# РЯТУЙ КОТІВ



## Правила гри

# Рятуй котів

**На Острові котів спалахнула пожежа, і поки вогонь шириться, армія лихого лорда Веша намагається викрасти вцілілі запаси. Після нещодавньої рятувальної місії більшість острівних котів уже в безпеці — більшість, але не всі. Подейкують, що по інший бік острова є пліт. Котики, що залишилися, не мають іншого вибору — щоб урятуватися, вони повинні чимдуж бігти до плоту.**

## Гра в команді

«Рятуй котів» — це кооперативна гра, у якій ви діятимете як одна команда. Ви або перемагаєте разом, або разом зазнаєте поразки.

## Перебіг гри

Ви граєте за розгублених острівних котів, що заблукали на задимленому острові. Схоже, що всі шляхи переплуталися, і тепер ви повинні прокласти безпечний маршрут до плоту за допомогою карт стежин.

У міру того як ви торуватимете собі шлях, островом поширюватиметься пожежа (у грі це плитки пожежі різної форми), що звужуватиме перелік доступних вам дій. Під час гри вам доведеться повсякчас балансувати: прокласти довшу дорогу чи тримати котів на безпечній відстані від полум'я.

### УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Для перемоги у грі ви повинні успішно доправити всіх котів на пліт.

### УМОВИ ПОРАЗКИ

Ви зазнаєте поразки, якщо кіт не має жодного шансу дістатися до плоту або пожежа охоплює весь острів до того, як кіт устигає з нього втекти.

## Де нас знайти

Зазирайте на сайт та стежте за нами в соцмережах, щоб першими дізнаватись про наші настільні ігри!

**САЙТ**
www.geekach.com.ua

**YOUTUBE**
www.youtube.com/GeekachGames

**TELEGRAM**
www.t.me/geekach

**INSTAGRAM**
www.instagram.com/geekachshop

**TIKTOK**
www.tiktok.com/@geekach

**FACEBOOK**
www.facebook.com/geekach

# Вміст гри




*1 книжка кампаній*



*1 мішечок пожежі*



*31 плитка пожежі*



*12 карт локацій (номери в лівому верхньому куті)*



*4 карти плоту (літери в лівому верхньому куті)*



*12 фігурок котів (по 2 кожного кольору)*



*4 великі планшети острова*



*4 малі планшети острова*




*12 жетонів цілей*



*2 жетони нявкання*



*2 жетони розмови*



*16 карт катастроф*



*22 карти пожежі*



*100 карт стежин (4 набори по 25 карт)*



*3 жетони води*

# Приготування




1 Виберіть сценарій і підготуйте острів відповідно до схеми цього сценарію.

*Почніть з уроку 1 на сторінці 4 книжки кампаній.*

А Розмістіть планшети острова на столі.

*Докладніше на сторінці 5 цієї книжки правил.*

Б Помістіть карти плоту, локацій та пожежі на позначені місця.

*Карти локацій і плоту слід розміщувати так, щоб їх розпізнавальні номери або літери завжди були у верхньому лівому куті.*

В Виставте фігурки котів на всі видимі стартові позиції, зображені на картах локацій.

*У кожній клітинці із символом кота розмістіть відповідну фігурку кота.*

2 Окремо перетасуйте 4 колоди карт стежин і покладіть їх долілиць біля острова.

3 Також покладіть біля острова мішечок пожежі.

*Перед першою партією складіть у цей мішечок усі плитки пожежі.*

Поки що ігноруйте решту приготувань, вони знадобляться вам лише в певних сценаріях.

### ПОЧИНАЮЧИ З УРОКУ 2

4 Розподіліть жетони нявкання й розмови між учасниками гри відповідно до загальної кількості гравців:

*1 гравець: жетони не використовують.*

*2 гравці: роздайте кожному учаснику по 1 жетону нявкання та 1 жетону розмови.*

*3 гравці: роздайте двом учасникам по 1 жетону розмови, а третьому дайте 1 жетон нявкання. Другий жетон нявкання поверніть у коробку.*

*4 гравці: роздайте двом учасникам по 1 жетону розмови, а решті дайте по 1 жетону нявкання.*

### ПОЧИНАЮЧИ З УРОКУ 3

5 Покладіть біля острова 3 жетони води.

6 Якщо сценарій передбачає використання жетонів цілей, покладіть їх на позначені місця на плоті.

