

# Котята против пришельцев

Когда-то настолько давно, что и не вспомнить тех времён, в огромных космических переносках прибыли на Землю котята. Поселившись на планете, они послали сигнал на планету Кототению с просьбой прислать подкрепление, чтобы поработить человечество.

Прошли годы и коты приручили людей - люди их кормят, гладят им шерстку и чистят логки. Но сладким

денькам угрожает беда! Их космические сородичи прилетели, чтобы уничтожить людей и захватить власть. Круглосуточное лежание на подушке и бесконечное поедание всего на свете скоро может закончиться и снова придётся работать и воевать.

Поэтому земные коты идут в бой. Бой за Землю. Бой за людей. И за бесплатные сосиски!

## Что в коробке?

### Карты действий (90 штук)



### Планшеты игроков (9 штук)

### Фишки (9 штук)



### Карты ролей (9 штук)

## Суть игры

Борьбу за первенство на Земле ведут три команды - **Котята**, **Пришельцы** и **Собака**. Выиграет та команда, которая первой выполнит любое из условий победы (см. детальнее о них в последнем разделе).

### Помните:

1. Роли в течение игры остаются тайными, поэтому обращайте внимание на действия других игроков, чтобы угадать к какой команде они принадле-

жат. Вы - часть команды, поэтому необходимо постараться понять, кто из игроков играет за вас, а кто – против, и только собака играет сама за себя!

2. Используйте сильные стороны вашего персонажа на благо своей команды. Описание его суперсилы есть на планшете персонажа.

3. Это настоящий батл, поэтому надо стараться выжить и атаковать! Желательно игроков из команды соперников.

## Подготовка к игре

1. В зависимости от количества игроков возьмите столько карт ролей

**Котенок**, **Пришелец** и **Собака**, сколько указано в таблице:

Количество игроков	Карты котят	Карта собаки	Карты пришельцев
4	2	x	2
5	2	1	2
6	3	x	3
7	3	1	3
8	4	x	4
9	4	1	4

2. Отобранные карты ролей перемешайте и раздайте закрытую. Игрок кладет ее рубашкой вверх возле себя. Показывать свою карту роли другим игрокам запрещено, но можно называть ее вслух и не обязательно говорить при этом правду.





3. Раздайте каждому игроку по одному планшету персонажа случайным образом. Он выкладывается перед игроком рубашкой вниз. Установите

фишку на счётчик жизней на планшете в крайнее левое положение:



4. Теперь сформируйте **трек захвата нашей планеты**, состоящий из 7 карт действий.

Для этого выкладываете лицом вверх на центр стола по одной карте из колоды карт действий.

В ряду должно получиться 3 карты с символом котят  и 4 с символом пришельцев  или 4 карты с символом котят  и 3 с символом пришельцев . Все лишние карты откладывают в сторону, пока в ряду не окажется любая из этих комбинаций карт.



5. Сформируйте из всех отложенных карт (если такие есть) и остальных карт действий новую колоду. Перемешайте ее, раздайте всем игрокам по 5 карт, остаток колоды по-

ложите рубашкой вверх на центр стола. Карты котят и пришельцев могут лежать в ряду в любом порядке (т.е. не обязательно выкладывать, например, 3 карты котят подряд).

Трек показывает какая команда на данный момент ближе к захвату планеты – Котята или Пришельцы, т.е. чем больше карт действий на треке с символом вашей команды – тем ближе вы к победе!

ложите рубашкой вверх на центр стола.

Все готово, чтобы приступить к игре. Первым выполнит ход тот игрок, кто быстрее всех скажет «Мяу!».

## Как играть?

**В игре есть 5 типов карт действий:**



**карты атаки** – при использовании отнимают жизни у игроков, на которых они сыграны;



**карты усиления** - играютя вместе с картами атаки, блокируют использование карт защиты, или усиливают атаку;



**карты перевода атаки** - переводят атаку на другого игрока (в т.ч. - атакующего);



**карты защиты** – отражают атаку;



**карты жизни** - их применение восстанавливает потерянные жизни;



**карты специальных действий** - дают разные возможности дополнительных действий с картами.

Подробное описание всех карт вы найдете в конце правил.

