

Правила игры



Видеоправила



Над игрой работали

Автор игры **Глеб Калмыков**

Художник **Анастасия Федотова**

Художественный редактор **Яна Крутий**

Корректор **Ольга Шутова**

**Артём Белоусов, Сергей Неретин, Антон Парфёнов, Дарья Роденко,
Григорий Потапов, Павел Муратов, Аркадий Келлер, Кристина Кипина,
Юлия Кочерова, Михаил Шаповалов, Александра Коленбет, Арсений Губанов,
Егор Коленбет, Наталия Медведева**

© ООО «Просвещение-Союз», 2026

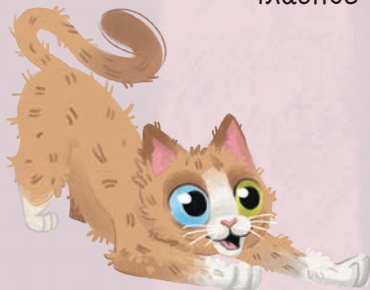
Все права защищены



Кот идёт искать

Мыши отправились погостить друг к другу. Они так увлеклись весельем, что совсем потеряли чувство времени и даже не заметили, как в комнату вернулся грозный хозяин дома. Теперь, чтобы попасть обратно в свои норки, им предстоит пройти сложный путь, полный опасностей.

Помогите своей команде отважных мышат быстрее всех добраться домой. Всё не так страшно, ведь в комнате полно мебели, в которой можно спрятаться. Главное — не попадитесь в лапы коту!



Состав игры

Фигурки Рыжего кота
и Котёнка — 2 шт.



Карточки
укрытий — 30 шт.



Деревянная шайба — 1 шт.



Кубик охоты — 1 шт.
(на кубике три
значения: В, НА и ПОД)



Карточки
охоты — 24 шт.



Фигурки мышей
четырёх цветов — 16 шт.



Двусторонний
планшет Рыжего кота
и Котёнка — 1 шт.



**Двустороннее модульное
игровое поле — 1 шт.**
(поле можно собрать
любой стороной)

Шкаф — 1 шт.

Письменный стол — 1 шт.

Сундук — 1 шт.

Обеденный стол — 1 шт.

Ковер — 1 шт.

Кресло — 1 шт.

Табуретка — 1 шт.

Жетон «Лапы» — 1 шт.

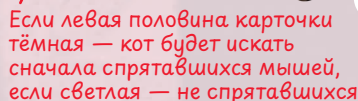
Кубики — 3 шт.



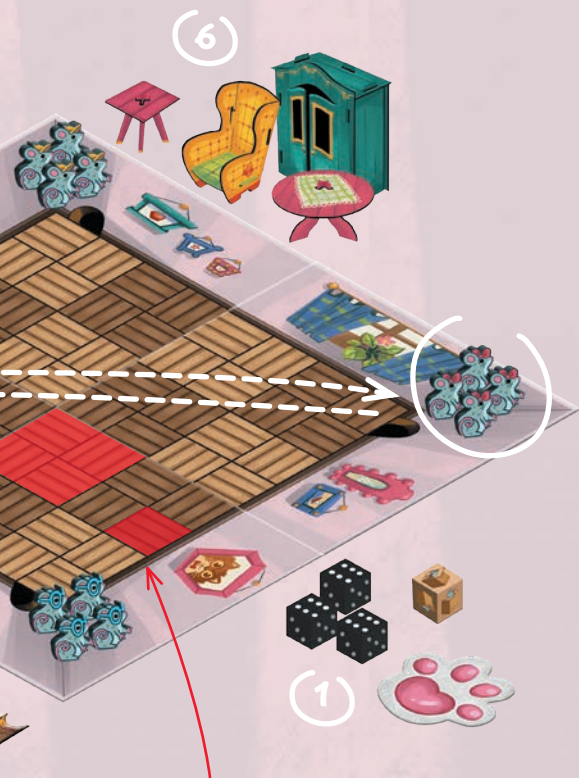
**Перед первой игрой
соберите мебель.**

Для победы в игре доведите мышек своего цвета из стартовой норки в противоположную быстрее всех.

1. Положите в центр стола игровое поле. Рядом положите кубики мышей, кубик охоты и жетон «Лапы» .
2. У каждой норки положите по четыре фигурки мышей одного цвета.
3. Решите, против какого кота будете играть. Положите планшет нужной стороной, деревянную фигурку кота и стопку карточек охоты рядом с игровым полем.
В игре есть два режима: против большого неповоротливого **Рыжего кота** или юркого **Котёнка**.
Рекомендуем первую партию играть против Рыжего кота.
4. Установите шайбу на стартовую ячейку на шкале сердитости.
Стартовая сердитость Рыжего кота зависит от количества игроков и обозначена на планшете .
5. Перемешайте стопку карточек укрытий и положите её рядом с планшетом кота рубашкой вверх.
6. Поставьте рядом с игровым полем всю собранную мебель.
7. Каждый игрок выбирает цвет мышек, за которыми будет играть.



