Дікорі Дікорі

Книжка правил

Гризошановні мишканці Цокстонського годинника!

Причепуріть собі вуса та розпрямте хвости, адже на вас чекає Велике змагання з пошуків королівських регалій! Зберіть найкращу команду та схопіть удачу за хвіст на вашому звивистому шляху до слави! НЕ ЗАБУВАЙТЕ про списки предметів, які ви повинні знайти. За них ви здобудете додаткову винагороду, коли годинник проб'є північ! Малечу ж чекатимуть захопливі перегони на ланцюгах.

Ми починаємо РІВНО о сьомій. Одяг напівофіційний. За кожен доставлений предмет ви отримаєте тарілку солодких ягід.

Король Зозуль

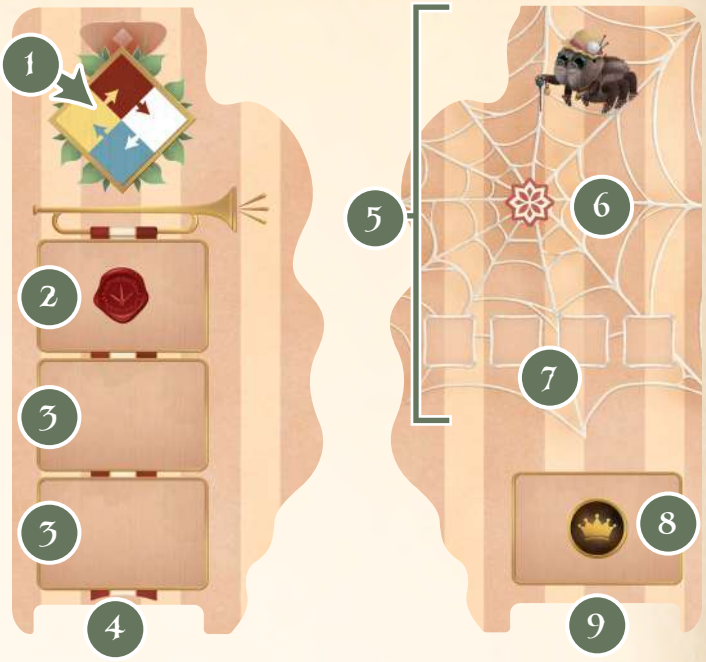
P.S. Схоже, я знову десь посіяв свої регалії. За їх повернення обіцяю особливий приз!

PlaidHat Games
GEEKACH
WHITE GAMES

Вміст гри

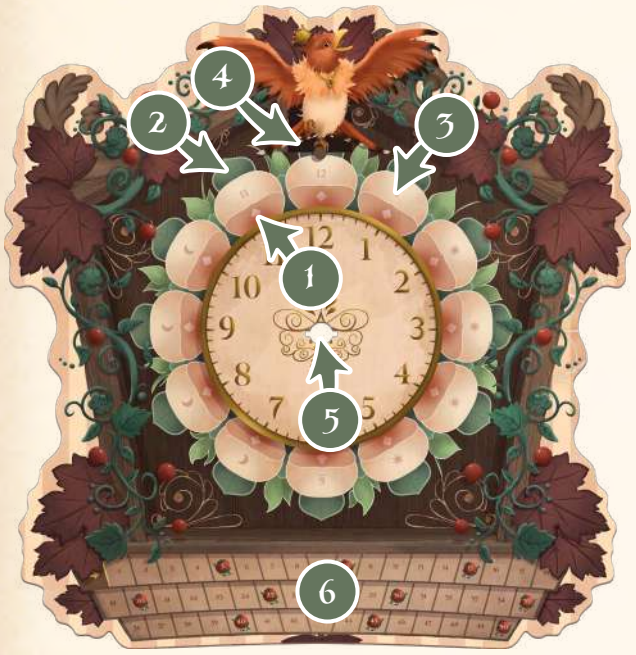
- 1 планшет годинника
- 1 механізм стрілок
- 2 жетони блокування хвилинної стрілки
- 1 планшет ланцюжка годинника
- 1 гиря у вигляді шишки
- 1 ліва і 1 права частини ігрового поля
- 4 планшети пошуку предметів
- 1 мішечок
- 93 жетони предметів і регалій
- 12 жетонів ефектів
- 16 карт мишей
- 20 дерев'яних фігурок мишей
- 1 маркер треку пріоритету
- 4 маркери для підрахунку очок
- 12 карт завдань
- 13 карт прихильності
- 1 кістка котика
- 2 жетони лапок котика
- 8 жетонів очок
- 2 жетони блокування треку пріоритету
- 2 плитки-пам'ятки

Ліва та права частини ігрового поля



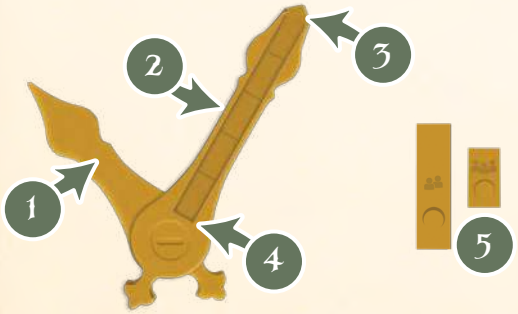
1. Трек пріоритету
2. Місце для колоди завдань
3. Місця для відкритих карт завдань
4. Скид карт завдань
5. Крамниця маленького павучка
6. Павутина для жетонів предметів-джокерів
7. Комірки особливих пропозицій
8. Місце для колоди прихильності
9. Скид карт прихильності

Планшет годинника



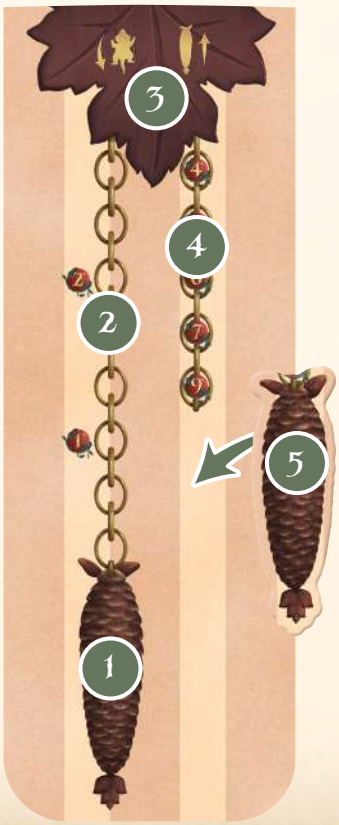
1. Внутрішня частина комірки
2. Зовнішня частина комірки
3. Комірка ефекту
4. Комірка короля Зозуля
5. Сюди вставляється механізм стрілок
6. Трек переможних очок

Механізм стрілок



1. Годинна стрілка
2. Хвилинна стрілка
3. Кінець стрілки
4. Початок стрілки
5. Жетони блокування хвилинної стрілки

Планшет ланцюжка годинника та жетон гирі



1. Старт
2. Ліва частина ланцюжка
3. Фініш
4. Права частина ланцюжка
5. Жетон гирі

Планшет пошуку предметів



1. Комірки для жетонів
2. Початкові комірки мишей
3. Очки за заповненні стовпці та рядки

Жетони

Жетони предметів



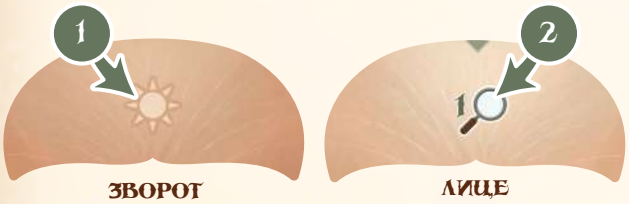
Жетон предмета-джокера



Жетони реталій



Жетони ефектів комірок годинника



Зворот

Лице

1. Розміщення жетона
2. Ефект жетона

Решта компонентів



Кістка котика



Маркери очок



Жетон лапки котика



Жетони блокування треку пріоритету



Жетон очок (якщо травець набирає 50 чи більше очок)



Маркер треку пріоритету

Карта миші



1. Фігурка миші
2. Особливе вміння
3. Комірки для зберігання жетонів

Фігурки мишей



Пустун Прудконіг Дослідник Лахмітник Верхолаз

Карти прихильності



1. Ефект карти
2. Бонусний предмет
3. Символ початкової карти

Карти завдань



1. Потрібні предмети
2. Очки

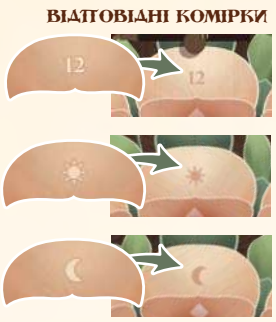
Приготування

1. Покладіть планшет годинника на центр стола. Вставте в центр годинника механізм стрілок.

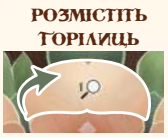
2. З'єднайте з планшетом годинника ліву та праву частини ігрового поля.

3. Встановіть годинну стрілку на «7», а хвилинну на «12».

4. Розмістіть горілиць жетони ефектів із числами «1», «6», «11» та «12» на відповідних комірках годинника.



5. Решту жетонів ефектів розділіть на два стоси за символами та на зворотах. Перетасуйте окремо ці стоси й викладіть жетони горілиць на комірки годинника з відповідними символами.



6. Візьміть всі 10 жетонів предметів-джокерів і розмістіть їх у павутині маленького павучка.



7. Покладіть решту жетонів предметів і регалій у мішечок. Ретельно перемішайте жетони в мішечку.

8. Візьміть із мішечка 4 жетони й розмістіть їх у комірках особливих пропозицій крамниці маленького павучка.

9. Візьміть із мішечка 11 жетонів і розмістіть їх у зовнішніх частинах усіх комірок, крім 12.



10. Знайдіть 4 карти прихильності, що мають символ жолудя — . Перетасуйте їх та роздайте по одній карті кожному гравцеві. Перетасуйте решту карт прихильності й покладіть стосом. Якщо гравців менше ніж чотири, затасуйте решту початкових карт в колоду карт прихильності. Карти прихильності — це таємна інформація, тож не показуйте ці карти іншим гравцям до кінця партії.