### Общее описание хода:

1. Первый игрок становится активным игроком.

2. Он разыгрывает любое количество карт атаки и карт специальных действий с руки.

3. Соперник может отразить персональную атаку с помощью карт персональной защиты или переводных карт.

Все сыгранные карты действий идут сразу в сброс, за исключением тех карт, на которых указано иное.

4. В конце хода активный игрок берёт с трека захвата планеты одну карту себе на руку и на ее место на треке выкладывает в открытую одну карту из колоды. Если колода для добора карт действий заканчивается – сброс перемешивается и формируется новая колода.

*Пример взятия карты с трека: на треке было 3 карты с символом **Котенок** и 4 карты с символом **Пришелец**. Игрок с ролью **Пришелец**, стараясь установить контроль над планетой, берет карту с символом **Котенок** на руку, уменьшая их количество на треке, и на ее место выкладывает новую карту из колоды. Она оказывается с символом **Пришелец**. Теперь ситуация на треке стала более опасной для **Котят**: 2 карты с символом **Котенок** и 5 карт с символом **Пришелец**.*

5. Если после добора с трека у активного игрока на руке осталось меньше 5 карт – недостающие он берет из колоды. Соперники, которые защищались в ход другого игрока, карты не подбирают.

6. Теперь активным становится следующий по часовой стрелке игрок, он выполняет свой ход.

7. Игра заканчивается, когда выполнено любое из условий победы.

Пропускать ход нельзя. В ситуации, когда в начале хода у активного игрока нет карт действий, которые он может разыграть (например, у него на руке есть только карты защиты и переводные), он показывает все свои карты другим игрокам, сбрасывает их и берет на руку такое же количество карт из колоды.

## **Подробнее о розыгрыше карт активным игроком:**

1. В свой ход активный игрок может сыграть любое количество **карт персональной атаки** (действуют только на того игрока, на которого они сыграны), но не более 1 такой карты против каждого соперника.

Исключение: повторная атака на одного игрока возможна вместе с картой «Киллер – кот» (подробнее см. в описаниях карт в конце правил).

*Например, если игрок разыгрывает 3 карты «Мышка – атакушка», то он может атаковать троих соперников, но не одного соперника три раза.*

2. Вместе с **картой персональной атаки** на игрока можно выложить **карту усиления** (карты «Мокрая киска», «Красная точка» или «Новый диван»). В этом случае атака становится неотразимой, от нее нельзя защититься или перевести.

3. В свой ход активный игрок может сыграть любое количество **карт общей атаки** (действуют на всех игроков, кроме самого атакующего). Их действие описано в конце правил и на самой карте.

4. В свой ход активный игрок может сыграть любое количество **карт специальных действий**. Их свойства, условия и ограничения применения описаны в конце правил и на самих картах.

*Например, **Китти Кэт** атакует четырех разных соперников картами «Бай, бай, бубенчики!» - это ее неотразимая атака. Первый соперник, даже имея на руке карту «Мыльные глазки», не может ее использовать и теряет 1 жизнь. Второй соперник,*

имея на руках карту перевода атаки «Клубок ниток», переводит атаку обратно на **Китти Кэт**, она теряет 1 жизнь от этой атаки. Третий соперник находится в «Картонной коробке», поэтому атака уничтожает коробку, карта коробки идет в сброс. Четвертый игрок в предыдущем ходу сыграл на себя карту «Бешеный кот», он теряет жизнь, поэтому **Китти Кэт** также теряет одну жизнь, карта «Бешеный кот» уходит в сброс.

Примечание: символы Котенка или Пришельца для розыгрыша игроками карт действий значения не имеют. Член каждой команды (котят, пришельцев или собаки) может сыграть против любого игрока карту действия с любым символом. Эти символы имеют значение только на треке захвата планеты.

### **Подробнее о розыгрыше карт защищающимся игроком:**

1. Атакованный игрок может отразить персональную атаку с помощью карт персональной защиты или переводных карт. Переводные карты разрешают перевести атаку на другого игрока, в том числе и того, кто атаковал (кроме персонажей со специальными свойствами, запрещающими перевод). Игрок, на которого перевели атаку, так же может ее перевести или отразить. Сыгранные карты защиты идут в сброс.

