

Настольная игра Котонавты

В коробке

- карты с Планетами 60
- карты с Ракетами 4
- фишки игроков 4
- правила игры

Задача игрока

Переместить наибольшее количество Котонавтов на Планеты их цвета.

Подготовка к игре

Откладываем 4 специальные карты (с особыми рубашками) от карт с Планетами, остальные перемешиваем и стопкой кладём между игроками.

Специальные карты открываем на столе в виде квадрата, пространство между ними заполняем ещё 12 картами из колоды с Планетами, формируя квадрат 4x4 (стартовые карты располагаем в угловых точках). Это наше игровое поле.

Раздаём игрокам по одной карте с Ракетой и по фишке соответствующей формы.

Да-да, фишки различаются не цветом, как это чаще всего бывает, а формой.

Оставляем Ракеты у себя, а фишки располагаем по углам, на любых стартовых картах. На каждой карте – не более одной фишки.

Определяем, кто из игроков первым будет делать ход, и начинаем.

Процесс игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок:

1. Перемещает фишку по полю на другую Планету.
Двигаться можно до любой планеты по прямой линии: по горизонтали или по вертикали, но не по диагонали.

Если на пути стоит фишка другого игрока, можно через неё перелететь, но заканчивать движение на той же карте нельзя. При перелёте через занятую Планету, игрок сбрасывает крайнюю карту Котонавтов со своей Ракеты (если таковая есть). Если на пути заняты две Планеты, то сбрасывать всё равно нужно только одну карту с Котонавтами.
2. Убирает ту карту, с которой начинал ход, и кладёт её в свою ракету. Котонавты, изображённые на ней, становятся пассажирами ракеты.

Если в Ракете уже кто-то сидит, то новые Котонавты досаживаются рядом, справа от предыдущих.
3. По своему желанию может высадить с Ракеты Котонавтов того же цвета, что и Планета, на которую только что приземлился. Причём выходить пассажиры могут только последовательно, начиная с последнего посаженного Котонавта.

Если вам пришлось высадить Котонавтов, не совпадающих по цвету с Планетой, то они уходят в сброс, не приносят очков и больше не принимают участия в игре.

Например, вы приземлились на синей Планете, а ближе всего к выходу в вашей Ракете сидят красные Котонавты.

В этом случае вы можете выбрать:

- *Не высаживать пассажиров.*

- *Высадить синих пассажиров, однако красные Котонавты при этом выходят первыми и отправляются в сброс, не принося победных очков.*

4. Кладёт новую карту из колоды с планетами на опустевшее место на игровом поле.

На этом игрок ход завершает и передаёт далее по кругу.

Окончание игры

Когда колода пустеет, все игроки делают по одному ходу, после чего игра заканчивается. Через «дыры» на поле можно перемещаться без каких-либо ограничений, но на них нельзя останавливаться.

Подсчитайте количество Котонавтов, которых вы доставили домой, то есть высадили с ракеты на планете соответствующего цвета. Каждый из Котонавтов приносит 1 победное очко. На карте планеты может быть изображено от 1 до 5 Котонавтов.

Карты, которые к моменту окончания игры, остались в ракете, идут в сброс, не принося победных очков.

Игрок, у которого больше всего победных очков, объявляется победителем.