

Фінальна версія правил з картинками ще у роботі, тому цей текстовий варіант викладений для ознайомлення з процесом гри. Він буде замінений на готовий варіант протягом тижня 😊

Котобанда

«Котобанда» – це швидка карткова гра на збір наборів (комбінацій) карт для 2 – 4 гравців. Зберіть свою мишачу банду за будь-якою ознакою (тип банди, прикмети мишей або предмети, якими володіють), щоб поцупити шматочок сиру у kota або іншої банди!

Збирайте карти скоріше, та не дивіться, що мишки такі милі – разом вони стають справжньою бандою, точніше «котобандою», що має змогу протистояти коту!

Виграє той, хто збере найбільше шматочків сиру.

Що у коробці:

24 карти (16 карт мишей, 4 карти сиру, 4 карти котів)

Фішка першого гравця

Кружальце сиру (з 12-ти шматочків)

Як грати?

Першим ходить гравець, який останнім бачив мишу! Він бере собі фішку першого гравця, перемішує усі карти, роздає кожному учаснику по 4 карти долілиць, ще 4 карти викладає горілиць в центрі столу. Якщо серед карт, що викладені на столі, виявилось 3 або більше карт сиру – ці 4 карти замішуються назад у колоду та нові карти викладаються на стіл. Решта колоди розташовується на столі долілиць.

Поряд викладається кружальце сиру з 12 шматочків.

Починаючи від першого гравця, учасники по черзі роблять свої ходи.

В свій хід гравець може виконати одну з трьох дій:

- одну карту з руки викласти горілиць на стіл і взяти собі на руку одну карту з тих, що були на столі.

Якщо гравець викладає на стіл карту сиру, він може обміняти від однієї до трьох карт у цей хід (у кінці ходу на столі має залишитись чотири карти, як і перед початком його ходу).

- помінятися з колодою: показати всім гравцям одну карту, покласти її під низ колоди долілиць, а собі на руку взяти верхню карту з колоди.
- викласти на стіл з руки карту kota. В цьому випадку гравець обирає суперника, заглядає в його карти (не показуючи іншим гравцям) і забирає в нього одну з карт на свій вибір.

Відмовлятися показувати карти не можна! Також гравець не може не взяти одну карту з тих, що йому показали, навіть якщо там не виявилось потрібної.

Гравець, у якого забрали карту, добирає одну з колоди. Карта kota залишається відкритою на столі перед гравцем, на якого була зіграна. Міняти зіграну карту kota на свої карти інші гравці не можуть.

Пропускати хід не можна.

Коли у гравця на руках збирається набір із чотирьох карт бандитів, він оголошує про це вигуком: «Котобанда» та показує свої карти. Оголосити про зібраний набір гравець може у будь-який момент свого ходу. У разі успіху гравець отримує шматочок сиру з кружальця.

Після цього фішка першого гравця передається по колу. Гравець, який її отримав, перемишує всі 24 карти, роздає за тими самими принципами, як і на початку гри, і першим виконує свій хід.

Гра продовжується, поки не закінчатся усі шматочки сиру.

Як скласти набір?

На картах зображені миші з різних банд, які мають при собі деякі предмети та особливі прикмети. На всіх картах є символи, які відрізняються між собою за цими трьома ознаками:

1. **Тип банди**, до якої належить гризун, позначається на карті великим символом:
 - Японці – позначені символом «суші»;
 - Італійці – позначені символом «піца»;
 - Африканці – позначені символом «барабан там-там»;
 - Індійці – позначені символом «діамант».
2. **Предметами**, що використовують миші (кожному предмету відповідає певний колір фону символу):
 - Зброя (у персонажа є будь-яка зброя) – на такій карті символи розташовані на фіолетовому фоні;
 - Капелюх (персонаж у капелюсі) - на такій карті символи розташовані на зеленому фоні;

- Мотоцикл (персонаж на мотоциклі або з ним поряд) – на такій карті символи розташовані на червоному фоні;
- Окуляри (у персонажа є окуляри)- - на такій карті символи розташовані на синьому фоні.

3. **Особливі прикмети** визначаються за кількістю малих символів:

- Бородачі – мають 3 маленькі символи;
- Мачо – мають 2 маленькі символи;
- Боді - білдери – мають 1 маленький символ;
- Дівчата – не мають маленьких символів.

Зібрати набір означає скласти комбінацію із 4-х карт одного типу. Наприклад, це може бути 4 карти мишей у капелюхах (з зеленим кольором фону символа), або 4 карти японців (із символом суши), або 4 карти дівчат (без малих знаків), або 4 карти бородачів (з 3-ма маленькими символами) і так далі. Ознаки на картах перемішані таким чином, що, коли ви збираєте, наприклад, мишей у капелюхах (зелений колір фону малих знаків), то всі представники банд та їх особливі прикмети будуть різними. Це означає, що у вас буде карта, яка потрібна іншому гравцю, який збирає індійців або бородачів.

Уважно стежте за тим, що обирають ваші суперники, щоби влучно застосовувати карту kota у потрібний момент!

Навіщо карти котів та сиру?

Можна також збирати на руці набори з 4-х котів або 4-х сирів. Це принесе вам такі бонуси:

- за набір з 4-х сирів ви отримаєте одразу два шматочки сиру з кружальця,
- за набір з 4-х котів поцупте один шматок у когось із суперників на ваш вибір!

Зібрати набори котів або сиру можна й іншим чином:

- якщо у вас на руці є карта kota, а на столі (зіграні) три інші карти котів, ви, у свій хід, можете відкрити «руку» аби скласти набір.
- якщо на столі відкрито три карти сиру, а у вас є четверта - ви можете відкрити свої карти й оголосити набір.

Але! Якщо за допомогою однієї з карт, які відкрив гравець аби скласти набір котів чи сиру, свій набір може зібрати інший гравець - тоді він отримує 1 шматочок сиру. Якщо таких гравців декілька – кожен отримує по 1 шматочку сиру.

Якщо сиру не вистачає всім, тоді шматочки по черзі отримують гравці, що сидять після гравця, який відкрив карти, за годинниковою стрілкою.

Коли закінчується гра?

Коли всі шматочки сиру з кружальця розібрані – гра закінчується. Перемагає той у кого їх найбільше!

Варіант командної гри 2х2 (два на два гравця)

Рекомендується для гравців старше 12 років або дорослих команд

Відчуйте себе справжньою бандою!

У грі парами, двоє проти двох оголошувати набір, який зібрали ви, повинен ваш партнер.

Всі основні правила зберігаються, але набори гравці збирають тільки з карт на руці. Набори з карт котів або сиру так само можна зібрати тільки на руці.

Як партнер здогадається, що ви зібрали набір?

Перед початком гри ви з партнером домовляєтесь про якийсь таємний знак (це може бути підморгування, почухування, якийсь особливий жест, тощо). І коли ви або ваш партнер бачите цей знак у процесі гри, то оголошуєте перемогу один за одного. Після цього на стіл партнер викладає набір.

Звісно суперники також домовляються про таємний знак, тож виникає можливість їхнього викриття (і вашого, до речі теж:)

У цьому варіанті гри є два вигуки для оголошення наборів:

- 1.) «Мишка!» - ви оголошуєте перемогу свого партнера, він відкриває карти. Якщо набір у нього зібрано – шматочок (або шматочки в залежності від виду набору) сиру дістається вашій команді. Якщо набору не має – шматочок (або шматочки) сиру дістається команді суперників.
- 2.) «Кішка!» - ви підозрюєте, що набір зібрав хтось із ваших суперників. Ви називаєте суперника, він відкриває карти. Якщо набір у нього зібрано – шматочок (або шматочки) сиру дістається вашій команді, якщо набору не має – шматочок (або шматочки) сиру дістається команді суперників.

Основне правило оголошення наборів – гравець повинен накрити рукою карти у центрі столу, зупинивши обмін картами, і потім одразу вигукнути слово. Це правило дозволить уникнути суперечок.

До речі, якщо ваш таємний знак таки викрили, варто змінити його на інший, або вигадати одразу декілька. А ще ніхто не забороняє вам «блефувати» і вводити суперника в оману «несправжніми знаками» 😊

Тож бажаємо успіху і «нехай прибуде з вами... Миша!»