

✿ CÉDRIC MILLET

/ JÉRÉMIE FLEURY

КНИГА ПРАВИЛ

說明書



КОТИКИ КІОТО

京都の猫



МЕТА ГРИ

Ви граєте роль кошенияти, яке намагатиметься пізнати навколишній світ, зростати й набувати навичок, навчаючись на своїх помилках. Протягом гри кошенията виконуватимуть різноманітні завдання та здобуватимуть за це бубонці. Кошеня, яке здобуде найбільшу кількість бубонців (щонайменше 5), переможе в грі.



БАЗОВИЙ ВМІСТ ГРИ

1 двостороннє поле центру міста



Базова сторона



Асиметрична сторона

5 базових карт завдань

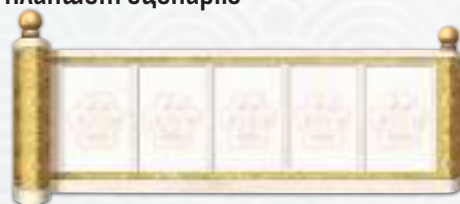


40 базових жетонів лапок зі скринькою для зберігання



 Базові лапки не мають символу .

1 планшет сценарію



2 фігурки велосипедів і 6 фігурок сакур



16 карт велосипедів



10 жетонів переможеного ворога



2 кубики навичок



1 кобан (маркер першого гравця)



Компоненти 4 кольорів кожного з гравців:

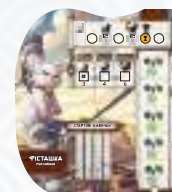
• 1 кошеня



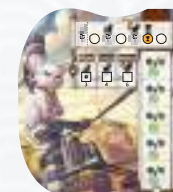
• 1 поле мікрорайону (стартова зона)



• 1 двосторонній планшет кошенияти



Сторона для початківців



Сторона для досвідчених

• 1 планшет навичок

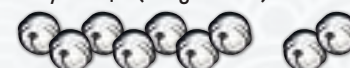


• 4 маркери навичок (кубики)



• 1 маркер витривалості (кубик)

• 7 бубонців (+2 запасні)



• 1 скринька для зберігання



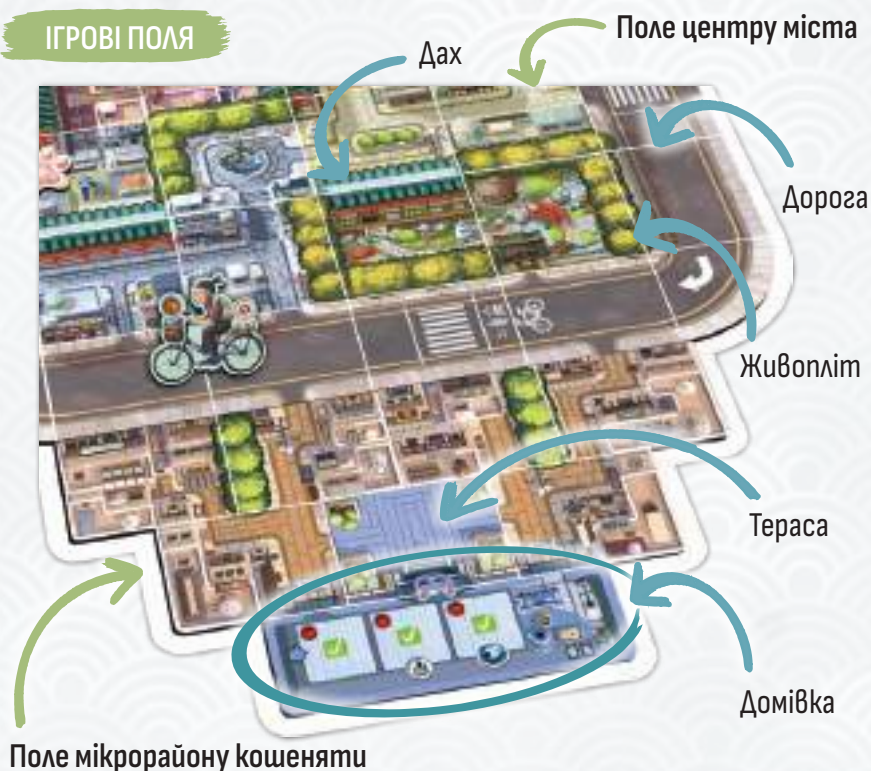
ВМІСТ СЦЕНАРІЇВ

Докладну інформацію про компоненти сценаріїв ви знайдете в буклеті «Сценарії». Там же ви знайдете всю необхідну інформацію для відтворення різних сценаріїв. 5 конвертів використовують для зберігання різноманітних жетонів і карт.



