

КАВАЙНЫЕ ПИТОМЦЫ

超かわいい

1-4 игрока | Возраст 8+ | 20 минут

В игре «Кawaiiные питомцы» вам предстоит заботиться о несчастных животных, чтобы сделать их счастливыми. Счастливые животные и некоторые другие карты принесут вам победные очки, по которым определится победитель игры.

Компоненты игры

- Правила игры

27 карт заботы
(9 карт еды, 9 карт любви, 9 карт лечения)



42 карты животных

Несчастливая
сторона

Счастливая сторона
той же карты



15 карт мест



1 карта первого игрока



Подготовка к игре

- 1) Сформируйте колоду карт животных так, чтобы все карты в ней располагались друг за другом одинаковой стороной. Перемешайте колоду и положите её на стол несчастной стороной вверх.
Возьмите 2 верхние карты и, не переворачивая, выложите их в ряд справа от колоды, чтобы у игроков всегда был выбор из 3 карт (включая верхнюю карту колоды).
- 2) Сформируйте колоду карт заботы, перемешайте её и положите лицом вниз под колодой животных. Откройте 3 верхние карты, выложив их в ряд справа от колоды.
- 3) Сформируйте колоду карт мест, перемешайте её и положите лицом вниз. Откройте 3 верхние карты, выложив их рядом с колодой.

В первой партии игру начинает тот, кто последним гладил животное. Этот игрок получает карту первого игрока, она пригодится в конце игры.



Ход игры

В свой ход игрок берёт две карты на выбор из **открытых карт животных и заботы (но не мест!)** в любом сочетании. При этом можно брать карты животных и заботы прямо из колод.

После этого игрок может в любом порядке и столько раз, сколько захочет, совершать следующие действия:

1) Разыграть (выложить перед собой) карту животного из руки

Это действие часто приводит к выполнению эффекта бонусной карты, о котором будет подробнее рассказано в следующем разделе «Карты животных».



2) Перевернуть карту животного на счастливую сторону, удовлетворив его потребности

Чтобы удовлетворить потребности животного, игрок должен сбросить из руки карты заботы соответственно количеству и типу символов, указанных вверху справа на карте животного. За каждый символ игрок вместо соответствующей карты заботы может сбросить любые 2 карты заботы другого типа.



3) Получить карту места

Игрок может получить карту места, «пристроив» туда своих счастливых животных в соответствии с указанными на карте требованиями (см. раздел «Карты мест»).



Когда игрок больше не может или не хочет совершать действия, его ход заканчивается. По окончании хода у игрока не может остаться больше 5 карт в руке, поэтому лишние карты нужно сбросить. Следующий игрок пополняет ряды карт (животных, заботы и мест). Если колода заботы закончилась, перемешайте карты заботы из стопки сброса и сформируйте новую колоду.

Карты животных

На несчастной стороне карты животного изображены следующие символы и элементы:

- 1 Типы карт заботы, необходимые для того, чтобы сделать животное счастливым (перевернуть его карту).
- 2 Эффект бонусной карты, который выполняется, когда вы разыгрываете из руки (выкладываете перед собой) эту карту животного. Игрок может взять бонусную карту только из ряда открытых карт животных или заботы. Нельзя брать карты мест или карты из стопки сброса.

Чтобы воспользоваться этим эффектом, игроку нужно обратить внимание на его изображение в углу карты: взять можно только карту с соответствующим символом, либо, как в этом примере, карту соответствующего цвета (животного или заботы). Если подходящих карт нет среди открытых, или игрок не хочет брать новую карту, то игнорируйте этот эффект.

3 Победные очки, которые вы получите, если сделаете животное счастливым.

4 Цвет фона: голубой, розовый или зелёный. Каждый цвет связан с основной потребностью животного: животным на голубом фоне нужны лечение и отдых, на розовом — уход и внимание, а на зелёном — еда и активность. Места также окрашены в цвета, связанные с основными потребностями, которые они помогают удовлетворить.

5 Вид. В этой игре есть собаки, кошки, грызуны и «уникальные» животные (как на карте выше). «Уникальным» животным проще подобрать место, о чём пойдёт речь в следующем разделе.



Карты мест

Карты мест приносят вам победные очки, а при их получении часто выполняется эффект бонусной карты. Чтобы получить карту места, игрок должен пристроить к ней указанное количество счастливых животных. Уже пристроенных животных нельзя использовать для получения новых карт мест.

1 Количество и вид счастливых животных, необходимых для получения этой карты. Чтобы показать, что вы пристроили своих счастливых животных в место, слегка задвиньте их карты под карту места. К карте места можно пристроить животное только того вида, символ которого на ней указан, или любое «уникальное» животное (например, черепашку из предыдущего раздела).

2 Победные очки, которые даст вам эта карта в конце игры.

3 Эффект бонусной карты, который выполняется, когда вы получаете эту карту.





Конец игры и подсчёт очков

Как только один из игроков выложит перед собой в общей сумме 10 карт **счастливых животных и мест**, текущий раунд становится финальным — игра закончится сразу после того, как ход перейдёт снова к первому игроку. Карта первого игрока поможет выявить оставшихся игроков, ещё не совершивших свой ход в финальном раунде.

Пришло время подсчитать победные очки:

- 1) Сложите количество победных очков на ваших картах **счастливых животных и мест**.
- 2) Отнимите 1 очко за каждую карту **несчастливого** животного, которая у вас осталась, учитывая карты в руке.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим количеством несчастных животных перед собой и в руке. Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.

Варианты игры

После нескольких партий мы рекомендуем сыграть:

- С 4 открытыми картами животных (вместо 3);
- В конце партии игрок с наибольшим количеством карт одного цвета перед собой получает 3 очка. Учитываются только счастливые животные и карты мест. В случае ничьей каждый игрок получает 1 очко.

Одиночная игра

Цель одиночной игры в том, чтобы успеть выложить перед собой как минимум 10 карт **счастливых животных и мест** за ограниченное количество ходов. Правила остаются теми же (подготовка к игре, максимальное количество карт в руке...), но со следующими дополнениями:

Подготовка к игре

Сформируйте отдельную колоду из 9 карт заботы (по 3 каждого типа) — это ваша колода ходов. В начале каждого хода, включая первый, убирайте по одной карте из этой колоды. Когда колода закончится, это будет означать, что текущий ход последний. Играйте с 4 открытыми картами животных (как в одном из вариантов игры).

Ход игры

В любой момент своего хода вы можете убрать одну карту из колоды ходов, чтобы сбросить любое количество карт (заботы, животных или мест) из открытых на столе. После этого пополните ряды карт из колод.



Конец игры и подсчёт очков

Если вы успели выложить перед собой в общей сумме 10 карт счастливых животных и мест за отведённое количество ходов, вы победили! Подсчитайте победные очки и добавьте по 3 очка за каждые 5 карт одного цвета (учитывайте только карты **счастливых животных и мест**).

- **35+ очков: неплохо!**
- **40+ очков: отлично!**
- **45+ очков: потрясающе!**
- **50+ очков: вот это да, фантастика!**



Собаки



Вельш-корги



Кавалер-кинг-
чарльз-спаниель



Такса



Английский
пойнтер



Лабрадор



Пудель



Французский
бульдог



Бигль



Ротвейлер



Немецкая
овчарка



Золотистый
ретривер



Сенбернар

Кошки



Сиамская



**Американская
короткошёрстная**



Девон-рекс



Персидская



Гималайская



Мейн-кун



Абиссинская



Ориентал



Бенгальская



Бирманская



**Экзотическая
короткошёрстная**



Сфинкс

Грызуны



Кролик Бабочка



**Сирийский
хомячок**



**Ангорский
кролик**



Морская свинка



Шиншилла



**Голландский
вислоухий кролик**



Кролик Арлекин



**Львиноголовый
кролик**



**Калифорнийский
кролик**



**Американский
голубой кролик**



**Голландский
кролик**



Кролик Фландр

Уникальные



Попугай Амазон



Горный мадагаскарский
хамелеон



Рыба-клоун



Шетлендский
пони



Большая панда



Средиземноморская
черепаха

Автор игры: Уильям Кавальери

Разработка игры:

Уильям Кавальери, Марчелло

Бертокки, Лоренцо Моретти

Иллюстрации: Пит Болдриц,

Стефано делл'Ариа

Графический дизайн:

Джонатан Панада

Русскоязычное издание

подготовлено GaGa Games

Переводчик: Анна Алтухова

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Роман Грудин

Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

Антон Сковородин

STUDIO

SUPERNOVA



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA
GAMES**