

Кот у ворот!

Захватывающая карточная игра
Немного арифметики и море

Цель игры

Цель каждого игрока — набрать наименьшее количество очков. В игре «Кот у ворот!» чем меньше очков, тем лучше. Избавляйтесь от мышей, собирайте котов. Будьте внимательны и тренируйте свою память, играйте и вовремя меняйте мышей, которые могут привести вас к поражению, на котов-победителей.

Элементы игры

54 игральные карты:
28 котов, 17 мышей, 9 активных карт (3 полосатых кота, 3 кота-картежника, 3 коташерифа).

Начало игры

Сначала игроки решают, кто раздает карты, а кто будет записывать очки за каждый раунд игры.

1. Игра предназначена для 2-6 участников.
2. Каждый игрок получает 4 карты (смотреть на карты нельзя) и раскладывает их в ряд лицевой стороной вниз. Остальные карты складываются стопкой рубашкой вверх в центре стола (эта стопка называется «касса»).
- Раздающий открывает верхнюю карту. Если это активная карта, он возвращает ее в центр стопки и вместо нее открывает другую.
3. До начала игры каждый игрок может заглянуть в две свои карты, расположенные по краям ряда (слева и справа). После начала игры, заглядывать в карты второй раз нельзя.

Ход игры

Каждый игрок, когда наступает его черед ходить, берет одну карту: или последнюю отыгранную карту (и все ее видит), или верхнюю карту из «кассы» (рубашкой вверх). По своему выбору, игрок может заменить взятую карту одной из своих четырех карт и бросить замененную карту в стопку отыгранных карт лицом вверх, или же сразу бросить взятую карту в эту стопку лицом вверх.

Активные карты

Если игрок взял из «кассы» одну из активных карт, происходит следующее:

1. Если взята карта — это **полосатый кот**, его показывают всем участникам, а затем игрок, взявший его, может заглянуть в одну из своих карт и бросить полосатого кота в стопку отыгранных карт. Следующий игрок не имеет права брать выброшенную активную карту.
2. Если взята карта — это **кот-картежник**, его показывают всем участникам, а затем игрок, взявший его, может поменять его на одну из карт своего соперника, не заглядывая в замененную карту. Оба игрока могут заглянуть в замененную карту после обмена. После использования активная карта выбрасывается в стопку отыгранных карт, и следующий игрок не имеет права ее использовать.
3. Если взята карта — это **кот-шериф**, его показывают всем участникам, а затем игрок,

Окончание раунда

1. Игрок, считающий, что у него хороший счет, может два раза постучать по столу и объявить: «Кот у ворот!». С этого момента у всех остальных игроков есть по одному дополнительному ходу. После этого все участники раскрывают карты и подсчитывают сумму очков: каждый на своих картах.

взявший его, может ходить два раза подряд, а саму активную карту выбросить в стопку отыгранных карт. Следующий игрок не имеет права использовать эту карту.

Тот, у кого наименьшее количество очков, победил в этом раунде.

2. Если после раскрытия карт выясняется, что у одного из игроков есть активная карта, он должен выбросить ее и взять карту из «кассы».

Окончание игры

Существуют несколько вариантов этой игры:

1. Несколько раундов (о количестве можно договориться заранее).
2. Игра на определенное время.
3. Игра до счета 100: участник, набравший 100 очков, выбывает из игры, а последний, кто остался в игре, побеждает.

Интеллектуальные игры компании «Фоксмайндер» подарят всей вашей семье много часов удовольствия.

Другие игры компании «Фоксмайндер»:

«Час пик», «Авалон», «Шторм в море», «Инженер-железнодорожник», «Бурная река», «Приключения в сафари», «Лабиринт», «Кубки», «Катамино», «Поймай перо», «Окти», «Заблудившиеся в космосе», «Прыгающие ящерицы», «Вылезай из болота», «Вилла Палетти».

