока другой игрок не захватит территорию по тем же правилам (в таком случае первый игрок забирает с этого места свою карточку «территория»).

- Если игрок попадает на свою территорию, он ничего не делает.
- Игрок, который садится напротив карточки «лидер» становится «лидером» в следующем коне. Перед началом следующего кона он должен положить карточку «лидер» напротив другого стула.

ВНИМАНИЕ:

Если лидер садится напротив карточки «лидер», он передаёт её игроку справа, который становится лидером в следующем коне.

Конец игры

Если игрок захватил 2 территории, он побеждает. В случае ничьей побеждает тот игрок, чьи карточки лежат напротив меньшего количества стульев.