

ОСТРОВ
КОШЕК

Исследуй и рисуй

Всю свою жизнь вы слышали истории о сказочном острове, где обитают древние создания — мудрые, свирепые и игривые кошки. В один прекрасный день — был то случай или судьба — корабли-разведчики Шквалграда нашли этот остров! Но вот беда: оказалось, что к нему приближается флот лорда Вэша, что называет себя Тёмная Длань. Он хочет погубить весь мир, и первым на его пути лежит Остров кошек. Благородные создания нуждаются в вашей помощи!

ХОД ИГРЫ

Вы — участники экспедиции на сказочный остров, и ваша задача — спасти как можно больше кошек, пока не прибыл флот Тёмной Длани. Вы будете исследовать остров, спасать кошек, собирать сокровища — и пытаться уместить всё это на своём корабле, чтобы доставить до Шквалграда в целости и сохранности.

Кошки и сокровища представлены фигурами разной формы, которые вам нужно рисовать на своём корабле. Старайтесь размещать кошек из одного семейства рядом друг с другом, усваивая при этом уроки — особые предписания, которые нравятся кошкам. Но будьте осторожны! Если вернётесь в Шквалград с полупустым кораблём, вы многое потеряете!

КАК ПОБЕДИТЬ

В конце игры вы получите победные очки за:

- 🐾 Каждое кошачье семейство на вашем корабле.
Семейство образуют 3 или более соприкасающиеся кошки одного цвета.
- 🐾 Редкие сокровища на вашем корабле.
- 🐾 Увоенные вами уроки.

После этого вы теряете победные очки за:

- 🐾 Каждую крысу, не закрытую рисунком кошки или сокровища.
- 🐾 Каждую не до конца заполненную каюту.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает.

КОМПОНЕНТЫ



6 планшетов кораблей



6 планшетов уроков



1 фигурка корабля Вэша



1 счётчик дней



109 карт колоды кошек



47 карт колоды уроков



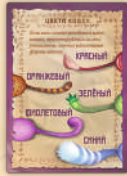
5 карт цветов для
одиночной игры



9 карт уроков для
одиночной игры



9 карт сложных уроков
для одиночной игры



3 памятки



18 цветных маркеров
(+ запасные)

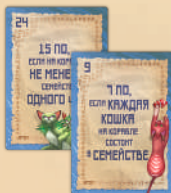
КАРТЫ

В игре 4 вида карт: уроки, кошки, ошаксы и сокровища.

☘ Карты ошаксов и сокровищ встречаются и в колоде кошек, и в колоде уроков.

☘ Кошки, ошаксы и сокровища называются находками.

Уроки



(синие)

НАХОДКИ

Кошки



(зелёные)

Ошаксы



(коричневые)