Предметы мебели занимают разное количество клеток на поле



Игровое поле состоит из четырёх деталей, которые собираются в одну комнату. Комната делится на 16 больших клеток , а каждая большая клетка состоит из четырёх маленьких . Норки считаются маленькой клеткой .

на, под



на, в



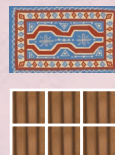
на, под, в



на, под



под



Расстановка мебели

1. Любым способом выберите игрока, который начнёт расстановку мебели.
2. Игроки по очереди берут любой предмет мебели и выставляют его на игровое поле.
 - Мебель занимает одну или несколько клеток игрового поля, в зависимости от размера.
 - Элементы мебели не должны ставиться друг на друга, вплотную друг к другу или к норкам.
 - По диагонали друг к другу ставить мебель можно.



Если какие-то элементы мебели расположить на поле не получилось (по правилам, указанным выше), уберите их в коробку.

3. Когда вся мебель расставлена, следующий игрок выставляет фигурку кота в любую клетку на поле, кладёт жетон «Лапы»  справа от себя и делает первый ход.

Мыши прячутся...

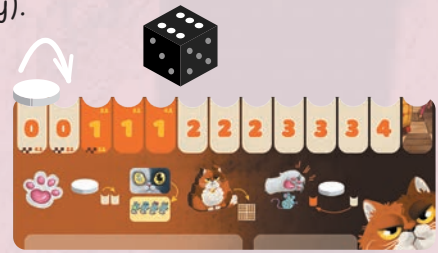
В свой ход игрок бросает три кубика и может совершить следующие действия на свой выбор:

- **бежать** (переместить мышек своего цвета);
- **отпугнуть** (переместить кота);
- **осмотреться** (взять карточку укрытий);
- **спрятаться** или **прогнать** (разыграть карточку укрытий);
- **спасовать** (передать ход другому игроку или коту).



Если на кубиках выпало 6!

Передвиньте шайбу на шкале сердитости на одно деление вперёд за каждую выпавшую шестёрку. После этого кубики с выпавшей шестёркой можно использовать по обычным правилам.



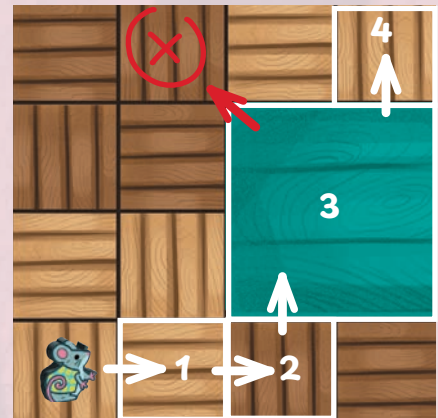
Бежать

Отложите один кубик и переместите фигурку мышки своего цвета на количество клеток, не превышающее выпавшее значение.

- Мышь двигается по маленьким клеточкам ■.
- Предмет мебели считается одной клеткой.
- Мышь может выбежать из укрытия.
- Норки считаются одной клеткой.
- **Нельзя заканчивать движение на предмете мебели.**
- **Двигаться по диагонали нельзя.**



За один ход каждая мышка может бежать только один раз.



Отпугнуть

Чтобы отпугнуть **Рыжего кота**, отложите один кубик (неважно, какое выпало значение) и переместите фигурку кота на одну большую клетку в любом направлении, но не по диагонали.

Чтобы отпугнуть **Котёнка**, отложите один кубик и переместите его фигурку на количество маленьких клеток , не превышающее выпавшее значение, но не по диагонали.

- Предмет мебели считается одной клеткой.
- Котёнок может останавливаться на клетке мебели.

