

КОТОШМЯК



КОМПЛЕКТАЦІЯ: 110 КАРТ. 64 КАРТИ НОМІНАЛОМ ВІД 0 ДО 7, 46 КАРТ ДІЙ, ІНСТРУКЦІЯ.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ: 2-6.

ВІК: 8-99 РОКІВ.

БІЙ ЗА ЗВАННЯ НАЙШВИДСЬОГО, НАЙРОЗУМНІШОГО ТА НАЙКМІТЛИВІШОГО ОГОЛОШУЄМО ВІДКРИТИМ!

УВАЖНО ПРОЧИТАЙТЕ ПРАВИЛА ГРИ, ВИБЕРІТЬ СВОЮ ПЕРЕМОЖНУ СТРАТЕГІЮ ТА ПІДКИНЬТЕ ТОВАРИШАМ У КАПЦІ!

МЕТА ГРИ – ПОЗБУТИСЯ УСІХ КАРТ, ЯКІ Є У ВАС НА РУКАХ.

Підготовка до гри

1. Визначте гравця, що роздаватиме карти, а також початковий напрямок ходу гри.

2. Перемішайте колоду та роздайте кожному гравцеві по **8 карт**. Колоду з рештою карт розмістіть в центрі столу лицьовою стороною донизу.

3. Гравець, що роздає карти, перегортає верхню карту з колоди та кладе її поруч лицьовою стороною догори, закладаючи початок нової гральної стопки. Якщо перша карта – карта дії, то вона йде під низ стопки. Починати гру можна тільки з номінальної карти.



Як грати?

Основне правило гри говорить: «Хто встиг – того і капці!». Гравці по черзі, кожен у свій хід, викладають в гральну стопку по одній карті. **Карта повинна збігатися з попередньою або за кольором, або за номіналом, або це повинна бути карта дії.**



Так, якщо верхньою картою є «зелена одиниця», то наступний гравець може викласти або будь-яку зелену карту, або одиницю будь-якого кольору. **Якщо гравець викладає карту за кольором, він може викласти разом з нею усі інші карти такого ж номіналу.**

Після карти дії наступний гравець може зіграти картою з будь-яким номіналом.

Якщо у гравця немає жодної відповідної карти, він бере одну додаткову з колоди. Якщо вона підходить, гравець може відразу нею зіграти.

Усі дивні речі відбуваються в самий неочікуваний момент... І якщо ви прогавите цей момент, ваш суперник зробить «Мявк!». Тому дійте першим! Що це означає? **Перед тим як викласти свою останню карту, гравцеві необхідно завчасно вигукнути «Мявк!».** Якщо він не зробить цього, то будь-який із суперників може підловити його з однією картою на руках і змусити взяти три додаткові карти.

Особливі Котошмячні карти:



«Затупін». Якщо виклали цю карту, наступний гравець пропускає свій хід.



«Сче! Мало!». Якщо виклали цю карту, наступний гравець повинен взяти з колоди 3 карти і пропустити хід.



«Гавк». Ця карта змінює напрямок гри. Тобто, якщо хід йшов за годинниковою стрілкою, то тепер він буде йти проти годинникової стрілки.



«Мімікрін». Виклавши цю карту, гравець може змінити поточний колір гри на будь-який інший. Після «Мімікріну» має бути зіграна карта оголошеного кольору або знову «Мімікрін». Цю карту можна викласти поверх будь-якої іншої.



«Озвірін». Якщо виклали цю карту, усі гравці повинні негайно покласти долону на колоду. Той гравець, чия рука виявиться верхньою, тягне з колоди 2 карти.



«Котошмяк». Гравець, що виклав цю карту, скидає ще дві будь-які карти. Всі інші гравці при цьому беруть по одній карті з колоди.



«Підкидний у капці». Гравець, який викладає цю карту, може підкинути ще дві будь-які свої карти іншому гравцеві.



«Антимявк». Якщо виклали цю карту, то всі гравці мають зберігати мовчання до кінця поточного кола гри. Порушник правила знімає дану заборону раніше потрібного, але при цьому тягне дві карти.



«Перехоплення». Якщо хтось зіграв карту дії, яка є у вас в руці, ви можете перехопити ініціативу, і, не чекаючи своєї черги, викласти свою карту. У такому випадку наступний хід належатиме вашому сусідові в напрямку поточного ходу гри, і він повинен буде виконати дію карти у подвійному (потрійному) розмірі.

«Перевід». Якщо гравець перед вами зіграв карти «Затупін» або «Сче! Мало!», ви можете викласти карту цього ж типу. Тоді наступний за вами гравець або пропустить хід, або буде тягнути вже 6 карт. При цьому він також має можливість «перевести» карти далі, збільшуючи тим самим неприємності наступного гравця. Це правило працює з усіма картами дії, помножуючи їхній ефект.

Якщо колода дійшла до кінця, перемішайте гральну стопку та використовуйте її як оновлену колоду.



Веселої та захопливої гри!

