

**СЕКРЕТНО**

## КОТ В КОРОБКЕ

### РУКОВОДСТВО ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЭКСПЕРИМЕНТА

Держите подопытных порознь в закрытом пространстве, например, коробках, исключая возможность наблюдения снаружи. Вне эксперимента не допускайте контакт особей, а также воздержитесь от наблюдения и фиксации их окраса.

Пушистый подопытный должен быть котом. Окрас неизменно должен оставаться уникальным, наблюдения окраса подопытных любым способом (например, визуально) вызывает сходимость квантов. Ни один подопытный не похож на другого ни конституцией, ни окрасом. Прежде чем начать эксперимент, пожалуйста, тщательно изучите руководство по его проведению, чтобы понять, как правильно обращаться с подопытными. Удачного эксперимента!

### Описание эксперимента

«Кот в коробке» — это карточная игра со взятками. На картах котов указано достоинство, но не указан их цвет. Вы будете определять и объявлять его непосредственно при розыгрыше карты. **При этом карты одинакового достоинства нельзя объявлять картами одного и того же цвета.** Вам предстоит брать и по очереди разыгрывать карты в несколько этапов. Если на каком-либо этапе ваша карта окажется сильнее карт других игроков, вы заберёте взятку — все разыгранные на этом этапе карты — и получите за неё очки в конце раунда. Изучите правила, чтобы разобраться с загадочной природой... котов.

# 1. Состав игры

45 карт котов



Число игроков  
**2 3 4 5**

5 наборов карт  
достоинством от 1 до 9

4 карты  
исследования



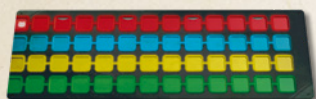
Карта первого  
игрока



5 планшетов  
игроков



Планшет со шкалой исследования

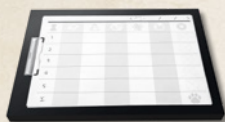


60 фишек игроков



По 12 красного, голубого, жёлтого,  
зелёного и фиолетового цветов

Журнал результатов  
эксперимента



4 фишки наблюдения



Чёрного цвета

Рис. 1.1. Состав игры

Количество необходимых для партии компонентов зависит от числа игроков (см. таблицу ниже).

Табл. 1.1. Компоненты, используемые при разном количестве игроков

Игроки	Карты котов	Планшеты игроков	Фишки игроков	Фишки наблюдения
5 игроков	45 карт (1—9) <b>5</b>	5 планшетов	5 видов	Не нужны
4 игрока	40 карт (1—8) <b>4</b>	4 планшета	4 вида	Нужны
3 игрока	30 карт (1—6) <b>3</b>	3 планшета	3 вида	Не нужны
2 игрока	25 карт (1—5) <b>2</b>	2 планшета	2 вида	Нужны



Рис. 2.1. Подготовка к игре вчетвером

## 2. Подготовка к игре

В этом эксперименте этой игре число раундов равно числу участников. Побеждает тот, кто наберёт больше всего очков в конце партии.

Перед началом игры выполните следующее:

1. Расположитесь вокруг стола так, чтобы вы не видели карты на руках друг друга.
2. Каждый участник получает все **фишки игрока** одного вида (12 штук) и 1 **планшет игрока**.
3. Положите свой планшет нужной стороной вверх (см. таблицу ниже) и поместите по 1 своей фишке на каждый символ **X** на нём.
4. Возьмите нужное количество **карт исследования** и вставьте их в **планшет со шкалой исследования** правильной стороной вверх так, чтобы получились ряды чисел по возрастанию, начиная с 1. Количество карт и сторона указаны в таблице ниже. Поместите планшет со шкалой исследования в центр стола (при игре вдвоём или втроём можете сложить его пополам). При игре вдвоём или вчетвером разместите **фишки наблюдения** на шкале исследования, как указано в таблице ниже.
5. Впишите имена участников в **журнал результатов эксперимента**.
6. Тот, кто последним **победил в этой игре** видел кота, начнёт партию. Этот участник получает **карту первого игрока** и кладёт её перед собой.