Сокровища



(жёлтые)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

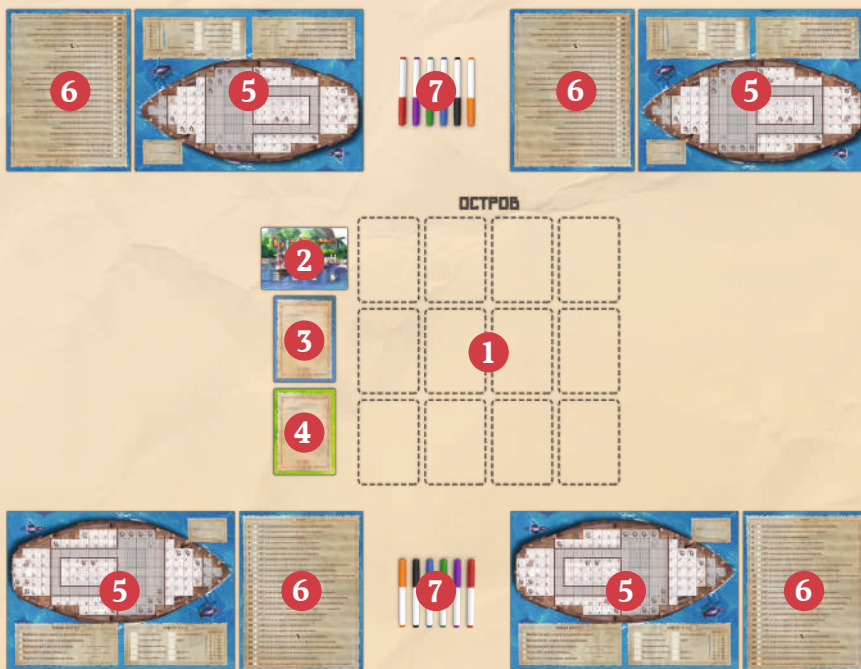
ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Остров.** Островом называется игровая область в середине стола размером 4 карты в ширину и 3 в высоту.
- 2 Счётчик дней.** Положите счётчик дней слева от острова. Поставьте корабль Вэша в ячейку 7.
- 3 Колода уроков.** Перемешайте карты уроков и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз под счётчиком дней.
- 4 Колода кошек.** Перемешайте карты кошек и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз под колодой уроков.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- 5 Планшет корабля.** Каждый игрок берёт и размещает перед собой планшет корабля.
- 6 Планшет уроков.** Каждый игрок берёт планшет уроков и помещает его рядом со своим планшетом корабля.
- 7 Маркеры.** Разложите маркеры на столе так, чтобы каждый игрок имел доступ хотя бы к одному набору из 6 разноцветных маркеров.

В партии с 4, 5 или 6 игроками два игрока могут пользоваться одним набором.



ХОД ИГРЫ

Партия длится 7 игровых дней (раундов). Каждый раунд игроки будут делать следующее:

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

- 1 Возьмите из колоды кошек восемь карт и положите по одной карте лицом вверх в следующих ячейках острова: 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11.

Обязательно выкладывайте карты из колоды кошек именно в эти ячейки.

- 2 Возьмите из колоды уроков четыре карты и положите по одной карте лицом вверх в следующих ячейках острова:

2, 4, 7, 12.

Обязательно выкладывайте карты из колоды уроков именно в эти ячейки.

ОСТРОВ			
А	Б	В	Г
КАРТА КОШКИ 1	КАРТА УРОКА 2	КАРТА КОШКИ 3	КАРТА УРОКА 4
КАРТА КОШКИ 5	КАРТА КОШКИ 6	КАРТА УРОКА 7	КАРТА КОШКИ 8
КАРТА КОШКИ 9	КАРТА КОШКИ 10	КАРТА КОШКИ 11	КАРТА УРОКА 12

ХОДЫ ИГРОКОВ

Игроки ходят одновременно.

Каждый игрок выбирает одну из четырёх колонок острова (А, Б, В или Г) и разыгрывает все три карты в этой колонке.

Вы можете разыгрывать карты в любом порядке (не обязательно сверху вниз), но вы обязаны разыграть все карты в выбранной колонке.

Если на карте изображены несколько находок, вы должны нарисовать их все, прежде чем переходить к следующей карте.

Несколько игроков могут выбрать одну и ту же колонку (карты не убираются после розыгрыша их игроком).

Также каждый игрок в каждом раунде может выполнить одно из особых действий.

КОНЕЦ ДНЯ

После того, как все игроки разыграли карты в выбранных колонках, уберите все карты острова в сброс.

Передвиньте корабль Вэша на 1 ячейку по счётчику дней (в порядке убывания).

Если корабль Вэша переместился на символ Тёмной Длани, то пора поднимать паруса: переходите к подсчёту победных очков.

В ином случае начинается новый день!

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В нижней части планшета корабля описаны пять особых действий.

Каждый игрок может выполнить 1 особое действие в раунд и поставить отметку на планшете. За всю игру можно выполнить 3 особых действия. Каждое особое действие можно выполнить только один раз.

Разыграйте ещё одну карту из любой другой колонки.

Помимо розыгрыша карт из выбранной колонки, выберите и разыграйте ещё одну карту из любой другой колонки.

Выберите по одной карте из каждого ряда вместо выбора колонки.

В этом раунде вместо выбора одной из четырёх колонок выберите по одной любой карте в каждом из трёх рядов. Эти карты могут быть как из одной колонки, так и из разных.

Выберите ряд вместо колонки.

В этом раунде вместо выбора 1 из 4 колонок выберите 1 из 3 рядов. Таким образом, в этом раунде вы разыграете 4 карты.

Нарисуйте кошку дважды.

После того как вы нарисовали кошку, вы можете нарисовать ещё одну точно такую же кошку.

Нарисуйте сокровище дважды.

После того, как вы нарисовали сокровище, вы можете нарисовать ещё одно точно такое же сокровище.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

НАХОДКИ

Кошки, ошаксы и сокровища представлены различными фигурами из нескольких клеток. Рисуя находку на своём корабле, вы должны в точности повторить эту фигуру.

Полные правила рисования приведены на следующей странице.

КОШКИ

Рисуйте кошек маркером того цвета, который изображён на карте, повторяя контур изображённой фигуры.

Рисуйте кошек так, чтобы было видно, сколько клеток она занимает и каких именно клеток, чтобы в конце игры было понятно, сколько у вас кошек и как они расположены.

ОШАКСЫ

Рисуйте ошаксов так же, как кошек, но любым цветом на ваш выбор.

Разыгрывая карту ошакса, сначала выберите цвет (синий, зелёный, оранжевый, фиолетовый, красный), а затем нарисуйте изображённую на карте фигуру.

Если вы рисуете ошакса дважды с помощью особого действия, оба ошакса должны быть одного цвета.

СОКРОВИЩА

В игре есть два типа сокровищ:

Обычные (1–3 клетки, бронзовые) Редкие (4–5 клеток, золотые)



Обычные сокровища

Рисуйте обычные сокровища чёрным маркером, повторяя контур изображённой на карте фигуры. Внутри фигуры напишите букву «О» (обычное).

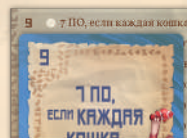
Редкие сокровища

Рисуйте редкие сокровища чёрным маркером, повторяя контур изображённой

на карте фигуры. Внутри фигуры напишите букву «Р» (редкое).

КАРТЫ УРОКОВ

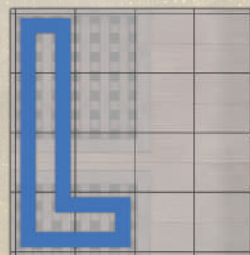
Найдите выбранный урок на своём планшете уроков и отметьте его. Каждый урок на планшете имеет тот же номер, что и на карте урока.



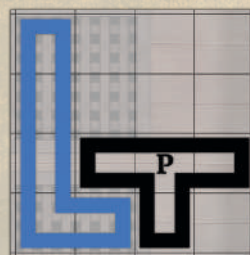
В конце игры вы получите очки за отмеченные вами уроки, если вам удастся выполнить их условия.

ПРИМЕР: РИСОВАНИЕ НАХОДОК

Света выбирает синюю кошку и рисует её контур на своём планшете корабля синим маркером, повернув фигуру.



Затем Света выбирает карту сокровища. Она рисует контур нижнего сокровища чёрным маркером, повернув фигуру. Поскольку это редкое сокровище, внутри фигуры она пишет букву «Р».



ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Выбрав находку, вы обязаны сразу нарисовать её на своём корабле. Исключение: случаи, когда вы не можете её нарисовать из-за отсутствия места на корабле.

- Находки можно поворачивать и переворачивать в любом направлении по вашему желанию.
- Находки не могут накладываться друг на друга.
- Находки не могут выходить за кромку корабля.
- Границы каждой находки должны совпадать с границами клеток, в которых она нарисована.

ПЕРВАЯ НАХОДКА

Свою первую находку вы можете нарисовать в любом месте корабля.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

Каждую следующую находку можно нарисовать только так, чтобы она соприкасалась хотя бы с одной из ранее нарисованных находок.

Помните, что находки не соприкасаются по диагонали.

КАРТЫ СОКРОВИЩ

На вашем корабле уже есть 5 карт сокровищ разных цветов. Они могут принести вам обычные сокровища.



С = Синий / З = Зелёный / О = Оранжевый /
Ф = Фиолетовый / К = Красный

Как только вы рисуете поверх карты сокровищ кошку такого же цвета, вы можете нарисовать любое из обычных сокровищ на вашем корабле.

Четыре доступные фигуры обычных сокровищ изображены на счётчике дней.

Вы можете рисовать поверх этих карт любые другие находки, но это не принесет вам сокровищ.

6

КАРТЫ С НЕСКОЛЬКИМИ НАХОДКАМИ

Если на карте изображены несколько находок, вы должны нарисовать их все, прежде чем переходить к следующей карте.

Разыгрывая такую карту, вы можете рисовать находки с неё в любом порядке.

Вы можете не рисовать находку, только если на корабле нет места. В таком случае перейдите к следующей карте, не завершая розыгрыш предыдущей.

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: ЛЮБЫЕ 2

Если на карте есть ключевое «ЛЮБЫЕ 2», вы должны нарисовать 2 из тех находок, что изображены на карте, или нарисовать одну из находок 2 раза. Нельзя рисовать только 1 находку (кроме случаев, когда нарисовать другие невозможно).

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: ИЛИ

Если на карте есть ключевое «ИЛИ», вы должны выбрать: нарисовать все находки в верхней части карты (над словом «ИЛИ») или все находки в нижней части карты (под словом «ИЛИ»). Вы должны нарисовать все находки из выбранной части.

На некоторых картах редкие сокровища выходят за пределы своей части карты. Считайте, что такие сокровища относятся к области, в которой изображена большая их часть.

НИЧЕГО

Если на карте нет ключевых слов, вы должны нарисовать все изображённые на ней находки.



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

КАЮТЫ

Каждая клетка вашего корабля — часть той или иной каюты. Каюты разделены стенами.

Увлёкшись рисованием кошек, вы можете забыть, где какая каюта находится. На этот случай в углу каждой клетки есть символ, означающий, к какой каюте она относится.

1 🦜 - Попугай

2 🌙 - Луна

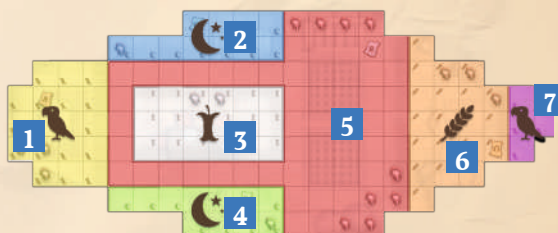
3 🍏 - Яблоко

4 🌙 - Луна

5 У этой каюты нет символа.

6 🌾 - Пшеница

7 🦜 - Попугай



КРОМКА КОРАБЛЯ

Линия, за которой нет клеток и за которую ваши рисунки не могут выступать.

СОПРИКАСАНИЕ

Находки соприкасаются краями как минимум в одну клетку шириной.

Находки НЕ соприкасаются по диагонали ни при каких обстоятельствах.

ЗАПОЛНЕННАЯ КАЮТА

Каюта считается заполненной, если все её клетки закрыты нарисованными фигурами.

КОШАЧЬИ СЕМЕЙСТВА

Семейство образуют 3 или более соприкасающихся кошки одного цвета.

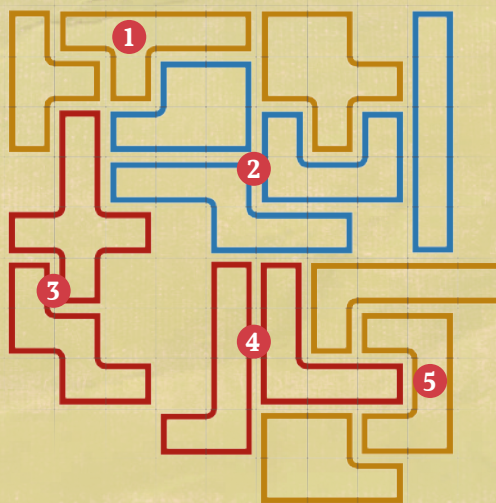
1 3 оранжевые кошки образуют семейство размером в 3.

2 4 синие кошки образуют семейство размером в 4.

3 2 красные кошки соприкасаются, но не образуют семейство.

4 Кошки не соприкасаются по диагонали, поэтому эти 2 красные кошки не образуют семейство ни с другой парой красных кошек, ни между собой.

5 3 оранжевые кошки образуют ещё одно оранжевое семейство размером в 3.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок подсчитывает свои победные очки. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает.

КРЫСЫ

Вы теряете 1 ПО за каждую крысу на вашем корабле, не закрытую какой-либо находкой.

КАЮТЫ

Вы теряете 5 ПО за каждую не до конца заполненную каюту.

КОШАЧЬИ СЕМЕЙСТВА

Вы получаете ПО за каждое кошачье семейство на вашем корабле.

Семейство образуют 3 или более соприкасающиеся кошки одного цвета.

КОШКИ	ОЧКИ
3	8
4	11
5	15
6	20

Если в семействе больше 6 кошек, каждая кошка после шестой дает по 5 победных очков.

РЕДКИЕ СОКРОВИЩА

Вы получаете 3 ПО за каждое редкое сокровище на вашем корабле.

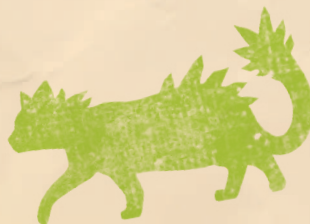
УРОКИ

Получите очки за каждый усвоенный вами урок.

НИЧЬЯ

В случае ничьей побеждает претендент, заполнивший наибольшее количество кают.

Если у претендентов равное количество заполненных кают, все они объявляются победителями.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СПОСОБ РИСОВАНИЯ

Если у вас нет цветных маркеров или вам трудно различать некоторые цвета, вы можете назначить каждому цвету тот или иной узор. Например, зелёные кошки будут представлены полосками, а фиолетовые — крестиками. Вы можете придумать любое обозначение!



ИГРА НА РАССТОЯНИИ

Вы можете играть в «Остров кошек. Исследуй и рисуй», даже если не все игроки находятся в одной комнате.

ЧТО ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО

Хотя бы у одного из вас должна быть коробка с игрой. Этот человек становится ведущим: именно он будет выкладывать карты на остров в начале каждого дня.

Другим игрокам понадобится распечатка планшета корабля и как минимум одно пишущее средство. Вы можете скачать планшеты здесь:

<https://gaga.ru/game/ostrov-koshek-issleduy-i-risuy>

В начале каждого раунда ведущий выкладывает карты на остров и показывает выкладку остальным игрокам. Правила игры остаются неизменными. Разумеется, ведущий также может участвовать в игре!

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Идеальный формат игры на расстоянии — видеоконференция или стрим.

Если это невозможно, ведущий может фотографировать выкладку карт и отправлять её игрокам на телефон или компьютер.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Лишь одна экспедиция отправилась спасать кошек от Тёмной Длани — ваша. Но тут вы замечаете, что на корабль прокралась ваша сестра. Она хочет присвоить себе ваши заслуги по спасению кошек! Теперь вам нужно бегать по острову не только за кошками, но и за ней!



ОБ ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Это раздел об отличиях правил для одиночной игры, поэтому сначала вам нужно ознакомиться с основным разделом. Обычные правила действуют во всех случаях, кроме обозначенных здесь моментов.

ПОДГОТОВКА ДЛЯ СЕСТРЫ

Приготовьте для себя те же самые компоненты, что для обычной игры, затем выполните описанные ниже пункты для подготовки сестры:

- 1 Карты цветов.** Перемешайте 5 карт цветов для одиночной игры и расположите их в ряд лицом вниз. Переверните первую карту (карты считаются слева направо).
- 2 Карты уроков.** Перемешайте колоду уроков для одиночной игры и выложите 3 карты лицом вверх. Остальные карты уберите в коробку.

