



**ЧУДИЩА + КОТЯТА**

**ПРАВИЛА**

# КОМПОНЕНТЫ



**20 жетонов котят**  
(по 4 жетона каждого цвета)



**1 планшет котят**



**1 мешочек для жетонов котят**



**25 фигурок чудищ**  
(по 5 фигурок пяти видов)



**18 жетонов чудищ**



**1 мешочек для жетонов чудищ**



**15 жетонов событий**



**1 мешочек для жетонов событий**



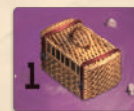
**18 королевских крыс**



**32 жетона «1 ПО»**



**32 жетона «5 ПО»**



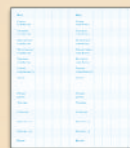
**10 временных жетонов**



**8 карт уроков**



**7 карт для семейного режима**



**1 блокнот для подсчёта очков**  
(с новыми пунктами)

# МОДУЛИ

Обратите внимание, что эти модули не меняют правила базовой игры, если не указано иное; дополнение «Чудища + котята» добавляет новые правила, которым нужно следовать.

Дополнение состоит из 3 модулей, которые можно добавлять к базовой игре в любой комбинации, а также содержит новый набор карт уроков.

## МОДУЛЬ «КОТЯТА»

**СЛОЖНОСТЬ: НИЗКАЯ**

В этом модуле возрастает значение скорости, так как каждый день самые быстрые игроки могут разместить на корабле прекрасных котят.

## МОДУЛЬ «ЧУДИЩА»

**СЛОЖНОСТЬ: СРЕДНЯЯ**

Чудища дают больше возможностей в начале игры, когда игроки выбирают, на какие уроки будут ориентироваться. У этого модуля совсем немного правил, но научиться играть с чудищами хорошо может быть не так-то просто.

## МОДУЛЬ «СОБЫТИЯ»

**СЛОЖНОСТЬ: ВЫСОКАЯ**

Если вы до этого не играли в «Остров кошек», лучше сначала поиграть без этого модуля. События меняют правила и сильно влияют на стратегии игроков в течение партии.

## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Перед тем как вы добавите какой-либо модуль, сложите следующие компоненты в соответствующие им мешочки:

- 1 20 жетонов котят в зелёный мешочек.
- 2 18 жетонов чудищ в красный мешочек.
- 3 15 жетонов событий в синий мешочек.

## СОЧЕТАНИЕ МОДУЛЕЙ

Вы можете играть с любым количеством модулей одновременно, однако мы советуем ознакомиться с ними по очереди, чтобы лучше понять их правила и особенности.

Учтите, что партия с двумя и тремя модулями становится намного сложнее, поскольку за многим нужно следить и многое учитывать.

## НАБОР КАРТ УРОКОВ «И»

Кроме модулей, вы можете включить новый набор карт уроков. При этом опирайтесь на стр. 23 правил базовой игры.

## СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ



Карты из дополнения «Чудища + котята» отмечены изображением крысы в левом нижнем углу.


# КОТЯТА

## СЮЖЕТ

Взрослые кошки уверены в себе и с удовольствием принимают рыбу от незнакомцев, а вот котят поймать труднее — они очень проворны, и их легко испугать. Нужно быть очень ловким, чтобы заманить их к себе на корабль, прежде чем они разбегутся по острову!

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Проделайте следующее в дополнение к обычной подготовке к игре:

- 1 Планшет котят.** Положите планшет котят под планшетом острова стороной с символом  вверх.
- 2 Мешочек.** Положите зелёный мешочек с жетонами котят рядом с мешочком с жетонами кошек.
- 3 Жетоны котят.** Возьмите из мешочка с жетонами котят 4 случайных жетона и выложите их на планшет котят.



## ХОД ИГРЫ

Модуль «Котята» влияет на игру в четвёртой фазе дня («Спасение кошек»). В остальном обычные правила не меняются.


### ФАЗА 4: СПАСЕНИЕ КОШЕК


Первый игрок в течение дня может в свои ходы спасти котят **вместо** спасения кошек. Таким образом, первый игрок каждый ход может выбрать, кого ему спасти: 1 кошку, ИЛИ 1 котёнка, ИЛИ 2 котят.