Всё готово, можете начинать игру!

Табл. 2.1. Карты, планшеты и фишки наблюдения при разном количестве игроков

Игроки	Сторона планшетов	Карты исследования, их сторона	Фишки наблюдения
5 игроков	<b>4 5</b>	4 карты; фиолетовая	Не нужны
4 игрока	<b>4 5</b>	4 карты; белая или фиолетовая (играя впервые, используйте белую сторону)	На 4 деления с <b>9</b>
3 игрока	<b>2 3</b>	2 карты; белая или фиолетовая (играя впервые, используйте белую сторону)	Не нужны
2 игрока	<b>2 3</b>	2 карты; белая	На 4 деления с <b>6</b>

### 3. Игровой процесс

Количество раундов в партии равно числу игроков. Каждый раунд состоит из 3 фаз.

#### I. Фаза подготовки

#### II. Фаза взятков

#### III. Фаза подсчёта очков

Чтобы успешно провести эксперимент победить, вы должны набрать больше всего очков к концу игры.

### I. Фаза подготовки

При игре вдвоём, троём или вчетвером раздавайте по 10 карт, а при игре пятером — по 9.

#### 1. Игроки получают карты и сбрасывают по 1 карте

Перемешайте колоду карт котов и разделите её поровну между всеми игроками, раздав карты лицевой стороной вниз. Полученные вами карты — это ваша **рука**. Просмотрите свою руку втайне от других участников.

Изучив свои карты, все игроки одновременно сбрасывают по 1 любой карте из руки — кладут их в стопку лицевой стороной вниз рядом со шкалой исследования.

#### 2. Участники по очереди выдвигают гипотезы

Сброшенные карты не используются в текущем раунде.

Каждый игрок просматривает свою руку и выдвигает гипотезу о том, сколько взятков он сможет забрать в этом раунде (см. ниже).

Числа на вашем планшете игрока обозначают количество взятков, о котором вы можете выдвинуть гипотезу. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выдвигает гипотезу: кладёт свою фишку на свой планшет в ячейку с числом взятков, которое он предполагает забрать. После того как все игроки выдвинули гипотезы, наступает фаза взятков.

При игре троём вы можете помещать фишки только на числа 1, 3 или 4. То есть вы не можете выдвинуть гипотезу, что заберёте 2 взятки!



Рис. 3.1. Сброс карт

Выберите 1 из своих карт и положите её в открытую рядом со шкалой исследования.

При игре вчетвером в сбросе будет 4 карты — они не участвуют в этом раунде.



Рис. 3.2. Выдвижение гипотезы

Анна просматривает свою руку и анализирует гипотезы соперников. Она выдвигает гипотезу, что заберёт 2 взятки, и помещает фишку в ячейку 2 своего планшета.

## II. Фаза взятка

Эта фаза состоит из серии лабораторных исследований мини-игр со взятками — конов. Когда вы разыграете определённое количество конов или когда возникнет парадокс (см. с. 8), вы перейдёте к **фазе подсчёта очков**.

### Кон

Начиная с **первого игрока** и далее по часовой стрелке, каждый участник разыгрывает **1 карту кота** из руки. Тот, кто первым разыгрывает карту в конце, называется **ведущим игроком**. Разыграв карту кота, вы обязаны **объявить её цвет**, следуя правилам ниже.

### Объявление цвета карты

Пока карта кота у вас в руке, у неё нет определённого цвета. Когда вы разыгрываете карту кота, вы объявляете её цвет (один из цветов на шкале исследования: красный, синий, жёлтый или зелёный). Считается, что это окрас кота в момент наблюдения.

Объявив цвет карты кота, **выложите её рядом со своим планшетом со стороны такого же цвета**. Затем поместите свою **фишку** на шкалу исследования на деление такого же цвета и достоинства.

Не забудьте ознакомиться с правилами объявления цвета на следующей странице!