ОПИС ВМІСТУ ГРИ

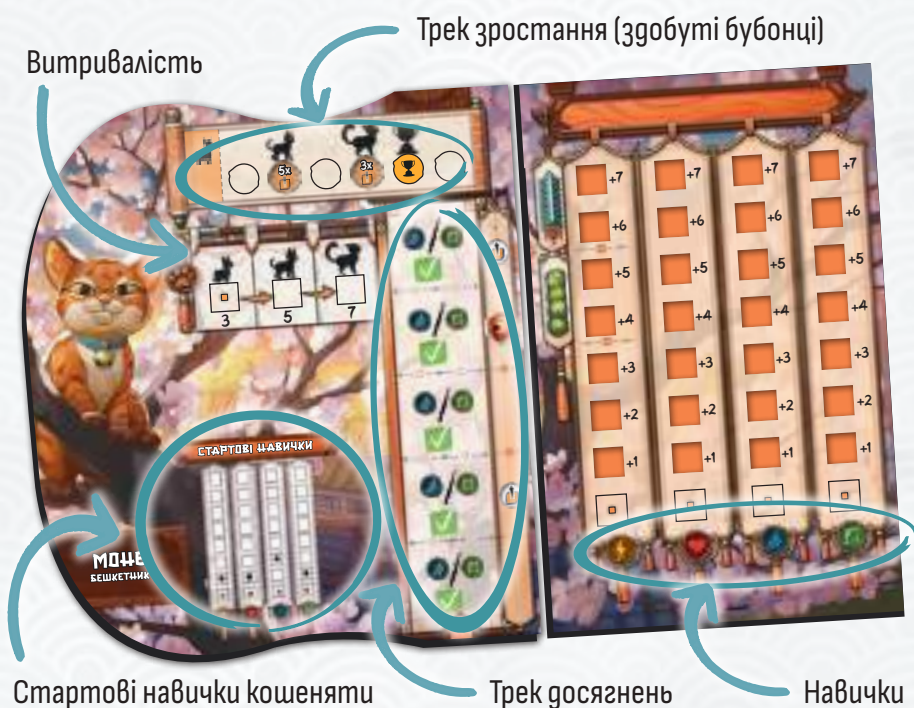
ІГРОВІ ПОЛЯ



КАРТИ ЗАВДАНЬ



ПЛАНШЕТИ КОШЕНЯТ І НАВИЧОК



СИМВОЛИ

- Символ вказує, що маркер навички потрібно посунути на 1 поділку вгору. (Symbol indicates that the skill marker needs to be moved 1 notch up.)
 - Символ вказує, що маркер навички потрібно посунути на 1 поділку вниз. (Symbol indicates that the skill marker needs to be moved 1 notch down.)
 - Символ вказує, що маркери навичок потрібно посунути на 1 поділку вгору сумарно певну кількість разів (у цьому прикладі 4 рази; можна вибирати різні маркери або навіть один і той самий). (Symbol indicates that skill markers need to be moved 1 notch up a certain number of times (in this example 4 times; you can choose different markers or even the same one).
- ВИТРИВАЛІСТЬ (ENDURANCE)
 - СПРИТНІСТЬ (AGILITY)
 - ДРУЖБА (FRIENDSHIP)
 - БІЙКА (FIGHT)
 - ПОЛЮВАННЯ (HUNTING)

КУБИК НАВИЧОК



«X» на грані кубика відображає критичний провал. Зверніть увагу, що в цьому випадку маркер навичок посувають на 1 додаткову поділку вгору (на 1 за провалену перевірку навички і на 1 за критичний провал). Див. «Основи», с. 6.



- Уважно перегляньте вибраний планшет навичок. На ньому зображено стартове розташування маркерів навичок. Розмістіть маркери навичок згідно зі схемою біля клички кошеняти.

4

ІГРОВА

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою всі гравці по черзі виконують свої ходи. Якщо наприкінці раунду ніхто з гравців не оголосив кінець гри, то перший гравець починає новий раунд. Хід гравця складається з 3 фаз:

- 1 Переміщення** (необов'язково). Кошеня рухається від комірки до комірки. Під час переміщення, якщо кошеня потрапляє в комірку, в якій:
 - лежить лапка долиць, кошеня її відкриває (перевертає);
 - лежить лапка із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки (навіть якщо її щойно відкрили), кошеня має негайно зреагувати, виконавши перевірку навички (наприклад, для втечі від собаки виконують перевірку спритності). У цьому випадку — це саме **реакція** (а не дія). Якщо перевірка навички була провальною, хід закінчується. Якщо перевірка навички успішна, хід триває далі.
- 2 Дія** (необов'язково). Доступні дії залежать від лапки в комірці, де кошеня зупинилося. Перед виконанням дії необхідно виконати реакції (якщо є). Якщо доступно декілька можливих дій, кошеня може вибрати будь-яку з них. За 1 хід можна виконати лише 1 дію. Після виконання дії її фаза закінчується незалежно від результату.
- 3 Виконання завдань** (якщо можливо).

ПРИКЛАД: ЛАПКИ

Лапка з діями



Лапка з реакцією



Можна спокійно переміщуватися повз лапки без червоного фону.



Лапки (зокрема, з реакцією) в комірці, звідки кошеня починає переміщення, не вимагають реакції.

1 ПЕРЕМІЩЕННЯ

ОСНОВИ

Кошеня може переміститися на кількість комірок, що відповідає його рівню витривалості (вказано символом у лівій частині планшета кошеняти).

Переміщуйтеся по 1 комірці за 1 витривалість по горизонталі чи по вертикалі: **заборонено переміщуватися між комірками, які дотикаються одна до одної лише кутами.**

Дорога теж складається з комірок. Комірка домівки поєднана з 3 сусідніми комірками.

Щоразу як кошеня переміщується в комірку з лапкою долиць, потрібно відкрити цю лапку. Якщо кошеня відкриває лапку із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки навички, воно мусить відреагувати на неї відповідною перевіркою навички. В інших випадках кошеня може вирішити не розігравати лапку в комірці та продовжити своє переміщення.

Якщо кошеня переміщується в комірку, що містить одну чи кілька лапок із реакцією (із червоним фоном і помаранчевим значенням перевірки), воно мусить відреагувати відповідними перевітками навичок.

Якщо кошеня провалює перевірку, воно зупиняється, і хід закінчується. Якщо перевірка успішна, кошеня може виконати дію або продовжити переміщення.

Якщо кошеня переміщується в комірку з іншим кошеням, вони можуть:

- розпочати бійку (див. «Бійка», с. 8); АБО
- продовжити переміщення мирно. У такому випадку інше кошеня може розпочати бійку, що змусить кошеня, яке переміщувалось, **реагувати** на неї (як і у випадку, коли кошеня відкриває лапку зі «Щуром»).

Живоплоти та дахи блокують переміщення кошенят, доки вони не мають достатньої навички спритності, щоб їх перестрибувати (щонайменше +4 для живоплоту і +6 для даху). Для перестрибування через живопліт або дах не потрібна перевірка навички.

ПРИКЛАД: ПЕРЕМІЩЕННЯ

Приклад 1а

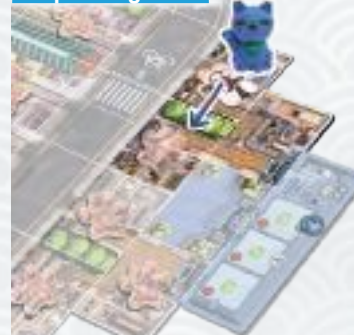


Приклад 1б



Переміщення та відкриття лапки.

Приклад 2



Переміщення зі стрибком через живопліт.

Приклад 3



Заборонено переміщуватися між комірками навскоси.

СПРИТНІСТЬ: ЖИВОПЛОТИ ТА ДАХИ



Живопліт: переміщення через живопліт не вимагає перевірки навички, але навичка спритності має бути щонайменше на рівні +4.



Дах: переміщення дахами не вимагає перевірки навички, але навичка спритності має бути щонайменше на рівні +6.

ПРИКЛАД: ВИСТАВЛЕННЯ ФІГУРОК



Якщо ви відкрили лапку, на якій зображена сакура або ключовий персонаж зі сценарію, ви можете покласти лапку в коробку та замінити її відповідною фігуркою.



ПЕРЕХІД ДОРОГИ

Щойно кошеня потрапляє на дорогу, гравець бере **карту велосипедів** і пересуває кожен велосипед за годинниковою стрілкою на кількість комірок, вказану на карті (число від 1 до 6 для кожного велосипеда). Велосипеди завжди переміщують на точну кількість комірок, вказану на карті.

Якщо під час переміщення велосипед проїжджає або зупиняється в коміріці з кошеням (зокрема, з кошенятами, які не встигли повністю перейти дорогу), то кошеня мусить ухилитися від велосипеда за допомогою перевірки спритності (навіть якщо зараз не його хід). Проходження перевірок навичок описано далі.

Якщо кошеня саме хоче переміститися в комірку з велосипедом, йому не потрібно ухилитися від нього перевіркою спритності — кошеня просто проходить позаду велосипеда.

Якщо кошеня на дорозі вирішує переміститися далі проїжджою частиною, потрібно взяти ще 1 карту велосипедів, відповідно перемістити велосипеди й ухилитися від них, якщо це необхідно.

i Кошенята не знають правил дорожнього руху!

ПРИКЛАД: ПЕРЕХІД ДОРОГИ



У цьому прикладі карта велосипедів показує, що фіолетовий велосипед переміщують на 1 комірку, а бірюзовий — на 5.

2 ДІЯ



ОСНОВИ



Більшість дій вимагають використання навички для взаємодії з лапою. Це називається «Перевірка навички».

У верхній частині лапки, з якою взаємодіє кошеня, вказано значення перевірки, якого потрібно досягти для виконання дії. Гравець кидає 1 кубик навичок і додає до результату рівень застосованої навички, що вказано на планшетах навичок кошеняти біля маркера відповідної навички.

• Якщо сума менша за необхідне значення або якщо на кубик випало «Х» (критичний провал), **дія не виконана!** Кошеня вчиться на своїх помилках, тому гравець посуває відповідний маркер навички на 1 поділку вгору (пам'ятайте, що критичні провали дають можливість посунути маркер навички на 1 **догатову** поділку вгору).

• Якщо сума перевищує необхідне значення або **дорівнює** йому, **дія успішно виконана** (у цьому випадку кошеня не покращує свою навичку).

i Перевірки навичок обов'язкові, навіть якщо рівень кошеняти вищий за необхідне значення або дорівнює йому — завжди є ймовірність випадіння «Х».

СИМВОЛИ НАВИЧОК ДІЙ



СПРИТНІСТЬ



ДРУЖБА



БІЙКА



ПОЛЮВАННЯ



ДІЯ ТА РЕАКЦІЯ

Лапки і велосипеди містять 2 або 4 символи в кутках (4, якщо доступно 2 гії).

• Символи зверху відображають доступні дії, а також значення перевірки відповідної навички.

• Символи внизу відображають наслідки провалу перевірки відповідної навички.

Якщо кошеня зазнає провалу, воно вчиться на своїх помилках і **посуває відповідний маркер навички** на 1 поділку вгору (на 2 у випадку критичного провалу). Окрім цього, необхідно застосувати наслідки провалу:



• Гравець ліворуч переміщує лапку на Х комірок, ігноруючи будь-які перешкоди (як-от велосипеди, живоплоти, дахи та дороги). В одній коміріці може бути декілька лапок. Це переміщення обов'язкове, і лапка не може зрештою опинитися в тій же коміріці, звідки її почали переміщувати.



• **Кошеня в паніці тікає:** гравець ліворуч переміщує його на Х комірок у напрямку домівки, використовуючи найкоротший або один із найкоротших можливих шляхів. Тікаючи, кошеняті слід намагатися максимально оминати дорогу, хоч воно, цілком імовірно, муситиме її перебігти.

Ігноруйте всі обмеження на переміщення, викликані реакцією (лапки, які лежать долілиць, не відкривають, коли кошеня переміщується до них, і карти велосипедів не розігрують). Однак кошеня не може закінчити переміщення на дорозі, в коміріці з лапою долілиць, у коміріці, що викликає реакцію, або в коміріці з іншим кошеням. У будь-якому із цих випадків воно мусить пробігти ще 1 комірку в напрямку своєї домівки.

Якщо кошеня тікає з власної домівки, воно переміщується до своєї тераси.

ПРИКЛАД: ЛАПКА

Виберіть 1 з 2 перевірок

Значення
перевірки
дружби



Значення
перевірки
бійки

ПРОВАЛ
Лапку переміщують
на 3 комірки

ПРОВАЛ
Кошеня тікає
на 3 комірки

ПРИКЛАД: ВЕЛОСИПЕД

ПРОВАЛ
Кошеня тікає
на 1 комірку



Значення
перевірки
спритності



СПРИТЦІСТЬ

Спритність переважно використовують під час переміщення та реакцій, щоб кошеня не зупинялося, коли того не хоче (достатньо успішної перевірки). Дія «Залізти на сакуру» дає можливість кошеняті здобути інформацію про навколишнє середовище.

Якщо ви провалили перевірку спритності, посуньте маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (зазвичай ви зазнаєте легкого поранення й у паніці тікаєте в напрямку своєї домівки).



ЗАЛІЗТИ НА САКУРУ



Сакури: якщо вам вдалося залізти на сакуру, ви можете оглянути місцевість. Потаїки подивіться 3 лапки, які лежать долілиць, із будь-яких комірок на ігровому полі та поверніть їх на свої місця.

ПРИКЛАД: КОШЕНЯ УСПІШНО ЗАЛІЗЛО НА САКУРУ



1. Успішна перевірка навички

Значення кубика (3) + значення спритності (2) = 5
5 більше за 3 (значення перевірки)
 $3 + 2 \geq 3$



2. Винагорода

Гравець потайки дивиться 3 лапки, які лежать долілиць.

ПРИКЛАД: УСПІШНА ТА ПРОВАЛЬНА ПЕРЕВІРКИ СПРИТНОСТІ



1. Кошеня потрапляє в комірку зі сторожовим песиком. Потрібно спробувати втекти!



2. Успішна перевірка навички

Значення кубика (3) + значення спритності (3) = 6
6 дорівнює 6 (значення перевірки)
 $3 + 3 \geq 6$



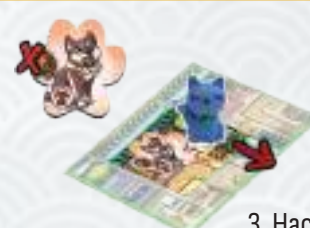
3. Винагорода

Кошеняті вдалося втекти від песика, і воно продовжує свій хід. Кошеня може залишитися в цій комірці, якщо, наприклад, воно витратило все своє переміщення або якщо вирішує повзаємодіяти з іншою лапкою в цій комірці.



2. Провальна перевірка навички

Значення кубика (2) + значення спритності (3) = 5
5 менше за 6 (значення перевірки)
 $2 + 3 < 6$



3. Наслігки

Кошеня тікає на 2 комірки в напрямку своєї домівки та вчиться на помилках (гравець посуває маркер спритності на 1 поділку вгору).



ДРУЖБА

Якщо ви провалили перевірку дружби, посуньте маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, потенційний друг тікає).

Якщо ви успішно пройшли перевірку, ви приводите нового друга у свою домівку (ці комірки заповнюються зліва направо). Якщо ваша домівка заповнена (уже є 3 жетони), складайте нові жетони на останній комірці.

Кошеня здобуває винагороду в таких випадках:

- Заповнено 2-гу комірку домівки. Можна посунути маркер будь-якої навички на свій вибір на 1 поділку вгору.

- Вперше заповнено 3-тю комірку. Кошеня здобуває бубонець (цей жетон переміщують на трек зростання на планшети кошенят, який так само заповнюють зліва направо).

Усі друзі у вашій домівці доступні іншим кошеняткам: їх можна «поцупити», і вони можуть «зникнути». У таких випадках бонуси, отримані раніше, не скасовуються, і ви потенційно можете отримати бонус навички, якщо знову заповните 2-гу комірку (однак бубонець можна здобути лише 1 раз).

ПРИКЛАД: УСПІШНЕ ЗНАЙОМСТВО З ДРУГОМ



1. Успішна перевірка навички

Значення кубика (3) + значення дружби (2) = 5
5 більше за 3 (значення перевірки)
 $3 + 2 \geq 3$



2. Винагорода

Кошеня приводить друга в домівку.

БІЙКА

Бійка з твариною:

• Якщо ви успішно пройшли перевірку бійки, як описано далі в секції «Полювання», покладіть лапку супротивника на свій трек досягнень й отримайте відповідні бонуси, якщо це можливо.

• Якщо ви провалили перевірку бійки, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, ви тікаєте).

Бійка з кошеням-суперником:

- Покладіть жетон **переможеного ворога** в комірку, де відбувається бійка.
- Кошенята одночасно проходять перевірку бійки, а потім порівнюють результати, щоб визначити переможця. У разі нічиєї вони проходять перевірку ще раз.
- Переможений гравець посуває маркер бійки на 1 поділку (або на 2 у разі критичного провалу) і застосовує ефект, зазначений в нижній частині жетона **переможеного ворога** (як правило, він тікає).
- Переможець кладе жетон **переможеного ворога** на свій трек досягнень й отримує відповідні бонуси, якщо можливо.

ПРИКЛАД: БІЙКА ІЗ СУПЕРНИКОМ



1. Покладіть жетон переможеного ворога.



2. Одночасне проходження перевірки $2 + 1 < 3 + 1$



3. Наслідки
Помаранчеве кошеня тікає на 4 комірки в напрямку своєї домівки (шлях вибирає гравець ліворуч) і вчиться на своїх помилках (гравець посуває маркер бійки на 1 поділку вгору).



4. Винагорода
Синє кошеня перемогло. Гравець кладе лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори) і додатково здобуває бубонець, який викладає на трек зростання.

ПОЛЮВАННЯ

Якщо ви успішно пройшли перевірку полювання, покладіть лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори). Якщо трек досягнень заповнений, почніть спочатку (знизу).



Кошеня здобуває винагороду в таких випадках:

- Після першого заповнення 4-ї поділки треку кошеня здобуває бубонець (його розміщують на треку зростання на планшеті кошеняти, який заповнюють зліва направо).
- Якщо заповнені 2-га або 5-та поділки треку, можна посувати маркер будь-якої навички на 1 поділку вгору.

Якщо ви провалили перевірку полювання, посуňte маркер цієї навички на 1 поділку вгору (або на 2 у разі критичного провалу). Опісля застосуйте ефект, вказаний у нижній частині лапки (як правило, ваша здобич тікає).

ПРИКЛАД: ЗДОБУТТЯ БУБОНЦЯ ЗА ПОЛЮВАННЯ

Після заповнення 4-ї поділки треку досягнень здобудьте бубонець.



ПРИКЛАД: УСПІШНА ТА ПРОВАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ПОЛЮВАННЯ



1. Кошеня вирішує вполювати жука, який мешкає в цій комірці.



2. Успішна перевірка навички
Значення кубика (3) + значення полювання (1) = 4
4 дорівнює 4 (значення перевірки)
 $3 + 1 \geq 4$



3. Наслідки
Кошеняті вдається вполювати здобич. Гравець кладе лапку на свій трек досягнень (потрібно заповнювати знизу догори).



2. Провальна перевірка навички
Значення кубика (2) + значення полювання (1) = 3
3 менше за 4 (значення полювання)
 $2 + 1 < 4$



3. Наслідки
Жук відлітає на 1 комірку в напрямку, визначеному гравцем ліворуч, а кошеня вчиться на своїх помилках (гравець посуває маркер навички полювання на 1 поділку вгору).

3 ЗАВДАННЯ

КАРТИ ЗАВДАНЬ

Кожна карта завдання — це певна мета, за досягнення якої ви здобуваєте бубонець.



Це завдання виконане, якщо ви **перейдете дорогу** під час свого ходу.



Це завдання виконане, якщо ви **залізете на дерево** (неважливо на яке).



Це завдання виконане, якщо ви **вполюєте жука** (неважливо якого).



Це завдання виконане, якщо ви **подружитесь з метеликом** (неважливо з яким).



Це завдання виконане, якщо ви **переможете кошеня-суперника в бійці** (неважливо яке; не забудьте покласти жетон **переможеного ворога** на свій трек досягнень). Завдання можна виконати, навіть якщо не ви почали бійку.

ВІКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Наприкінці свого ходу кожен гравець перевіряє, чи виконав він одне або декілька завдань. Він забирає бубонці свого кольору з кожної карти виконаного завдання та викладає їх на трек зростання на планшеті кошеняти зліва направо.

i Виконання завдання *вдруге не дає бубонець. Необов'язково виконувати завдання в тому порядку, в якому вони розміщені на планшеті сценарію.*

ПРИКЛАД: ЗДОБУТТЯ БУБОНЦЯ ТА ЙОГО РОЗМІЩЕННЯ НА ТРЕКУ ЗРОСТАННЯ



Приклад 1. Кошеня виконало завдання «Вилізти на дерево» першим. Гравець бере бубонець свого кольору з карти завдання і кладе його на свій трек зростання.

Перший здобутий бубонець
Кількість посувань маркерів навичок на початку гри

Приклад 2. Пізніше кошеня виконало завдання «Перемогти кошеня-суперника». Гравець бере бубонець свого кольору з карти завдання і кладе його на свій трек зростання (див. приклад «Бійка із суперником», с. 8).

ІНШІ ШЛЯХИ ЗДОБУТТЯ БУБОНЦІВ

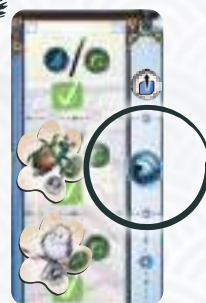
Окрім завдань, існує ще 2 способи здобути бубонці:

- трек досягнень;
- нові друзі, запрошені в домівку.

Як і за виконання завдань, візьміть відповідний бубонець і покладіть його на свій трек зростання.



Трек зростання
(місця для здобутих бубонців)



Бубонець на треку досягнень
(ви здобудете його, коли покладете 4-ту ланку на трек досягнень)



Бубонець у вашій домівці
(ви здобудете його, коли запросите 3-го друга)

ЗРОСТАЦЦЯ КОШЕНЯТ

Перший гравець, який розмістив бубонець на 2 або 4-й поділці треку зростання, активує **зростання всіх кошенят**. Зростання відбувається наприкінці ходу (після фази виконання завдань), як у прикладі далі.

- Маркери витривалості всіх кошенят переміщують на 1 поділку вправо.
- Кожен гравець може посунути свої маркери навичок сумарно на 3 чи 5 поділок вгору (відповідно до значення на поділці зростання на планшетах кошенят).

Протягом зростання можна посувати як один і той самий маркер, так і різні.

Якщо пізніше в грі інші гравці сягнуть тієї ж зони зростання, нічого не відбудеться. Отже, протягом гри кошенята матимуть усього 2 одночасні фази зростання.

ПРИКЛАД: ТРЕК ЗРОСТАННЯ

Трек зростання



ПРИКЛАД: ТРЕК ВИТРИВАЛОСТІ

Трек витривалості



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець розміщує 5-й бубонець на своїй **переможній** поділці зростання, поточний раунд завершується (гравці, які ще не ходили в цьому раунді, можуть виконати свій останній хід, доки черга не дійде до першого гравця), і гра закінчується. Кошеня з найбільшою кількістю бубонців перемагає. Щоб відзначити свою перемогу, потрібно поставити пташечку в «Залі слави» навпроти свого імені наприкінці цієї книги правил. Якщо це ваша перша перемога, спочатку потрібно записати своє ім'я і вже після того ставити пташечку!

і У грі можна здобути більш як 5 бубонців. У разі нічиєї перемогу визначають за рівнем навички дружи. Якщо нічия все ще зберігається, кошенята порівнюють рівень своїх навичок бійки. Якщо все ще нічия, погладьте котика та зіграйте знову!

ПРИКЛАД: КІНЕЦЬ ГРИ



Синє кошеня виконує хід останнім у раунді. Воно першим здобуло 5 бубонців на треку зростання, тож перемагає в грі!



ВАРІАНТИ ПРАВИЛ

Після кількох партій можете спробувати додати 1 або 2 додаткові варіанти правил.

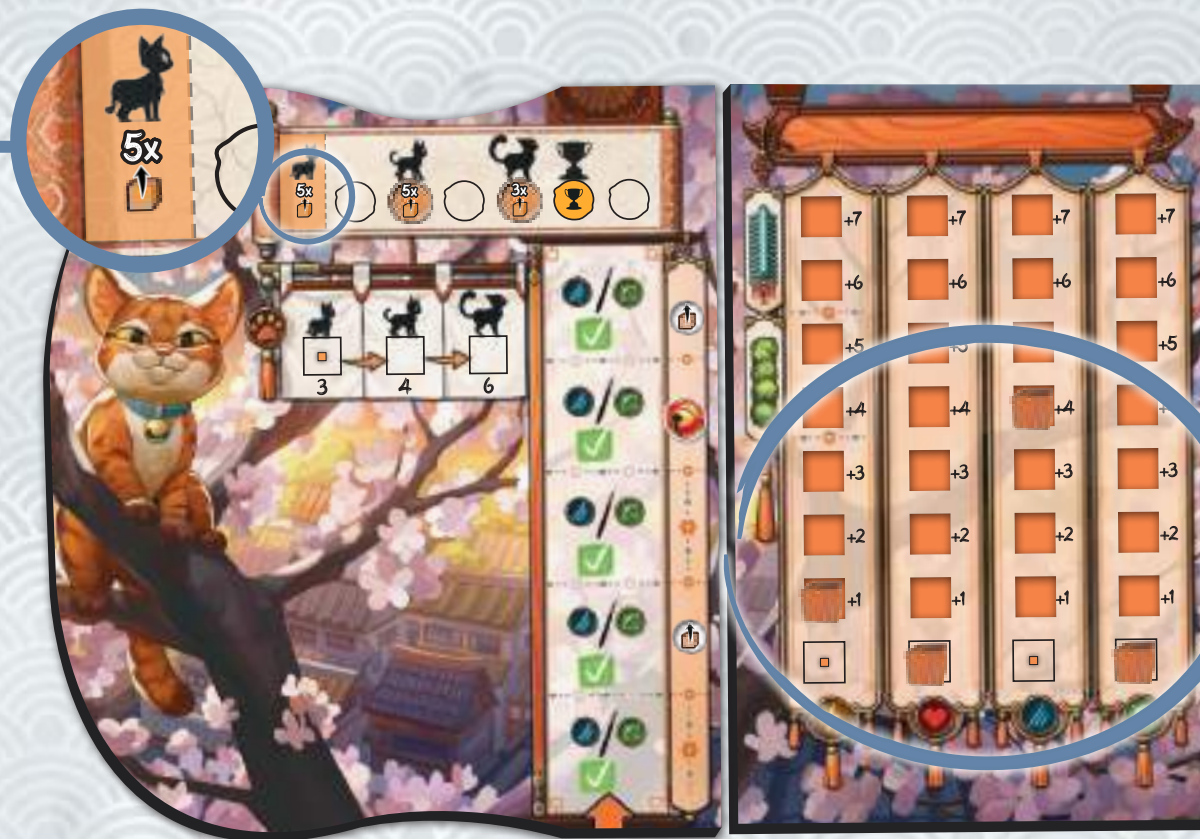
ДОСВІДЧЕНІ КОШЕНЯТА

Використовуйте сторону планшета навичок для досвідчених кошенят замість сторони для початківців. Кожен гравець може посунути свої маркери навичок сумарно на 5 поділок взору.

Можна посувати як один і той самий маркер, так і різні.

i Витривалість так збільшити не можна.

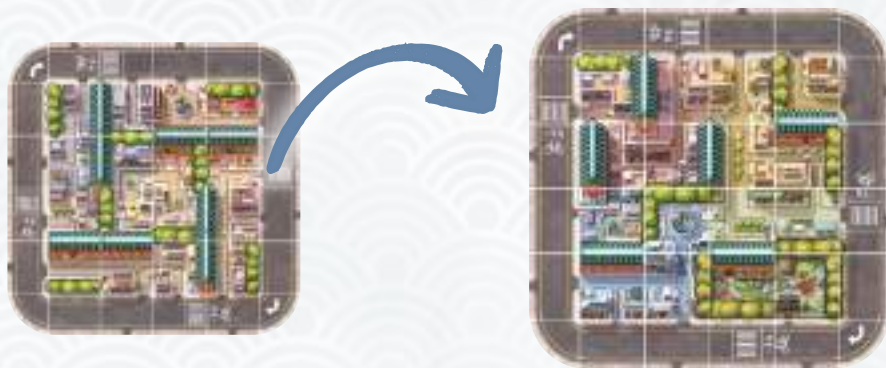
Кількість
стартових
покращень
навичок



Приклад.
Це кошеня готове
до бійки!

АСИМЕТРИЧНЕ ПОЛЕ ЦЕНТРУ МІСТА

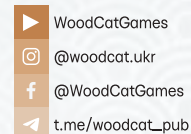
Використовуйте асиметричну сторону поля центру міста. Як саме його розташувати, вибирає наймолодше кошеня.





ЗАЛА СЛАВИ

Відмічайте свої перемоги в цій таблиці: ставте пташечки навпроти свого імені.



WoodCatGames

ІМ'Я	ПЕРЕМОГИ 🏆

ІМ'Я	ПЕРЕМОГИ 🏆



СЛОВО АВТОРА

Я присвячую цю гру своїй дружині Міріам. Величезна подяка Ерве та Грегори за їхню неоціненну підтримку в цьому проєкті. Також дякую Фаб'єну, Лорану, Марку, Сандрін, Тьєррі, Томасу, Патріку, Філіну, Яелю, їхнім дітям і всім іншим тестувальникам! Великі обійми Нубі, кішці Марка, яка надихнула його на створення прототипу.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автор гри: Cédric Millet

Художнє оформлення: Jérémie Fleury

Головний редактор: Arnaud Charpentier

Артдиректор: Maxime Erceau

Графічний дизайн: Maxime Erceau,
Arthur Jacques

Керівництво локалізацією:

Некрасов Костянтин, Сєрова-Некрасова Валерія

Переклад: Сауленко Дарина

Візуальна адаптація: Удалова Юлія

Редактура: Драч Максим

Коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталія,
Мірошниченко Юлія

161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
@StudioMatagot
www.matagot.com



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr