

## СОСТАВ ИГРЫ



Фишки котят – 4 шт.



Карточки помощи –  
11 шт.



Карточки проблем –  
13 шт.



Карточка  
«Счастливый клевер»



Кубик D6 специальный



Игровое поле

«Кис-кис котам» предстоит важное испытание – вернуть потерянный бабушкой Пиной кулон счастливого клевера, который помогает в приготовлении чудесной лапши. Им надо обыскать все окрестности, встретиться с другими котами и победить Кошколова. «Кис-кис коты» хотят на ужин чудесной лапши, пробуждающей их таланты! Они мигом найдут кулон и вернут бабушке Пине!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы игрокам надо будет бросать кубик, передвигать фишки своих котят по игровому полю, применять карточки и сохранить карточку счастливого клевера.

## ЗАДАЧА ИГРОКА

Найти карточку с кулоном счастливого клевера. Для этого игроку нужно бросать кубик и двигать своего котёнка по клеткам дорожек игрового поля, собирать карточки помощи и побеждать противников. В игре нет задачи пройти дорожку поля как можно быстрее. Закончить игру можно только после того, как у кого-то из игроков на руках окажется карточка счастливого клевера.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки котят от картонных рамок и вставьте в специальные подставки. Положите поле в центр стола, рядом положите кубик.

Первым игроком станет тот, кто быстрее всех скажет, когда можно встретить цветущий в полях клевер.

Игроки ходят по очереди. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).

Начиная с первого игрока, все выбирают фишки котят, которыми будут играть, и ставят их на вертушку – клетку «старт».

Положите двустороннюю карточку счастливого клевера к карточкам помощи, перемешайте стопку и положите её лицом вниз на специально обозначенное место на поле.

Перемешайте карточки проблем и также положите на их место на поле лицом вниз.



**Пилу** может перебросить кубик 1 раз в ход. Побеждает Кошколова без карточки помощи.

# ХОД ИГРЫ

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФИШКИ

Игрок бросает кубик и передвигает котёнка на столько клеток, сколько точек выпало на верхней грани кубика. Перемещение на соседнюю клетку называется «Шаг». Если у игрока на кубике выпало две точки, то он может передвинуть свою фишку на 2 клетки и пройти таким образом 2 шага.

### Пример

Игрок выбрал Пилу в качестве своего котёнка. Он бросает кубик и передвигает свою фишку по клеткам, связанным дорожками.



- 🐾 Поворачивать во время перемещения фишки можно, а менять направление движения (ходить взад-вперёд между двумя клетками) нельзя.
- 🐾 Несколько фишек котят могут стоять на одной клетке.
- 🐾 После броска кубика игрок выбирает направление движения своей фишки на этот ход и передвигает её.

# СПОСОБНОСТИ КОТЯТ

«Кис-кис коты» – дружная команда, где каждый котёнок обладает своими способностями, делающими его непохожим на других. Способность котёнка важнее свойств клеток поля и применяется, даже если правила передвижения фишки говорят другое.



**Лампо** может ходить по стрелкам на поле, даже если не остановился на клетке с началом стрелки, но в таком случае тратит шаг на перемещение. Побеждает Царапа без карточки помощи.



**Миледи** не теряет карточку счастливого клевера, когда останавливается на клетке поля с клевером, а отдаёт карточку следующему игроку. Побеждает Босса без карточки помощи.



**Пончик** может пройти на 1 шаг больше или меньше, чем выпало на кубике. Побеждает Пузыря без карточки помощи.

## Помните



Игрокам не нужно изо всех сил стремиться обогнать друга. Завершить игру можно только тогда, когда у кого-то на руке есть счастливый клевер. Выбирайте направление хода с умом, побеждайте противников, ищите и старайтесь сберечь клевер.

## КЛЕТКИ ПОЛЯ



### Клетка со стрелкой

Фишка игрока закончила своё движение на клетке со стрелкой – игрок немедленно передвигает свою фишку на клетку, куда указывает стрелка.



### Клетка с клевером

Фишка закончила движение на клетке с клевером. Если у игрока есть на руке карточка клевера, он теряет её – положите карточку под низ стопки проблем. Если у игрока карточки клевера нет, он немедленно бросает кубик и делает ещё ход.



### Клетка с лапой

Фишка игрока закончила своё движение на такой клетке – игрок немедленно берёт карточку помощи.

**Помните!** У игрока может быть только 2 карточки на руке.




### Клетка с молнией

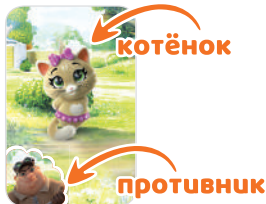
Если фишка игрока остановилась на такой клетке, игрок немедленно открывает карточку проблемы (см. раздел «Карточки»).