2. Если игрок переводит атаку, то к этой атаке теперь применяются свойства его персонажа, а свойства предыдущего игрока снимаются.

3. Перевод атаки не меняет активного игрока.

4. Перевод атаки на игрока не мешает активному игроку использовать карту персональной атаки против него,

если этот игрок еще не был атакован им напрямую.

5. Если игрок не смог отразить атаку у него снимается одна жизнь - фишка на счётчике жизней на планшете персонажа сдвигается на один шаг вправо.

6. Игрок, который защищается, не может разыгрывать другие карты, кроме карт персональной защиты или переводных.

*Пример хода активного игрока:*  
**Старик Коттабыч** атакует **Суперкота** картой «Мышка-Атакушка». **Суперкот** хотел бы перевести атаку на соседнего игрока, но не может, так как сосед - **Ниндзя Котэ**, на него перевести атаку нельзя. **Суперкот** переводит атаку на **Китти Кэт** картой «Клубок ниток». **Китти Кэт** защищается картой «Милые глазки». Все использованные карты действий идут в сброс. В результате никто не получил повреждения, но 2 игрока лишились своих карт защиты.

### **Когда игрок выбывает из игры:**

Если игрок пропустил атаку, а фишка на счётчике жизней до этой атаки уже находилась в крайнем правом положении - персонаж выбывает из игры, его планшет идет в сброс.

Карта его роли вскрывается и показывается всем участникам. Если это была **Собака**, то карта идет в сброс. Если это был **Пришелец** или **Котенок**, то эта карта роли становится **защитником трека**, давая шанс команде оправиться после потери одного участника.

**Защитник трека** выкладывается рядом с треком. Он уничтожается тремя сыгранными на него **картами атаки**. **Карты атаки**, которые нанесли

повреждение **защитнику**, кладутся под его карту для подсчета нанесенных повреждений. В то время когда трек охраняется защитником, игроки не могут брать с трека карты действий с тем же символом, что и у **защитника трека**.

Если из игры выбывает игрок, а на треке уже есть **защитник** с такой же ролью (**Котенок** или **Пришелец**), то карта роли выбывшего игрока уходит в отбой.

Если из игры выбывает игрок, а на треке уже есть **защитник** с противоположной ролью, то обе карты карты роли (выбывшего игрока и карта защитника) уходят в отбой, вне зависимости от того какое количество жизней оставалось у **защитника трека**.

Если из игры выбыли все игроки какой-либо расы, а на треке есть **защитник** этой же расы – карта **защитника** идет в отбой.

*Например, из игры выбывает Пришелец, его карта становится защитником трека. В следующий ход активный игрок наносит защитнику трека 1 повреждение картой атаки, но вынужден в конце своего хода с трека брать карту с символом Котенок, так как трек охраняется Пришельцем. Далее игроки могут брать с трека только карты с символом Котенок, пока защитник трека не будет атакован трижды и убран с трека в сброс.*

## **Когда игра заканчивается и кто побеждает?**

Если в игре есть только команды **Котят** и **Пришельцев**, то игра заканчивается, как только одна из команд выполнила условие победы.

**Котята** побеждают если:

- на треке захвата планеты Земля все 7 карт действий имеют символ **Котенок**;

**или**

- в игре остались только игроки с ролью **Котенок**.

**Пришельцы** побеждают если:

- на треке захвата планеты Земля все 7 карт действий имеют символ **Пришелец**;

**или**

- в игре остались только игроки с ролью **Пришелец**.

Если в игре есть игрок с ролью **Собаки**, то для победы он должен выполнить свои условия. Для **Котят** и **Пришельцев** условия не изменяются.

**Собака** побеждает если:

- на треке захвата планеты Земля все 7 карт действий имеют символ одной расы, но все игроки этой расы уже выбыли из игры

**или**

- **Собака** осталась единственным выжившим игроком.

## Описание карт действий:

### Карты атаки (3 вида):

#### Мышка-атакушка (18шт.)

Выпуская мышку атакушку на соперника, ты лишаешь его одной жизни, если он не сможет отбить или перевести атаку.

#### Бай-Бай, бубенчики! (18шт.)

Бубенчики в опасности! Соперник теряет одну жизнь, если не сможет отбить или перевести атаку.

#### КОТОстрофа! (4шт.)

Все соперники теряют одну жизнь, кроме тех, кто в переноске. Карты защиты против нее не помогут, но кот в картонной коробке вместо потери одной жизни убирает карту коробки в сброс.

### Карты усиления (5 видов):

#### Мокрая киска (2шт.)

Красивая кошечка намочила под дождём и отвлекла тебя от атаки. Разыграй эту карту вместе с картой атаки и соперник не сможет ее отбить.

#### Новый диван (2шт.)

Какой красивый новый диван! Кот увлеченно продумывает план по его уничтожению и не замечает атаку.

Разыграй эту карту вместе с картой атаки и соперник не сможет ее отбить.

#### Красная точка (2шт.)

Засмотрелся на красную точку и пропустил атаку!

Разыграй эту карту вместе с картой атаки и соперник не сможет ее отбить.

#### Бешеный кот (2шт.)

Если не хочешь 40 уколов в живот, лучше не трогай этого котятку! Он, по-

хоже, бешеный - точно на тебя нападет.

Выложи в свой ход эту карту перед собой. Когда тебя атакуют удачно - твой противник тоже лишается одной жизни. После срабатывания эта карта идёт в сброс.

#### Киллер-кот (2шт.)

Этот кот смертельно опасен! Он настолько крут, что атакует одного игрока дважды. Разыграй эту карту вместе с картой атаки на того игрока, которого уже атакował в этот ход.

### Карты перевода атаки

#### (2 вида):

#### Заводная мышка (4шт.)

Разыграй эту карту когда на тебя нападают и маленькая заводная мышка на своей спинке перенесёт атаку на соперника, которого ты выбрал.

#### Клубок ниток (4шт.)

Разыграй эту карту когда на тебя нападают и переведи атаку на любого соперника.

### Карты защиты (3 вида):

#### Милые глазки (8шт.)

Котики как никто умеют пользоваться своей милотой. Поэтому своим жалобным взглядом могут обезвредить любую атаку. Против «КОТОстрофы» не действует.

#### Картонная коробка (2шт.)

Удобная надёжная картонная коробка защищает от любой атаки, включая «КОТОстрофу». Выложи эту карту перед собой или другим игроком, а когда «Картонная коробка» отобьёт атаку или «КОТОстрофу» - она идет в

отбой.

Помни: хоть котики и всемогущие, один кот не может сидеть в двух (и более) коробках одновременно.

### **Переноска (4шт.)**

Выложи переноску возле любого соперника и он пропустит следующий ход, но и атаковать его нельзя, пока он в переноске.

После пропуска хода карта идет в сброс.

### **Карты жизни (3 вида):**

#### **Лёгкий перекус (2шт.)**

Чуть-чуть еды никогда не помешает! Разыграй эту карту и пополни себе одну жизнь, но не больше максимума.

#### **Кошачьи нежности (2шт.)**

Ты такой добрый и милый! Разыграй эту карту и пополни одну жизнь любому игроку (но не больше максимума), но не себе.

#### **Чистка лотка (2шт.)**

Твой лоток чист! Разыграй эту карту и восстанови жизни до максимума.

### **Карты специальных действий (5 видов):**

#### **Хочу ещё! (4шт.)**

Карт много не бывает! Разыграй эту карту и возьми две карты действий из колоды.

#### **Кошачье чутьё (2шт.)**

Разыграй эту карту и посмотри карты действий на руке любого игрока.

#### **Давай, делись! (2шт.)**

Котики не любят делиться... если их не заставить! Разыграй эту карту и возьми одну карту вслепую с руки другого игрока.

#### **Ураган (2шт.)**

Мы никогда не узнаем, что у кошек на уме. Стоит их оставить без присмотра, и они могут устроить такой КОТОВорот!

Собери по 2 карты у каждого игрока, в том числе и у себя, перемешай и раздай заново. Если карт на всех не хватает - добери из колоды.

#### **Переезд в новую квартиру (2шт.)**

Вау, круто, круто! А где мой любимый коврик? Как нельзя царапать это кресло?

Сбрось все карты с руки, возьми 5 карт из колоды.