11. Стос карт прихильностей покладіть долілиць під крамницею маленького павучка.

12. Перетасуйте колоду завдань і покладіть її долілиць на відповідне місце лівої частини ігрового поля. Розкрийте 2 верхні карти й покладіть їх горілиць на двох місцях нижче колоди.

13. Розмістіть планшет ланцюжка годинника під планшетом годинника або в іншому місці на столі.

14. Розмістіть жетон гирі в правій частині ланцюжка під числом 9.

15. Покладіть жетони лапок котика, кістку котика та маркери очок зі значенням «50» біля ігрового поля.

16. У грі вдвох використовуйте жетон блокування. У грі втрьох використовуйте жетон блокування. Не використовуйте жетонів блокування у грі вчотирьох.



17. Кожен гравець вибирає колір і бере відповідні карти та фігурки мишей, а також маркер очок.



18. На треку пріоритету покладіть маркер треку пріоритету на колір найпунктуальнішого гравця. У грі вдвох та втрьох покладіть жетони блокування на кольори гравців, що не беруть участі у партії.



19. Кожен гравець кладе перед собою свої карти мишей і бере навмання випадковий планшет пошуку предметів.

20. Кожен гравець розміщує верхолаза на старті, нижче лівої частини ланцюжка.



21. Кожен гравець розміщує фігурки прудконога, лахмітника та дослідника на відповідні зовнішні частини комірок, як указано на планшеті пошуку предметів. Розмістіть фігурку пустуна на його карті. Пустун починає гру не на годиннику.



22. Кожен гравець розміщує свій маркер очок на початковій комірці треку очок.

23. **Гра починається з першого руху хвилинної стрілки (див. нижче).**


1
2
2
3
6
8
9
10
10
10
10
11
12
13
14
15
15
18
19
19
19
19
20
21
22

Огляд гри



12 РУХІВ ХВИЛИННОЇ СТРІЛКИ = 1 РАУНД

Гікорі дікорі док, це мишки шалений стрибок...

У грі «Гікорі Дікорі» ви керуватимете мишами, що переміщуватимуться стрілками годинника з зозулею. Збирайте предмети, здобувайте за них очки й намагайтеся заповнити ваш планшет пошуку предметів.

Ігровий раунд закінчується після повного оберту хвилинної стрілки. Коли хвилинна стрілка зупиняється на наступному числі, миші можуть зістрибнути на комірку, щоб застосувати її ефект, або ж застрибнути на стрілку, щоб дістатися іншої комірки.

Першими активуються миші на кінці стрілки. Вони мають перевагу, але є ризик, що їх зіштовхнуть зі стрілки. Гра завершується після п'ятого оберту хвилинної стрілки, коли годинна стрілка вкаже на північ. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок!



СИМВОЛ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Переможні очки можна здобути 5 способами:

- Доставити жетони предметів
  - *що також дозволить:*
    - Виконати умови карт завдань
    - Заповнити ряди або стовпчики на вашому планшеті пошуку предметів
- Піднятися по ланцюгу годинника
- Повернути жетони регалій королю Зозулю

Рух хвилинної стрілки

Рух хвилинної стрілки відбувається так:

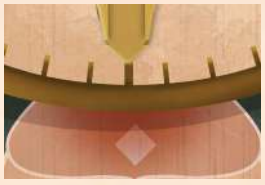
1. ***Пересуньте хвилинну стрілку на наступне число годинника.***



2. ***Активуйте кожну мишу на хвилинній стрілці з кінця до початку стрілки.***



3. ***Згідно з треком пріоритету активуйте кожну мишу у внутрішній частині комірки, на яку вказує хвилинна стрілка.***



ВНУТРІШНЯ ЧАСТИНА КОМІРКИ



ТРЕК ПРІОРИТЕТУ

Якщо на стрілці та в комірці, на яку вона вказує, немає мишей, рухайте хвилинну стрілку, поки вона не досягне комірки з мишами.

Трек пріоритету



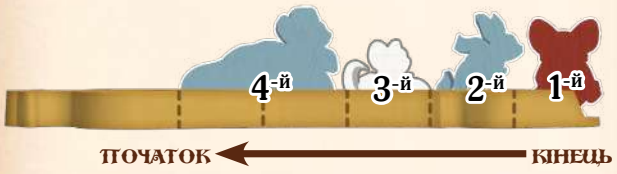
Трек пріоритету визначає порядок активації мишей, якщо фігурки кількох гравців перебувають у внутрішній частині однієї комірки. Мишей активують ПО ОДНІЙ за раз, починаючи з кольору, на якому перебуває маркер пріоритету. Продовжуйте активацію треку за годинниковою стрілкою поки усі миші у відповідній комірці не виконають свої дії.