- 3 Карты сложных уроков.** Используйте эти карты, если хотите увеличить уровень сложности одиночной игры.

Перемешайте карты сложных уроков и выложите указанное количество лицом вверх рядом с обычными картами уроков. Остальные карты уберите в коробку.

- Средняя сложность: 1 карта.
- Высокая сложность: 2 карты.
- Очень высокая сложность: 3 карты.
- Экспертная сложность: 4 карты.

ИГРОВОЙ НАБОР СЕСТРЫ

The image shows a collection of game cards arranged in two rows. The top row contains five cards, with a red cat illustration on the first one labeled '1'. The bottom row contains seven cards, with a blue beetle illustration on the first one labeled '2' and a purple cat illustration on the third one labeled '3'. Below the cards are brackets indicating difficulty levels: 'НИЗКАЯ СЛОЖНОСТЬ' (Low Complexity) under the first three cards, 'С' (Medium) under the fourth, 'В' (High) under the fifth, 'ОВ' (Very High) under the sixth, and 'ЭКС' (Expert) under the seventh.

ХОДЫ СЕСТРЫ

В конце каждого дня, после того как вы полностью разыграли выбранные карты и убрали карты острова в сброс, переверните следующую по счёту карту цвета для вашей сестры.

Это нужно сделать только четыре раза. В последние три раунда будут открыты все карты цветов.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Подсчитайте свои очки по обычным правилам. Затем подсчитайте очки сестры, используя её карты уроков и цветов.

Помните, что сестра пытается присвоить себе ваши достижения — то есть будет получать очки в зависимости от того, что есть на вашем корабле.

ЦВЕТА КОШЕК

Карты цветов дают очки по порядку слева направо. Сестра получает очки по следующей схеме:

- ❁ 5 ПО за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что первая карта цвета;
- ❁ 4 ПО за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что вторая карта цвета;
- ❁ 3 ПО за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что третья карта цвета;
- ❁ 2 ПО за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что четвёртая карта цвета;
- ❁ 1 ПО за каждую кошку на вашем корабле того же цвета, что пятая карта цвета.

УРОКИ

Затем сестра получает очки за уроки для одиночной игры.

ИТОГ

Ваша сестра получает очки только за карты цветов и уроки.

Вы можете взять второй планшет, чтобы вам было проще посчитать очки сестры, но это необязательно.

Кто наберет больше очков, тот и победил. В случае ничьей побеждает сестра. Младшим надо уступать!



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Могут ли фигуры пересекать стены кают?

Да!

По сути, кошки и сокровища просто занимают пространство корабля, а не лежат именно там, куда вы их положили. Это же кошки!

Можно ли закрывать крыс фигурами сокровищ?

Да. Бедные крысы...

Можно ли отказаться от взятия сокровища при закрашивании карты сокровищ?

Да!

Можно ли играть в составе более 6 игроков?

Да. Вы можете использовать планшеты кораблей и уроков из другой коробки с игрой или сделать распечатки файлов, которые можете найти здесь:

<https://gaga.ru/game/ostrov-koshek-issleduy-i-risuy>

Есть ли какие-то ограничения на розыгрыш дополнительной карты (первое особое действие)?

Как обычно, вы должны завершить розыгрыш карты, прежде чем переходить к другой. Если вы выполняете это действие в самом начале хода, можете разыграть дополнительную карту до карт из выбранной вами колонки.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор

Фрэнк Уэст

Ассистент по производству

Сара Жорже

Игровой мир и сюжет

Фрэнк Уэст

Сара Жорже

Иллюстрации

Dragolisco

Арт-директор

Фрэнк Уэст

Графический дизайн

Фрэнк Уэст

*При содействии
Алека Джексона*

Игровой текст

Фрэнк Уэст

*При содействии
Сары Жорже*

Редактирование

Том Фокс

Кэрри Отт

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Елена Ткачева

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартамян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.