## КАРТОЧКИ

Попадая на определённые клетки поля, игрок будет получать на руку карточки помощи или открывать карточки проблем. Максимально у игрока может быть только **2 карточки на руке**. Если он берёт третью, то любую из трёх он должен немедленно отправить в сброс рядом с полем.

### КАРТОЧКИ ПОМОЩИ

Каждый котёнок точно знает, как самостоятельно справиться с одним из противников. Но что делать, если на пути встретится другой? Конечно, заручиться помощью друзей! При остановке на клетке  игрок берёт одну из карточек помощи в руку. С помощью этой карточки можно будет победить противника, когда настанет очередь открыть карточку проблемы.



Карточка помощи показывает котёнка, который поможет победить, и противника, против которого он эффективен.

**Совет!** Игроку выгодно сбрасывать карточки помощи с портретом своего котёнка.



Это Игорь. Он друг «Кис-кис котов» и способен справиться с любой проблемой. С помощью одной карточки Игоря можно победить любую карточку проблемы (даже если там нарисованы 2 противника).


### Внимание!

Если стопка карточек помощи закончилась – немедленно перемешайте карточки помощи из сброса и верните их на поле. Карточки помощи в игре никогда не заканчиваются.

### КАРТОЧКИ ПРОБЛЕМ

Босс, Пузырь и Царап хотя и пытаются отнять счастливый клевер. К тому же «Кис-кис коты» рискуют встретить неугомонного Кошколова.



Когда фишка игрока заканчивает ход на клетке с молнией , он открывает верхнюю карточку проблем и смотрит, кого предстоит победить.

- А.** Если котёнку достался противник, которого он умеет побеждать самостоятельно, игрок забирает карточку проблемы и кладёт рядом с собой. В конце игры карточки решённых проблем принесут победные очки.
- Б.** Если котёнку досталась карточка с противниками, которых он сам побеждать не умеет, происходит бой:
  - Игрок проверяет карточки на руке. Если у него есть карточка помощи с другом, который умеет побеждать этого противника, игрок выкладывает карточку на стол и одерживает верх с помощью друга. Карточку проблемы игрок забирает и кладёт рядом с собой. Карточка помощи отправляется в сброс рядом с полем.

- Если нужной карточки помощи нет, игрок бросает кубик за каждого противника, против которого он не может применить своё свойство или карточку помощи. Если выпала 4 – игрок победил и забирает карточку проблемы себе.

### Пример

У Миледи есть карточки помощи с Лампо и Пилу. Ей открылась карточка проблемы с Пузырём и Боссом. Миледи умеет побеждать Босса, но этого недостаточно – друзья не могут помочь с Пузырём. Миледи кидает кубик – выпадает 4. Она забирает карточку проблемы и кладёт рядом с собой.



- Если игроку не повезло и победить не удалось, то карточка проблемы возвращается под низ стопки проблем, а его фишка немедленно отступает на 1 шаг назад. Если при этом фишка попадает на значимую клетку, то свойства этой клетки немедленно применяются.

### Внимание!

Если у игрока во время проигрыша на руке была карточка счастливого клевера, противник отнимает её – положите карточку под низ стопки проблем.

### КАРТОЧКА КЛЕВЕРА



Это двусторонняя карточка, которую видно всем. Она не даёт никаких преимуществ игрокам, но, когда она находится на руках у кого-то из них, «Кис-кис коты» могут вернуться домой с победой.

Если карточку клевера отняли противники, «Кис-кис котам» придётся решить все проблемы и снова вернуть клевер в свои лапы.



Игрок, у которого на руках есть карточка клевера, после броска кубика, но до перемещения фишки в свой ход может передать клевер следующему игроку и таким образом обезопасить команду от потери.

Игорь очень полезен игроку, в руках которого оказался клевер. Игорь побеждает любую проблему в одиночку, даже если противников на карточке несколько.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда счастливый клевер находится в руках любого игрока, котяткам надо как можно быстрее дойти до финишной клетки.

Как только фишка любого котёнка придёт на эту клетку, наступит конец игры.

Если игрок поторопился и привёл свою фишку на клетку  когда карточки клевера на руках у игроков нет, то он возвращает все заработанные карточки проблем под низ стопки проблем и возвращается на любую клетку  на поле.

Если карточка клевера находится на руках игроков – это победа «Кис-кис котов». Игроки подсчитывают, сколько противников им удалось победить – каждый принесёт одно победное очко. Набравший больше всех очков побеждает. При равно большом количестве очков у нескольких игроков объявляется ничья.