### Ведущий цвет

Первый объявленный в конце цвет называется **ведущим цветом**.



Рис. 3.3. Объявление цвета карты

*Пётр разыгрывает карту кота достоинством 5 и объявляет, что её цвет — синий.*

*Он кладёт эту карту рядом с синей стороной своего планшета игрока, а свою фишку — на синее деление 5 шкалы исследования. Так как Пётр — ведущий игрок (он первым разыгрывал карту в этом конце), синий становится ведущим цветом.*

## Правила объявления цвета

Объявляя цвет карты, соблюдайте следующие правила.

**Правило № 1.** На шкале исследования в ряду этого цвета должно быть свободное деление с достоинством разыгрываемой карты кота.

**Правило № 2.** В ячейке **X** этого цвета на вашем планшете должна лежать ваша фишка.

Вы обязаны всегда соблюдать эти правила при розыгрыше карт котов! Также вы обязаны соблюдать дополнительные правила ниже, в зависимости от того, каким по счёту разыгрываете карту.

### Карту разыгрывает ведущий игрок

Ведущий игрок может выбрать только синий, жёлтый или зелёный цвет. То есть он не может объявить цветом карты красный. Однако, если в красном ряду шкалы исследования уже есть хотя бы 1 фишка любого участника, можете игнорировать это правило. Это значит, что в таком случае ведущий игрок может объявить красный цветом своей карты. Также ведущий игрок может объявить карту красной, если у него нет другого выбора (ни одна из карт в его руке не может быть другого цвета).

Если хотите забрать взятку, разыграйте карту ведущего цвета (как говорится, «ходите в масть»).

### Карту разыгрывает не ведущий игрок

Этот участник может объявить её цветом любой цвет (красный, синий, жёлтый или зелёный), соблюдая правила № 1 и № 2. Объявляя цвет, отличный от ведущего, уберите фишку из ячейки **X** ведущего цвета на своём планшете (если она ещё там).

Нельзя объявлять цвета, в ячейках которых на вашем планшете игрока виден символ X. Это ограничение может вам дорого обойтись!



Рис. 3.4. Объявление цвета карты

В прошлом коне один из игроков объявил красный цветом своей карты кота и положил свою фишку игрока в красный ряд шкалы исследования. Поэтому теперь Глеб, ведущий игрок, может объявить свою карту достоинством 8 красной, сделав его ведущим цветом.



Рис. 3.5. Объявление цвета карты

Ведущий игрок объявил синий ведущим цветом. Анна может объявить свою карту кота синей, но решает объявить её красной, поэтому она убирает свою фишку из синей ячейки X на своём планшете. Так как она убрала фишку из синей ячейки X, она больше не может объявлять свои карты синими до конца раунда.

## Победитель кона

После того как все участники разыграли по 1 карте, объявив их цвета, проверьте, кто забирает **взятку** (все разыгранные в этом коне карты).

Взятка достаётся участнику, разыгравшему самую сильную карту. Сила карты зависит от её цвета и достоинства.

### Сила цвета

Если все участники разыграли карты ведущего цвета, не проверяйте силу цвета. Однако если какой-либо игрок объявил отличный от ведущего цвет, проверьте силу цвета:

Самый сильный цвет — красный (козырь), следующий по силе — ведущий цвет, остальные цвета — самые слабые.

- **Красный цвет.**

Красный (козырь) сильнее, чем ведущий цвет. Оставьте только те карты, которые объявили красными, и переверните остальные.

- **Синий, жёлтый или зелёный цвет.**

Ведущий цвет сильнее, чем эти цвета. Оставьте только те карты, которые объявили картами ведущего цвета, и переверните остальные.

### Сила достоинства

Сравните достоинства оставшихся карт. Участник, разыгравший **карту с наибольшим достоинством**, забирает взятку.

Сравнил силу цвета, просто сравните достоинства всех оставшихся карт!

### Как забрать взятку

Чтобы забрать взятку, соберите все разыгранные в этом коне карты и сложите их стопкой перед собой лицевой стороной вниз.

Количество стопок карт перед игроками помогает отслеживать, сколько взяток они забрали в течение раунда, поэтому не забывайте класть забранные взятки отдельно друг от друга. Никогда не смешивайте карты из разных стопок!

Участник, забравший взятку, становится ведущим игроком в следующем коне.

Будьте внимательны!  
В конце кона вы не передаёте карту первого игрока!



Рис. 3.6. Победитель кона

Ведущий игрок Анна объявила жёлтый ведущим цветом. При проверке силы цветов Глеб проигрывает, т. к. объявил свою карту зелёной; а Анна проигрывает, т. к. Пётр и Игорь объявили свои карты красными (козырями). Теперь Пётр и Игорь сравнивают достоинства своих карт. У Петра карта большего достоинства, поэтому он побеждает в этом коне и забирает взятку.

## Конец фазы взяток и парадокс

Продолжайте разыгрывать коны до тех пор, пока у каждого участника не останется по 1 карте в руке. Затем завершите фазу взяток и перейдите к фазе подсчёта очков. Если во время фазы взяток возник парадокс, немедленно прервите эксперимент эту фазу и перейдите к подсчёту очков.

## Возникновение парадокса

Парадокс возникает, если в фазе взяток кто-либо не может разыграть ни одну карту. Это значит, что этот участник не может объявить цвет карты, не нарушив правила, и не может поместить свою фишку на шкалу исследования.

Парадокс нельзя вызвать намеренно. Если у вас есть карта, которую вы можете разыграть и объявить её цвет, не нарушив правила, вы обязаны это сделать.

Если вы открыли руку и кто-либо заметил, что вы всё-таки могли разыграть карту, немедленно разыграйте подходящую карту и продолжайте кон!

Как только парадокс возник, немедленно завершите фазу взяток.

Участник, который вызвал парадокс, открывает (показывает всем) свою руку и объявляет о возникновении парадокса.

Когда возникает парадокс, никто из игроков не забирает взятку, но все фишки, помещённые на шкалу исследования в этот кон, остаются лежать там.

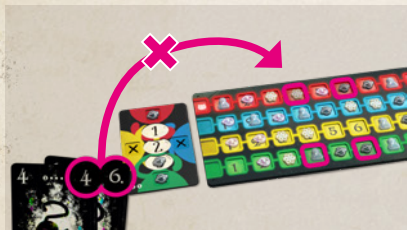


Рис. 3.7. Возникновение парадокса

Ранее Пётр убрал свои фишки из синей и жёлтой ячеек X на своём планшете, поэтому он может объявлять свои карты только красными или зелёными. У Петра в руке карты котов достоинством 4 и 6, но деления 4 и 6 в красном и зелёном рядах шкалы исследования уже заняты. Это означает, что Пётр не может разыграть карту. Возникает парадокс.



Рис. 3.8. Прерывание фазы взяток

Пётр открывает руку и объявляет, что вызвал парадокс. Текущая фаза взяток немедленно завершается, участники больше не разыгрывают карты. Все, кто разыграл карты перед Петром в этом коне, сбрасывают их. Не меняйте ничего на шкале исследования.



### III. Фаза подсчёта очков

Подсчитайте очки и запишите их в журнал результатов эксперимента.

Есть два способа получить очки: очки за **взятки** и бонусные очки за **гипотезы**.

#### Очки за взятки

Получите **1 очко за каждую взятку, которую вы забрали**. Чтобы узнать, сколько взяток вы забрали, подсчитайте, сколько стопок карт лежит перед вами.

Если игрок вызвал парадокс, он теряет **1 очко за каждую взятку, которую забрал в этом раунде**.

#### Бонусные очки за гипотезы

Если вы забрали ровно столько взяток, сколько назвали, выдвигая гипотезу, вы получаете бонусные очки. Найдите на шкале исследования самую большую группу из своих фишек, соседних друг с другом, и получите 1 очко за каждую фишку в этой группе. Фишки считаются соседними по вертикали и по горизонтали, но не по диагонали.