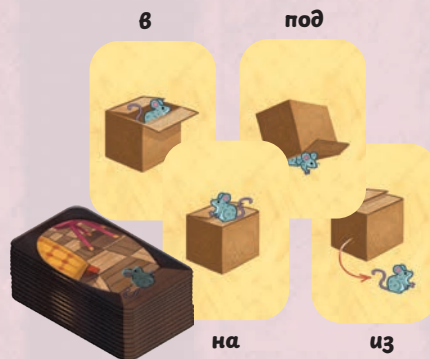
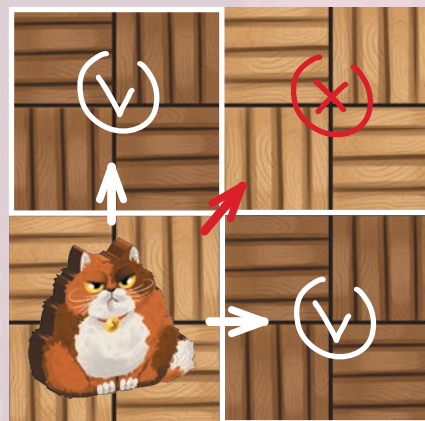


Осмотреться

Отложите один кубик (неважно, какое выпало значение) и возьмите карточку из стопки укрытий.



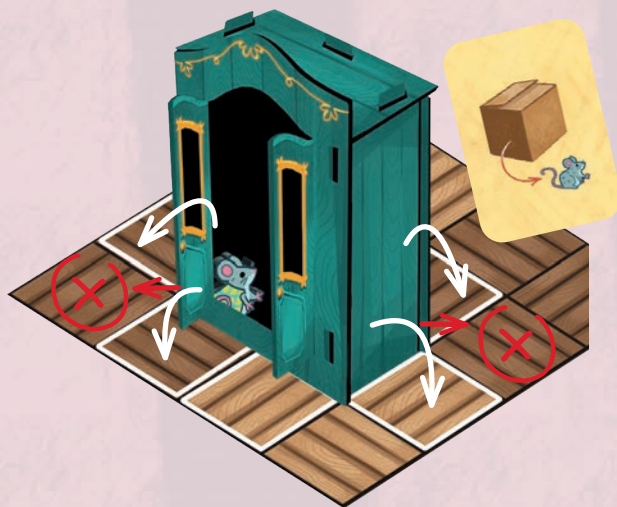
У игрока не может быть больше трёх карточек на руке. Когда игрок берет четвёртую карточку на руку, он должен сбросить лишнюю на свой выбор.



Спрятаться в укрытие

Сбросьте карточку укрытий с руки, прочитайте вслух, куда прячется мышка, и поместите фигурку мышки в предмет мебели, рядом с которым она находится.

Мышка может спрятаться **внутри** мебели, **на** ней или **под** ней. Однако «в шкаф» спрятаться можно, а «в кресло» — нельзя! Мышка должна стоять рядом с тем предметом мебели, куда хочет спрятаться (по диагонали прятаться нельзя).



Прогнать мышку из укрытия

Сбросьте карточку укрытий со стрелочкой, достаньте **любую** спрятавшуюся мышку из мебели и поставьте её рядом (но не по диагонали).

Спасовать

Спасовать можно в любой момент хода, но только после броска кубиков.

Передайте ход игроку слева от себя.

Если между вами есть жетон «Лапы» , наступает ход кота.

Пример хода



Игрок кидает три кубика, выпадает 1, 3 и 5. Не выпало ни одной шестёрки, поэтому сердитость кота не повышается.

1. **Бежать:** игрок тратит кубик с тройкой и доводит одну свою мышку до финальной норки!
2. **Осмотреться:** игрок откладывает кубик с единицей и берёт карточку укрытий.
3. **Бежать:** игрок тратит кубик с пятёркой и перемещает мышку вплотную к круглому столу.
4. **Спрятаться:** игрок тратит карточку укрытий со значением **НА** и прячет мышку на столе.
5. **Спасовать:** у игрока закончились кубики и карточки на руке, поэтому он пасует и передаёт ход следующему игроку.

...Кот идёт искать!



1. Кот просыпается

Когда очередь доходит до жетона «Лапы» 🐾, наступает ход кота.



2. Кот сердится

Передвиньте шайбу на шкале сердитости на одну ячейку вправо.



3. Кот ищет цель

Возьмите верхнюю карточку охоты и положите рядом со стопкой лицевой стороной вверх. Найдите на поле мышку, за которой будет охотиться кот. Если таких мышек несколько, цель выбирает игрок, который играет за мышек этого цвета.



4. Кот идёт

Переместите фигурку кота на количество клеток 🏠, указанное на шкале сердитости, как можно ближе к мышке, которую он выбрал своей целью.



5. Кот атакует

Кот атакует мышку, если находится с ней на одной клетке 🏠.

Неспрятавшуюся мышку кот ловит сразу — верните фигурку мыши в стартовую норку.

У спрятавшейся в мебели мышки есть шанс — бросьте кубик охоты и посмотрите, куда кот запустит свою лапу (**НА**, **ПОД** или **В**)! Если там есть мышка, кот её ловит — верните фигурку мыши в стартовую норку.

