

8+

10'

2-6

КОТО-КОМБО

ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ:

- 90 карточек, пронумерованных от 01 до 90



ЦЕЛЬ ИГРЫ



В «Кото-комбо» игрокам нужно набрать как можно больше карточек в своей личной стопке, сбрасывая их с руки по одной или комбинируя в группы. Но помните! Карточки в этой стопке не только приносят победные очки, но и устанавливают ограничения для других игроков во время игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- 1 В зависимости от числа игроков **уберите** следующие карточки в коробку:

2 игрока	Карточки 51–90
3 игрока	Карточки 61–90
4 игрока	Карточки 71–90
5 игроков	Карточки 81–90
6 игроков	Не убирайте карточки

- 2 Перемешайте карточки и раздайте каждому игроку по 5 карточек **взакрытую**. Это стартовая «рука» игрока.
- 3 Сформируйте из оставшихся карточек колоду и положите её **лицом вниз** в центре стола.

Игрок, который последним гладил кошку, становится первым игроком.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок начинает игру и становится активным игроком. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет следующие действия:

- ① *Разыгрывает карточку или группу карточек* и ② *Добирает карточки в руку.*

① РАЗЫГРАТЬ КАРТОЧКУ ИЛИ ГРУППУ КАРТОЧЕК

В начале игры первый игрок выкладывает перед собой в свою личную стопку ровно **одну** любую карточку лицом вверх и вслух объявляет её номер и ограничение для следующего игрока.

Карточки и ограничение

- Каждая карточка имеет уникальный номер от 01 до 90. Номер указан в центре и в левом верхнем углу карточки.
- Цвет нижней части символизирует первую цифру, а цвет верхней части — вторую цифру.
- На каждой карточке в левом верхнем углу есть либо белые стрелки вверх, либо чёрные стрелки вниз, которые задают **ограничение**. Это означает, что следующий игрок должен сыграть карточку либо большего номинала (если стрелки вверх), либо меньшего (если стрелки вниз).

Пример

Аня, первый игрок, выкладывает карточку 24 и говорит: «Меньше двадцати четырёх!». Боря, следующий игрок, должен сыграть карточку от 01 до 23.



Следующий игрок может сыграть **одну** или **несколько карточек одновременно**, скомбинировав их в **группу**. В этом случае только верхняя карточка группы должна соответствовать ограничению, остальные — необязательно.



Как сформировать группу карточек

Группа карточек состоит из карточек с одинаковой первой или второй цифрой.

Пример

У Бори в руке следующие карточки:
01–07–22–27–37



Он может скомбинировать их в следующие группы:



$41 + 47$
У карточек одинаковые первые цифры (4).



$22 + 27$
У карточек одинаковые первые цифры (2).



$27 + 37 + 47$
У карточек одинаковые вторые цифры (7).

Боря решает разыграть группу карточек 22 и 27 и кладёт их в свою личную стопку. Карточку 22 он кладёт верхней, потому что только она соответствует ограничению (меньше 24). На этой карточке стрелки указывают вниз, поэтому Витя, третий игрок, должен разыграть карточку или группу карточек так, чтобы его верхняя карточка была меньше 22.

Бонус группы

Если игрок разыгрывает **группу из 4 карточек**, он берёт нижнюю карточку из разыгранной группы, переворачивает её на 90° и кладёт рубашкой вверх рядом со своей личной стопкой. Это его **бонусная стопка**. В конце игры каждая карточка в ней принесёт 4 очка.

ВАЖНО: если игрок разыгрывает группу из 5 карточек, то он немедленно побеждает в игре!

Пример

Витя должен сыграть карточку меньше 22. У него есть группа карточек с одинаковой второй цифрой «8». Однако только одна карточка подходит под ограничение, и Витя кладёт эту карточку сверху: 28–38–58–18. Так как это группа из 4 карточек, Витя берёт нижнюю карточку (карточку 28) и кладёт её в свою бонусную стопку рубашкой вверх — эта карточка принесёт ему 4 бонусных очка.

Все остальные карточки группы он сбрасывает в личную стопку с карточкой 18 сверху.



Если игрок **не может соблюсти ограничение**, выполните следующие шаги:

- 1 Игрок, создавший ограничение, получает бонус — берёт верхнюю карточку из колоды и добавляет её в свою руку. За каждое созданное ограничение игрок получает только один бонус. **Примечание:** у этого игрока временно может быть более 5 карточек в руке (см. «Добрать карточки в руку» на стр. 8).
- 2 Затем игрок, который не может соблюсти ограничение, пасует: переворачивает верхнюю карточку в своей личной стопке рубашкой вверх и **может** поменять любую карточку из своей руки. Для этого сначала он кладёт выбранную карточку из своей руки под низ колоды и затем берёт верхнюю карточку из колоды в свою руку. После ход переходит к следующему игроку.

Пример

Ход снова вернулся к Ане. У неё нет карточки меньше 18. Витя берёт 1 бонусную карточку с верха колоды в свою руку. Затем Аня переворачивает верхнюю карточку в своей личной стопке рубашкой вверх. Она решает поменять карточку 52: она кладёт эту карточку под низ колоды и берёт верхнюю карточку. Она получает карточку 48.



Если **все игроки спасовали** и ход снова вернулся к игроку, создавшему ограничение, то он должен:

- 1 Перевернуть верхнюю карточку в своей личной стопке рубашкой вверх;
- 2 Сыграть из руки карточку или группу карточек по своему выбору в свою личную стопку.



Пример

Следующим ходит Боря. Он всё ещё должен сыграть карточку меньше 18, соблюдая ограничение, созданное Витей. Он не может этого сделать, поэтому он переворачивает верхнюю карточку в своей личной стопке рубашкой вверх, но решает не менять карточку и просто пасует. (Витя не получает ещё одного бонуса.) Теперь снова очередь Вити. Он переворачивает верхнюю карточку в своей личной стопке рубашкой вверх и может сыграть любую карточку или группу карточек.



② ДОБРАТЬ КАРТОЧКИ В РУКУ

Активный игрок берёт карточки из колоды, чтобы в конце своего хода у него было 5 карточек в руке.

Если в колоде закончились карточки, игрок не пополняет свою руку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- 1 Когда игроку удаётся сыграть **группу из 5 карточек**, он **немедленно становится победителем!**
- 2 Когда закончились карточки в колоде **И** в руке у одного из игроков, все **остальные** игроки делают последний ход. После этого все игроки подсчитывают свои очки, чтобы определить победителя.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- ★ Каждая карточка в вашей личной стопке приносит **1 очко**.
- ★ Каждая карточка в вашей бонусной стопке приносит **4 очка**.
- ★ Каждая оставшаяся у вас в руке карточка отнимает **1 очко**.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карточек в бонусной стопке. Если ничья всё равно сохраняется, побеждают все такие игроки.





Автор игры: *Бернар Кабарру*
Иллюстраторы: *Марина Чулкова, Isgerd Var, Алёна Рычагова*
Руководитель редакции: *Анастасия Дурова*
Менеджер проекта: *Анастасия Губанова*
Корректор: *Мария Кравченко*
Вёрстка: *Анна Медведева*
Технолог: *Кристина Балакирова*



Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Лицензировано с разрешения
Red Cat Games и Forgenext.
© 2024 Все права защищены.



**Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных
призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors