

Пунык!



ИГРА СКОТТА БРЕЙДИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



ИГРА СКОТТА БРЕЙДИ

Пунык!

**ОБМАНЧИВО ПРОСТАЯ...
НЕВЕРОЯТНО МИЛАЯ!**

Каждый раз, когда вы размещаете котёнка на кровати, он делает **пунык!** Этим он отталкивает всех соседних котят на одну клетку от себя. Вам предстоит составлять ряды из трёх котят, чтобы превращать их в котов. А победит тот, кто первым составит ряд из трёх котов.

Но всё не так просто, ведь вы и соперник будете постоянно пуныкать котят в разные стороны. Это как... **пытаться удержать нескольких пушистиков на месте, чтобы сделать красивый кадр.**

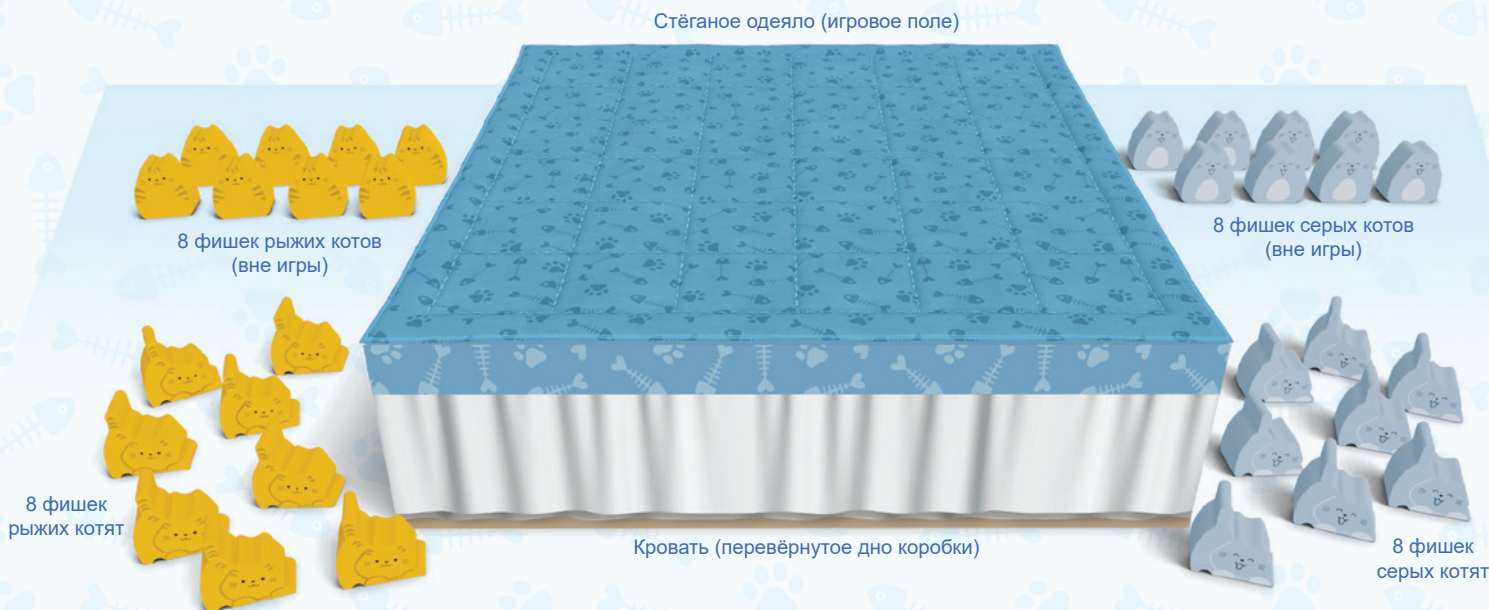
Удастся ли вам допунькать своих котов до победы? Или вас самих пуныкнут с кровати?

Состав игры и подготовка

Достаньте одеяло и фигурки, **переверните дно коробки** и положите его в центре стола. Застелите полученную кровать стёганным одеялом — игровое поле готово.

Каждый игрок выбирает цвет и получает **8 котят этого цвета**. 8 котов обоих цветов пока вне игры: разместите их у дальнего края игрового поля.

Выберите первого игрока случайным образом, или им может стать тот, кто последним гладил кота.



Ход игры

По очереди размещайте по 1 своему котёнку на любой свободной клетке (стёганом квадрате) игрового поля. Составляйте ряды из 3 своих котят по вертикали, горизонтали или диагонали, чтобы превратить их в котов. Соберите 3 котов в один ряд и выиграйте! Но не думайте, что это просто...

ПУНЬКАНЬЕ

Когда вы размещаете фишку на одеяле, она делает пуньк: отталкивает все фишки на соседних клетках на 1 клетку от себя, в том числе по диагонали (пример 1а).

Советуем пунькать со звуком «пуньк» или «мяу» — так будет веселее :)

Фишку можно пунькнуть с кровати. В этом случае она возвращается в запас владельца (пример 1б).

Цепной реакции пуньк не вызывает: фишка, которую пунькнули, сама никого не пунькает (пример 1б).

Если 2 любые фишки размещены в ряд, 3-я фишка, добавленная в этот ряд, их не пунькает. Правило действует, даже если в ряд размещены фишки разных игроков (пример 2).

Обратите внимание, что ряд из двух фишек можно разбить, если пунькнуть их с другого направления.

В ходе игры важно вовремя замечать ряды из 2 фишек соперника и не давать их завершить. Если бы в примере 2 ходил играющий серыми, он бы мог разместить на этой клетке своего котёнка и составить ряд из 3 серых котят по диагонали. Соперник помешал сделать это, разместив на клетке своего котёнка.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КОТЯТ В КОТОВ

После того как вы сделали пуньк, проверьте, нет ли на кровати ряда из 3 ваших котят. Если составили ряд из 3 котят по вертикали, горизонтали или диагонали, превратите их в котов (пример 3).

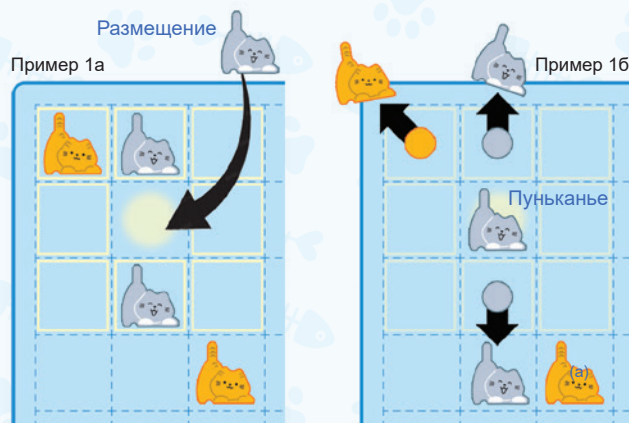
Уберите превращённых котят из игры. *Отправьте их в крышку от коробки. Котята обожают коробки.* Вместо них возьмите 3 котов своего цвета из зоны вне игры и добавьте в свой запас (не на кровать). У вас всегда должны быть 8 активных фишек. Теперь вы можете составлять ряды, включающие одновременно и котят, и котов (стр. 4).

Внимание! Если все ваши 8 фишек размещены на кровати, вы можете превратить в кота любого своего котёнка. Уберите котёнка из игры и добавьте в запас 1 кота своего цвета из зоны вне игры. При желании вы можете вместо превращения котёнка в кота отправить в запас 1 своего кота с кровати.

Если вдруг вам удалось составить ряд из 4 фишек и более или несколько пересекающихся рядов из 3 фишек, тогда выберите, какой ряд из 3 фишек превратить в котов. Остальные фишки останутся на кровати без изменений (пример 4).

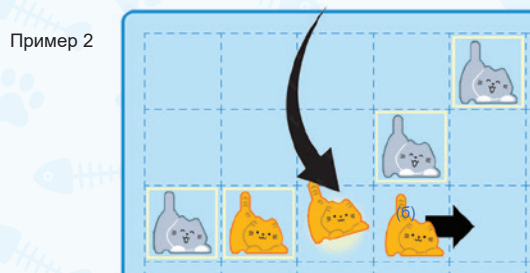
Если вы одновременно составили ряд из 3 фишек и все 8 ваших фишек размещены на кровати, выберите, какой из эффектов применить: превратить фишки из ряда в котов, заменить 1 любого котёнка на кота или вернуть в запас своего кота с кровати.

