





КОШКИ **и** СОБАКИ
ДОПОЛНЕНИЕ  



**ГРАНТ РОДИК
и НИК БРАХМАН**

Вы слёзно просили родителей – и вот... **у вас наконец-то есть питомец!** Это дополнение добавляет в игру два модуля: «Собаки» и «Кошки». Можете использовать один или оба сразу!



ИГРА С МОДУЛЕМ «СОБАКИ»



СОБАКИ — СУЩЕСТВА ПРЕДАННЫЕ. ЕСЛИ ВЫ РАЗЫГРАЕТЕ КАРТУ СОБАКИ, ОНА ОТПРАВИТСЯ В ВАШУ БУДКУ. НО СОБАКИ ПРИВЕРЕДЛИВЫ. ВЫ СМОЖЕТЕ РАЗЫГРАТЬ КАРТУ СОБАКИ, ЛИШЬ ВЫПОЛНИВ ЕЁ ПРИХОТИ. А ЕСЛИ НЕ БУДЕТЕ УДЕЛЯТЬ ВНИМАНИЕ СВОЕМУ ЛЮБИМЦУ, ОН ДАСТ ДЁРУ. В КОНЦЕ ИГРЫ ТОТ, У КОГО В БУДКЕ ОКАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ ВСЕГО СОБАК, ПОЛУЧИТ 7 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ!

18 КАРТ СОБАК



4 ПЛАНШЕТА БУДОК



Перемешайте все 18 **карт собак**. Каждый игрок получает **планшет будки** своего цвета. Чтобы собрать начальную личную колоду, каждый игрок берёт **5 карт детей** (не 8), **3 карты собак** и 2 карты своих лучших друзей. Верните всех оставшихся собак в коробку.

При обычной подготовке к игре выберите 3 карты собак и 5 карт детей (не лучших друзей) с помощью механики драфта.

В остальном подготовка проходит как обычно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОБАК

В начале вашего хода собаки с вашего двора перемещаются в сброс игрока слева (*не в ваш*).

Вместо розыгрыша карты ребёнка на вашем ходу вы можете разыграть карту собаки, если выполняете её **прихоти**, указанные в области действия карты над пунктирной линией. Действие собаки нельзя повторить.

Многие собаки требуют **добавить** карты или определённые масти. (*Как обычно, вы можете добавлять карты из руки или с вышки. Карты, добавленные из руки, сбрасываются.*) Некоторые собаки требуют добавить карты только из руки. Добавляя монетки 🎲, вы должны выбрать для них другую масть: одну и ту же или разные.

Пример. Вы разыгрываете **Гавкинса**, требующего добавить карты двух разных мастей из руки, но не 👑. У вас есть карты на вышке, но их добавить нельзя. Поэтому вы добавляете две **Мадамы** (🎲👑) и считаете две их 🎲 мастями 📖 и 🔑. Вы выполняете действие Гавкинса и кладёте его под свою будку.

Как и в случае с детьми, собаку можно добавить к карте ребёнка той же масти или сбросить, чтобы повторить действие лидера (*в этом случае собаки попадают в ваш сброс*). Оставшиеся в руке собаки отправляются на ваш двор во время фазы сброса. Заводя друга, соперник может взять собаку с вашего двора.

В отличие от детей, собак нельзя удалять и помещать на вышку. (*Мы против издевательств над животными!*)

БУДКА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Обычно, выполнив действие карты собаки, вы кладёте её под свою будку (*однако Локи отправляется под будку соперника*). В вашей будке может быть сколько угодно собак. В конце партии игрок с наибольшим количеством собак в будке получает **7 победных очков**. При ничьей каждый претендент получает 7 ПО. (*Побеждает дружба!*)

Собаки в будке участвуют в подсчёте очков по выдуманным правилам, учитывающим количество карт и мастей.



ИГРА С МОДУЛЕМ «КОШКИ»



КОШКИ НЕПОСТОЯННЫ. ИХ ДЕЙСТВИЯ ВЫПОЛНЯЮТСЯ В ОСОБОЕ ВРЕМЯ, И ОНИ ВЕЧНО НОСЯТСЯ ТУДА-СЮДА.

КОШКИ УБЕГУТ К ДРУГОМУ ИГРОКУ, ЕСЛИ У НЕГО ВО ДВОРЕ БУДУТ НУЖНЫЕ МАСТИ. И НЕВАЖНО, ЧТО У НЫНЕШНЕГО ХОЗЯИНА ЭТИ МАСТИ ТОЖЕ ЕСТЬ. ЧЕМ БОЛЬШЕ КОШЕК ОКАЖЕТСЯ У ВАС В КОНЦЕ ИГРЫ, ТЕМ БОЛЬШЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ВЫ ПОЛУЧИТЕ.

8 КАРТ КОШЕК

ПРОНЫШ в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	ЖИВЧИ в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	БАНДИ в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	ЦАРАП в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	МАРКИ в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	КИНЗ в конце хода 1 к хоты вы 2 ♠	ПЕЛЬМЕ в конце хода 1 к хоты вы 3 КА во дворе	БОЙКА в конце хода несут во двор БЕЗ КАРТ
Перед началом игры лицевая сторона карты должна быть до 2 карты развернута (лицом к игроку, с которым вы будете играть).	Перед началом игры лицевая сторона карты должна быть до 2 карты развернута. 2 лицевые карты не должны быть	Перед началом игры лицевая сторона карты должна быть до 2 карты развернута и две карты должны быть закрыты.	Перед началом игры лицевая сторона карты должна быть до 2 карты развернута. 1 карту из закрытых карт	Положите (а) в серую ячейку лицом 172 до игры.	Каждый раз, вы переворачиваете карту или карты. Переворачивать (лицом 2). Выбрав карты те карты каждому карту.	Каждый раз, вы добываете 3P, и лицом переворачивать лицом 2.	Если карты не переворачивать добываете 4 карты лицом карты 1 блок карты лицом карты 2, переворачивать (а)

Перемешайте все **8 карт кошек**. Поместите в один ряд по 1 карте кошки за каждого игрока лицевой стороной вверх под шкалой победных очков. Верните всех оставшихся кошек в коробку.

При обычной подготовке к игре поместите кошек в ряд до того, как брать карты с помощью механики драфта.

В остальном подготовка проходит как обычно.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОШЕК

У кошек нет масти. Кошек нельзя разыграть, сбросить или удалить. Кошки начинают партию в общем запасе и могут прибежать к игроку (с. 7), однако они никогда не попадают ему в руку. У кошек есть **срабатывающие способности**. В тексте способностей описано, когда и как они применяются. (*Способность кошки нельзя повторить.*) Обычно способность срабатывает **непосредственно перед розыгрышем карты**. Если у нескольких ваших кошек должна сработать способность, примените их в любом порядке. (*Неважно, как много способностей сработало, вы всё равно разыгрываете 1 карту.*)

Пример. У вас есть **Бояка**. Он принесёт 1 ПО, если никто не повторит действие вашей карты. Вы разыгрываете **Призрака**, карту без общего действия. Никто не может повторить ваше действие, и вы получаете 1 ПО. В другой ход у вас есть Бояка, и вы разыгрываете собаку **Эхо**. Она позволяет выполнить действия ребёнка так, будто вы его разыграли. Вы получаете 1 ПО, так как действие Эхо нельзя повторить, но не получайте 1 ПО и за ребёнка.

ПЕРЕБЕЖКИ КОШЕК

В конце вашего хода проверьте, прибегают ли к вам какие-либо кошки, – посмотрите, выполняются ли условия, указанные сверху их карт. В данном случае считайте монетки 🌐 монетками, а не другими мастями. Кладите прибежавших к вам кошек рядом со своим планшетом лицевой стороной вверх (*не во двор и не на вышку*).

Вы не теряете кошку, если больше не выполняете её условие, но она убежит к другому игроку в конце его хода, если он выполнит её условие (*пусть даже вы тоже подходите или подходите лучше под это условие – кошка всё равно убежит*).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КОШЕК

В конце партии каждый игрок получает победные очки за количество своих кошек:

- 1 кошка – 1 ПО.
- 2 кошки – 3 ПО.
- 3 кошки – 6 ПО.
- 4 кошки – 10 ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Грант Родик и Ник Брахман.

Глава команды разработчиков: Ник Брахман.

Художник: Кайл Феррин.

Правила: Джошуа Йирсли.

Графический дизайн: Ник Брахман и Пати Хён.

Разработка и тестирование: Leder Games в Сент-Поле, а именно: Маршалл Бритт, Клейтон Капра, Тед Кея, Пати Хён, Патрик Ледер, Брук Нельсон, Коул Верль; и множество участников канала Woodland Warriors в Discord.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Сергей Капрарь.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

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.