Это доступно **только первому игроку**, то есть тому, чья фигурка выше всех на острове.

*Если кошки на полях кончились и остались только котята, их всё равно может спасти только первый игрок; остальные игроки пропускают ходы, даже если у них ещё есть корзины.*

Котят нужно спасать так же, как кошек: тратить корзину и указанное количество рыбы. Однако, за 1 корзину вы можете спасти 1 или 2 котят.

 Чтобы спасти 1 котёнка, потратьте 1 корзину и 2 рыбы.

 Чтобы спасти 2 котят, потратьте 1 корзину и 5 рыб.

*Первый котёнок стоит 2 рыбы, а второй — 3 рыбы.*

Вы не можете «поймать» в одну корзину и кошку, и котёнка.

## ОБНОВЛЕНИЕ ПЛАНШЕТА КОТЯТ

Каждый раз, когда игрок спасает котят, после размещения их на корабле нужно выложить новые жетоны на планшет котят.

Если игрок спасает 2 котят, сначала он должен выбрать обоих котят, разместить их на корабле и только потом выложить новых.

В отличие от кошек, котята в конце дня не убираются с планшета.

Когда в мешочке заканчиваются жетоны котят (а это, скорее всего, будет происходить часто), новые котята не выкладываются.

## РАЗМЕЩЕНИЕ КОТЯТ

Котята — такие же кошки, только маленькие! Размещать их на корабле нужно так же, как обычных кошек.

Когда вы спасаете 2 котят и при этом кладёте первого на карту сокровища того же цвета, что и котёнок, то, если вы решаете взять обычное сокровище, вы должны сначала разместить его и только потом второго котёнка.

## КАРТЫ УРОКОВ И ВНЕЗАПНЫЕ КАРТЫ

В описаниях на картах уроков и внезапных картах встречается только термин «кошки», но он распространяется и на котят.

### ПРИМЕР 1

Если ваша внезапная карта даёт 1 рыбу за каждую синюю кошку и у вас 2 синие кошки и 1 синий котёнок, вы берёте 3 рыбы.

### ПРИМЕР 2

Если ваша карта урока даёт 1 ПО за каждую оранжевую кошку, касающуюся кромки корабля, и у вас 3 оранжевые кошки и 2 оранжевых котёнка, касающихся кромки, вы получаете 5 ПО.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Правила подсчёта не меняются: каждый ваш котёнок считается кошкой.

### ПРИМЕР

Если у вас есть 1 синий котёнок, касающийся 2 синих кошек, они образуют семейство из 3 синих кошек.



# ЧУДИЩА

## СЮЖЕТ

Древние удивительные чудища со всего света, уставшие от соседства с людьми, переселились на Остров кошек. Они подружились с кошками и многие столетия жили в мире с ними. Даже сейчас, когда острову угрожает флот Тёмной Длани, чудища не доверяют людям — и поэтому готовы идти на корабли только вместе со своими друзьями.

В первый день (и только в первый) игроки могут спасти не только кошек, но и чудищ.

## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Прделайте следующее в дополнение к обычной подготовке к игре:

- 1 Мешочек для чудищ.** Положите красный мешочек с жетонами чудищ рядом с мешочком с жетонами кошек.
- 2 Фигурки чудищ.** Поместите фигурки чудищ в запас.



## ХОД ИГРЫ

Модуль «Чудища» влияет на игру в первой и четвёртой фазе первого (и только первого) дня. В остальном обычные правила не меняются.

### ДЕНЬ 1: ВЫЛОЖИТЕ ЖЕТОНЫ НА ПОЛЯ

Выложите нужное количество кошек в левое поле (3 рыбы), затем выложите столько же чудищ в правое поле (5 рыб). НЕ выкладываете кошек в правое поле.