Если кот не поймал мышку, пропустите следующий шаг.



6. Кот отдыхает

Если кот кого-то поймал, передвиньте шайбу на шкале сердитости на оранжевую клетку.

У Рыжего кота на планшете три оранжевые клетки. В зависимости от количества игроков шайба возвращается на одну из них.

Когда кот закончил свою охоту, ход передаётся игроку слева от жетона «Лапы» 🐾.

Пример хода



Когда сердитость доходит до последней ячейки, кот бегает по всей комнате на любое количество клеток

Если спрятавшихся мышек нет,
то кот начнёт искать не спрятав-
шихся



Часть стола по-
падает на 🧱,
куда пойдёт
кот. У него есть
шанс поймать
мышь **НА** столе

1. Ход дошёл до жетона «Лапы» .
2. Игроки передвинули шайбу на одно деление вперёд. Значение сердитости равно **2**.
3. Игроки открывают карточки охоты, кладут её рядом со стопкой и ищут на игровом поле мышек, которых будет ловить кот. В этой паре карточек кот сначала будет искать спрятавшихся мышек (зелёную, синюю, красную, жёлтую). На поле есть спрятавшиеся зелёные мышки: одна **НА** шкафу, а вторая **НА** столе.
4. Расстояние до зелёных мышек одинаковое, поэтому игрок, который играет за них, выбирает, куда пойдёт кот. Кот идёт к столу, ему достаточно сделать один шаг.
5. Чтобы поймать мышку **НА** столе, нужно кинуть кубик охоты.
Выпало **НА** — мышка поймана и отправляется в стартовую норку!
6. Кот удачно поймал мышку, поэтому шайба возвращается на оранжевую ячейку для двух игроков.

Игра против Котёнка

Во время подготовки к игре используйте планшет и фигурку Котёнка. Котёнок действует так же, как Рыжий кот, кроме шагов 4 и 5.



Чтобы узнать, на сколько клеток пойдёт Котёнок, нужно кинуть два кубика (как указано на шкале сердитости) и отнять от результата единицу

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline \text{Die 1} & \text{Die 2} & & \\ \hline \end{array} - 1 = 5 \quad \text{Brown square icon}$$

Котёнок ходит на пять клеток



4. Котёнок идёт

Бросьте столько кубиков (от 1 до 3), сколько указано в ячейке на шкале сердитости, сложите результат и добавьте модификатор, переместите Котёнка как можно ближе к мышке, которую он выбрал своей целью.

- Котёнок двигается по маленьким клеточкам , но не может забегать в норки.
- Предмет мебели считается одной клеткой.
- Котёнок может останавливаться на клетке мебели.
- **Двигаться по диагонали нельзя.**
- Если несколько мышек находятся на равном расстоянии от Котёнка, то цель кота выбирает игрок, который играет за мышек этого цвета.

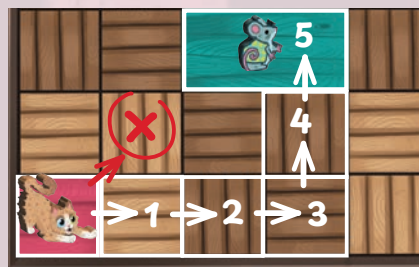


5. Котёнок атакует

Котёнок атакует мышку, если находится вместе с ней в одной маленькой клеточке  или

в предмете мебели. Если мышка спрята-лась, Котёнок также кидает кубик охоты, чтобы проверить, поймал ли он мышку.

Если Котёнок не поймал мышь, пропустите шаг 6.



Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков первым привёл в свою норку все четыре фигурки мышек. Этот игрок считается победителем!



Дополнительные правила

Эти правила лучше использовать после нескольких партий. Они делают игру сложнее и увлекательнее

Слишком шумные мыши

Кот становится значительно опаснее! Всякий раз, когда во время хода игрока на кубиках выпадает 6 , кроме движения шайбы, перемещайте жетон «Лапы»  слева от себя.

Кавардак

В этом старом доме давно никто не живёт, кроме мышек, конечно! Во время расстановки мебели разрешается ронять мебель, ставить на пол, вплотную друг к другу и даже вешать ковёр на стену!

Игра на выбывание

Если кот ловит мышку, она не возвращается в норку.

1. Положите фигурку мышки на планшет кота. Пока фигурка на планшете, кот не ловит мышей этого цвета.
2. Как только кот ловит новую мышку, уберите в коробку фигурку мыши с планшета кота и положите на её место только что пойманную.
3. Игра завершается, когда у любого игрока заканчиваются фигурки мышек.
4. Побеждает игрок, у которого больше мышек добралось до норки.