Приклад порядку активації

1 *Хвилина стрілка переміщується на «3».*

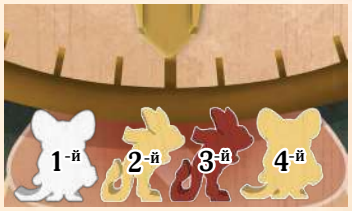


2 *Після цього миші на хвилинній стрілці активуються в указаному нижче порядку.*



3 *Тепер миші у внутрішній частині комірки активуються в указаному нижче порядку. Зауважте, що жовтий гравець міг змінити порядок ходу своїх мишей .*





Відеоправила гри

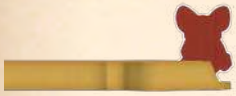
«Миші в зовнішній частині комірки не активуються!»





Хід миші

Гравець, чия миша активується, вибирає дію.



*Миша на **хвилинній стрілці** може виконати одну з двох дій:*

ЗАЛИШИТИСЯ на своїй позиції на хвилинній стрілці.

АБО

ЗІСТРИБНУТИ в зовнішню частину комірки, на яку вказує стрілка, і **ЗАСТОСУВАТИ** її ефект.



*Миша у **внутрішній частині комірки** може виконати одну з двох дій:*

Перемістится в зовнішню частину комірки та **ЗАСТОСУВАТИ** її ефект.

АБО

ЗАСТРИБНУТИ на хвилинну стрілку.

Застрибнути на хвилинну стрілку

Коли миша застрибує на хвилинну стрілку, вона займає місце позаду інших фігурок на стрілці.



Якщо на стрілці немає вільного місця, миша займає місце на початку стрілки, посуваючи кожну мишу на 1 позицію, і зіштовхує мишу на кінці стрілки. Якщо мишу зіштовхують зі стрілки, вона може зістрибнути в зовнішню частину комірки, на яку вказує стрілка, АБО перестрибнути в зовнішню частину попередньої комірки. (Якщо в попередній комірці розміщений жетон лапки котика, миша стрибає далі, доки не знайде комірку без лапки.)



: Лахмітник займає два місця на хвилинній стрілці, отже, він може зіштовхнути до 2 мишей.



Немає вільних місць ➔ лахмітник зіштовхує 2 мишей, починаючи з



Є 1 вільне місце ➔ лахмітник зіштовхує 1 мишу

Лахмітника зіштовхують зі стрілки, навіть якщо тільки частина його фігурки опиняється за межами стрілки. Інші фігурки на стрілці посуваються на 1 позицію, заповнюючи вільні місця.



Зістрибнути з хвилинної стрілки



Зістрибуючи зі стрілки, миша розміщується в зовнішній частині комірки, на яку вказує стрілка. Після стрибка миші інші фігурки на стрілці посуваються на 1 позицію, заповнюючи вільні місця.



: Коли прудконіг зістрибує або його зіштовхують, він може зістрибнути за звичайними правилами або ж стрибнути вперед — у зовнішню частину комірки, розташованої на відстані до 2 комірок від тієї, на яку вказує стрілка.



Переміщення в зовнішню частину комірки



Перемістившись у зовнішню частину комірки після руху стрілки, миша може виконати наступні дії в такому порядку:

1. Забрати жетон у комірці (якщо він там є), ТА/АБО
2. Застосувати вказаний у комірці ефект (див. роз'яснення символів на с. 10 та с. 11).

Жетони предметів та регалій

Жетони

Жетони — це предмети, на пошуки яких вирушили миші. Більшість предметів можна доставити й здобути за це очки. Є 3 особливі жетони регалій, позначені символом зірки. Доставивши їх королю Зозулю, ви здобудете ще більше очок, а також його прихильність.

Обмін

Якщо миші одного гравця перебувають на хвилинній стрілці та/або в будь-якій частині комірки, на яку вказує ця стрілка, гравець може влаштувати обмін предметами між цими мишами. Гравець може перекладати будь-які жетони предметів на своїх картах мишей, що беруть участь в обміні.

Примітка. *Миша може доставити предмети та регалії лише з власних комірок на карті.*

Отримання жетонів

Завдяки обміну гравець може розмістити щойно отриманий предмет на комірку карти будь-якої своєї миші, що перебуває на хвилинній стрілці або в будь-якій частині комірки, на яку вказує ця стрілка. Якщо миша не має вільних комірок для предметів, поверніть зайвий предмет у мішечок. (Ви вибираєте, який зайвий жетон повернути: щойно отриманий або жетон з карти миші.)



Приклад руху хвилинної стрілки

1. *Першим ходить , зістрибуючи на зовнішню частину комірки, на яку вказує стрілка.*



2. *берe жетон предмета й розміщує його у вільній комірці своєї карти.*



3. *Потім вирішує застосувати ефект «Піднятися на 3» і завершує свій хід.*



4. *Далі ходить . Червоний гравець вирішує залишити фігурку на хвилинній стрілці.*



5. *Далі ходить (згідно з треком пріоритету). Синій гравець теж вирішує перемістити в зовнішню частину комірки, на яку вказує стрілка, щоб застосувати ефект «Піднятися на 3».*



6. *Останнім ходить , застрибуючи на хвилинну стрілку.*



7. *Перед рухом хвилинної стрілки, передає всі свої предмети .*





Символи ефектів

Вартість ефекту

На деяких жетонах ефектів зображені стрілки. Для застосування цих ефектів треба спершу виконати умову, указану ліворуч від стрілки.

X : витратьте X жетонів (предметів або регалій), повернувши їх із карти миші в мішечок.

: поверніть одну або більше регалій (корона, скіпетр, кубок), поклавши їх на короля Зозуля. За кожну повернену регалію здобудьте 5 очок та 1 карту прихильності (максимальна кількість карт прихильності на руці — 2).



: виберіть будь-яку кількість жетонів предметів (не регалій) на карті миші, що застосувала цей ефект. Доставте їх і здобудьте за це очки (див. с. 12).

X Пошук

Візьміть X жетонів із мішечка та розмістіть їх у комірках карти миші, що застосувала цей ефект.

: застосувавши ефект X, дослідник завжди бере на 1 жетон більше. Виберіть, який із жетонів повернути в мішечок, а решту заберіть собі.

Піти в крамницю

Виберіть, що хочете отримати в маленького павучка: 2 жетони з комірок особливих пропозицій, або 1 жетон предмета-джокера з павутини.

Під час доставлення жетон предмета-джокера вважають будь-яким символом та кольором. Предмет-джокер не вважають регалією. Його не можна повернути королю Зозулю.



Порожні комірки особливих пропозицій поповнюються новими жетонами під час кроку «Поповнення» (див. с. 14).

Передавання

Виберіть будь-яку мишу свого кольору. Активна миша може обмінятися жетонами з вибраною мишею.

1-3 Стрибок

Активна миша може стрибнути вперед за годинниковою стрілкою — у зовнішню частину комірки, розташовану на відстані до 3 комірок. Миша в зовнішній частині комірки не може використати карту прихильності, щоб виконати стрибок.

Примітка. *Ви не можете поєднувати стрибки від кількох ефектів, щоб виконати стрибок на більшу відстань. Наприклад, прудконіг не може стрибнути з «12» на «5», скориставшись ефектом комірки «12» у поєднанні з особливим вмінням. Утім, він може спершу скористатися власним вмінням, щоб стрибнути в зовнішню частину комірки «12», а потім скористатися ефектом комірки, щоб стрибнути в зовнішню частину комірки «1», «2» або «3».*

Отримати/перемістити пустуна

Розмістіть пустуна в зовнішній частині будь-якої комірки й застосуйте її ефект. Пустун може зробити це, навіть якщо вже виконував дію у цьому раунді. Застосувавши цей ефект уперше, ви отримуєте четверту фігурку миші (не верхолаза) для подальшого використання в грі.



Отримання карти прихильності

Ви можете отримати карту прихильності.

Якщо колода вичерпалася, а вам треба взяти карту, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду. Ви не можете мати на руці більше ніж 2 карти прихильності. Узявши третю карту прихильності, ви повинні негайно скинути одну зі своїх карт прихильності, не застосовуючи її ефекту. Карти прихильності — це таємна інформація, тож не показуйте ці карти іншим гравцям до кінця партії.

Під час ходу однієї з ваших мишей, ви можете додатково зіграти карту прихильності й застосувати зображений ефект. Після цього покладіть карту в скид.

БОНУСНИЙ ЖЕТОН. Ви можете використати (і скинути) карту прихильності з бонусним жетоном як зображений на ній предмет: щоб витратити, щоб сплатити ефект або щоб доставити предмет і виконати завдання.

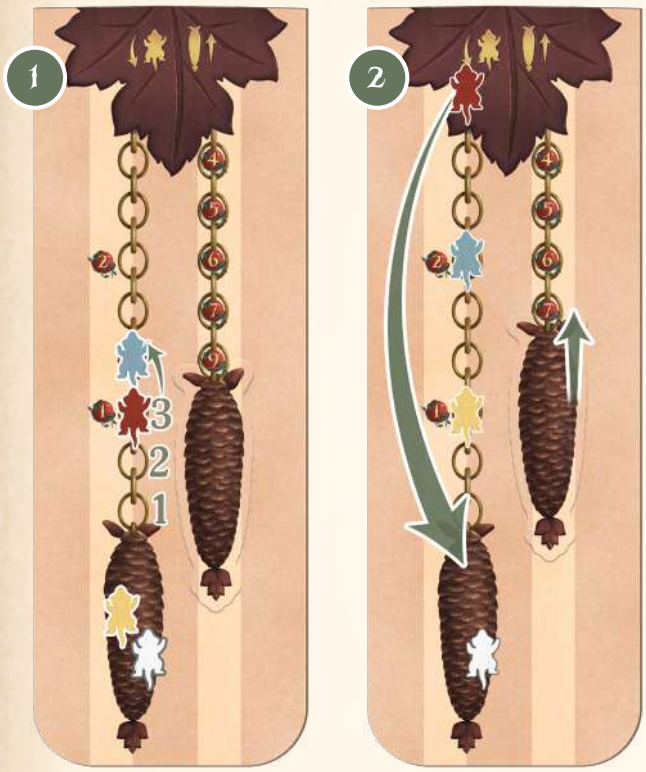


Примітка. *Ви не можете розміщувати карти прихильності на своєму планшеті пошуку предметів.*

Піднятися на X

Перемістіть верхолаза на X ланок лівої частини ланцюга. Якщо верхолаз завершує хід на зайнятій ланці, він продовжує рухатися, поки не дістанеться порожньої ланки. Якщо ваш верхолаз займає або минає ланку з переможними очками, то здобуває зображену на ній кількість очок.

Щойно верхолаз досягає листка над ланцюгом, він завершує свій хід. Здобудьте кількість очок, зображену найближче до жетона гирі в правій частині ланцюга, перемістіть жетон гирі так, щоб він закривав щойно здобуте число очок (крім 4), а потім поверніть вашого верхолаза на шишку під лівою частиною ланцюга. Жетон гирі ніколи не закриває 4 .



(1) Синя миша застосовує ефект «Піднятися на 3», що дозволяє піднятися на три ланки ланцюга. Ця ланка зайнята, тому зупиняється на наступній ланці. пройшла через символ 1, тож синій гравець здобуває 1 очко.

(2) Перший верхолаз, що досягає листка, здобуває 9 очок і повертається на початкову шишку в лівій частині ланцюга. Після цього гирю в правій частині ланцюга переміщують так, щоб вона закривала символ 9. Наступний верхолаз, що досягне листка, здобуде 7 очок.

Жетони ефектів для комірок годинника

ви можете не застосовувати ефект жетона комірки

1 — Витратьте 1 жетон, щоб отримати/перемістити вашого пустуна.

Підніміться на 3 ланки ланцюга.

Візьміть 1 жетон із мішечка.

Візьміть карту прихильності.

Витратьте 1 жетон, щоб піти в крамницю.

6 11 — Доставте предмети вашої активної миші (див. с. 12).

Підніміться на 2 ланки ланцюга. Потім можете витратити 2 жетони, щоб піти в крамницю.

Підніміться на 1 ланку ланцюга. Потім можете витратити 1 жетон, щоб узяти 2 жетони з мішечка.

12 — Поверніть регалії вашої активної миші. Здобудьте 5 та візьміть карту прихильності за кожну повернену регалію. Потім стрибніть вперед — у зовнішню частину комірки, розташовану на відстані до 3 комірок за годинниковою стрілкою.



Очки за доставлення предметів

Очки за предмети

Коли ви доставляєте предмети , ви здобуваєте очки за кожен доставлений жетон предмета та бонусні жетони з карт прихильності:

- ви здобуваєте по **1** очку за кожен предмет;
- визначте найбільшу групу предметів з однаковим символом — ви здобуваєте по **1** очку за кожен предмет цієї групи;
- визначте найбільшу групу предметів одного кольору — ви здобуваєте по **1** очку за кожен предмет цієї групи.

Виконання завдань

Король Зозуль дав гравцям особливі завдання, які вони повинні виконати. Ви виконуєте завдання, якщо вам вдається доставити за один раз усі вказані на карті завдання предмети.



Скиньте карту завдання і здобудьте відповідну кількість очок. Ви можете виконати лише одне завдання під час одного доставлення.



Різнокольорові жетони на карті завдання означають, що підходить предмет будь-якого кольору з відповідним символом.

Виконані карти завдань поповнюються під час кроку «Поповнення» (див. с. 14).

Розмістіть жетони на відповідні комірки планшета пошуку предметів

Розмістіть доставлені предмети на відповідні порожні комірки вашого планшета пошуку предметів (з відповідними символами та кольорами). Поверніть у мішечок усі жетони, які ви не змогли розмістити на планшеті. Ви не зможете переміщувати жетони, розміщені на планшеті раніше, тому вибирайте зважено!



Нагадування. *Предмети, доставлені завдяки картам прихильності, не можна розміщувати на планшеті пошуку предметів.*

Приклад доставлення



Ви доставляєте зображені вище жетони.

- *Ви здобуваєте 5 очок за 5 предметів;*
- *Ви здобуваєте 3 очки за 3 предмети з найбільшої групи предметів з однаковим символом (2 ґудзики + 1 джокер);*
- *Ви здобуваєте 3 очки за 3 предмети з найбільшої групи предметів одного кольору (2 пурпурові + 1 джокер);*
- *Ви здобуваєте 7 очок за вказану нижче карту завдання. (Предмет-джокер замінює один символ пера.)*



Загалом ви здобуваєте 18 очок і розміщуєте жетони на вільних комірках вашого планшета пошуку предметів, повертаючи решту в мішечок. Жетони-джокери можна розмістити в будь-якій комірці.



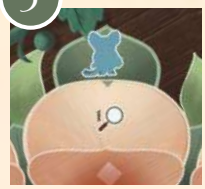


Приклад ходу





(1) Хвилинна стрілка рухається на «4». зістрибує та (2) отримує жетон із зовнішньої частини комірки, розміщуючи його у вільній комірці своєї карти.

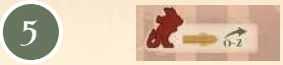








(3) застосовує ефект 1. Особливе вміння дослідника дозволяє йому взяти з мішечка на 1 жетон більше, тому він бере ДВА.
(4) залишає собі 1 жетон, повертаючи інший в мішечок.





(5) Далі ходить . Він використовує особливе вміння, щоб стрибнути вперед — у зовнішню частину комірки «5».

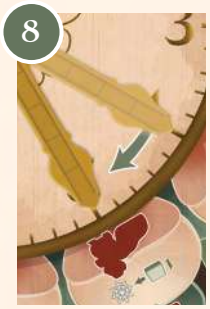


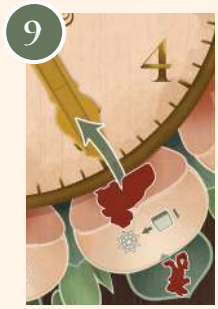






(6) отримує жетон із зовнішньої частини комірки. (7) Він може витратити 1 предмет, щоб піти в крамницю маленького павучка .
Це можна зробити, скинувши щойно отриманий жетон, однак скидає бонусний предмет із карти прихильності. скидає карту прихильності й забирає 2 жетони з комірок особливих пропозицій.







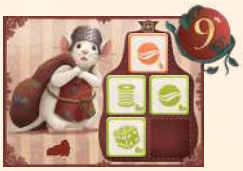


(8) Усі миші в комірці «4» виконали свої ходи, тож хвилинна стрілка рухається до «5». (9) Ходить . Він застрибує на хвилинну стрілку. (уже перебуває в зовнішній частині комірки, тому НЕ активується знову). (10) та перебувають в одній комірці, тож обмінюється з трьома жетонами.









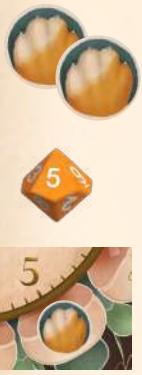


(11) Усі миші в комірці «5» виконали свої ходи, тож хвилинна стрілка рухається на «6». (12) зістрибує з хвилинної стрілки й отримує жетон із зовнішньої частини комірки.
(13) Потім доставляє всі предмети зі своєї карти, здобуваючи за них 9 очок , розміщує доставлені жетони у відповідних комірках свого планшета пошуку предметів і повертає решту в мішечок.

Кінець раунду

Раунд завершується після повного оберту хвилинної стрілки, коли всі миші в комірці «12» виконають свої дії. Перед тим як рухати хвилинну стрілку на «1», оновіть ігрове поле.

Авторитетний щебет короля **Зозуля** нагадує гравцям, що треба оновити ігрове поле!



Лапки котика. Киньте двічі кістку котика й розмістіть жетони лапок на комірки випалих чисел. Якщо в комірці з жетоном лапок котика є миші, перемістіть їх за годинниковою стрілкою на наступну комірку без лапок котика (без застосування ефектів або отримання жетонів). Якщо ви двічі викинули те саме число, розмістіть у тій самій комірці обидва жетони лапок котика.

Примітка. У грі вчотирьох кидайте кістку котика лише один раз і розміщуйте один жетон лапки котика.



Годинна стрілка. Пересуньте годинну стрілку на наступне число годинника. (Гра закінчується, коли годинна стрілка досягає «12». Починайте підрахунок очок.)



Байдикування мишей. Перемістіть всіх мишей із зовнішніх частин комірок у внутрішні частини відповідних комірок.



Поповнення. Поповніть ряд завдань. Поповніть зовнішні частини комірок годинника, на яких немає жетонів. Поповніть комірки особливих пропозицій крамниці маленького павучка.



Трек пріоритету. Перемістіть маркер треку пріоритету в комірку наступного гравця, як указує стрілка.

Примітка. У грі вдвох або втрьох пропускайте комірки, на яких розміщені жетони блокування треку.

Жетони лапок котика



Жодна фігурка миші не може перебувати в одній комірці з жетоном лапки котика. Коли хвилинна стрілка досягає комірки з лапкою котика, миші не активуються, і стрілка відразу рухається до наступної комірки.

Кінець гри

Гра закінчується, коли годинна стрілка досягає «12».

Наприкінці гри здобудьте додаткові переможні очки:

- Здобудьте по 5 очок за кожен заповнений ряд і стовпчик на вашому планшеті пошуку предметів;



Цей гравець має один повний ряд та один стовпчик, тому здобуває за це 10 очок.

- Зберіть всі позосталі жетони предметів на картах ваших мишей і здобудьте за них очки, як за першу частину доставлення. Під час цього кроку ви НЕ можете виконати завдання або розмістити жетони на планшеті пошуку предметів. Ви МОЖЕТЕ доставити бонусні жетони, скинувши карти прихильності.

Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає і здобуває прихильність короля Зозуля. Миші матимуть вдосталь соковитих ягід до кінця свого життя… Або поки король Зозуль знову не загубить свої регалії.

У разі нічиєї перемагає той претендент, що має найбільше заповнених комірок на планшеті пошуку предметів. Якщо досі нічия, претенденти ділять перемогу.

Соло-гра

Ваша команда прийшла раніше, щоб першою розпочати пошук королівських регалій!
Наберіть 100 очок, доки годинник не проб'є північ!

Приготуйтеся до гри за звичайними правилами, але з такими змінами:

- Встановіть годинну стрілку на шосту;
- Залиште лише 2 вільні місця на хвилинній стрілці (одночасно використовуйте жетони блокування та);
- Розмістіть жетони лапок котика перед першим раундом.

Зміни в правилах

- Якщо хвилинна стрілка досягає комірки з лапкою котика, киньте кістку котика за кожен жетон лапки в комірці, а потім перемістіть ці жетони у відповідні комірки. Викинувши те саме число, перемістіть туди жетон і не перекидайте кістку за цю лапку. Миші не активуються, якщо хвилинна стрілка вказує на комірку з жетоном лапки котика.
- Якщо жетон лапки котика треба розмістити в комірці, у якій перебуває миша (або стрілка, на якій перебуває миша, указує на цю комірку), лапка котика залишає миші **ПОДРЯПИНУ**. Скиньте по 1 жетону предмета з карти кожної такої миші. Потім:
  - Усі миші в цій комірці переміщуються на наступну комірку без лапки котика. Таке переміщення не дозволяє отримати жетон або застосувати ефект нової комірки.
  - Усі миші на хвилинній стрілці активуються й стрибають у наступну зовнішню частину комірки без лапки котика. Активація відбувається за звичайними правилами, хай і не внаслідок руху стрілки. Прудконіг не може скористатися своїм умінням.
- Здобудьте 100 очок, доки годинник не проб'є північ! Можете спробувати перевершити свій результат у наступних партіях.

Ускладнені правила приготування

Не рекомендується для початківців. Гравці почергово вибирають початкові комірки своїх мишей згідно з треком пріоритету. Розміщуйте по одній миші за раз. Гравці розміщують мишей, дотримуючись таких обмежень:

- Не розміщуйте мишей у комірках «12» чи «1»;
- Не розміщуйте двох своїх мишей в одній комірці;
- Розмістіть принаймні одну мишу в комірці із символом та принаймні одну мишу в комірці із символом .

Творці

Автор гри
Соєр Вест

Керівники проєкту
Нікі Шульц, Колбі Доуч

Ілюстраторка
Соня Мюллер

Графічний дизайн
Кендал Елмен

Дизайн логотипу
Девід Річардс

Виробництво
Дж. Артур Елліс, Дональд Шульц, Кендал Елмен, Джері Готорн, Нік Конлі

Редактор
Джонатан Лю

Українське видання

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладач
Артем Деменко

Редактор
Сергій Лисенко

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Неоціненна допомога
Володимир Білодід, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Plaid Hat Games

www.PlaidHatGames.com

© 2022 Plaid Hat Games. Hickory Dickory, Plaid Hat Games та логотип Plaid Hat Games — це торгові марки Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ешленд, Огайо, 44805, США. Справжні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено у Шанхаї, Китай.

GEEKACH

WHITE GAMES

Українське видання
© 2023 Geekach спільно з White Games
www.geekach.com.ua
www.white-games.com.ua

Роз'яснення символів

ВИТРАТЬТЕ: витратьте X жетонів і/або бонусних жетонів, щоб застосувати цей ефект.

ПІДНЯТИСЯ: Перемістіть верхолаза на X ланок лівої частини ланцюга.

ПОШУК: візьміть X жетонів із мішечка.

РЕГАЛІЇ: здобудьте 5 та карту прихильності за кожну повернену регалію.

КРАМНИЦЯ: отримайте 2 жетони з комірок особливих пропозицій або 1 предмет-джокер із павутини.

ПУСТУН: активуйте вашого пустуна, розмістивши його на зовнішній частині будь-якої комірки без жетона лапки котика.

ПРИХИЛЬНІСТЬ: візьміть карту прихильності (максимальна кількість карт прихильності на руці — 2).

СТРИБОК: стрибніть уперед — у зовнішню частину комірки на відстань до 3 комірок.

ПЕРЕДАВАННЯ: проведіть обмін між вашою активною мишею і вибраною мишею в іншій комірці.

Здобудьте очки за кожен доставлений жетон предмета та бонусні жетони з карт прихильності:

- ви здобуваєте по 1 очку за кожен предмет;
- ви здобуваєте по 1 очку за кожен предмет із найбільшої групи предметів з однаковим символом;
- ви здобуваєте по 1 очку за кожен предмет із найбільшої групи предметів одного кольору;
- **+?** за виконання завдання (щонайбільше 1 завдання за доставлення).

Доставляючи лише 1 предмет, ви здобуваєте 3 очки!

Миші

Кожна миша має особливе вміння.



Лахмітник

Лахмітник займає два місця на хвилинній стрілці.



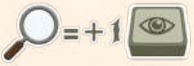
Прудконіг

Коли прудконіг стрибає або його зіштовхують, він може зістрибнути за звичайними правилами або стрибнути вперед — у зовнішню частину комірки, розташовану на відстані до 2 комірок від тієї, на яку вказує стрілка.



Дослідник

Застосовуючи ефект X, дослідник завжди бере на 1 жетон більше. Виберіть, який із жетонів повернути в мішечок, а решту заберіть собі.



Пустун

Застосувавши ефект із символом пустуна, перемістіть його фігурку в зовнішню частину будь-якої комірки (без жетона лапки котика) та застосуйте ефект цієї комірки.

