

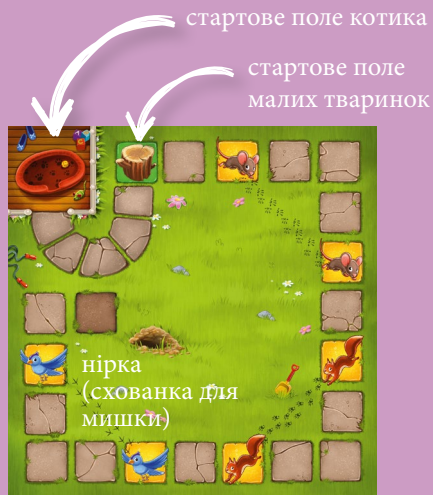
ПУСТОТЛИВИЙ КОТИК

# Kotek Psotek

Гра для 1 – 8 гравців у віці від 3 до 103 років

Польська версія гри «Макс»

## КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ



ігрове поле



дерево (складається з 2 частин)



4 фішки (котик, мишка, білочка, пташка)



2 диски, які потрібно прикріпити до дерева (схованка для білочки та пташки)



2 гральних кубики

4 картки зі смаколиками для котика (котяча м'ята, молоко, консерва, мисочка з кормом)

EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.  
ul. Dzielna 6Q, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl

© 2016, 2022 Story House Egmont sp. z o.o.  
© 2016 Jim Deacove

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

   Znajdziesz nas na:  
**Egmont Polska**

Autor gry: Jim Deacove  
Ilustracje: Zofia Burkowska  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Tłumaczenie na język ukraiński: Marianna Voskovniuk  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

 Czas Dzieci

 FANI GIER

 Granatoul

 PLANSZOWE NOWY

 EGDMONT POLSKA

 GryGra

 BN BOARD NEWS

 PAPA JAGA

 LUBIĘ GRY

 EKIPA PRZY PLANSZY

## СПІВПРАЦЯ

У грі немає суперництва між гравцями, бо мета спільна. Пропонуємо вам обговорити ситуацію на ігровому полі та разом прийняти рішення щодо подальших дій.

Батькам буде весело допомагати своїм чадам, а діти навчаться логічно мислити, співпрацювати та опанувувати емоції.



## ПРО АВТОРА

Джим Діков уже понад 40 років популяризує ігри спрямовані на співпрацю учасників. Він вважає, що люди повинні згуртуватися, спільно розв'язувати проблеми та насолоджуватися товариством один одного, а не безупинно змагатися. На сьогодні Джим Діков випустив понад 100 ігор спрямованих на співпрацю учасників. «Пустотливий котик» це одна з його найбільш відомих ігор.

## МЕТА ГРИ

Заведіть якомога більше тваринок у схованку на дереві. Поняття перемога чи програш у грі не використовуються. Чим більше тваринок ви заведете, тим краще.

## ПІДГОТОВКА

*Перед першою грою приклейте наклейки на гральні кубики.  
На кожному кубики має бути 3 чорні та 3 зелені крапки.*

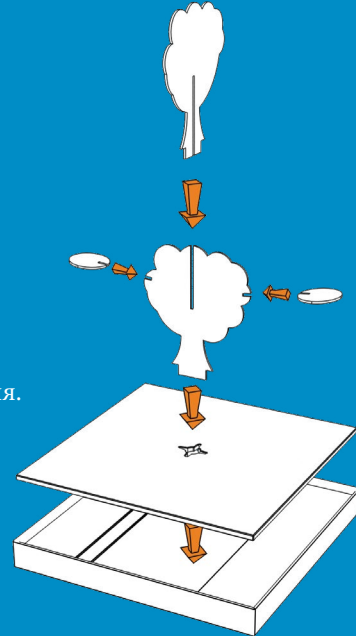
1. Вийми усі предмети з коробки.
2. Поклади ігрове поле на дно коробки.
3. Збери дерево з 2 частин і закріпи його на ігровому полі.
4. Прикріпи диски з гніздом та гілкою до дерева.
5. Постав котика на поле з подушкою.
6. Постав білочку, мишку та пташку на поле з пеньком.
7. Поклади гральні кубики та смаколики для котика біля ігрового поля.



стартове поле  
кота









стартове поле білочки,  
мишки та пташки



## ХІД ГРИ

Гру починає наймолодший гравець. Він кидає гральні кубики та переставляє тваринок. Зелені крапки дозволяють переміщати малих тваринок (мишку, білочку, пташку), чорні крапки переміщують котика. Тваринки та котик завжди рухаються лише за годинниковою стрілкою.