ИГРОКИ	ЛЕВОЕ ПОЛЕ	ПРАВОЕ ПОЛЕ
2	4 кошки	4 чудища
3	6 кошек	6 чудищ
4	8 кошек	8 чудищ
5	10 кошек	10 чудищ
6	12 кошек	12 чудищ

### ДЕНЬ 1. ФАЗА 4: СПАСЕНИЕ КОШЕК

В свой ход вы можете спасти не только кошек, но и чудищ.

Спасение чудищ проходит по тем же правилам, что и спасение кошек:

- ❧ Можно спасти только 1 кошку или 1 чудище в ход, но вы можете делать сколько угодно ходов, пока у вас есть корзины и рыба.
- ❧ Для спасения 1 чудища нужна 1 корзина и 5 рыб (поскольку чудища выкладываются только в правое поле).

### ДЕНЬ 1. КОНЕЦ ДНЯ

В конце первого дня уберите все оставшиеся на правом поле жетоны чудищ в мешочек.

## РАЗМЕЩЕНИЕ ЧУДИЩ

Размещайте чудищ на корабле по обычным правилам.

Вы можете закрыть карту сокровищ жетоном чудища, но вы не получите обычное сокровище.

## КАРТЫ УРОКОВ И ВНЕЗАПНЫЕ КАРТЫ

Ни в дополнении, ни в базовой игре нет карт уроков и внезапных карт, связанных с чудищами. Чудища не считаются кошками и не имеют цвета.

## ДРУЖБА С ЧУДИЩАМИ

На каждом жетоне чудища есть 3 или 4 символа кошек: они означают семейства определённых цветов, с которыми хочет дружить это чудище. Чтобы стать другом семейства, жетон чудища должен соприкасаться клеткой с изображением кошки определённого цвета с кошкой того же цвета, состоящей в семействе.

Как только это условие выполняется, возьмите любую фигурку чудища и поместите её на пересечение между жетоном чудища и жетоном кошки, с семейством которой чудище подружилось. Каждое чудище может подружиться только с одним семейством каждого из цветов, символы которых изображены на нём. Одно кошачье семейство может дружить с несколькими чудищами одновременно.

## ФИГУРКИ ЧУДИЩ

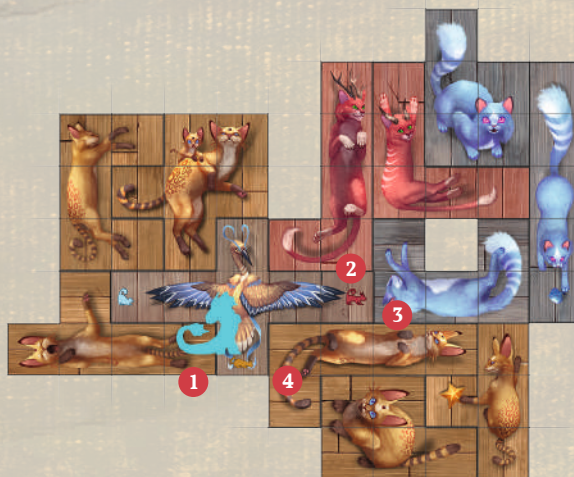
Всего в запасе 25 фигурок чудищ пяти разных типов. Чтобы обозначить дружбу, можно использовать любую фигурку вне зависимости от формы чудища и цвета семейства.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы получаете 5 очков за каждую образованную дружбу чудища и семейства кошек. Посчитайте количество фигурок чудищ на вашем корабле и умножьте его на 5.

### ПРИМЕР

- 1 Оранжевое семейство касается оранжевого символа кошки на жетоне чудища — а значит, они подружались! Положите фигурку чудища на пересечение между жетоном чудища и семейством. В конце игры эта фигурка даст 5 очков.
- 2 Красная кошка касается красного символа кошки на жетоне чудища, но она не является частью семейства, поэтому вы не получаете очки за дружбу.
- 3 Синее семейство касается жетона чудища, но не в месте, где изображён синий символ кошки, поэтому вы не получаете очки за дружбу.
- 4 Оранжевое семейство касается оранжевого символа кошки на жетоне чудища — но это чудище уже дружит с другим оранжевым семейством **1**, поэтому вы не получаете очки за дружбу со вторым оранжевым семейством.



