

## СОСТАВ ИГРЫ



Фишки котят – 4 шт.



Игровые карточки – 44 шт.



Кубик D6 специальный



Игровое поле

Яркое солнечное утро манило котят на прогулку – навстречу новым впечатлениям. Скорее во двор, к играм и приключениям. Но во дворе словно ураган побывал. Всё перевернуто и разбросано! Бабушка Пина страшно огорчится, увидев такое. Котятам нужно быстро привести двор в порядок, чтобы бабушка Пина была счастлива и лапша удалась! Для победы игроку надо будет передвигать фишку своего котёнка по игровому полю, чтобы первым избавиться от полученных в начале игры карточек разбросанных предметов.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Кис-кис коты» умеют действовать быстро и слаженно. Им нужно как можно скорее вернуть разбросанные предметы на место. Предмет можно отнести самому или попросить друга помочь.

## ЗАДАЧА ИГРОКА

Быстрее всех избавиться от доставшихся карточек. Для этого нужно бросать кубик и двигать свою фишку к нужным клеткам игрового поля (их покажут карточки).

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки котят от картонных рамок и вставьте в специальные подставки. Положите поле в центр стола. Держите кубик под рукой.

Первым игроком станет тот, кто последним помогал с уборкой игрушек.

Игроки ходят по очереди. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого игрока, все выбирают фишки котят, которыми будут играть, и ставят их на стартовые клетки своих котят.



Тщательно перемешайте карточки и раздайте игрокам по 11 штук лицом вниз. Игроки собирают их в стопки и кладут рядом с собой. Если игроков меньше четырёх, лишние карточки верните в коробку.

**Совет:** если игроков меньше четырёх и вам нравятся длинные партии, можно раздавать каждому больше 11 карточек. Главное, чтобы всем досталось поровну.

Все игроки берут в руку по 3 карточки из своих стопок и смотрят, какие им достались. Подглядывать в чужие карточки нельзя.

## Помните



На карточке есть картинки предметов, которые нужно отнести на место, и портрет котёнка – друга, всегда готового прийти на помощь.



Сыграть карточку (и избавиться от неё) игрок может двумя способами:

-  дойти фишкой своего котёнка до клетки поля с совпадающей картинкой предмета



-  остановиться на клетке с фишкой другого котёнка.



# ХОД ИГРЫ

1. Игрок проверяет количество карточек на руке. Их должно быть не меньше трёх. Если карточек меньше – игрок добирает из своей стопки карточки до 3. Если стопка закончилась, то играть нужно теми карточками, что есть.

**Совет.** Посмотрите на доставшиеся карточки и решите – к какой клетке на поле будете двигать свою фишку.

2. Игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «шаг». Если у игрока на кубике выпало три точки, то он может передвинуть свою фишку на 3 клетки и пройти таким образом 3 шага. Пропустить бросок кубика и остаться стоять на месте нельзя.



**Поворачивать во время перемещения фишки можно, а ходить взад-вперёд нельзя.**

3. Игрок смотрит, на какой клетке остановилась его фишка. Свойства всех клеток срабатывают только после перемещения.



## Клетка с кубиком

Фишка игрока закончила своё движение на клетке с изображением кубика – игрок немедленно бросает кубик ещё раз и продолжает движение.



## Клетка со спиралью

Фишка игрока закончила своё движение на клетке со спиралью – игрок немедленно передвигает свою фишку на клетку, куда ведёт розовая дорожка.



## Клетка с диваном

Фишка игрока закончила движение на центральной клетке с диваном. Игрок может сыграть одну **любую** карточку с руки и вернуть фишку на свою стартовую клетку.



## Клетки с предметами

Фишка закончила движение на клетке с предметом.



Игрок изучает свои карточки и, если видит этот предмет на одной или нескольких, – называет его и выкладывает этот предмет на всеобщее обозрение. Сыгранные таким образом карточки отправляются в сброс. Игрок немедленно добирает в руку карточки до трёх из своей стопки.



## Стартовые клетки

Фишка закончила движение на стартовой клетке **другого** котёнка. Игрок может сыграть одну карточку котёнка с этой стартовой клетки.



## Пример

Игрок выбрал Лампо в качестве своего котёнка. На руке у игрока есть карточки.

Игрок смотрит на предметы на поле и решает, куда он пойдёт. Если на кубике выпадет 1, он сможет сразу же сыграть карточку с ракетой, если 2 – с цветком, а если 3 – с мячом.



Несколько фишек котят могут стоять на одной клетке. Когда фишка игрока заканчивает ход на клетке с чужой фишкой или фишками, то игрок смотрит, есть ли у него на руке карточки с портретом котёнка, к чьей фишке он пришёл, и может отдать их игроку этого котёнка. В ответ на это игрок, получивший карточки, отдаёт карточки с портретом пришедшего на встречу котёнка, если они у него есть.

Это действие необязательное и его можно пропустить, если у игрока нет подходящих карточек или он не хочет давать карточки с портретом другому игроку.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игрок, первым избавившийся от всех карточек побеждает.

## Пример

Фишка Лампо остановилась на одной клетке с фишкой Миледи – начинается встреча. Игрок Лампо даёт Миледи карточку с её портретом. В ответ игрок Миледи отдаёт игроку Лампо две карточки с его портретом. Если бы игрок Лампо не стал давать игроку Миледи карточки с её портретом, то обмен бы не состоялся.