Если ряд из 3 ваших фишек появился в результате пунька соперника, то вы сможете превратить их в котов только в конце своего хода (если ряд к тому моменту ещё сохранится).



Артём размещает серого котёнка, и все фишки на соседних клетках (выделены жёлтым) отталкиваются на 1 клетку.

Сталкивать фишки с кровати можно, а вот цепной реакции пуньк не вызывает: рыжий котёнок (а) Настя останется на месте.



Разместив рыжего котёнка, Настя пунькает своего же котёнка (б). Остальные котята остаются на месте: их пунькнуть некуда, ведь клетки позади котят, которых надо пунькнуть, заняты другими котятами.



В конце хода у Артёма появилось несколько вариантов, каких котят превратить в котов. Он убирает один из рядов котят с кровати, остальные котята остаются на месте.

Коты

Когда в вашем запасе появятся взрослые коты, вы сможете выбирать, кого разместить в свой ход: кота или котёнка. Коты действуют по тем же правилам, что и котята, лишь с одним отличием: **котёнок не может пунькнуть кота**. Но коты пунькают и котят, и других котов.

Когда вы составляете ряд из 3 своих фишек, в который входят котята и коты, уберите весь ряд с кровати и превратите котят в котов (пример 5). Котов из ряда верните в запас и получите новых котов за счёт превращения котят.

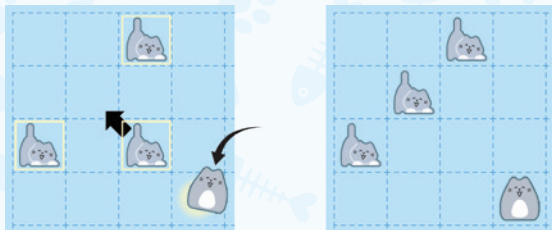
Конец игры

В конце своего хода, если вы составили ряд из 3 котов (по вертикали, горизонтали или диагонали), вы побеждаете. Вы также побеждаете, если в конце вашего хода все ваши 8 котов (не котят) будут находиться на кровати.

Проверяйте, выполнены ли условия победы, только после перемещения всех пунькнутых фишек.

СОВЕТЫ ДЛЯ СМЫШЛЁНЫХ КОТИКОВ

- Фишки выгодно размещать на четырёх центральных клетках кровати: они дальше всего от краёв, а значит, фишки будет сложнее столкнуть с кровати. Но не бойтесь сталкивать с кровати своего кота или котёнка, порой бывает полезно вернуть фишку в запас и разместить её заново.
- Ряд из 3 фишек можно легко собрать, если перед этим составить ряд из 2. Но есть и более хитрый способ: разместить фишки под углом, а затем пунькнуть одну из них в центр!



- Когда у вас появляются коты, их выгодно размещать на кровати, особенно если у соперника пока ещё нет котов. Помните, что котята не могут пунькать котов, а значит, те остаются на месте.

СОВЕТЫ ДЛЯ ЮНЫХ КОТЯТОК

Для совместной игры с детьми помладше советуем не превращать котят в котов. В ходе подготовки раздайте игрокам 8 котят выбранного цвета. Котов отложите в крышку от коробки. Они не понадобятся. Победит тот, кто первым составит ряд из 3 котят. Так игра станет короче, но будет такой же интересной.

Пример 5



Настя составила ряд из 2 котят и 1 кота. Она убирает с кровати весь ряд, кладёт своего кота обратно в запас и превращает двух котят в котов, которые также отправляются в запас.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Скотт Брейди

Дизайнер и иллюстрации: Курт Коверт

Редактор: Линда Болдуин

Основное тестирование и поддержка: Николь Брейди, Мэдисон Брейди, Кеннеди Брейди

Игру тестировали и поддерживали: Марк Брейди, Скотт Моррис, Бетси Моррис, Зак Моррис, Крис Ледер, Дженсен Ледер, Даг Шел, Сэнди Шел, Райан Ноймайер, Бетани Ноймайер, Мэттью Джонс, Трэвис Лопес, Кристин Лопес, Мик Робертсон, Елена Робертсон, Бен Юстус, Кэтрин Юстус, Дэниел Болке, Грейс Лоу, Майкл Дарвин, Майкл Коллинз, Чарльз Уорд, Адам Обрен, Паркер Крауз

© 2025 Smirk and Dagger Games.
All Rights Reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru