

КІТ У КОРОБЦІ

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТУ

Піддослідних слід утримувати в індивідуальних непрозорих контейнерах у формі коробки. За винятком безпосереднього проведення експерименту, піддослідні особи не повинні перебувати в одному приміщенні. Колір хутра піддослідних повинен залишатися таємницею до початку експерименту.

Пухнастим об'єктом експерименту повинен бути кіт. Коли учасник експерименту визначає колір хутра kota у будь-який спосіб, наприклад, шляхом візуального обстеження, це призводить до квантової збіжності. Кожен піддослідний має абсолютно унікальний колір хутра, тож після визначення кольору першого об'єкта учасники експерименту можуть бути певні, що він уже не повториться. Перед початком експерименту уважно прочитайте цю пояснювальну записку, щоб дізнатися, як поводитися з піддослідними.
Успішного експерименту!

План експерименту

«Кіт у коробці» — це карткова гра на взятки. Карти котів мають визначені значення та невизначену масть. Масть карти kota визначають, коли її розігрують: гравець оголошує, яку саме масть призначає зіграній карті. **Однак усі коти унікальні, тож гравці не можуть призначити карті kota певну масть, якщо kota з такою мастю та значенням уже зіграли раніше.** Дотримуйтеся правил і наблизьтеся до розуміння таємничої природи... котів.

1. Компоненти

45 карт котів



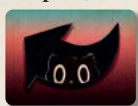
Кількість гравців
2 3 4 5

5 наборів зі значеннями від 1 до 9

4 карти дослідження



1 карта першого гравця



5 планшетів гравців



1 поле дослідження

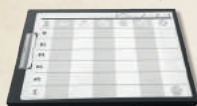


60 жетонів гравців



По 12 жетонів червоного, синього, жовтого, зеленого та фіолетового кольорів

1 бланк результатів експерименту



4 жетони спостереження чорного кольору



Рис. 1-1. Перелік компонентів

Залежно від кількості гравців, у грі використовують різну кількість компонентів. Див. таблицю нижче.

Таблиця 1-1. Кількість потрібних компонентів для різної кількості гравців.

Кількість гравців	Карти котів	Планшети гравців	Жетони гравців	Жетони спостереження
5 гравців	45 карт (1-9) 5	5 планшетів	5 типів	-
4 гравці	40 карт (1-8) 4	4 планшети	4 типи	Потрібні
3 гравці	30 карт (1-6) 3	3 планшети	3 типи	-
2 гравці	25 карт (1-5) 2	2 планшети	2 типи	Потрібні



Рис. 2–1. Приготування для гри вчотирьох

2. Приготування до гри

Експеримент-Гра триває упродовж серії раундів. Кількість раундів дорівнює кількості гравців. Переможцем стає гравець, який матиме найбільше очок після завершення останнього раунду.

Перед початком гри виконайте наведені кроки в такому порядку:

1. Сядьте так, щоб не бачити карти на руках інших гравців.
2. Кожен гравець бере 12 **жетонів гравця** вибраного кольору і **планшет гравця**.
3. Покладіть по 1 жетону гравця на кожну позначку **X** на своєму планшеті.
4. Вставте **карти дослідження** у **поле дослідження** і розмістіть його у центрі столу.
У таблиці нижче зазначено, яку сторону карт дослідження слід використовувати. Залежно від кількості гравців, розмістіть на полі **жетони спостереження**.
5. Запишіть імена усіх гравців у **бланк результатів експерименту** (за бажанням).
6. Гравець, який останнім **перемагав** у цій грі гладив kota, стає першим гравцем. Він бере **карту першого гравця** і кладе її перед собою.

Ви завершили приготування до гри. Дотримуйтесь указівок на наступній сторінці, щоб розпочати перший раунд.

Таблиця 2–1. Особливості приготувань планшетів, карт дослідження та жетонів спостереження.

Кількість гравців	Сторона планшета гравця	Сторона карт дослідження	Жетони спостереження
5 гравців	4 5	Фіолетова	-
4 гравці	4 5	Біла або фіолетова (для першої гри використовуйте білу)	Розмістіть на усі 4 клітинки зі значенням 9
3 гравці	2 3	Біла або фіолетова (для першої гри використовуйте білу)	-
2 гравці	2 3	Біла	Розмістіть на усі 4 клітинки зі значенням 6

Деякі правила змінюються для гри вдвох.
Докладніше про це див. на с. 10.

3. Послідовність

Кожен раунд складається з трьох фаз:

1. Фаза приготувань

2. Фаза взятко

3. Фаза підрахунку

Переможцем експерименту гри стає гравець, який матиме найбільше очок після завершення останнього раунду.

Роздайте по 10 карт, якщо грає від 2 до 4 гравців, або по 9 карт, якщо грає 5 гравців!

1. Фаза приготувань

[1] Роздайте карти гравцям, тоді кожен повинен покласти по 1 карті долілиць

Перетасуйте всі карти котів долілиць і роздайте їх гравцям порівну. Карти, які ви отримали, називають вашою **рукою**. Подивіться на свою руку, не показуючи її іншим гравцям. Після цього усі гравці одночасно вибирають 1 карту з руки і кладуть її долілиць біля поля досліджень. *Карти, які ви поклали долілиць, не використовуватимуться в цьому раунді.*

[2] Зробіть ставки на кількість виграних взятко

Кожен гравець дивиться на свою руку і робить ставку, скільки взятко виграє у цьому раунді. Числа у центрі вашого планшета — це потенційна кількість виграних взятко. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець кладе свій жетон гравця на вибране число. Після того, як усі гравці зробили свої ставки, переходьте до фази взятко.

Якщо ви граєте утрьох, то можете зробити ставку тільки на 1, 3 або 4 виграні взятки. Ви не можете поставити на 2, бо такого варіанта ставки немає.



Рис. 3-1. Скидання карт

Виберіть одну карту з руки і покладіть її долілиць біля поля досліджень. У грі вчетирьох у такий спосіб буде вилучено 4 карти, їх не використовуватимуть у раунді.



Рис. 3-2. Ставки на виграні взятки

Ліна дивиться на свою руку, а також на ставки, які вже зробили інші гравці. Вона думає, що зможе виграти дві взятки, а тому кладе жетон на число «2» на своєму планшеті.

2. Фаза взятки

У цій фазі гравці повторюють серію експериментів мініігор, відомих як взятки. Фаза взятки триває доти, доки гравці не розіграють визначену кількість взятки, або доки не виникне парадокс. Після фази взятки гравці переходять до **фази підрахунку очок**.

Взятка

Перший гравець починає розіграш першої взятки. Він вибирає з руки і грає **карту kota**, після чого те саме роблять усі інші гравці — по черзі, за годинниковою стрілкою. Коли будь-який гравець грає карту kota, він повинен **оголосити масть, яку призначає цій карті**. Існують певні правила призначення масті карті kota.

Оголошення масті

Карти котів мають визначені значення та невизначену масть. Коли ви дістаєте kota з коробки граєте карту kota, ви можете оголосити, якого кольору цей кіт яку масть призначаєте цій карті. Ви можете призначити одну з чотирьох мастей, що відповідають кольорам на полі дослідження: червону, синю, жовту або зелену. Гравець, який зіграв карту kota, оголошує її масть, а тоді кладе карту так, щоб вона **дотикалась до боку планшета відповідного кольору**. Після цього гравець розміщує свій жетон на ту клітинку поля досліджень, що **відповідає значенню і масті зіграної карти**.

Уважно прочитайте правила призначення масті на наступній сторінці.

Основна масть взятки

Перша зіграна карта встановлює масть для взятки. Цю масть вважають основною.



Рис. 3–3. Оголошення призначеної масті I

Петро зіграв карту kota зі значенням «5» і оголосив, що ця карта синьої масті. Відповідно він розмістив цю карту біля синього боку свого планшета, а тоді поклав один зі своїх жетонів на синю клітинку зі значенням «5» на полі дослідження. Петро був першим гравцем, тому оголошена масть стає основною мастю цієї взятки.

Правила призначення масті

Для того, щоб призначити карті масть, потрібно дотримуватися таких правил:

Правило 1. На полі дослідження повинна бути порожня клітинка, що відповідає значенню карти в ряду відповідної масті.

Правило 2. Оголошена масть повинна бути доступною на вашому планшеті (на боці відповідного кольору на позначці X повинен лежати ваш жетон).

Гравці повинні дотримуватися правил призначення масті, щоб зіграти карту kota.

Крім того, за певних умов слід дотримуватися таких правил:

Перша карта взятки

Перший гравець, який починає розіграш взятки, повинен оголосити синю, жовту або зелену масть. Цей гравець не може оголосити червону масть. Якщо жетон(-и) будь-якого гравця вже розміщені в червоному ряду на полі досліджень, це правило можна проігнорувати, і тоді гравець, який починає розіграш взятки, може оголосити будь-яку масть, зокрема червону. Ви також можете оголосити червону масть, якщо будь-яка інша масть спричинить парадокс (див. с. 8).

Наступні карти взятки

Гравці, які ходять після того, як було оголошено основну масть, можуть оголосити будь-яку масть (червону, синю, жовту чи зелену), якщо це не суперечить правилам призначення масті. Якщо ви оголошите масть, яка відрізняється від основної масті, зніміть зі свого планшета жетон, розміщений на позначці X основної масті. Якщо цей жетон вже вилучено, проігноруйте цей крок.

Взятку виграє зіграна в масть карта з найбільшим значенням (найстарша карта).
Якщо на одному з боків вашого планшета видно позначку X, це означає, що ви більше не можете призначати своїм картам відповідну масть. Це дещо ускладнить вам гру.

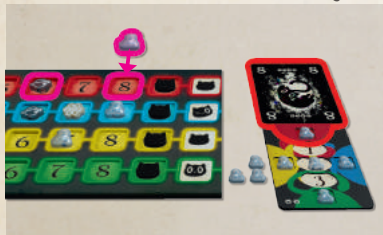


Рис. 3–4. Оголошення призначеної масті II

Під час розіграшу минулої взятки один із гравців призначив карті kota червону масть, а свій жетон поклав у червоний ряд поля дослідження. Відтепер інші гравці можуть починати розіграш взятки з оголошення червоної масті. Зараз хід Володимир, і він може зіграти карту kota зі значенням «8» як першу карту взятки й оголосити її червону.

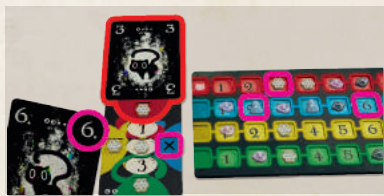


Рис. 3–5. Оголошення призначеної масті III

Гравець починає розіграш взятки й оголошує синю масть, тепер це основна масть взятки. Анна може призначити одній зі своїх карт синю масть, але вирішує натомість призначити червону. Оскільки вона повинна прибрати свій жетон з позначки X на синьому боці свого планшета. Тепер вона до кінця раунду не зможе призначити своїм картам синю масть.

Хто виграв взятку?

Після того як кожен гравець зіграв по одній карті, призначивши їй певну масть, перевірте, хто виграв взятку. Гравець, який зіграв найсильнішу карту, виграє взятку. Сила карти залежить від масті та значення.

Сила масті

Якщо всі гравці зіграли в масть (тобто усі призначили своїм картам основну масть), пропустіть крок перевірки сили масті. Однак якщо хтось із гравців призначив карті масть, яка відрізняється від основної, перевірте силу цієї масті.

Червона масть — це козир, вона завжди сильніша. Натомість основна масть слабша, ніж козир, але сильніша за решту мастей.

• Якщо гравець зіграв не в масть, оголосивши свою карту червоною:

Червона масть — козир, вона завжди сильніша, ніж основна масть. Визначаючи, хто виграв взятку, враховуйте тільки червоні карти. Відкладіть зіграні карти інших мастей.

• Якщо гравець зіграв не в масть, оголосивши свою карту синьою, жовтою або зеленою:

Основна масть сильніша за інші масті. Визначаючи, хто виграв взятку, враховуйте тільки карти основної масті. Відкладіть зіграні карти інших мастей.

Після перевірки сили масті просто порівняйте значення карт, які залишилися!

Сила значення

Порівняйте значення карт, які залишилися. **Найстарша карта** виграє взятку.

Виграна взятка

Гравець, який виграв взятку, бере всі карти, зіграні в цю взятку (зокрема відкладені під час визначення сили масті) і кладе їх окремим стосом долілиць перед собою.

Ви можете визначити, скільки взятку гравець виграв за раунд, порахувавши кількість стосів перед ним. Переконайтеся, що ви тримаєте стоси виграних взятку окремо, щоб вони не змішувалися.

Гравець, який виграв взятку, починає розіграш нової взятки.

Зверніть увагу, що карту першого гравця при цьому не передають, вона залишається в того гравця, який отримав її на початку раунду.



Рис. 3–6. Визначення найсильнішої карти

Анна оголосила жовту масть як основну. Під час перевірки сили масті програють Володимир (тому що він призначив карті зелену масть) та Анна (бо Євген та Петро призначили своїм картам червону масть). Євген та Петро порівнюють значення своїх карт — «1» та «2» відповідно. Отже, цю взятку виграв Петро, зігравши найстарший козир.

Кінець фази взятку і парадокс

Повторюйте розіграш взятку, доки у гравців **на руках не залишиться по 1 карті**. Якщо це сталося, завершіть фазу взятку і перейдіть до **фази підрахунку очок**. **Якщо під час фази взятку виникає парадокс**, негайно зупиніть експеримент і перейдіть до фази підрахунку очок.

Виникнення парадоксу

Якщо під час фази взятку ви не можете призначити своїй карті kota жодну масть відповідно до правил призначення масті (тобто ви не можете розмістити свій жетон на полі дослідження), виникає парадокс.

Парадокс не можна створити навмисно. Якщо є принаймні 1 карта, яку ви можете зіграти відповідно до правил призначення масті, ви повинні зіграти цю карту.

Якщо ви вважаєте, що спричиняєте парадокс, покажіть свою руку іншим гравцям. Якщо хтось вкаже на карту, яку ви можете зіграти відповідно до правил призначення масті, зробіть це й продовжуйте розіграш взятки за звичайними правилами.

Коли виникає парадокс, фаза взятку негайно завершується.

Гравець, який спричинив парадокс, показує свою руку й оголошує, що стався парадокс.

Жоден гравець не виграє взятку, що спричинила парадокс, однак жетони гравців, викладені під час розіграшу цієї взятки, залишаються на полі дослідження.



Рис. 3-7. Виникнення парадоксу

Раніше Петро прибрав жетон із позначок X на жовтому та синьому боці свого планшета, тому він не може призначати картам ці масті. Йому доступні тільки червона та зелена масті. Петро має на руках карти котів зі значеннями «4» та «6», проте клітинки з такими значеннями в червоному та зеленому рядах планшета вже зайняті. Петро не може призначити своїм картам масті і оголошує, що виник парадокс.



Рис. 3-8. Завершення фази взятку через парадокс

Петро показує свою руку й оголошує, що виник парадокс. Розіграш взятки переривається, і наступні гравці не можуть зіграти свої карти у взятку. Гравці, які встигли зіграти карти перед ходом Петра, відкладають ці карти вбік. Поле дослідження залишається таким, яким було на момент виникнення парадоксу.

3. Фаза підрахунку очок

Запишіть очки усіх гравців у бланк результатів експерименту.

Існує 2 види очок: очки за взятки та додаткові очки за ставки.

Очки за взятки

Кожен гравець отримує **1 очко за кожен виграну взятку**. Порахуйте кількість стосів перед собою, щоб дізнатися, скільки взяток ви виграли.

Якщо фаза взятків завершилась виникненням парадоксу, то гравець, який його спричинив, натомість отримує **-1 очко за кожен виграну взятку**.

Додаткові очки за ставки

Якщо кількість виграних взятків відповідає вашій ставці, ви здобуваєте **додаткові очки**.

Якщо фаза взятків завершилась виникненням парадоксу, то гравець, який його спричинив, **не отримує додаткові очки за ставки**.

Для визначення кількості додаткових очок визначте найбільшу групу своїх жетонів на полі дослідження і отримайте 1 очко за кожен жетон у цій групі.

Групою називають жетони одного гравця, розміщені поряд один з одним по горизонталі чи вертикалі (але не по діагоналі).



Рис. 3-9. Очки за взятки

Перед Анною лежать 2 стопи виграних взятків. Відповідно вона отримує 2 очки.



Рис. 3-10. Очки гравця, який спричинив парадокс

Євген спричинив парадокс, який зумовив кінець фази взятків. Перед ним лежить 3 стопи виграних взятків, тому він отримує -3 очки. На початку раунду Євген зробив ставку на 3 виграні взятки, і його прогноз справдився, однак через те, що це він спричинив парадокс, він не отримує жодного додаткового очка.



Рис. 3-11. Додаткові очки за ставки

На початку раунду Анна зробила ставку на 2 виграні взятки, і її прогноз справдився. Анна перевіряє поле дослідження й бачить, що її найбільша група складається з 5 жетонів, тому Анна отримує 5 додаткових очок.

1.2. Фаза приготувань до наступного раунду

Після завершення фази підрахунку очок починається наступний раунд.

У фазі приготувань до другого й наступних раундів з'являються такі нові кроки:

- Кожен гравець забирає всі свої жетони з поля дослідження і планшета.
- Покладіть по одному жетону на кожну позначку **X** на вашому планшеті.
- Передайте карту першого гравця наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Цей гравець починатиме розіграш першої взятки нового раунду.
- Ноглядьте усіх досліджених котів.

4. Кінець гри

Гра закінчується після того, як кожен з гравців зіграв раунд у ролі першого гравця. Переможцем стає гравець, який матиме найбільше очок після завершення останнього раунду. У разі рівності перемагає той з претендентів, хто набрав більше очок в останньому раунді. Якщо й тут нічия, то претенденти ділять перемогу.

У грі вдвох, навіть якщо парадокс не виникне, на полі дослідження все одна буде незайнята клітинка. Цей феномен цілком логічний і передбачуваний.

5. Додаткові правила для 2 гравців

Якщо ви граєте вдвох, використовуйте такі правила:

1. Фаза приготування

- Роздайте кожному гравцеві по 10 карт котів, а решту 5 карт покладіть у центрі столу колодою долілиць. Після цього відкрийте 3 карти з верху колоди і розмістіть жетони невибраного кольору на клітинки з відповідними значеннями в зеленому ряду поля дослідження. Якщо ви відкрили 2 карти з однаковими значеннями, розмістіть жетони на клітинках зеленого та жовтого рядів. Якщо ви відкрили 3 карти з однаковими значеннями, розмістіть третій жетон у синьому ряду.
- Не робіть ставки в грі вдвох. Якщо гравець виграє за раунд 4 взятки або менше, то в кінці раунду він отримує додаткові очки так, ніби його ставка справдилася (якщо він не спричинив парадокс).

Інші правила, окрім наведених вище, залишаються незмінними, і гра відбувається як зазвичай.

Рис. 5–1. Гра вдвох



Перед Євгеном лежить 5 спосів виграних взяток, а перед Анною — 3. Євген отримуватиме 5 очок за виграні взятки, але не отримуватиме додаткових очок. Анна отримуватиме 3 очки за виграні взятки і 3 очки за найбільшу групу жетонів на полі дослідження. Загалом у цьому раунді Анна отримала 6 очок.