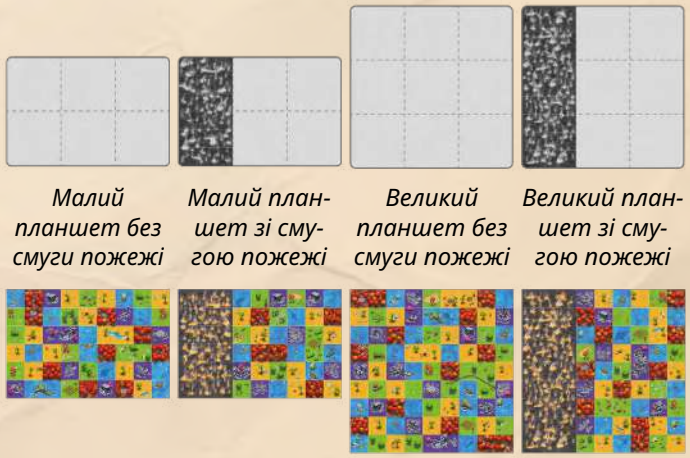
### ЛИШЕ ДЛЯ СКЛАДНИХ СЦЕНАРІЇВ

7 Перетасуйте колоду карт катастроф і розмістіть її долілиць біля острова.

# Планшети острова

У книжці кампаній планшети острова позначено сірими квадратами.

У грі є планшети двох розмірів. Кожен планшет двосторонній: на одній стороні є смуга пожежі, а на іншій — немає.

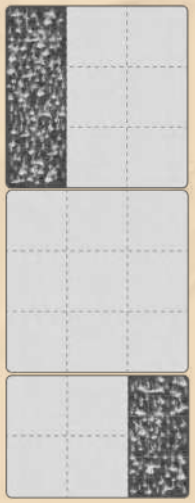


*Малий планшет без смуги пожежі* | *Малий планшет зі смугою пожежі* | *Великий планшет без смуги пожежі* | *Великий планшет зі смугою пожежі*

Якщо на планшеті острова, зображеному на схемі сценарію, є темна смуга, покладіть відповідний планшет стороною з пожежею догори. Якщо ж її немає, використовуйте сторону без пожежі.

- Планшети острова слід завжди вибирати навмання, однак лише серед планшетів того розміру, який указано на схемі.
- Планшети острова можна обертати ліворуч або праворуч, доки не розмістите їх так, як указано на схемі сценарію, і доки смуги пожежі (якщо такі є) не опиняться на своїх місцях.

**ПРИКЛАД**



*Уявімо, що вам треба підготувати острів відповідно до сценарію, зображеного ліворуч.*

*1. Розмістіть великий планшет острова стороною з пожежею догори й обертайте його, доки смуга пожежі не опиниться ліворуч.*

*2. Нижче розмістіть великий планшет острова без смуги пожежі.*

*3. Нижче від двох більших розмістіть один малий планшет острова, перевернувши його стороною з пожежею догори, і обертайте його, доки смуга пожежі не опиниться праворуч.*



# Карти локацій

Карти локацій можна відрізнити за номерами у верхніх лівих кутах. На таких картах завжди є щонайменше 1 клітинка із символом кота.

Це позиції, з яких коти стартуватимуть. Коли ви готуватиметеся до гри, вам треба буде виставити на них відповідні фігурки котів.



# Обговорення

Упродовж усієї гри ви отримуватимете карти стежин. Ці карти можете переглядати тільки ви.

Ні в якому разі не показуйте карти стежин іншим гравцям і не кажіть нічого такого, що дало б інформацію про якусь із частин вашої карти.

Ви можете тільки називати наявні на карті кольори, але не уточнювати, яку її частину вони займають чи якої форми набувають.

Якщо ви сумніваєтеся, керуйтеся таким правилом: **не кажіть нічого, що вказало б іншим гравцям на точну кількість клітинок того чи іншого кольору на вашій карті**.




**МОЖНА КАЗАТИ**

- Моя карта буде корисною зеленому коту.
- Синьому коту моя карта не підійде.
- На моїй карті є трохи оранжевого й синього кольорів.
- Моя карта буде корисною червоному коту та більш-менш підійде пурпуровому.

**НЕ МОЖНА КАЗАТИ**

- На моїй карті 5 оранжевих клітинок.
- На моїй карті від 3 до 6 синіх клітинок.
- На моїй карті є пряма стежка.
- На моїй карті є пурпурова лінія.
- Моя карта прокладе червону стежку звідси й он до того місця.
- На моїй карті зображено дракона.

# Розміщення




Під час гри ви розміщуватимете на острові карти стежин і плитки пожежі. Завжди дотримуйтеся таких правил:

- Жодна частина цих компонентів не може виходити за межі острова.
- Ці компоненти повинні чітко накладатися на клітинки планшета острова, лінія в лінію. У грі не може бути частково перекритих клітинок.
- Ці компоненти можна обертати в будь-який потрібний вам бік (плитки пожежі також можна обертати).
- Ці компоненти можуть повністю або частково накривати вже розміщені карти.
- Ці компоненти не можуть накривати клітинки з пожежею або будь-які частини карти плоту, де зображено пліт.

  *Під клітинками з пожежею слід розуміти клітинки з пожежею на картах, плитках і планшетах острова.*
- Ці компоненти не можуть накривати клітинки з фігурками котів.
- Ці компоненти не можна підкладати під уже розміщені карти або плитки.

Крім цього, є важлива відмінність між розміщенням карт стежин та плиток пожежі.

- Плитки пожежі повинні розміщуватися впритул до наявної пожежі. Щонайменше одна клітинка плитки пожежі повинна прилягати по горизонталі чи по вертикалі щонайменше до однієї клітинки наявної пожежі.
- Карти стежин не обов'язково класти так, щоб вони прилягали до вже розміщених карт або плиток.

# Із чого почати

## Сценарії та кампанії

Гра «Рятуй котів» містить 81 сценарій, і всі вони описані в книжці кампаній. Кожен сценарій — це унікальна головоломка, яку вам потрібно буде розв'язати.

Усі сценарії погруповано за темами, і такі групи сценаріїв утворюють кампанії. Кожна кампанія має власне поле для підрахунку загальної кількості очок, тож ви зможете відстежувати свій прогрес після кожної ігрової партії.

Загалом гра налічує 12 кампаній:

- навчальна кампанія (4 сценарії);
- тренувальна кампанія (4 сценарії);
- кампанії 1–4 (по 8 сценаріїв у кожній);
- складна навчальна кампанія (5 сценаріїв);
- складні кампанії 1–4 (по 8 сценаріїв у кожній);
- складна кампанія 5 (4 сценарії).

### Завантажте інші сценарії

У вільному доступі онлайн є ще більше сценаріїв! Їх можна завантажити тут:

www.racetotheraft.com

Ви також можете оформити підписку та отримувати безплатні сценарії (зокрема випущені з нагоди сезонних подій або свят) електронною поштою.

## Ваша перша партія

У грі «Рятуй котів» є два рівні: стандартний та складний.

Якщо ви граєте в цю гру вперше, радимо почати зі стандартного рівня та пройти навчальну кампанію на сторінці 4 книжки кампаній.

Після цього оцініть, наскільки складно вам було в неї грати. Якщо:

**СКЛАДНО**
Пройдіть тренувальну кампанію (сторінка 5 книжки кампаній), і лише після цього переходьте до кампанії 1.

**НОРМАЛЬНО**
Пропустіть тренування та відразу перейдіть до кампанії 1 (сторінка 6 книжки кампаній).

**ПРОСТО**
Пропустіть тренування та відразу перейдіть до кампанії 2 (сторінка 8 книжки кампаній).

## Складність сценарію

Складність кожного сценарію оцінено за п'ятибальною шкалою. Порахувавши кількість замальованих лапок біля назви сценарію, ви дізнаєтеся, наскільки складним він буде.

**Униз за тічією**

# Перебіг раунду

У грі «Рятуй котів» немає обмежень щодо кількості раундів. Ви просто граєте, поки не переможете чи не зазнаєте поразки. Під час кожного раунду гравці братимуть карти, розігруватимуть їх, а тоді відпочиватимуть.

## 1. Узяття карт

Кожен гравець бере по 3 карти з колод стежин.



У грі є 4 колоди стежин: з хрестиком, квадратом, колом і трикутником. Ви можете брати карти з будь-якої колоди та в будь-якій послідовності, аж поки у вас на руці не буде 3 карти.

Ви не можете переглядати взяті карти, поки не візьмете всі 3.

Якщо певна колода вичерпалася, ви більше не можете брати карти з цієї колоди.

**ОБГОВОРЕННЯ**

Перед узяттям карт команда може обговорити, хто та з яких колод їх братиме. Однак щойно хтось бере першу карту, обговорення негайно припиняється, поки всі гравці не візьмуть свої 3 карти.

### Вибір карт

На картах стежин у кожній колоді переважають різні типи місцевості. Поглянувши на зворот карт, ви можете розрахувати імовірність того, що візьмете карту з певною місцевістю.



Наприклад, 35% звороту карт з колом займає червоний колір, 32% — синій, 17% — оранжевий, 16% — зелений і 0% — пурпуровий.

Це означає, що 35% усіх клітинок у цій колоді червоні. Карта, яку ви візьмете із цієї колоди, найімовірніше міститиме кілька червоних клітинок. Однак карт із пурпуровими клітинками ви в цій колоді не знайдете.

# Перебіг раунду: продовження

## 2. Розігрування карт

Карти розігрують у двох випадках: для прокладання стежин на острові або для переміщення котів. Усі гравці разом вирішують, хто з них наступним розігруватиме карту.

### ОБГОВОРЕННЯ

У грі «Рятуй котів» не передбачено певної послідовності ходів. Вам треба спільно вибрати гравця, який розігруватиме карту наступним, дотримуючись правил обговорення на сторінці 6.

Щойно гравця вибрали, усі розмови мають припинитись.

Вибраний гравець може показати свою карту лише після того, як усі припинять розмовляти. Цей гравець повинен без будь-яких обговорень розіграти карту, виконавши одну з двох доступних дій.

*Вибраний гравець може міркувати вголос, якщо захоче, але інші гравці повинні мовчати.*

Команда може продовжити обговорення лише після того, як гравець виконає дію.

Якщо команда не проти, той самий гравець може розіграти кілька карт поспіль.

### ДІЯ: ПРОКЛАДАННЯ СТЕЖИНИ

Дотримуючись правил розміщення на сторінці 7, покладіть 1 карту стежини з руки на острів.

Потім візьміть із мішечка пожежі 1 випадкову плитку й покладіть її на острів, так само дотримуючись правил розміщення.

*Пам'ятайте: під час виконання цієї дії всі повинні мовчати. Гравець, який виконує хід, повинен самостійно вирішити, куди покласти плитку.*

### Стежки ошаксів

На деяких картах зображено вимощені камінням тоненькі доріжки. Це стежки ошаксів. Їх використовують лише в складній грі, тож ви можете не зважати на ці доріжки, поки не отримаєте вказівки їх використовувати.



## ДІЯ: ПЕРЕМІЩЕННЯ КОТА

### Скиньте карту

Перш ніж перемістити кота, скиньте 1 карту з руки. Якщо на момент ходу ваш кіт устиг стомитися, скиньте 2 карти замість 1.

Ви скидаєте карти на стіл горілиць, утворюючи стос катастроф. Якщо ви вже маєте стос катастроф, покладіть скинуту карту зверху цього стосу.



*Скидаючи карту, кладіть її так, щоб було видно краєчок попередньої. Так буде простіше порахувати кількість карт у стосі.*

### Перемістіть кота

Кожен кіт має улюблений тип місцевості і може переміщуватися лише цією місцевістю. У синіх котів це синя вода, у червоних — червоний ліс тощо.

Перемістіть 1 кота його улюбленою місцевістю на будь-яку кількість клітинок у довільному напрямку.

Коти можуть переміщуватися клітинками з іншими котами, але не можуть зупинятися на таких клітинках.

Виконуючи хід, ви повинні накреслити уявну лінію від початкової до кінцевої клітинки, щоб переконатися, що ваш кіт переміщуватиметься лише своїм улюбленим типом місцевості.

*Не можна скинути карту й перемістити кота на 0 клітинок. Також заборонено закінчувати хід на початковій клітинці.*

### Виснажте кота

Після того як кіт завершив переміщення, покладіть його на бік. Це означатиме, що він виснажений.

Якщо кіт уже лежить на боці, так його й залиште.

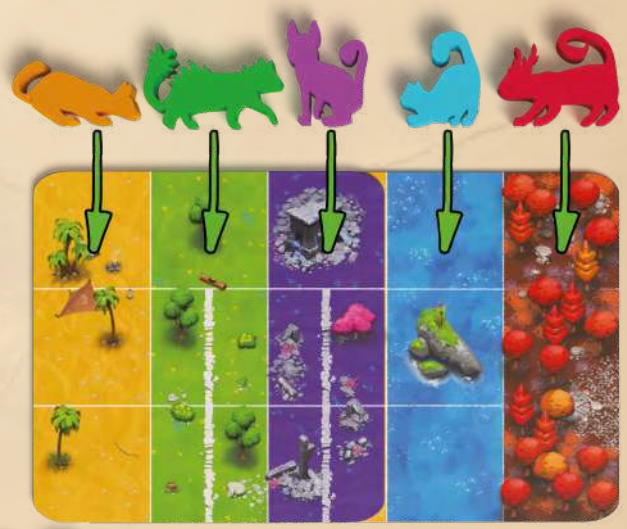
### Розіграйте катастрофу

Якщо у стосі катастроф накопичується 4 або більше карт, стається катастрофа.

Перемістіть 4 карти зі стосу катастроф у скид.

Потім візьміть із мішечка пожежі будь-яку 1 плитку й покладіть її на острів, дотримуючись правил розміщення.

*Пам'ятайте: під час виконання цієї дії всі повинні мовчати. Гравець, який виконує хід, повинен самостійно вирішити, куди покласти плитку.*





*Для білих котів діють окремі правила. Їх описано в розділі складних ігор на сторінці 19. На стартові позиції та фінішні клітинки білих котів не можна ставити котів інших кольорів.*



# Перебіг раунду: продовження

## 3. Відпочинок

Після того як кожен гравець використав усі свої карти (всі гравці повинні розіграти всі карти з рук), настає час відпочинку.

Поставте фігурки виснажених котів (якщо такі є) вертикально й розпочніть новий раунд.

## Кінець гри

### ПЕРЕМОГА

Щойно всі коти опиняються на карті плоту, гра закінчується. Ваша команда здобуває перемогу!

Запишіть свої очки, дотримуючись правил на сторінці 13, а тоді переходьте до наступного сценарію.

### ПОРАЗКА

Якщо в будь-який момент гри гравцю треба покласти на острів плитку пожежі, а місця для неї немає, ваша команда зазнає поразки.

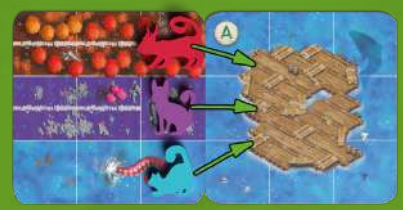
Якщо в будь-який момент гри стає зрозуміло, що кіт уже ніяк не зможе дістатися до плоту, ваша команда зазнає поразки.

Якщо вам треба взяти з мішечка плитку пожежі, а там порожньо, або якщо на початку раунду в колодах залишається недостатньо карт стежин, щоб кожен гравець узяв по 3 карти, ваша команда зазнає поразки.

## Карти плоту

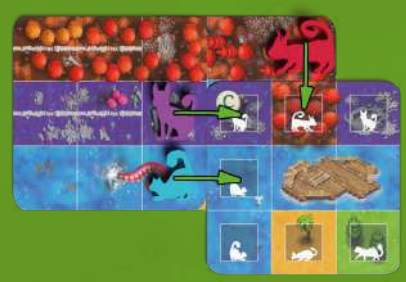
На карту плоту A, яку використовують в уроці 1, можна переміщувати котів з будь-якого напрямку.

Щойно кіт опиняється на клітинці, прилеглій до карти плоту, він може відразу перемістися на пліт.




На інших картах плоту є фінішні клітинки для котів. Ви повинні подбати про те, щоб коти закінчили гру на клітинках своїх кольорів.

*Не вилучайте кота з фінішної клітинки, на яку він перемістився. Для 2 зелених котів знадобляться 2 зелені фінішні клітинки.*



*Якщо кіт у вас один, а фінішних клітинок відповідного кольору (наприклад, синього) дві, ви можете перемістити кота на будь-яку з них. Так само ви можете вибирати, на який пліт перемістити кожного кота, якщо у грі 2 або більше карт плоту.*

# Підрахунок очок

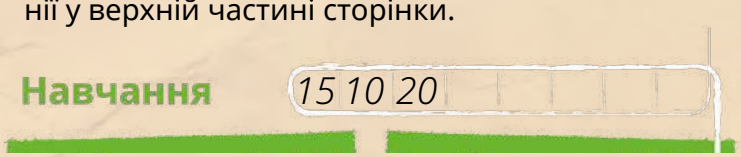
Якщо ви успішно завершили сценарій, то набираєте 5 очок. Цей результат слід записати під відповідним сценарієм у книжці кампаній.

Якщо ж ви зазнали поразки, то набираєте 0 очок і можете перейти до наступного сценарію. Ви завжди можете пройти сценарій повторно, якщо вам захочеться поліпшити результат. Кількість спроб необмежена.




**Підрахунок очок кампанії**

Після завершення всіх сценаріїв певної кампанії додайте очки за кожен із них і запишіть загальний результат у полі для підрахунку очок кампанії у верхній частині сторінки.




**ПОЧИНАЮЧИ ІЗ УРОКУ 3**

Якщо задля перемоги ви застосували жетони води, віднімiть від загальної кількості очок по 1 очку за кожен використаний жетон.

- Використавши 0 жетонів води, ви набираєте 5 очок.
- Використавши 1 жетон води, ви набираєте 4 очки.
- Використавши 2 жетони води, ви набираєте 3 очки.
- Використавши 3 жетони води, ви набираєте 2 очки.

Якщо ж ви зазнали поразки, то на кількість використаних жетонів води можна не зважати. Пройдіть сценарій ще раз або запишіть собі 0 очок.

# Соло-гра

Якщо ви захочете пограти в «Рятуй котів» в соло-режимі, дотримуйтесь усіх звичайних правил, а також наведених нижче додаткових правил.

## 1. Узяття карт

Узявши 3 карти як зазвичай, не переглядайте їх і візьміть ще 3 карти. Викладіть ці останні карти перед собою на столі долілиць.

У результаті ви матимете 3 карти на руці і ще 3 карти долілиць на столі.

## 2. Розігрування карт

Щоразу коли ви виконуєте дію (кладете карту стежини або переміщуєте кота), поповнюйте руку картами, що лежать на столі.

Ви можете вибрати будь-яку з карт на столі, але не можете їх відкривати, доки не візьмете на руку.

Наприкінці кожної дії у вас у руці завжди повинно бути 3 карти. Беріть карти зі столу доти, доки не використаєте всі 3 карти.

Після цього продовжуйте розігрувати карти як зазвичай, доки не використаєте решту карт у руці.

У кожному раунді ви розігруватимете 6 карт, а тоді переходитимете до фази відпочинку, як і у звичайній грі.

### Правила складної соло-гри

У складних сценаріях ви іноді отримуватимете вказівки протягом раунду взяти додаткові карти.

У такому разі їх треба брати з колод стежин, а не з 3 карт, викладених долілиць на столі.

Узявши з колод ці додаткові карти, ви тимчасово збільшуєте кількість карт на руці, які ви повинні використати до кінця поточного раунду.



# Правила складної гри

Під час проходження складних сценаріїв гри «Рятуй котів» не лише перемога, а й сам ігровий процес вимагатиме неабияких зусиль. Радимо пройти щонайменше 2 сценарії третього рівня складності й лише після цього переходити до складної навчальної кампанії (сторінка 14 книжки кампаній).

Для складних сценаріїв діють наведені нижче додаткові правила.

## Переміщення кота

Тепер коти не можуть переміщуватися на будь-яку кількість клітинок. Щоразу коли ви виконуватимете дію переміщення, ваш кіт зможе перемістися щонайбільше на 5 клітинок.

## Стос катастроф

Під час приготувань до гри перетасуйте колоду катастроф і покладіть її біля острова.

Щоразу коли стається катастрофа, ви не берете плитку пожежі з мішечка. Натомість візьміть верхню карту з колоди катастроф і послідовно, згори вниз, виконайте всі вказівки на ній.

Після цього покладіть карту катастрофи в скид.

Якщо карта катастрофи містить вказівку перемістити кота, цей кіт стає виснаженим.

Якщо карта катастрофи містить вказівку скинути карту, то цю карту треба покласти в стос катастроф. Якщо жоден гравець не має карти, щоб виконати цю вказівку, пропустіть її та перейдіть до наступної.

*Пам'ятайте: під час цієї дії заборонено спілкуватись. Активний гравець повинен самостійно розіграти цю карту.*

## Прибуття на пліт

Щоразу коли кіт прибуватиме на пліт, але перед розігруванням катастрофи, ви зможете виконати 1 з 2 наведених нижче дій, не скидаючи карт:

- Активний гравець може взяти 1 карту стежини.
- Гравець може перемістити будь-якого 1 кота на щонайбільше 5 клітинок.

Виснажених котів теж можна переміщувати. Звичайні коти, яких перемістили в такий спосіб, стають виснаженими.

Про ці бонусні дії вам нагадуватимуть відповідні символи на картах плоту.



**ПІДКАЗКА**

Такі дії — єдиний спосіб досягти цілей у сценаріях, які вимагають одночасного прибуття на пліт 2 або більше котів.

# Додаткові правила

Під час гри в «Рятуй котів» ви поступово відкриватимете нові правила. Не треба ознайомлюватися з ними в цьому розділі, поки не отримаєте відповідної вказівки в книжці кампаній.

## 1. Жетони розмови

Після проходження уроку 1 ви використовуватимете жетони розмови в кожній грі, тому вам треба буде додавати їх під час приготувань до цих ігор.

Розподіліть між гравцями 2 жетони нявкання та 2 жетони розмови.

*1 гравець: жетони не використовують.*

*2 гравці: роздайте кожному учаснику по 1 жетону нявкання та 1 жетону розмови.*

*3 гравці: роздайте двом учасникам по 1 жетону розмови, а третьому дайте 1 жетон нявкання. Другий жетон нявкання поверніть у коробку.*

*4 гравці: роздайте двом учасникам по 1 жетону розмови, а решті дайте по 1 жетону нявкання.*

Зазвичай після того як учасники виберуть гравця, який розігруватиме карти, усі розмови мають припинитись. Але якщо перед вами лежить жетон розмови, ви можете скинути його та поговорити з гравцем, коли той відкриє карту стежини або візьме плитку пожежі.



**ДІЯ «РОЗМОВА»**
Скиньте свій жетон розмови, щоб почати розмову.

Ви та поточний гравець можете вільно спілкуватися між собою, аж поки він не розіграє поточну карту стежини або не розмістить плитку пожежі. Ви можете давати цьому гравцю поради, але остаточне рішення лишається за ним.

Решта команди повинна мовчати.



**ДІЯ «НЯВКАННЯ»**
Скиньте жетон нявкання, щоб отримати змогу вимовляти слово «няв».

Ви можете казати «няв» скільки завгодно разів і з будь-якою інтонацією, аж поки поточний гравець не розіграє карту стежини або не викладе плитку пожежі. Але пам'ятайте, що інших слів вам уживати не можна. Увесь цей час поточний гравець може спілкуватися як зазвичай. Ви можете спробувати щось йому підказати, але остаточне рішення лишається за ним.

Решта команди повинна мовчати.

## 2. Жетони води



Після проходження уроку 2 ви використовуватимете жетони води в кожній грі, тому вам треба буде додавати їх під час приготувань до цих ігор.

Розмістіть 3 жетони води на столі біля острова.

У будь-який момент гри, коли учасникам команди дозволено розмовляти, вони можуть вирішити витратити 1 жетон води, щоб повернути будь-яку 1 плитку пожежі з острова назад у мішечок.

Якщо ви перемагаєте, то за кожен витрачений жетон води вам доведеться втратити 1 очко.

## 3. Жетони цілей




### ЧИСЛОВІ ЦІЛІ

Числа від 1 до 5 позначають порядок, у якому коти повинні прибути на пліт.




Наприклад, якщо у сценарії сказано, що «зелений кіт прибуває другим», то першим на пліт може прибути кіт будь-якого кольору, але другим повинен обов'язково прибути саме зелений кіт.

### ЦІЛІ-СИМВОЛИ

Символ «=» позначає 2 або більше котів, які повинні одночасно прибути на пліт (за 1 дію).

*Цю умову можна виконати лише у складній грі, застосувавши бонусне переміщення після прибуття кота на пліт.*




Наприклад, якщо у сценарії сказано, що «зелений, червоний та оранжевий коти прибувають одночасно», то всі 3 коти повинні прибути на пліт під час виконання 1 дії.

Під час приготувань до гри розмістіть на карті плоту жетони цілей. Вони нагадуватимуть вам про додаткові цілі, яких потрібно досягти під час проходження сценарію. Якщо є 2 варіанти (наприклад, на карті не 1, а 2 зелені фінішні клітинки), то під час приготувань до гри команда може вибирати, на яку з них класти жетон.

# Додаткові правила: продовження

## 4. Порятунок друзів

На певних картах локацій стартова позиція кота розташована за вузькою смужкою пожежі. Також поруч є клітинка з колом.




Щоб кіт мав змогу переміститися через цю смужку пожежі, на клітинці з колом повинен перебувати кіт такого самого кольору.

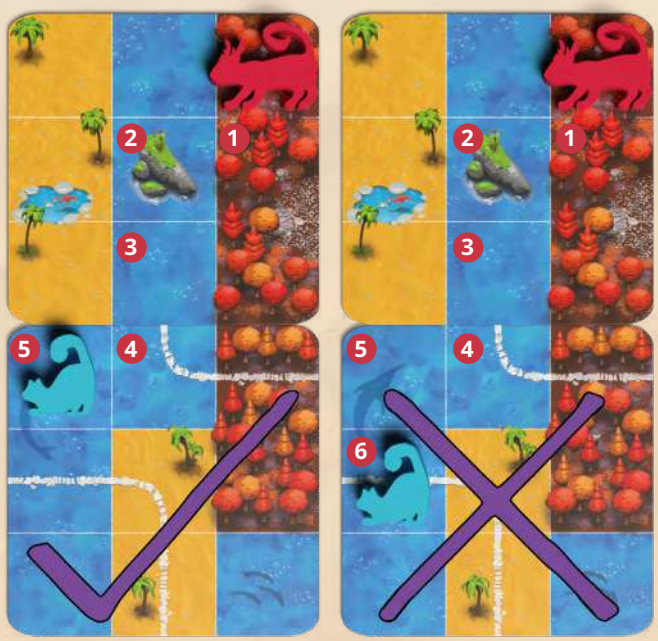
Тільки коли кіт такого самого кольору опиниться на клітинці з колом, урятованого кота можна буде перемістити через смужку пожежі, виконавши звичайну дію переміщення.




## 5. Триматися разом

Деякі коти потребують компанії друзів. Якщо у сценарії сказано, що «червоний і синій коти повинні триматися разом», то їм не можна відходити один від одного більше ніж на 5 клітинок.

Виконуючи переміщення, щоразу стежте, щоб відстань між цими котами не перевищувала 5 клітинок.



## 6. Ошакси

Ошакси — це особливі білі коти, які можуть переміщуватися місцевістю будь-якого типу незалежно від її кольору.

Утім, вони можуть переміщуватися лише вздовж з'єднаних між собою стежок ошаксів.



Карти зі стежками ошаксів можуть траплятись у всіх 4 колодах стежин, але найчастіше в тій, що позначена трикутником. На звороті карт цієї колоди намальовано фрагмент стежки ошаксів, щоб ви не забували, де саме їх шукати.



## 7. Жетони цілей «?»



Жетони цілей «?» застосовують лише під час проходження особливих сценаріїв, які можна безоплатно завантажити на сайтах www.racetotheraft.com та www.geekach.com.ua.

Ви також можете оформити підписку та отримувати безплатні сценарії (зокрема випущені з нагоди сезонних подій або свят) електронною поштою.

За потреби в таких сценаріях буде наведено правила використання жетонів цілей «?».

# Допомога з кольорами

Усі 5 типів місцевостей у грі «Рятуй котів» містять особливі елементи. Завдяки їм гравці, які мають труднощі з розпізнаванням кольорів, можуть легко розрізнити ці місцевості.

**ОРАНЖЕВІ ПІСКИ**

Оранжева місцевість — це земля, засипана піском. На кожній такій клітинці зображено рівно 1 пальму.



*Утім, пальми також є на кількох клітинках іншого кольору. Це невеличкі острівці посеред води, які легко впізнати.*

**ЗЕЛЕНА ТРАВА**

Зелена місцевість — це трава й поодинокі квітки.



*Також на цій місцевості може бути зображено дерева, кущі та каміння.*

**ЧЕРВОНІ ЛІСИ**

Червона місцевість — це ліс. На таких клітинках зображено скупчення дерев.



**СИНЯ ВОДА**

Синя місцевість — це вода. Її можна відрізнити завдяки яскраво вираженому малюнку поверхні.



*Також на цій місцевості може бути зображено плавучі скрині, тіні морських істот, човни та невеличкі острови.*

**ПУРПУРОВІ РУЇНИ**

Пурпурова місцевість — це руїни. На ній завжди зображено зруйновані будівлі, нагромадження уламків скель або особливі ділянки з камінням.



# Творці

**АВТОР**
*Френк Вест*

**ТВОРЦІ СВІТУ ГРИ**
*Френк Вест*
*Сара Хорхе*

**РЕДАГУВАННЯ**
*Том Фокс*

**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН**
*Френк Вест*
*Алек Джексон*

**ІЛЮСТРАЦІЇ**
*Міґель Мітчелл Да Сілва*

**ХУДОЖНИК І АРТДИРЕКТОР**
*Френк Вест*

**ПОМІЧНИЦЯ АВТОРА**
*Сара Хорхе*

**АВТОРИ ТЕКСТІВ**
*Френк Вест*
*Єн О'Райлі*

# Українське видання

**КЕРІВНИК ПРОЄКТУ**
*Олександр Ручка*

**ПЕРЕКЛАДАЧКА**
*Дар'я Ковальчук*

**РЕДАКТОРКА**
*Олена Науменко*

**ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА**
*Алла Костовська*

**КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ**
*Володимир Рибаков*

**ДИЗАЙН І ВЕРСТКА**
*Артур Патрихалко*

Українське видання ©2024 Geekach LLC
www.geekach.com.ua.

GEEKACH