Порадьтеся з іншими гравцями, як краще походити (втім, остаточне рішення за тобою).

-   **Випали 2 зелені крапки?** Перемісти 1 обрану малу тваринку на 2 поля або 2 довільні малі тваринки на 1 поле.
-   **Випали 2 чорні крапки?** Перемісти кота на 2 поля.
-   **Випали 1 зелена крапка і 1 чорна крапка?** Перемісти кота на 1 поле і будь-яку малу тваринку на 1 поле (в довільному порядку).

Далі хід переходить до гравця зліва від тебе. Він кидає гральні кубики, радиться з іншими гравцями та переставляє тваринок і так далі.

## СКОРОЧУЄМО ШЛЯХ

Кожна тваринка має скорочений шлях на ігровому полі. Якщо тваринка опиняється на жовтому полі зі своїм малюнком, то ти можеш перемістити її по слідах на наступне поле (кидати кубик ще раз не потрібно). Скорочувати шлях не обов'язково (наприклад, якщо на іншому боці чекає котик).



***Приклад:** Ніна кинула гральні кубики та на обох випали зелені крапки. Вона переміщує білочку і мишку на 1 поле. Мишка опинилася на полі зі своїм малюнком. Ніна вирішує скоротити шлях і переміщує мишку по слідах на вказане поле. Якби Ніна вирішила перемістити мишку на 2 поля, то вона втратила б можливість скоротити шлях.*

**Увага!** Котик може скорочувати шлях як завгодно. Якщо він опиниться на полі з малюнком, то має обов'язково ним скористатися. Може статися так, що котик пропустить такий малюнок, якщо переміщається на 2 поля. Скорочуючи шлях котик може оминати якусь тваринку.

## КОТИК НАЗДОГАННЯЄ ТВАРИНКУ



Якщо котик опиниться на одному полі з малою тваринкою, він її наздогнав, тваринку слід покласти біля ігрового поля.

**Увага!** Якщо тваринка пройшла повз поле з котиком або котик повз поле із тваринкою, нічого не відбувається (тваринка залишається на ігровому полі). Так може трапитися, коли кіт стоїть одразу за тваринкою та пройде 2 поля (або навпаки).

## СМАКОЛИКИ ДЛЯ КОТИКА



Перш ніж кидати кубик, ти можеш покласти 1 картку зі смаколиком на подушку котика. Котик захоче поласувати та повернеться на стартове поле. Кожен зі смаколиків можна використати лише один раз, тож добре обдумайте це рішення.

Обговоріть те, коли найкраще використати картку зі смаколиком, але остаточне рішення за гравцем, що виконує хід.

## ДЕРЕВО



Вхід до схованки коштує 1 пункт руху. Місце мишки в нірці під деревом, пташки у гнізді, а білочка на гілці. Тваринки там у безпеці (котику не можна лізти на дерево).

## ОСТАННЄ ПОЛЕ



Якщо котик дістанеться на останнє поле (перед деревом), до того як гра закінчиться, то він залишається там до кінця (чорні крапки на гральних кубиках та смаколики більше не діють). Тваринка може перескочити котика та увійти до схованки лише тоді, коли опиниться на полі перед котиком і переміститься на 2 поля.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли жодна з тваринок більше не має куди рухатися, тобто досягне схованки або знаходиться за межами ігрового поля (котик її наздогнав). Скільки тваринок вам вдалося привести до схованки?

## СІМ'Я ПЕРЕМАГАЄ – БЕСТСЕЛЕР ДЛЯ УСІЄЇ СІМ'Ї

«Сім'я перемагає» - це серія ігор спрямованих на співпрацю для маленьких дітей (від 3 років) та їх батьків. Завданням гри є згуртуватися та разом дійти до мети. Гравці діляться емоціями, труднощами та досвідом. Батьки допомагають дітям зрозуміти правила та перебіг гри. Не потрібно поступатися перемогою дітям, як це часто буває в інших іграх. Гравці не змагаються між собою.

Гри з серії «сім'я перемагає» навчають дітей грати за правилами та опанувати емоції, пов'язані з перемогою та поразкою. Кожна гра - це справжня вітха для дітей та батьків, яка не залежить від кінцевого результату.

Серія складається з 4 ігор:



Пустотливий котик



Малі детективи



Ідемо до бабусі



Парк динозаврів