Если в этом раунде кто-либо вызвал парадокс, этот игрок не получает бонусные очки, даже если его гипотеза оказалась верна.



Рис. 3.9. Подсчёт очков за взятки

Перед Анной 2 стопки-взятки, поэтому она получает 2 очка.



Рис. 3.10. Подсчёт очков у игрока, вызвавшего парадокс

Игорь только что вызвал парадокс.

Перед ним 3 стопки-взятки, поэтому он теряет 3 очка. Игорь выдвигал гипотезу, что заберёт 3 взятки, и она оказалась верна. Но, поскольку он вызвал парадокс, он не получает бонусные очки.



Рис. 3.11. Бонусные очки за гипотезы

Анна выдвинула гипотезу, что заберёт 2 взятки, и ей это удалось. Она находит наибольшую группу из своих соседних друг с другом фишек на шкале исследования. Это группа из 5 фишек, поэтому Анна получает 5 бонусных очков.

## Подготовка к следующему раунду

Завершив фазу подсчёта, начните следующий раунд. В фазах подготовки ко всем раундам, кроме первого, дополнительно выполняйте следующее:

- Верните свои фишки игрока со шкалы исследования и со своего планшета в свой запас.
- Поместите 1 свою фишку на каждый символ **X** на своём планшете.
- Передайте карту первого игрока следующему по часовой стрелке участнику.
- Приведите в порядок всех подопытных котов:

## 4. Конец игры

Игра длится столько раундов, сколько участников в партии (например, 3 раунда при игре вдвоём). Завершив последнюю фазу подсчёта очков, каждый игрок **вычисляет итоговую сумму своих очков**. Участник, набравший больше всего очков, побеждает. При ничьей побеждает претендент, набравший больше всего очков в последнем раунде. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

## 5. Дополнительные правила для игры вдвоём

При игре вдвоём соблюдайте следующие правила.

- В фазе подготовки раздайте каждому игроку по 10 карт котов, **а оставшиеся 5 карт поместите стопкой лицевой стороной вниз в центр стола**. Затем откройте 3 карты из этой стопки, возьмите фишки игрока неиспользуемого вида и поместите их в **зелёный ряд шкалы исследования, на деления с теми же числами, что на открытых картах**. Если вы открыли 2 карты одного достоинства, поместите фишки на деления **зелёного и жёлтого рядов с этим числом**. Если вы открыли 3 карты одного достоинства, поместите третью фишку на деление **синего ряда с этим числом**.
- При игре вдвоём вы не выдвигаете гипотезы, но в конце раунда, если вы забрали не более 4 взяток, вы получаете бонусные очки (если не вызвали парадокс). Все остальные правила остаются без изменений.

При игре вдвоём, даже если парадокс не возник, одно деление на шкале исследования останется пустым. Подобный результат ожидаем и корректен.



Рис. 5.1. Игра вдвоём

*Перед Игорем 5 стопок-взяток, а перед Анной — 3 стопки. Игорь получает 5 очков за взятки, но не получает бонусные очки. Анна получает 3 очка за взятки и 3 бонусных очка за группу фишек на шкале исследования. Всего в этом раунде Анна получает 6 очков.*

## Создатели игры

**Автор игры:** Мунэюки Йокоучи.

**Иллюстрации и вёрстка:** Осаму Иноуэ.

**Дизайн коробки:** Томоюки Учиога, Мидзуки Накадзима (CHProduction).

**Перевод на английский:** Честер Ли.

**Продюсер:** Токо Неидзима.

**Английское издание Pegasus Spiele**

**Графический дизайн:** Енс Визе.

**Редактор:** Матиас Вагнер.

**Русское издание игры**

**Издатель:** Choo Choo Games.

**Руководитель проекта:** Александр Дробышев.

**Выпускающий редактор:** Катерина Виверос.

**Редакторы:** Мария Аверичева, Татьяна Гольдберг.

**Переводчик:** Дарья Рязанова.

**Вёрстка:** Ульяна Гребенева.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.



**Pegasus Spiele**



Игроки	Карты котов	Символ на картах	Карты исследования, их сторона	Фишки наблюдения
5 игроков	45 карт (1—9)	<b>5</b>	4 карты; фиолетовая	Не нужны
4 игрока	40 карт (1—8)	<b>4</b>	4 карты; белая или фиолетовая	На 4 деления с <b>9</b>
3 игрока	30 карт (1—6)	<b>3</b>	2 карты; белая или фиолетовая	Не нужны
2 игрока	25 карт (1—5)	<b>2</b>	2 карты; белая	На 4 деления с <b>6</b>

с.2-3

Фаза подготовки

с.4

Раздайте карты котов всем игрокам **поровну**. Сбросьте **из руки** 1 карту лицевой стороной вниз в центр стола.

Выдвиньте гипотезы о количестве взяток в порядке хода по часовой стрелке.

Продолжайте разыгрывать **коны**, пока у каждого в руке не останется 1 карта.

**Кон**

Начиная с ведущего игрока, все разыгрывают по 1 карте.

**Розыгрыш карты**

с.5

Разыграйте карту и **объявите её цвет**. Поместите свою фишку игрока на соответствующее деление шкалы исследования.

После того, как все разыграли по 1 карте, **проверьте, кто забирает взятку**.

**Победитель кона****Сила цвета**

- Если разыграны карты не ведущего цвета:
- Красный — игнорируйте остальные цвета.
- Синий, жёлтый, зелёный — игнорируйте все цвета, кроме ведущего.

с.7

**Сила достоинства**

Карта наибольшего достоинства считается самой сильной.

Тот, кто разыграл самую сильную карту:

- Собирает все разыгранные карты в стопку и кладёт её перед собой.
- Становится ведущим игроком в следующем коне.

**Очки за взятки**

1 очко за каждую взятку (каждую стопку).

**Бонусные очки за гипотезы**

Получите бонусные очки за верную гипотезу: 1 очко за каждую фишку в наибольшей группе из ваших соседних друг с другом фишек на шкале исследования.

Фаза подсчёта очков

с.9

Повторите столько раз, сколько участников

**Объявление цвета карты**

Всегда следуйте этим правилам:

**Правило № 1.** На шкале исследования в ряду этого цвета должно быть свободное деление с достоинством разыгрываемой карты кота.

**Правило № 2.** На вашем планшете в ячейке этого цвета символ **X** должен быть накрыт жетоном.

В зависимости от того, когда ходите, следуйте этим правилам:

**Ведущий игрок.** Вы можете объявить цветом карты только синий, жёлтый или зелёный цвет.

**Исключение:** если на шкале исследования в красном ряду уже есть фишка любого игрока, вы можете объявить красный цвет.

**Не ведущий игрок.** Вы можете объявить цветом карты любой цвет. Объявив цвет, отличный от ведущего, уберите фишку игрока из ячейки ведущего цвета на своём планшете, чтобы стал виден символ **X**.

**Парадокс**

Парадокс возникает, когда вы не можете объявить цвет по правилам.

- Откройте свою руку и сообщите о парадоксе.
- Немедленно перейдите к фазе подсчёта очков.

**Подсчёт очков при парадоксе**

Очки за взятки: -1 очко за каждую взятку. Бонусные очки: не начисляются.

**Дополнительные правила при игре вдвоём****Фаза подготовки**

- Выложите 5 карт котов лицевой стороной вниз, откройте 3 из них и поместите на шкалу исследования фишки неиспользуемого вида.
- Не выдвигайте гипотезы.

**Бонусные очки за гипотезы**

Если вы забрали не более 4 взятки, считайте, что выдвинули верную гипотезу.

При разработке этой игры ни один кот не пострадал.