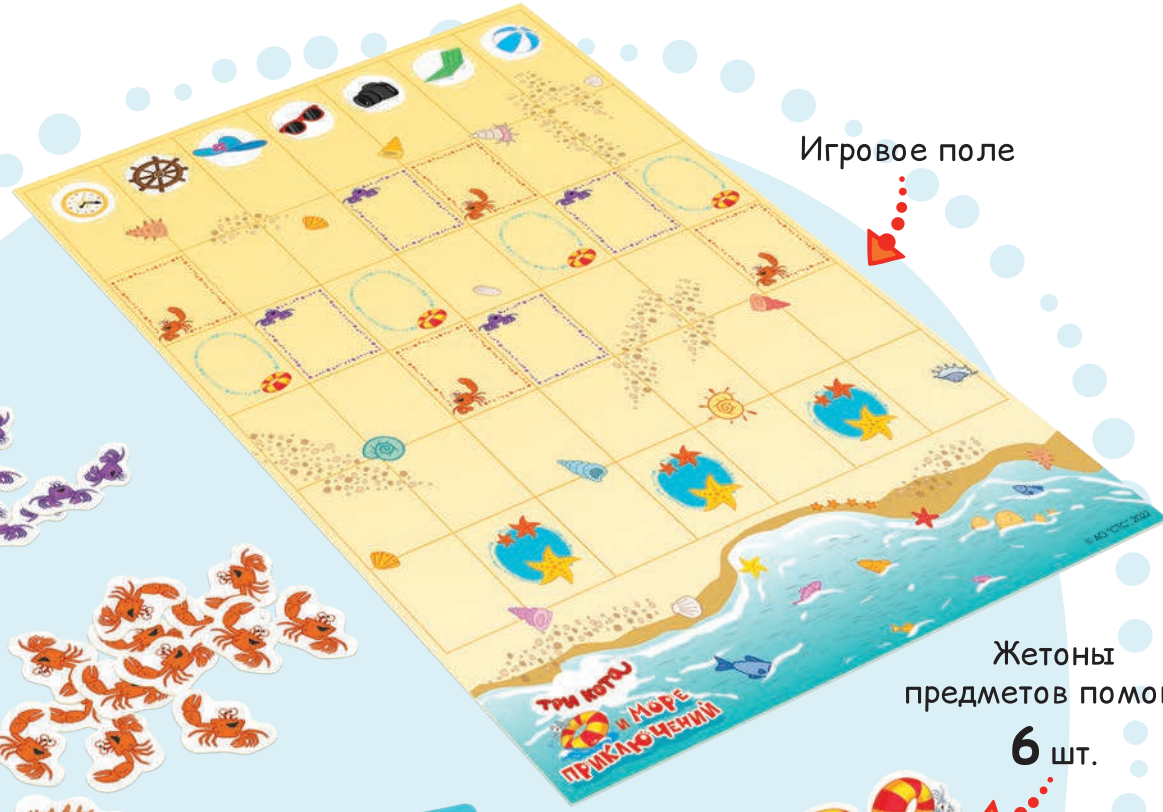
ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры:



Игровое поле

Жетоны
лиловых крабов
30 шт.

Жетоны
рыжих крабов
30 шт.

Жетоны
предметов помощи
6 шт.

Игровые
карточки
36 шт.

Фишки котят
3 шт.

Неугомонные котята везде найдут приключения и веселье! Настало время беготни с крабами наперегонки. Похоже, крабам приглянулись собранные ракушки? «Догоняй!» - Закричал Коржик и котята дружно бросились спасать пляжные сокровища.

Цель игры

Не дать крабам утащить в море ракушки и вещи котят.

Задача игрока

Правильно распоряжаться доставшимися карточками и собрать как можно больше жетонов крабов.

Подготовка к игре

Перед первой игрой отделите фишки крабов и предметов помощи от картонных рамок. Положите поле в центр стола. Перемешайте жетоны помощи лицом вниз, положите 4 из них на специальные клетки на поле и откройте. Оставшиеся 2 жетона, не открывая, держите рядом с полем.

Жетоны крабов разделите на 2 кучки по цвету и положите рядом с полем так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотягиваться. Это общий запас крабов. Все жетоны должны лежать изображениями крабов вверх.

Перемешайте карточки и раздайте игрокам по 3 штуки. Остальную стопку разместите рядом с полем лицом вниз. Подглядывать в чужие карточки нельзя.

Первым игроком станет тот, кто последним строил песочные замки. Он расставляет фишки котят на предназначенные для них клетки в любом порядке.
Игроки ходят по очереди. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

Помните! Карточка показывает действия, которые игрок совершит в свой ход. Порядок действий всегда один и тот же. Игрок выставляет жетоны крабов, двигает изображённого на карточке котёнка и передвигает крабов.

Ход игры

Игрок изучает доставшиеся ему карточки и выбирает одну, которую хочет сыграть в этот ход. Сыграть больше одной карточки в ход нельзя. Выбрав, игрок выкладывает карточку на всеобщее обозрение и приступает к последовательному выполнению действий, указанных на ней. После совершения всех действий игрок отправляет карточку в сброс и добирает в руку новую из стопки. На руке должно быть 3 карточки.

1 Размещение крабов

Посмотрите на верхнюю часть карточки. Там нарисованы крабы и дорожки поля, на которые их нужно поставить. Крабы **всегда** появляются на **отмеченной значком** клетке. Поставьте указанных крабов на отмеченные значком клетки соответствующих дорожек.

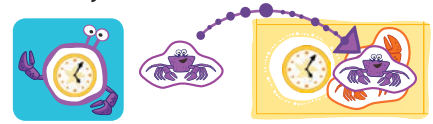
Жёлтый значок краба или дорожки означает, что игрок по своему выбору размещает **любого краба** на отмеченную значком клетку **любой** дорожки.

Правило занятых клеток

Если клетка, на которую надо выставить или переместить краба, занята другим крабом, то действуйте так:

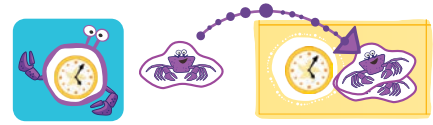
Рыжий краб перескакивает лилового и встаёт перед ним.

Лиловый краб забирается на рыжего, и дальше они двигаются стопкой, так, как будто это один лиловый краб.



Рыжий краб забирается на рыжего, и дальше они будут двигаться стопкой, как будто это один рыжий краб.

Лиловый краб забирается на лилового и дальше они двигаются стопкой, так, как будто это один лиловый краб.



В стопку можно собрать сколько угодно крабов.

2 Движение котят

После того как крабы выставлены, игрок перемещает фишку нарисованного на карточке котёнка. Перемещение между клетками называется «шаг», а количество шагов показывают морские звёзды ★ на карточке. Котёнок может переместиться на 1, 2 или 3 шага. Ходить взад-вперёд между двумя клетками нельзя.

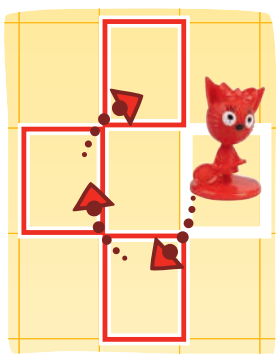
Помните! Никто из игроков не играет за определённого котёнка. Игрок будет двигать фишку котёнка, который изображён в середине сыгранной карточки.

Коржик делает 3 шага

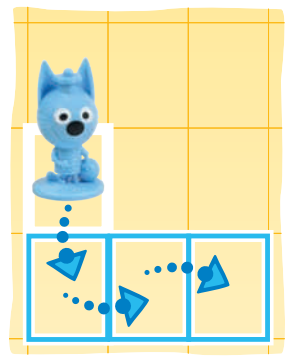
Любой котёнок по выбору игрока сделает 1 шаг

Помните! Котята ходят по-разному.

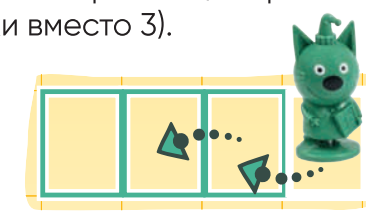
★ **Карамелька** ходит только по клеткам, соединённым углами (диагонально) и может менять направление движения.



★ **Коржик** ходит по клеткам, соединённым сторонами (ортогонально) и умеет поворачивать.



★ **Компот** ходит по клеткам, соединённым сторонами (ортогонально), но менять направление движения (поворачивать) не может. Он ходит только по прямой. Направление в начале хода движения выбирает игрок. Зато Компот может пройти меньше шагов, чем указано на его карточке (например, 2 клетки вместо 3).



На одной клетке может стоять только один котёнок. Занятую другим котёнком клетку придётся перепрыгивать. Прыжок считается одним шагом.

Для того чтобы поймать убегающих крабов, игроку надо закончить ход фишкой котёнка на одной клетке с крабами. Крабы с клеток, которые котёнок проходит насквозь, остаются на своих местах.

Когда фишка котёнка заканчивает движение на клетке с крабами, игрок забирает все жетоны с этой клетки и кладёт рядом с собой. Этих крабов он поймал, и они принесут ему победные очки в конце игры.

3 Движение крабов

После того как котёнок прошёл все шаги и остановился, наступает время движения крабов.

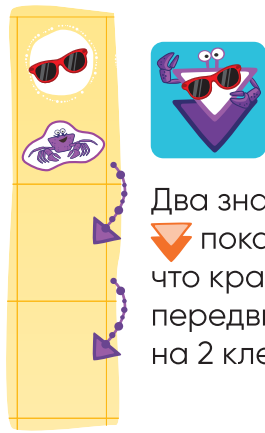
В нижней части карточки указаны дорожки поля и крабы, которые будут двигаться по ним в этот ход.

Помните! Крабы движутся только вперёд, прямо, дорожек не меняют, поворачивать не умеют.

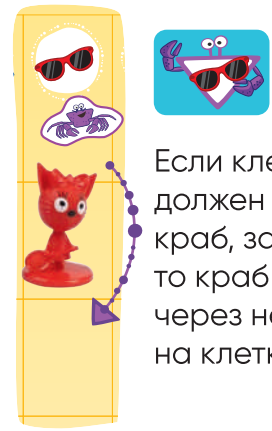
Каждый значок дорожки ▼ означает передвижение этого краба на 1 клетку вперёд (▼ -движение на 2 клетки вперёд).

– игрок по своему выбору двигает любого краба по любой дорожке.

Рыжий краб с дорожки ▼ перемещается на 1 клетку.



Два значка дорожки ▼ показывают, что краб передвигается на 2 клетки.



Если клетка, на которую должен передвинуться краб, занята котёнком, то краб перепрыгивает через него и встаёт на клетку позади котёнка.

Если на карточке нарисовано несколько крабов с разных дорожек, то игрок сам выбирает в каком порядке он будет передвигать крабов.

Если на указанной дорожке нет крабов или цвет краба не совпадает с указанным на карточке, то ничего не происходит, игрок никого не двигает.

Если клетка, на которую должен передвинуться краб, занята другим крабом, то см. **правило занятых клеток** в размещении крабов. Крабы могут собираться в стопки в течение всей партии.

Если краб попадает на клетку с жетоном помощи, он забирается на него и дальше тащит с собой.

Игрок, поймавший такого краба, заодно получит жетон помощи и сможет им воспользоваться.

Крабы, которых не удалось поймать котятам, убегают в море. Верните жетоны сбежавших крабов в общий запас, а жетоны помощи (если крабам удалось их стащить с поля) – положите рядом с полем лицом вниз.

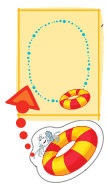
Клетки крабов и жетоны предметов помощи

На поле есть особые клетки. Это клетки ускорения крабов. Они действуют только на крабов во время их перемещения. Когда краб приходит на такую клетку, игрок немедленно двигает другого краба, указанного на клетке цвета, на 1 клетку вперёд.

Пример:

Рыжий краб оказался на клетке . Игрок немедленно двигает любого лилового краба на 1 шаг вперёд.

Если таких крабов на поле нет – ничего не происходит.



На поле котят ожидают предметы помощи. Когда котёнок останавливается на клетке с таким жетоном или ловит крабов, сумевших захватить жетон, то игрок забирает жетон помощи себе. Применить свойства жетона помощи можно в любой момент своего хода. Когда жетон применяется, игрок возвращает его к неиспользованным жетонам, рядом с полем.

Хранить можно только один неиспользованный жетон помощи. Взять второй жетон помощи, если у игрока уже есть один – нельзя. Если второй жетон игрок получил от крабов – он выбирает один, а другой возвращает к неиспользованным, рядом с полем.

Если на поле освободилась клетка для жетона предмета помощи – заполните её одним из запасных жетонов. Сделать это можно только в том случае, если на клетке не стоят ни котята, ни крабы.

Совет! Не откладывайте применение жетонов надолго – применять их весело, а из игры они не уходят.

отогнать краба на 1 шаг назад

вернуть всех крабов с одной клетки в начало дорожки

сделать шаг другим котёнком

приманить к себе краба с любой соседней клетки, диагональные считаются

собрать крабов с двух любых соседних клеток в стопку, диагональные считаются

сделать дополнительный шаг ходящим котёнком

Окончание игры

Когда игрок берёт последнюю игровую карточку, наступает конец игры. Все игроки делают последний ход. На руках каждого игрока должно остаться по 2 карточки. Стоп!

Переверните пойманных крабов и посчитайте победные очки. Ракушки приносит по 1 победному очку, предметы - по 2. Крабы, которые с обеих сторон выглядят крабами, победных очков не приносят. Набравший больше всего очков игрок – победитель.

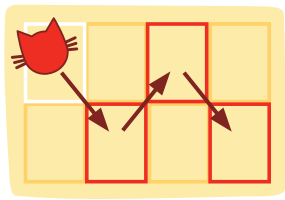
При равном количестве набранных очков сравните наличие жетонов помощи (победит тот, у кого такой жетон есть).

Если и жетонов помощи одинаковое количество – объявляется ничья.

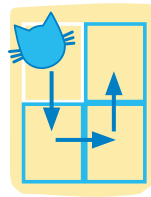
ПАМЯТКА

Ходы котят

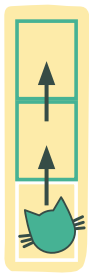
Ход Карамельки



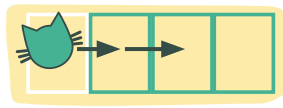
Ход Коржика



Ход Компота



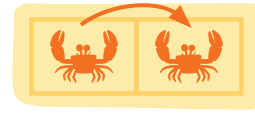
Компот может пройти меньше шагов, чем указано на его карточке.



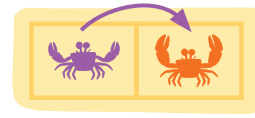
Стопка крабов

Стопка крабов двигается целиком, как один краб. Верхний краб определяет цвет стопки.

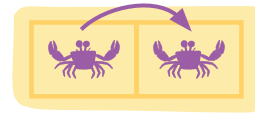
Рыжий краб всегда перепрыгивает лилового.



Рыжий краб встаёт поверх рыжего.



Лиловый краб встаёт поверх рыжего.



Лиловый краб встаёт поверх лилового.

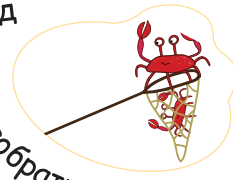
Жетоны предметов помощи

отогнать краба на 1 шаг назад

приманить к себе краба с любой соседней клетки

сделать дополнительный шаг

сделать шаг другим котёнком



собрать крабов с двух любых соседних клеток в стопку

вернуть всех крабов с одной клетки в начало дорожки

СТС
© АО "СТС", 2022

ZVEZDA
8875
© Zvezda.
All rights reserved.