# СОБЫТИЯ

## СЮЖЕТ

Боевые барабаны лорда Вэша звучат всё громче, небо темнеет, и обитатели острова начинают паниковать. Каждый день обстоятельства меняются, и вам нужно адаптироваться к ним, если вы хотите выполнить свою миссию!

Одни события меняют правила игры, другие — позволяют получать победные очки.

## ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

В дополнении 2 типа жетонов событий: действия и цели.

## ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти жетоны могут дать вам бонус или штраф или поменять какое-либо правило на один день.



Каждый жетон действия разделён на 2 части:

- 1 Верхняя часть:** символы, изображающие бонусы, штрафы или изменения правил. Также в этой части иногда встречаются фиолетовые цифры.
- 2 Нижняя часть:** 5 точек, означающих, что это жетон действия (в отличие от жетона цели).

## ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Эти жетоны позволяют получить то или иное количество победных очков в определённый день. Каждый жетон цели разделён на 3 части:



- 1 Верхняя часть:** синие или зелёные цифры. Синие — победные очки, которые можно получить только один раз. Зелёные победные очки, которые можно получить несколько раз (после них также стоят 2 точки).
- 2 Средняя часть:** символы, описывающие условия получения ПО.
- 3 Нижняя часть:** 3 цифры, используемые только в одиночном режиме игры.

## ЛИЦО И ОБРОТ

Все жетоны событий двухсторонние.

### ЛИЦО



Лицо жетонов отмечено символом в левом верхнем углу (красный самоцвет).

### ОБОРОТ



На обороте в левом верхнем углу ничего нет.



## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Прodelайте следующее в дополнение к обычной подготовке к игре:

**1 Жетоны событий лицом вверх.**

Возьмите 2 случайных жетона из мешочка событий и положите их лицом **вверх** в ячейки 5 и 1 на счётчике дней.

**2 Жетоны событий лицом вниз.**

Возьмите 3 случайных жетона из мешочка событий и положите их лицом **вниз** (оборотом вверх) в ячейки 4, 3 и 2.

*Можете убрать мешочек в коробку: остальные жетоны событий в этой партии вам не понадобятся.*

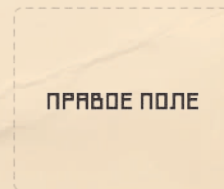
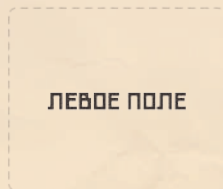
**3 Запас.** Поместите в запас фигурки

королевских крыс и жетоны с номиналом «1 ПО» и «5 ПО».

**4 Временные жетоны.** Разместите временные жетоны рядом с жетонами надёжных корзин.



3



4



### КОРАБЛЬ ВЗША

Поскольку все ячейки отсчёта дней закрыты, в начале игры поместите корабль Вэша поверх жетона события в ячейке 5.

В конце каждого дня корабль, как обычно, перемещается на 1 ячейку вправо, и так же ставится поверх жетонов событий.

## ХОД ИГРЫ

Модуль «События» влияет на игру, когда вы выкладываете жетоны на поля. В остальном обычные правила не меняются.

*Все жетоны событий подробно описаны на двух последних страницах этих правил.*

## РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ СОБЫТИЙ

Перед тем как выложить новые жетоны кошек на поля, разыграйте жетон события, находящийся под кораблём Вэша.

Если это жетон цели, то все игроки, которые выполняют условия, сразу же берут из запаса необходимое количество жетонов ПО и кладут их рядом со своим кораблём.

Держите жетоны ПО лицом вверх, чтобы все игроки видели, сколько у вас на данный момент очков.

### ПРИМЕР 1



День 1. Корабль Вэша стоит на жетоне события, изображённом слева. Перед тем как выложить жетоны на поля, все игроки должны взять 1 королевскую крысу и разместить её на корабле. После этого можно выкладывать кошек на поля острова.

### ПРИМЕР 2



День 3. Корабль Вэша стоит на жетоне события, изображённом слева. Перед тем как выложить жетоны на поля, все игроки получают 2 очка за каждое обычное сокровище на корабле. После того как все игроки взяли нужное количество жетонов ПО, можно выкладывать кошек на поля острова.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Все очки за жетоны событий игроки получают в течение 2-го, 3-го и 4-го дней; в конце игры никакие дополнительные очки не начисляются.

*На лице жетонов событий нет условий для получения ПО, таким образом вы никогда не можете получить ПО за события в первый и последний дни.*

После подсчёта очков добавьте к вашему результату сумму на ваших жетонах ПО.

## КОРОЛЕВСКИЕ КРЫСЫ

В конце игры каждая королевская крыса отнимает 3 очка.

## ВРЕМЕННЫЕ ЖЕТОНЫ

Некоторые жетоны событий позволяют вам получать временные жетоны. Вы можете использовать такой жетон как корзину ИЛИ получить 4 скорости.



В фазе спасения кошек, когда вы выкладываете перед собой карты спасения лицом вниз, вы можете положить любое количество временных жетонов на эти карты той стороной, которая вам нужна.

Пока вы не положили временный жетон на карту, вы можете держать его у себя сколько угодно. Однако если вы решили его разыграть, то в конце дня должны будете его сбросить, даже если не использовали.

## КОРОЛЕВСКИЕ КРЫСЫ

Когда вы получаете королевскую крысу, вы должны сразу разместить её на корабле по обычным правилам размещения жетонов.

Таким образом, если королевская крыса — первое, что вы размещаете на своём корабле, вы можете положить её в любое место. Если же на вашем корабле уже были жетоны, вы должны разместить крысу рядом с жетоном.

*Если королевская крыса — самый первый в игре жетон на вашем корабле, следующий жетон следует разместить рядом с этой королевской крысой.*

### Королевских крыс можно разместить на:

- картах сокровищ (при этом вы не получаете сокровища);
- обычных крысах;
- пустых клетках.

### Королевских крыс нельзя разместить на:

- размещённых жетонах;
- других королевских крысах.

## ПРАВИЛА ЗАПОЛНЕНИЯ ПРОСТРАНСТВА

Клетки, в которых находятся королевские крысы, считаются заполненными. Таким образом:

- Каюта не считается пустой, если в ней есть только королевские крысы.
- Каюта, в которой есть королевские крысы, может быть полностью заполнена.
- Обычная крыса, закрытая королевской крысой, не считается видимой и не отнимает очки в конце.

## КАРТЫ УРОКОВ И ВНЕЗАПНЫЕ КАРТЫ

При розыгрыше карт уроков, внезапных карт и жетонов событий королевские крысы считаются крысами и жетонами, заполняющими пространство корабля.

### ПРИМЕР 1

Если по условию урока вы можете получить 10 ПО за отсутствие видимых крыс, но при этом у вас есть хотя бы одна королевская крыса, вы не получаете ПО за этот урок.

### ПРИМЕР 2

Если по условию урока вы можете получить по 2 ПО за каждую видимую крысу, вы получаете эти ПО и за обычных видимых крыс, и за королевских. Королевские крысы на корабле всегда считаются видимыми.

## КАК ПРОГНАТЬ КОРОЛЕВСКИХ КРЫС

В любой момент игры, кроме финального подсчёта (то есть когда корабль Вэша находится в ячейке с символом Тёмной Длани), вы можете накормить кошку рыбой, чтобы она поймала королевскую крысу — крыса при этом убирается с корабля. Вы можете сделать это как в свой, так и в чужой ход.

Чтобы выполнить это действие:

- рядом с королевской крысой должен быть жетон кошки;
- вы должны сбросить 1 рыбу.

Если у вас нет рыбы или рядом с королевской крысой нет кошки, вы не можете выполнить это действие

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры каждая королевская крыса на корабле отнимает 3 очка (записывайте в блокноте этот штраф в строчке «Крысы»).

# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В этом разделе описано, как применять модули в одиночной игре. Прочитайте основные правила дополнения перед тем, как переходить к этому разделу. Если не указано иное, применяются обычные правила.

## СЛОЖНОСТЬ

Модули «Котята» и «Чудища» увеличивают количество решений, которые вам предстоит принимать в партии, но не увеличивают сложность игры.

Модуль «События» усложняет игру, поскольку позволяет сестре получить больше очков. Если вы хотите использовать этот модуль в одиночной игре, в первой партии лучше не использовать дополнительные карты сложных уроков.

## КОТЯТА

Если у вас больше скорости, чем у сестры, вы можете спасти котят по обычным правилам.

Если же у сестры больше скорости, уберите в коробку все 4 жетона с планшета котят и сразу выложите 4 новых жетона. Помните, что когда в мешочке кончаются жетоны котят, они больше не выкладываются!

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Котята считаются кошками, поэтому сестра получает за них очки в соответствии с картами цветов.

В остальном правила подсчёта не меняются.

## ЧУДИЩА

В первый день выложите в правое поле 4 жетона чудищ вместо 4 жетонов кошек. Как обычно, эти жетоны получают номера с 5 до 8.



Когда вы разыгрываете карты сестры с корзинами, считается, что термин «кошка» на них относится и к чудищам. Например, «кошка 5» означает, что сестра забирает жетон чудища (так как ему присвоен этот номер).

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сестра получает 3 очка за каждый символ кошки на каждом жетоне чудища на корабле.

При этом не важно, какого цвета кошки рядом с чудищами и дружат ли они: сестра в любом случае получает либо 9, либо 12 очков за каждое чудище на вашем корабле.

## СОБЫТИЯ

### ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Разыгрывайте жетоны действий по обычным правилам; на сестру они не влияют.

### ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Как обычно, жетоны целей никогда не кладутся в первую и последнюю ячейки отсчёта дней.

Вы получаете очки за жетоны целей по обычным правилам. Сестра же получает определённое количество очков в зависимости от положения жетонов в ячейках отсчёта дней. В нижней части каждого жетона цели есть три цифры, которые определяют количество очков, получаемых сестрой.

Во второй день сестра получает количество очков, равное крайней левой цифре.

В третий день сестра получает количество очков, равное цифре посередине.

В четвёртый день сестра получает количество очков, равное крайней правой цифре.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сестра не получает победных очков за события кроме тех, что описаны выше.

## ПРИМЕР



Сестра получает:

- 1 0 очков за первый жетон.
- 2 8 очков за второй жетон (*крайняя левая цифра*).
- 3 5 очков за третий жетон (*цифра посередине*).
- 4 8 очков за четвёртый жетон (*крайняя правая цифра*).
- 5 0 очков за пятый жетон.

Таким образом, сестра получит 21 ПО за жетоны событий.



## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

### Пояснения к карте «Переместите до 3 кошек на другие поля»

Нельзя использовать эту карту, чтобы перемещать чудищ: чудища не считаются кошками. Также нельзя использовать эту карту, чтобы переносить кошек на планшет котят, а котят — на поля.

### Пояснения к карте «Когда вы спасаете кошку, вы можете сразу спасти вторую кошку»

Нельзя использовать эту карту, чтобы взять вторым жетон чудища: чудища не считаются кошками. Однако вы можете использовать эту карту при спасении котят в одной из трёх комбинаций:

- ☘ 1 кошка, затем 1 или 2 котёнка;
- ☘ 1 или 2 котёнка, затем 1 кошка;
- ☘ 1 или 2 котёнка, затем 1 или 2 котёнка.

### Пояснения к карте «Возьмите из мешка 4 случайных жетона и сразу выложите их в поля»

Нельзя класть жетоны кошек на планшет котят.