Творці гри

Автор гри:	Мунеюкі Йокоучі (Ayatsurare Ningyoukan)
Художнє оформлення:	Осаму Іноуе
Дизайн коробки:	Томоюкі Учїкоґа, Мізукі Накаджіма (CHProduction)
Переклад:	Честер Лі
Верстка:	Осаму Іноуе
Продюсер:	Токо Нейджіма

© 2021 Hobby Japan Co., Ltd.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH.

© 2023 ТМ «Fun Games Shop». Усі права застережено.

Усі права застережено. Відтворення чи публікація правил, компонентів або ілюстрацій гри дозволяється лише з письмового дозволу Pegasus Spiele.



fun_games_shop

Кількість гравців	Карти котів	Символ кількості гравців	Сторона карт дослідження	Жетони спостереження
5 гравців	45 карт (1-9)	5	Фіолетова	-
4 гравці	40 карт (1-8)	4	Біла або фіолетова	Розмістіть на усі 4 клітинки зі значенням 9
3 гравці	30 карт (1-6)	3	Біла або фіолетова	-
2 гравці	25 карт (1-5)	2	Біла	Розмістіть на усі 4 клітинки зі значенням 6

с. 2-3

Приготування

Роздайте гравцям карти котів порівну.
Кожен кладе 1 карту з **руки** долілиць.

За годинниковою стрілкою зробить свої ставки.

Повторюйте розіграш взятку, доки у гравців на руках не залишиться по 1 карті.

Взятка

Починаючи з гравця, який починає розіграш взятки, виконуйте **ходи**.

Хід гравця

Зіграйте карту та **оголошіть, яку масть їй призначаєте**. Покладіть жетон на відповідну клітинку поля досліджень.

Після того, як усі гравці зіграли по карті, **перевірте, хто виграв взятку**.

Визначте найсильнішу карту**Сила масті**

- Якщо у взятці є карта, зіграна не в масть:
- Червона масть: врахуйте тільки червону масть.
 - Інша масть: врахуйте тільки основну масть.

Сила значення

Виграє найстарша карта

Гравець, який зіграв найсильнішу карту:

- бере всі карти, зіграні в цю взятку, і кладе їх окремим стосом долілиць;
- починає розіграш нової взятки.

Очки за взятки

1 очко за кожну виграну взятку (1 очко за кожен стос)

Додаткові очки за ставки

Отримайте додаткові очки, якщо ваш прогноз справдився.

1 очко за кожен жетон у найбільшій вашій групі жетонів на полі дослідження.

Оголошення призначеної масті**Правила**

Правило 1. На полі дослідження повинна бути порожня клітинка, що відповідає значенню карти в ряду відповідної масті.

Правило 2. Оголошена масть повинна бути доступно на вашому планшеті (на відповідній позначці **X** повинен лежати жетон).

Дотримуйтеся цих правил відповідно до визначених умов:

Перша карта взятки

Ви можете оголосити тільки синю, жовту або зелену масть.

*Вияток. Якщо жетон(-и) будь-якого гравця вже розміщені в червоному ряду на полі досліджень, ви можете оголосити червону масть.

Наступні карти взятки

Ви можете оголосити будь-яку масть.

Якщо ви оголошуєте масть, яка відрізняється від основної масті, зніміть зі свого планшету жетон, розміщений на позначці **X** основної масті.

Парадокс

Парадокс виникає, коли гравець не може призначити своїй карті жодну масть відповідно до правил призначення масті.

- Покажіть свою руку та оголошіть парадокс → негайно переходьте до етапу підрахунку очок.

Очки гравця, який спричинив парадокс

Очки за взятки: -1 очко за кожну взятку
Додаткові очки: не рахують

Додаткові правила для 2 гравців**Фаза приготувань**

- Покладіть 5 карт котів колодою долілиць, відкриті 3 карти з верху колоди і покладіть жетони на клітинки з відповідними значеннями на полі дослідження.

- Не робіть ставок.

Додаткові очки за ставки

Якщо ви виграли 4 або менше взятку за раунд, отримайте додаткові очки так, ніби ваша ставка справдилася.

с. 4

Взятка

с. 5-8

с. 7

Підрахунок очок

с. 9

Повторіть відповідно до кількості гравців