

КОТИКИ

ПРАВИЛА



КОТИКИ

*Соревновательная игра Кевина Расса для 1—4 участников от 14 лет
о создании одеял для себя и пушистых котиков*

Участники этой игры соревнуются, кто из них сошьёт самое уютное одеяло. Для этого они выбирают разноцветные жетоны лоскутов со всевозможными узорами и добавляют их на планшеты одеял. В начале игры на планшеты кладутся 3 жетона эскизов, а в конце партии они приносят очки за выполнение своих условий. Также игрокам нужно стараться составлять особые комбинации узоров, чтобы привлекать на одеяла котиков, и комбинации цветов, чтобы пришивать к одеялам пуговицы. Победит тот, кто наберёт больше очков за эскизы, котиков и пуговицы!

СОСТАВ ИГРЫ



4 двухслойных планшета одеял



108 жетонов цветных лоскутов
(6 наборов из 18 жетонов)



24 жетона эскизов
(4 набора из 6 жетонов
с оборотом цвета игрока)



6 жетонов
чёрно-белых лоскутов



5 двусторонних планшеты
подсчёта котиков



80 жетонов котиков



Мешочек для жетонов



Блокнот для подсчёта очков



52 жетона пуговиц
(8 каждого цвета + 4 радужных)



Планшет подсчёта пуговиц



Значок лучшего портного

УПРОЩЁННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Рекомендуем делать упрощённую подготовку в первых партиях. Освоившись в игре, делайте обычную подготовку.

- А** Поместите в центр стола **планшеты подсчёта котиков Пуши, Кубика и Проши**, а рядом с ними — соответствующие им **жетоны котиков**. Уберите в коробку остальные **жетоны котиков** и **планшеты подсчёта котиков** — они не используются в упрощённых партиях.
- Б** Положите снизу **планшетов подсчёта котиков** по 2 случайных **жетона чёрно-белых лоскутов**.
- В** Перемешайте **жетоны цветных лоскутов** и сложите их в стопки лицевой стороной вниз **или** положите в **мешочек** (как вам удобнее) — это **запас**.
- Г** Поместите в центр стола **планшет подсчёта пуговиц** и сложите **жетоны пуговиц** рядом с ним.
- Д** Каждый игрок выбирает цвет, а после берёт **планшет одеяла** и набор из 6 **жетонов эскизов** своего цвета.

- Цвет **планшета одеяла** определяется цветом его стежков и символов, а цвет **жетонов эскизов** — цветом символа на обороте.
- Е** Каждый игрок выкладывает **жетоны эскизов «≠»**, «АА-ББ-ВВ» и «ААА-БББ» на свой **планшет одеяла** так, как показано на рисунке ниже. Уберите в коробку все остальные **жетоны эскизов** — они не используются в упрощённых партиях.
- Ж** Каждый игрок берёт в руку 2 **жетона лоскутов** из запаса.
- З** Поместите в центр стола 3 **жетона лоскутов** из запаса лицевой стороной вверх — это **рынок лоскутов**.

Вы готовы начать партию! Первым игроком становится тот, кто последним гладил котика.



ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- А** Разделите **планшеты подсчёта котиков** на стопки по количеству точек в правом нижнем углу (•, •• и •••).



Возьмите по 1 **случайному планшету котика** из каждой стопки и положите их случайной стороной вверх в центр стола (либо просто *выберите* 3 планшета для текущей партии). Поместите соответствующие **жетоны котиков** рядом с выложенными **планшетами подсчёта котиков**. Уберите в коробку остальные **жетоны котиков** и **планшеты подсчёта котиков** — они не понадобятся в этой партии.

- Б** Положите снизу **планшетов подсчёта котиков** по 2 случайных **жетона чёрно-белых лоскутов**.
- В** Перемешайте **жетоны цветных лоскутов** и сложите их в стопки лицевой стороной вниз или положите в **мешочек** — это **запас**.

- Г** Поместите в центр стола **планшет подсчёта пуговиц** и сложите **жетоны пуговиц** рядом с ним.

- Д** Каждый игрок выбирает цвет, а после берёт **планшет одеяла** и набор из 6 **жетонов эскизов** своего цвета. Цвет **планшета одеяла** определяется цветом его стежков и символов, а цвет **жетонов эскизов** — цветом символа на обороте.

- Е** Каждый игрок перемешивает 6 своих **жетонов эскизов** лицевой стороной вниз, открывает 4 из них и выбирает 3 для текущей партии. Он выкладывает их в 3 предназначенные для них ячейки на своём **планшете одеяла**. Уберите в коробку остальные **жетоны эскизов** — они не понадобятся в этой партии.

- Ж** Каждый игрок берёт в руку 2 **жетона лоскутов** из запаса.

- З** Поместите в центр стола 3 **жетона лоскутов** из запаса лицевой стороной вверх — это **рынок лоскутов**.

Вы готовы начать партию! Первым игроком становится тот, кто последним гладил котика.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока все **планшеты одеял** не заполнятся жетонами (каждый участник сделает 22 хода). После этого игроки подсчитывают очки за **жетоны эскизов, котиков** и **пуговиц**. Победит тот, кто наберёт больше всех очков.



ХОД ИГРОКА

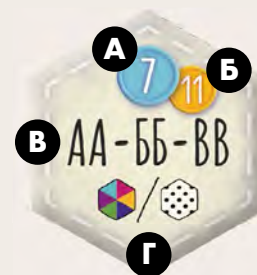
В свой ход вы должны выполнить 2 действия в указанном порядке.

1. Выберите один из двух **жетонов лоскутов** из руки и положите его в **любую** пустую ячейку на вашем **планшете одеяла**. Затем проверьте, приносит ли это **жетон котика** и/или **пуговицы**. Каждый раз, получая **жетон котика** или **пуговицы**, берите его из центра стола и кладите на один из **жетонов лоскутов**, благодаря которому его получили (*подробнее см. на с. 7*).
2. Выберите один из трёх **жетонов лоскутов** на рынке лоскутов и возьмите его в руку (*брать лоскуты из запаса нельзя!*). Затем выложите на рынок новый **жетон лоскута** из запаса.

ЖЕТОНЫ ЭСКИЗОВ

Каждый **жетон эскиза** — это ваша цель на всю партию. Эскизы *могут* принести вам очки в конце игры, но это зависит от того, какие 6 **жетонов лоскутов** их окружают. Условие **жетона эскиза** должны выполнять цвета **или** узоры 6 окружающих его **жетонов лоскутов**. Вы можете дважды выполнить условие **жетона эскиза** (один раз узорами и второй раз цветами), в этом случае вы получите **большее количество очков** из указанных на жетоне. Вы не получите штраф, если не выполните условия **жетона эскиза**, но и очков тоже не получите. Перечень **жетонов эскизов** приведён на с. 9.

- А** Очки, которые принесёт **жетон эскиза**, если к концу партии его условие выполнят **цвета или узоры** окружающих его лоскутов.
- Б** Очки, которые принесёт **жетон эскиза**, если к концу партии его условие выполнят **и узоры, и цвета** окружающих его лоскутов.
- В** Условие **жетона эскиза** (на рисунке справа — 3 разные пары цветов или узоров, подробнее см. на с. 9).
- Г** Символ, обозначающий, что условие могут выполнить цвета **или** узоры окружающих лоскутов.



На примерах ниже показано, как выполняются и не выполняются условия **жетонов эскизов**. У эскиза на рисунках следующее условие: 3 разные пары цветов **или** 3 разные пары узоров.

✓ Выполнено цветами лоскутов



Этот **жетон эскиза** принесёт 7 очков. Условие выполнили 3 разные пары цветов (розовая, голубая и жёлтая).

Примечание: жетоны одной пары не обязаны примыкать друг к другу.

✓ Выполнено узорами лоскутов



Этот **жетон эскиза** принесёт 7 очков. Условие выполнили 3 разные пары узоров (полосы, лепестки и точки).

Примечание: жетоны одной пары не обязаны примыкать друг к другу.

✓✓ Выполнено цветами и узорами лоскутов



Этот **жетон эскиза** принесёт 11 очков. Условие выполнили 3 разные пары цветов (синяя, зелёная и голубая) и 3 разные пары узоров (лозы, лепестки и четырёхлистники).

✗ Не выполнено



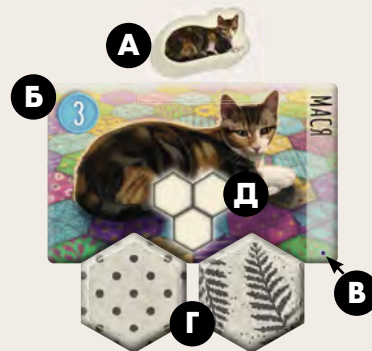
Этот **жетон эскиза** не принесёт очков. Вокруг нет ни 3 разных пар цветов, ни 3 разных пар узоров.

Примечание: пусть эскиз и окружают 3 разные пары (фиолетовая, розовая и полоски), они не составляют ни 3 разные пары цветов, ни 3 разные пары узоров.

ЖЕТОНЫ КОТИКОВ И ПЛАНШЕТЫ ПОДСЧЁТА КОТИКОВ

Узоры **жетонов лоскутов** в вашем одеяле могут привлечь на него котиков. У каждого котика 2 любимых узора (см. с. 5, этап подготовки Б). Также у каждого котика есть любимый размер или форма группы лоскутов с его любимыми узорами. Чтобы привлечь котика, вы должны выложить на одеяле группу **жетонов лоскутов** с **одним** из его любимых узоров указанного размера или формы. В качестве части такой группы можно использовать изображённые по краю планшета лоскуты (в том числе неполные). Создав привлекающую котика группу жетонов, возьмите соответствующий **жетон котика** и положите его на любой **жетон лоскута** в этой группе (см. перечень **планшетов подсчёта котиков** на с. 9).

- А** Жетоны котика, соответствующие планшету подсчёта котика.
- Б** Очки за каждый жетон этого котика.
- В** Точки, используемые в обычной подготовке к игре.
- Г** Два любимых узора этого котика.
- Д** Размер или форма (на рисунке справа — форма) группы лоскутов для привлечения этого котика (формы можно вращать).



Примечание: если жетоны какого-либо котика закончились, используйте жетоны котика с другой стороны его планшета подсчёта (они приносят столько же очков).

На примерах ниже показано, как получится и как не получится привлечь Масю в игре с показанными выше узорами.



- ✓ Правильная форма
- ✓ Любимый узор
- ✓ Одинаковый узор



- ✗ Правильная форма
- ✓ Любимый узор
- ✓ Одинаковый узор



- ✓ Правильная форма
- ✗ Любимый узор
- ✓ Одинаковый узор




- ✓ Правильная форма
- ✓ Любимый узор
- ✗ Одинаковый узор



- ✓ Правильная форма
- ✓ Любимый узор
- ✓ Одинаковый узор

Примечание: одна группа лоскутов с одинаковым узором может привлечь только 1 котика. Чтобы привлечь ещё одного такого же котика этим же узором, выложите новую группу, не граничащую с текущей.

ЖЕТОНЫ ПУГОВИЦ И ПЛАНШЕТ ПОДСЧЁТА ПУГОВИЦ

Вы можетешивать пуговицы благодаря цветам **жетонов лоскутов** в вашем одеяле. Чтобы пришить пуговицу, вы должны выложить группу любой формы из 3 или более **жетонов лоскутов** одного цвета. В качестве части такой группы можно использовать изображённые по краю планшета лоскуты (в том числе неполные). Каждая пуговица приносит 3 очка, как указано на **планшете подсчёта пуговиц**. Создав группу нужного размера, возьмите пуговицу того же цвета и положите её на один из **жетонов лоскутов** этой группы. Увеличив группу с пуговицей до 6 и более жетонов, вы не пришиваете к ней новую пуговицу. Чтобы пришить ещё одну такую же пуговицу, выложите новую группу того же цвета, не граничащую с текущей. Пришив хотя бы по 1 пуговице каждого цвета, вы можете взять радужную пуговицу и пришить её к любому **жетону лоскута** на одеяле. Радужная пуговица  также приносит 3 очка.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда все участники заполнили **планшеты одеял жетонами лоскутов**. Запишите в **блокноте**, сколько очков набрал каждый игрок за свои **жетоны эскизов, котиков и пуговиц**. Игрок с наибольшим числом очков объявляется победителем! При ничьей побеждает претендент с наибольшим числом **жетонов котиков**. Если по-прежнему ничья, то выигрывает претендент с наибольшим числом **жетонов пуговиц**. Если и тут ничья, то побеждают все претенденты! Вручите победителю **значок лучшего портного** и сфотографируйте его. Можете поделиться снимком в социальных сетях с хештегом #ИграКотики.

Пример подсчёта очков



Жетоны эскизов

«≠». Условие выполняют цвета — **10 очков**.

«AA-BB-BB». Условие выполняют цвета и узоры — **11 очков**.

«AAA-BBB». Условие выполняют узоры — **7 очков**.



Жетоны котиков

2 Пуши — **6 очков**.

2 Кубика — **10 очков**.

1 Проша — **7 очков**.



Жетоны пуговиц

По 1 каждого цвета и 1 радужная — **21 очко**.

Имя	АНЯ
Жетоны эскизов	28
Жетоны котиков	23
Жетоны пуговиц	21
Σ	72



Анино одеяло в конце игры

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Семейный вариант

Этот вариант подходит для партий в кругу семьи и для тех, кто хочет упростить игру. Проведите обычную подготовку к игре, но перед началом партии переверните 3 **жетона эскизов** на **планшете одеяла** лицевой стороной вниз. Они не принесут очки, но послужат препятствиями. Для победы вам нужно привлекать котиков и пришивать пуговицы. При игре вдвоём вы можете сочетать этот вариант со следующим (с меньшей степенью случайности).

Вариант с меньшей степенью случайности для 2 игроков

Этот вариант подойдёт тем, кто желает снизить уровень случайности в игре. Для этого перед подготовкой к игре (обычной или упрощённой) верните в коробку 1 набор из 36 **жетонов лоскутов** (по 1 жетону каждого сочетания цвета и узора). В остальном играйте по обычным правилам.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Проведите упрощённую или обычную подготовку к игре (см. с. 4–5), однако, выкладывая 3 открытых **жетона лоскутов** на последнем этапе подготовки, кладите их слева или справа от запаса. Делайте ходы по обычным правилам, но с одним изменением: каждый раз, взяв жетон с рынка лоскутов, сбрасывайте самый дальний от запаса жетон с рынка. Затем сдвиньте единственный оставшийся жетон на самую дальнюю позицию от запаса. Последовательно пополните рынок лоскутов, выкладывая по 1 жетону на 1 позицию ближе к запасу. Этот вариант можно сочетать с предыдущим (с меньшей степенью случайности). Также, играя в одиночку, вы можете использовать различные **сценарии** (см. с. 12–13).

ПЛАНШЕТЫ ПОДСЧЁТА КОТИКОВ



Пуша
Группа из 3 и более лоскутов с одинаковым узором.



Кубик
Группа из 4 и более лоскутов с одинаковым узором.



Проша
Группа из 5 и более лоскутов с одинаковым узором.



Оливер
Группа из 6 и более лоскутов с одинаковым узором.



Василий
Группа из 7 и более лоскутов с одинаковым узором.

Смежные группы нужного размера из лоскутов с одинаковым узором не привлекают больше котиков. Однако вы не теряете котиков, объединив 2 отдельные однотипные группы с котиками.



Мася
Группа изображённой формы из лоскутов с одинаковым узором (можно вращать).



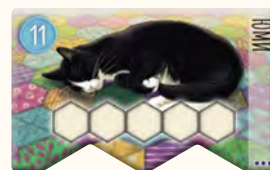
Винсент
Группа изображённой формы из лоскутов с одинаковым узором (можно вращать).



Штрудель
Группа изображённой формы из лоскутов с одинаковым узором (можно вращать).



Кайсия
Группа изображённой формы из лоскутов с одинаковым узором (можно вращать).



Юми
Группа изображённой формы из лоскутов с одинаковым узором (можно вращать).

Смежные группы нужной формы из лоскутов с одинаковым узором не привлекают больше котиков. Однако вы не теряете котиков, объединив 2 отдельные однотипные группы с котиками.

ЖЕТОНЫ ЭСКИЗОВ

Если условие жетона эскиза выполняют только цвета или только узоры, вы получаете очки в голубом кружке (вверху жетона в центре). Если условие выполняют цвета и узоры, вы получаете очки в жёлтом кружке.



Все лоскуты разных цветов.
ИЛИ
Все лоскуты с разными узорами.



4 лоскута 1 цвета и пара лоскутов 2-го цвета.
ИЛИ
4 лоскута с 1 узором и пара лоскутов со 2-м узором.



2 тройки лоскутов 2 разных цветов.
ИЛИ
2 тройки лоскутов с 2 разными узорами.



Тройка лоскутов 1 цвета, пара лоскутов 2-го цвета и 1 лоскут 3-го цвета.
ИЛИ
Тройка лоскутов с 1 узором, пара лоскутов со 2-м узором и 1 лоскут с 3-м узором.









3 пары лоскутов 3 разных цветов.
ИЛИ
3 пары лоскутов с 3 разными узорами.



Пара лоскутов 1 цвета, пара лоскутов 2-го цвета и по 1 лоскуту 3-го и 4-го цвета.
ИЛИ
Пара лоскутов с 1 узором, пара лоскутов со 2-м узором и по 1 лоскуту с 3-м и 4-м узором.

ДОСТИЖЕНИЯ

Зарабатывайте и отмечайте достижения, чтобы получить звание любимца котиков! Играя партии, вы можете заработать очки достижений. Ниже изображены 6 шкал достижений, на которых могут отслеживать свой прогресс не более 6 игроков. Вы можете начать получать достижения в любой момент. Для этого выберите шкалу какого-либо цвета и подпишите её своим именем. Перед каждой партией вы можете выбрать один из 3 режимов игры: **игра по сценарию** (с. 12–13), **стандартная игра** (с. 11) или **игра с ограничениями** (с. 11). Всякий раз, получив очко достижения  в любом из этих режимов, закрасьте кружок достижения вашего цвета в разделе этого режима, а затем закрасьте крайнюю левую пустую ячейку вашей шкалы достижений.

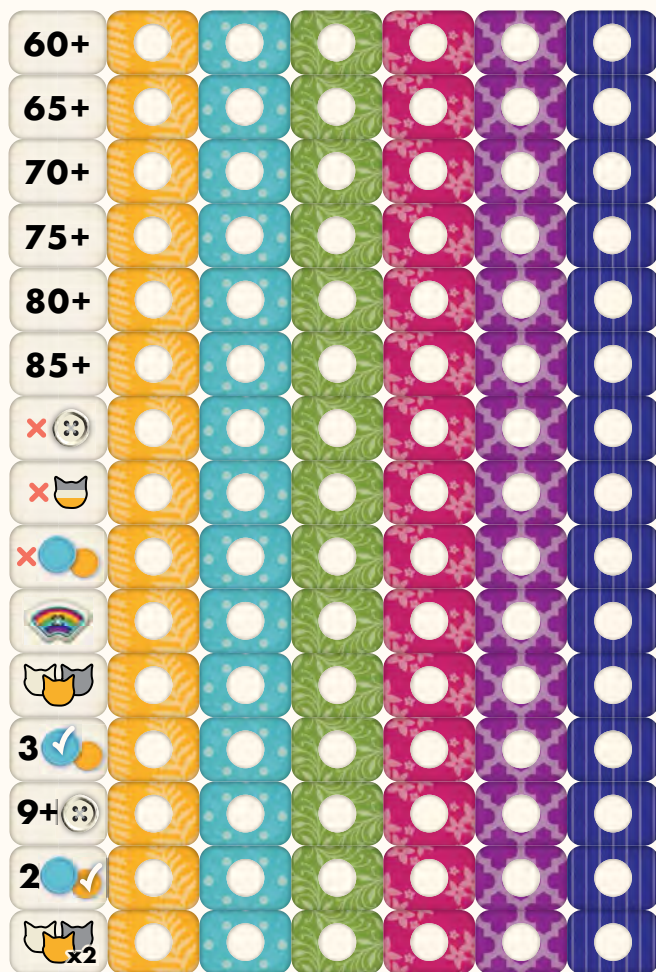
					
Подающий надежды	Портной-любитель	Уверенный подмастерье	Почти профессионал	Швейных дел мастер	Любимец котиков



ДОСТИЖЕНИЯ. Стандартная игра

Подготовьтесь к игре и проведите партию с несколькими участниками как обычно. Победитель закрашивает в колонке своего цвета не более 1 кружка одного из полученных им в этой партии достижений. Затем он закрашивает крайнюю левую пустую ячейку своей шкалы достижений (с. 10).

Пример: вы победили в игре на троих, набрав 67 очков и получили радужную пуговицу. Ранее вы уже получали очки достижений и подписали своим именем зелёную шкалу на с. 10. Вы можете закрасить кружок в зелёном столбце в ряду с 60+ очками, 65+ очками или радужной пуговицей. Затем закрасьте крайнюю левую ячейку зелёной шкалы достижений на с. 10, отмечая свой прогресс.



ДОСТИЖЕНИЯ. Игра с ограничениями

Подготовьтесь к игре и проведите партию с несколькими участниками как обычно, но с одним из 5 ограничений, указанных ниже. Победитель закрашивает кружок своего цвета под использованным ограничением. Затем он закрашивает крайнюю левую пустую ячейку своей шкалы достижений (с. 10).

Жетоны лоскутов можно выкладывать лишь по соседству с другими жетонами лоскутов. Самый первый жетон выкладывается где угодно.



Жетоны эскизов приносят очки, только если их условие выполняют и цвета, и узоры.



Играйте без жетонов в руке. Вы можете использовать лишь жетоны с рынка лоскутов.

Игроки начинают партию без жетонов лоскутов в руке. В свой ход игрок выбирает 1 жетон с рынка лоскутов и помещает на планшет одеяла по обычным правилам.



Жетоны лоскутов можно выкладывать лишь по соседству хотя бы с 1 лоскутом того же цвета (включая изображённые на краю планшета одеяла).



Жетоны лоскутов можно выкладывать лишь по соседству хотя бы с 1 лоскутом с тем же узором (включая изображённые на краю планшета одеяла).



Символы достижений стандартной игры

Пришить 0 пуговиц.

Не выполнить условия ни одного эскиза (игнорируйте, играя по семейному варианту).

Привлечь 0 котиков.

Привлечь хотя бы по 2 котика каждого вида.

🐾 ДОСТИЖЕНИЯ. Игра по сценарию

Сценарии можно использовать как в одиночной игре, так и в соревновательной. В каждом из 10 сценариев задействованы определённые **жетоны эскизов** и **планшеты подсчёта котиков**, а также имеются 2—6 заданий, которые нужно выполнить для прохождения сценария. В одиночной игре начните с 1-го сценария и проходите их по очереди до 10-го. Лишь пройдя сценарий, вы можете закрасить его кружок достижения. В соревновательной игре, если несколько участников прошли сценарий, все они могут закрасить свой кружок. Как обычно, закрасив кружок, вы закрашиваете и крайнюю левую пустую ячейку на своей шкале достижений (с. 10). Выкладывая **жетоны эскизов** при подготовке к игре, вы сами выбираете, как распределить их по предназначенным для них ячейкам **планшета одеяла**.

Структура сценариев

- А** Номер сценария.
- Б** Используемые **жетоны эскизов**.
- В** Используемые **планшеты подсчёта котиков**.
- Г** Задание: завершите игру, набрав столько очков или больше.
- Д** Задание: пришейте радужную пуговицу.
- Е** Задание: привлеките по 1 котика каждого вида.
- Ж** Задание: пришейте 3 пуговицы одного цвета.
- З** Задание: выполните условие **жетона эскиза**.
- И** Задание: выполните условие **жетона эскиза**, используя и цвета, и узоры.
- К** Кружки достижения, закрашиваемые при получении этого достижения и прохождении сценария.



3. **60+**

10 15 \neq 7 11 5 7 3 3+

AA-ББ-ВВ AA-ББ-В-Г ПИЩА ВИСИТИ ПРОЦА

4. **3=** **61+**

10 15 \neq 7 11 5 7 3 3+

AAA-ББ-В AA-ББ-В-Г ПИЩА КЫСЫК ШИРДЕНЬ

5. **3=** **62+**

10 15 \neq 7 11 5 7 3 3+

AAAA-ББ AA-ББ-В-Г МАСА ПИЩА ОДИВЕР

6. **63+**

7 11 7 11 7 11 5 4+

AAAA-ББ AAA-БББ AA-ББ-ВВ КАДСИВ ШИРДЕНЬ КЫСЫК

7. **5** **64+**

7 11 7 11 7 11 5 5+

AAAA-ББ AAA-БББ AA-ББ-ВВ БАСИЛИИ ПИЩА ВИСИТИ

8. **66+**

7 11 7 11 7 11 3 3+

AAAA-ББ AAA-ББ-В AA-ББ-ВВ ПИЩА КАДСИВ ЮКИ

9. **68+**

7 11 7 11 5 7 3 3+

AAAA-ББ AA-ББ-ВВ AA-ББ-В-Г МАСА ОДИВЕР ЮКИ

10. **72+**

7 11 7 11 5 7 5 4+

AAA-БББ AAA-ББ-В AA-ББ-В-Г КАДСИВ ШИРДЕНЬ БАСИЛИИ

ЗНАКОМСТВО С КОТИКАМИ

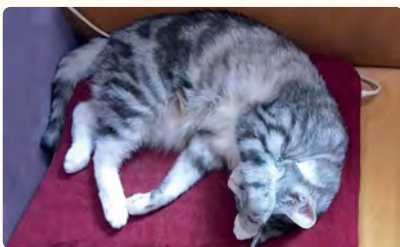


ПУША

Однажды поздней осенью будущие хозяева заметили необычайно ухоженную и слишком красивую для улицы кошку и не смогли бросить её на произвол судьбы. Так в семье появилась Пуша. Обследование у ветеринара показало, что ей больше 6 лет, но это не мешает ей вести себя так, будто она ещё котёнок. Несмотря на большие размеры, Пуша удивительно игривая кошка. Она обожает резвиться, гоняя игрушки по всему дому. При этом она поразительно ласковая и никого не оставляет равнодушным. Почётная обладательница пушистой тушки и широкой кости всегда найдёт с закрытыми глазами дорогу к холодильнику и с радостью ответит к нему хозяев.

КУБИК

Кубик появился в доме, где уже жила кошка Фишка. Наташа, хозяйка, случайно проговорила мужу Илье, что хотела бы завести рыжего кота. Илья придумал этим словам чуть больше значения, чем она ожидала, и однажды под Новый год ничего не подозревавшую (и, возможно, уже забывшую о своих словах) Наташу встретил дома новый рыжий питомец — такой, как она мечтала! Шло время, и Кубик показал себя послушным, нежным и любвеобильным котом, отлично поладившим с членами новой семьи. Сегодня он вместе с Фишкой помогает Наташе и Илье снимать видео для их блога о настольных играх: вдохновляет и участвует в стримах. Он уже успел стать знаменитостью и всегда приходит ласково помурчать во время отдыха команды.

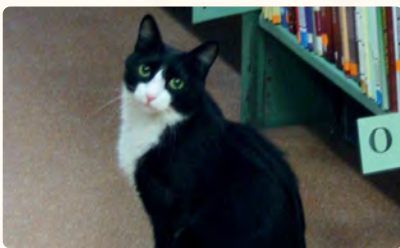


ПРОША

Проша очень умный кот! Наверное, это потому, что его нашли в школе, а не где-то ещё. Он появился у своих хозяев одним осенним днём и живёт с ними уже 14 лет. Проша любит спать на грелке, вкусно кушать, залезать по утрам под одеяло, составлять компанию в настольные игры и прыгать на шкаф. Иногда он играет с мячиками и ленточками, но лучшая забава для него — это вишнёвая или оливковая косточка. Ещё Проше нравится крутить спиннер (он следит за трендами!). Когда он не играет, не ест и не спит, он наблюдает в окно за происходящим, сидит у хозяев на коленях или смотрит с ними сериалы.

ОЛИВЕР

Этого кота назвали в честь Оливера Твиста — парнишки, что много скитался, а потом обрёл семью и дом. Олли — пример кота, достойно решившего жилищный вопрос. Он ночевал и дневал в подъезде дома, куда переехала его будущая хозяйка. Она совсем не планировала заводить мохнатое ненастье, и кот решил действовать. Возвращаясь домой, она с пугающим постоянством обнаруживала практически ритуально измазанные кровью входную дверь и порог. Рядом всегда валялась полусъеденная тушка голубя, а чуть поодаль сидел кот, всем своим видом говоря: «Если что, мясом я нас прокормлю». Дальше — больше. Кот стал забегать в квартиру под любым предлогом, прикидываясь, что он просто ненадолго выходил, а вообще местный. Пришлось его однажды пустить. И оставить. Теперь Олли, оказавшийся истинным настольщиком, помогает хозяйке красить миниатюры, а ещё устраивает мастер-классы по валянию на диване.



ВАСИЛИЙ

Василий был настоящим штатным сотрудником Научной библиотеки Томского политехнического университета. Он не только годами охранял книги от грызунов, но также радовал, вдохновлял и утешал студентов, библиотекарей и простых посетителей. Существовало поверье, что встретить его во время сессии — к удаче на экзамене. Кот учёный стал неофициальным символом библиотеки, и в честь него даже установили памятную копилку. Он прожил удивительно долгую по кошачьим меркам жизнь — целых семнадцать лет.

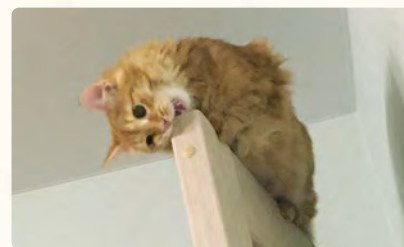


МАСЯ

Жизнь Маси не назовёшь сложной, но и на её долю выпало немало приключений. Когда ей был год, она оказалась в парикмахерской у пятилетней Киры и получила каре усов. После этого Мася приобрела привычку прятать ночью усы в ноздри хозяйке. Через год усы отросли пуще прежнего, и страх снова оказаться в парикмахерской ушёл (а вместе с ним и привычка, с которой хозяева только-только смирились). Мася невероятно терпелива и живёт по принципу «пройдёт и это», что принесло ей в семейных кругах славу фотомодели. Дети наряжают её то индейцем, то Гарри Поттером, то Прекрасной Дамой, а её снимки с настолками всегда лидируют по числу лайков на страничке хозяйки, ведь котики и настольные игры просто созданы друг для друга!

ВИНСЕНТ

Винсент нашёл семью в приюте, перебудив своих братишек приветственным мявом. Сердечко будущих хозяев растаяло, и они забрали этого бандита к себе домой. Винни быстро выучил своё «домашнее» имя, но приходит на зов только тогда, когда сам захочет. Кот отучил хозяев ужинать на диване и ходить по дому без штанов. Они и сами не знают, кто кого воспитывает. Без «медового» котика не обходится ни одно дело: он закидывает винтики от тумбочки поближе к краю Мировой Бездны, перелистывает зубами книжные страницы, воет с Ордой всеми силами своих коготков и выбрасывает очевидно лишние детали пазлов. А дизайнер из него — просто сказка! Вынужденный гранж теперь любимый стиль всей семьи, и хозяйка полностью согласна с утверждением «Без коша и жизнь не та».



ШТРУДЕЛЬ

Кот Штрудель был найден волонтерами у одной бабушки среди одиннадцати других кошек. У него было сложное детство: он перенёс тяжёлую болезнь, кто-то сломал ему хвостик и от него отказались двое хозяев. Но вот уже шесть лет он ведёт счастливую жизнь, окружённый любовью, игрушками и вкусной едой. У него даже есть собственный четырёхэтажный дом с горкой! Штрудель чрезвычайно социальный кот. Пусть он и весьма самостоятельный, но всегда поддержит разговор и не оставит хозяйку в одиночестве. Штрудель умеет мявкать разными голосами и развлекать хозяйку песнями. А ещё он стрекочет на ворон за окном, обожает помогать с готовкой и всегда рад кусочку бисквита (оправдывает своё имя). Он работает вместе с хозяйкой в Crowd Games, вдохновляя её и участвуя в видеостёмках.

КАЙСИЯ

Эту красавицу зовут Кайсия, что на болгарском языке означает «абрикос». Она появилась в доме в качестве подарка на день рождения. Тогда она была испуганным двухмесячным котёнком, а выросла в шикарную кошку, компаньонку, которая всегда рада разделить с тобой еду и сон или поговорить на разные лады (и пожалеет, и поругается)! Но раз уж составлять компанию, так во всём, поэтому играть с семьёй в настолки (а для семьи это обычно превращается в напольки) Касенька тоже очень любит. А какие смешные позы она иногда принимает — просто загляденье!



ЮМИ

Познакомьтесь с Юми! Однажды будущие хозяева обнаружили в парадной маленький мурчащий комочек и не смогли пройти мимо. С тех пор котёнок превратился в грациозную кошку с переменчивым характером. Юми может лежать на коленях и петь песни, а в следующее мгновение вонзить в руку острые зубы и цепкие коготки! Хозяева ласково зовут её «наша любимая кусь».



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Команда Flatout Games CoLab

Молли Джонсон — художественное руководство, администрирование, маркетинг.

Дэвид Ецци — развитие проекта, логистика.

Дилан Манджини — графический дизайн, маркетинг, развитие проекта.

Роберт Мелвин — развитие проекта, администрирование, логистика.

Кевин Расс — разработка, графический дизайн, развитие проекта, маркетинг.

Шон Станкевич — руководитель проекта, производство, развитие проекта, маркетинг.

Команда AEG

Николас Бонджу — руководство проектами.

Дэвид Лепор — производство.

Мы выражаем благодарность нашим друзьям за тестирование и поддержку «Котиков». Это:

Марлин Аренивар, Джозеф З. Чен, Джереми Дэвис, Гейтс Дауд, Рэнди Флинн, Сара Грейбилл, Стеф Ходж, Кристиан Канг, Эмма Ларкинс, Чэд Мартинелл, Джен Мартинелл, Тони Миллер, Роберт Ньютон, Джонни Пэк, Сара Рид, Уилл Рид, Дон Расс, Джон Шалтерс, Тейлор Шасс, Бет Собел, Коди Томпсон, Саманта Велуччи, Джон Зинсер, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers и Zephyr Workshop.

В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с выдающимися людьми из индустрии настольных игр и творить вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Чтобы вдохновить и привлечь творческих людей, мы предлагаем им работать вместе и разделить плоды нашего совместного труда. Издание игры «Котики» (Calico) стало увлекательным опытом для каждого, и все мы работали над игрой как единая команда — вместе рисковали и вместе были вознаграждены.

Flatout Games также благодарит всех, кто оказал неоценимую поддержку на самом старте проекта и помог его осуществить. Это:

Марлин Аренивар, Джастин Бёрд, Карен Боулдин, Чэд Мартинелл, Келли Миллер и Шелли Шоу-Уэлдон.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Организатор конкурса котиков: Ирина Соколова.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Катерина Шевчук.

Переводчик: Даниил Яковенко.

Корректор: Татьяна Шарая.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