### Можно ли использовать модули этого дополнения в игре с 5 и 6 игроками?

Да, «Чудища + котятка» полностью совместимы с «Долгожданными гостями» (дополнение, которое вводит 5-го и 6-го игрока). Для этого не требуется каких-то дополнительных правил.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор  
**Фрэнк Уэст**

Ассистент по  
производству  
**Сара Жорже**

Игровой мир  
и сюжет  
**Фрэнк Уэст**  
**Сара Жорже**

Иллюстрации  
**Dragolisco**  
Арт-директор  
**Фрэнк Уэст**

Графический  
дизайн  
**Фрэнк Уэст**  
*При содействии*  
*Алека Джексона*

Игровой текст  
**Фрэнк**  
**Уэст**

Редактирование  
**Том Фокс**  
**Кэрри Отт**

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

**Переводчик:** Даниил Яковенко

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Редактор:** Елена Ткачева

**Дизайнер-верстальщик:** Надежда Вартамян

**Руководитель проекта:** Артём Савельев

**Общее руководство:** Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

# ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

## ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ



Каждый игрок должен взять королевскую крысу и сразу разместить её на корабле.



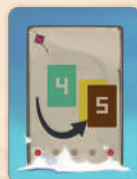
В этот день в фазе рыбалки игроки получают 22 рыбы вместо 20.



В этот день в фазе рыбалки игроки получают 18 рыб вместо 20.



В порядке очередности хода каждый игрок должен взять временный жетон и сразу решить, что хочет использовать: корзину или 4 скорости (положите жетон перед собой выбранной стороной вверх).



В этот день фазы 4 и 5 меняются местами. Игроки сначала разыгрывают карты редких находок, а затем определяют порядок хода и спасают кошек (вы берёте сокровища и ошаксов в порядке, сохранившемся с прошлого хода, или, если это первый день, в случайном порядке).



В этот день каждый раз, когда игрок закрывает карту сокровища и берёт обычное сокровище, он может взять ещё одно обычное сокровище (такое же или другое).



В этот день каждый раз, когда игрок закрывает карту сокровища и берёт обычное сокровище, он может взять вместо него редкое сокровище.



В этот день выложите в левое поле на 1 жетон меньше за каждого игрока. Таким образом, в левом поле будет по 1 кошке на игрока, а в правом — по 2 кошки на игрока.

## ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ



Получите 1 ПО за каждых 2 видимых крыс. Если такая крыса одна, вы не получаете ПО, если 13 — получаете 6 ПО.



Получите 1 ПО за каждую видимую крысу на вашем корабле, которая касается хотя бы 1 кошки. Каждая видимая крыса может принести таким образом только 1 ПО.



Выберите ряд на вашем корабле и получите 1 ПО за каждую кошку в этом ряду (занимающую хотя бы 1 клетку в этом ряду).



Выберите колонку на вашем корабле и получите 2 ПО за каждую кошку в этой колонке (занимающую хотя бы 1 клетку в этой колонке).

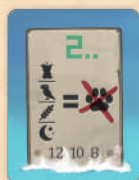


Выберите кошку на вашем корабле и получите 2 ПО за каждую кошку, которая её касается.



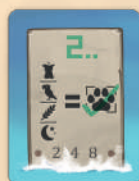
Получите 2 ПО за каждую одинокую кошку на вашем корабле.

*Кошка одинока, если не соприкасается с другими кошками своего цвета.*



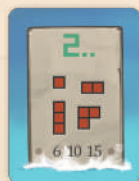
Получите 2 ПО за каждую пустую каюту на вашем корабле.

*Пустой считается каюта, в которой нет никаких жетонов.*

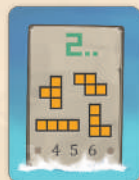


Получите 2 ПО за каждую заполненную каюту на вашем корабле.

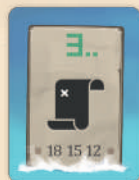
*Заполненной считается каюта, в которой нет пустых клеток.*



Получите 2 ПО за каждое обычное сокровище на вашем корабле.



Получите 2 ПО за каждое редкое сокровище на вашем корабле.



Получите 3 ПО за каждую видимую карту сокровищ на вашем корабле.



Получите 5 ПО, если обе каюты капитана (🐦) пусты.

*Пустой считается каюта, в которой нет никаких жетонов.*



Получите 5 ПО, если на вашем корабле нет ни обычных, ни редких сокровищ.