

НЕКО КАФЕ

2-6 игроков
от 6 лет 15 минут

ПРАВИЛА

ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ ВЗРОСЛЫМИ

50 КОТЬИХ КАРТ
Хорошенько перемешай все котьи карты и положи в центре стола стороной с числами вверх.

5 КАРТ ЦЕЛЕЙ
Разложи карты целей любой стороной вверх вокруг колоды.

Владельцем кафе становится тот, кто больше всех любит котиков!

1 ОТКРОЙ

Владелец кафе открывает верхнюю карту котьей колоды и кладёт её так, чтобы всем было видно.

ХОД ИГРЫ

Открытая котья карта

Все одновременно начинают искать котика!

2 НАЙДИ

Посмотри на число на верхней карте колоды: оно указывает, какой по порядку котик загадан в этом раунде. Если число **красное**, надо отсчитывать котиков сверху вниз, а если **синее** — снизу вверх.

Теперь посмотри на карты целей: нужно найти верную и поймать котика на ней. Для этого накрой нужную карту цели ладонью быстрее соперников.

3 ПОЙМАЙ

Определи верную карту цели:

Поза или **Цвет**

Сначала ищи карту с котиком в такой же позе. Если такой карты нет, то с котиком такого же цвета.

Хоба!

однако... Если на карте цели есть котик, совпадающий с нужным и по цвету, и по позе, не накрывай эту карту ладонью, а вместо этого крикни: **«Котофейня!»**

тот же цвет и такая же поза

4 ПОБЕДА

Если ты сделал правильный выбор на шаге 3, положи перед собой котью карту этого раунда. Теперь ты — владелец кафе.

Открой новую котью карту 1.

Каждый раунд проходит по описанным выше правилам.

КАК ПОБЕДИТЬ

Игра заканчивается, как только кто-то соберёт перед собой 5 котьих карт.

Пример от наших котиков

© Studium Mundi Inc.
Концепция Golden Lion.
Автор Осами Окано. Художник Акира Сибасаки.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор и переводчик: Павел Коврижкин
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухолей
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин
Особая благодарность редакции: Полине Загатиной

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0



Какой котик, если красная цифра



Какой котик, если синяя цифра



ОСТОРОЖНО!

Если ты хоть пальцем
коснулся неправильной
карты цели или
ошибся и крикнул:
«Котофейня!»,
когда было не нужно,
пропусти следующий раунд!



ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВДВОЁМ

Если один из игроков ошибся на шаге 2, котью карту
немедленно получает его соперник и начинается новый
раунд. Ошибившийся игрок не пропускает раунд.

ЛИЦО/ОБОРОТ КАРТ ЦЕЛЕЙ

Чтобы сделать игру сложнее, можешь каждый
раунд переворачивать все или несколько
карт целей другой стороной вверх.

ВОПРОСЫ

- Мы все любим котиков и не можем выбрать первого владельца.
- Определите первого владельца любым другим способом.
- Есть какой-то совет на игру?
- На котей карте всегда 5 котиков. Поэтому красная 3 и синяя 3 будут означать одного и того же котика. То же самое справедливо для красной 2 и синей 4 и так далее.
- Среди нас есть очень сильный игрок, он постоянно угадывает, и игра моментально заканчивается.
- Введите правило: опытный игрок не может стать владельцем кафе в этой игре. Таким образом, все игроки, кроме него, будут переворачивать карты, что даст им преимущество.
- Я крикнул: «Котофейня!» — и взял правильную карту цели, я побеждаю в раунде?
- Нет. Ты либо накрываешь нужную карту цели (если совпадает только цвет или только поза), либо кричишь «Котофейня!» (если совпадает и цвет, и поза). Если ты и коснулся карты, и крикнул «Котофейня!», ты ничего не получаешь и пропускаешь следующий раунд.
- Все взяли неправильную карту цели.
- Положите эту котью карту под низ колоды и начните новый раунд.