

КЛУБОЧКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ
«КОТИКОВ»

ПРАВИЛА



КЛУБОЧКИ

*Соревновательная игра Эмили Винсент для 1–4 участников от 10 лет
о вязании и котиках. Художник — Бет Собел*

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Клубочки» — это самостоятельное продолжение популярнейшей многим игры «Котики».

В увлекательной семейной игре «Клубочки» участники берут на себя роли вязальщиков и соревнуются в создании самых уютных и красивых вещей.

На протяжении 6 раундов игроки будут собирать пряжу и вязать из неё изделия на заказ. Участникам нужно стараться подбирать правильные сочетания цветов и составлять красивые узоры, чтобы пришить к изделию как можно больше пуговиц разных типов. Во время игры котики будут помогать участникам, запуская свои цепкие лапки в мешочек, чтобы достать самую лучшую пряжу. Победит тот, кто наберёт больше очков за завершённые изделия, пришитые пуговицы, выполненные заказы, а также за особые свойства некоторых изделий!



СОСТАВ ИГРЫ

144 жетона пряжи
(по 24 каждого из 6 цветов)



8 жетонов спиц



4 деревянные фишки котиков



4 двусторонних планшета игроков



18 двусторонних карт заказов



Жетон первого игрока



12 жетонов цепких лапок



Мешочек для жетонов пряжи



12 жетонов нелепых изделий



Блокнот для подсчёта очков



Правила игры



90 жетонов пуговиц
(по 30 каждого из 3 типов)



84 карты изделий

(по 12–16 каждого из 6 типов)



2 двусторонних центральных планшета



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый участник берёт планшет игрока и соответствующую ему фишку котика, а также 2 жетона спиц.
- 2 Возьмите центральный планшет, соответствующий числу игроков, и положите нужной стороной вверх в пределах досягаемости всех участников.
- 3 Возьмите 1 жетон пряжи каждого цвета и поместите в корзину на центральном планшете. (Это нужно, чтобы отслеживать раунды.)
- 4 Поместите все оставшиеся жетоны пряжи в мешочек и тщательно перемешайте.
- 5 В случайном порядке поместите фишки котиков всех игроков в начальные ячейки центрального планшета. Эти ячейки отмечены точками и звездой.
- 6 Участник, чья фишка котика оказалась в начальной ячейке со звездой, получает жетон первого игрока.
- 7 Рядом с каждой ячейкой центрального планшета выложите 2 жетона пряжи из мешочка. Переверните жетоны правильной стороной вверх (с лицевыми петлями или изнаночными) в зависимости от ячейки, рядом с которой их поместили.
- 8 Каждый участник берёт 2 жетона пряжи из мешочка и помещает их в корзину на своём планшете игрока.
- 9 По отдельности перемешайте жетоны пуговиц каждого типа лицевой стороной вниз и сложите их стопками рядом с центральным планшето́м.
- 10 Каждый участник берёт 2 пуговицы каждого типа и помещает их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки своего планшета игрока.
- 11 Поместите жетоны цепких лапок и нелепых изделий в запас.
- 12 Каждый участник берёт 1 жетон цепких лапок из запаса и помещает его в соответствующую пустую ячейку своего планшета игрока.



Лицевые
петли



Изнаночные
петли

- 13 По отдельности перемешайте карты изделий каждого типа и поместите получившиеся колоды изделий лицевой стороной вниз рядом с центральным планшето́м.
- 14 Каждый игрок берёт 2 карты с верха колоды изделий одного любого типа и выбирает одну из них. *Совет: выбирая тип изделия, учитывайте требования ваших жетонов пуговиц.*
Участник кладёт выбранную карту изделия рядом со своим планшетом игрока и помещает на неё один из своих жетонов спиц. Карту, которую участник не выбрал, он помещает взакрытую под низ соответствующей колоды изделий.
- 15 Первый игрок выбирает один из 6 жетонов пряжи в корзине на центральном планшете и заменяет им один из жетонов пряжи, лежащих вокруг центрального планшета. Заменённый жетон первый игрок возвращает в мешочек. *Важно: перед началом первого раунда на центральном планшете должно остаться 5 жетонов пряжи.*

УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА

- * Перемешайте карты заказов и положите 4 из них рядом с центральным планшето́м стороной с символом бонуса цепких лапок вверх (см. правый верхний угол карты).
При игре с картами заказов участники получают очки и жетоны цепких лапок за выполнение особых условий. Игрок, который первым выполнит условие карты заказа, получит жетон цепких лапок из запаса. Если несколько игроков первыми выполняют один заказ в одном и том же раунде, каждый из них получит жетон цепких лапок. В конце раунда переверните все карты заказов, условия которых были выполнены впервые, чтобы показать, что жетоны цепких лапок за них получить больше нельзя. Однако игроки по-прежнему могут выполнять эти заказы, чтобы в конце партии получить указанное на них количество очков.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВТРОЁМ



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз: **фазы выбора пряжи** и **фазы творчества**.

ФАЗА ВЫБОРА ПРЯЖИ

В фазе выбора пряжи участники совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить следующие действия по порядку:

- 1** Переместите вашу **фишку котика** на 1 или 2 ячейки по часовой стрелке. При этом фишка котика должна оказаться в **доступной ячейке**. Ячейка считается доступной, если в ней нет фишки котика другого игрока и рядом с этой ячейкой есть хотя бы 1 жетон пряжи. При перемещении фишки котика не учитывайте занятые ячейки и ячейки, рядом с которыми нет жетонов пряжи, а выбирайте из двух ближайших доступных ячеек.
- 2** Возьмите любой **1 жетон пряжи**, лежащий рядом с ячейкой с вашей фишкой котика. Поместите взятый жетон в крайнюю левую пустую ячейку для пряжи в верхней части вашего планшета игрока. *Важно: вы не можете переворачивать взятый жетон пряжи в этой фазе. Жетон должен лежать в ячейке той же стороной вверх (с лицевыми петлями или изнаночными), которой вы его взяли.*

Фаза выбора пряжи продолжается до тех пор, пока все участники не возьмут по 4 жетона пряжи, заполнив тем самым все 4 ячейки в верхней части своих планшетов игроков.

После этого фаза выбора пряжи заканчивается и игроки переходят к фазе творчества.

ФАЗА ТВОРЧЕСТВА

В фазе творчества участники выполняют действия одновременно. Игрок может выполнить любое количество указанных далее действий в желаемом порядке.

Фаза выбора пряжи



НАЧАТЬ ИЗДЕЛИЕ

Вы можете начать новое изделие, только если у вас есть незадействованный **жетон спиц** (в начале партии у вас всего 1 незадействованный жетон спиц). Таким образом, одновременно у вас может быть не более 2 незавершённых изделий (изделий с жетонами спиц).

Чтобы начать новое изделие, вы **должны вернуть с вашего планшета игрока в мешочек 1 жетон пряжи, совпадающий с цветом изделия** (цвет изделия обозначен символом на жетоне пряжи и в правом верхнем углу на оборотной стороне карты изделия). Возьмите 2 карты с верха колоды изделий соответствующего типа и выберите одну из них. *Примечание: у изделий одного типа отличаются только свойства в нижней части карт.*

Положите выбранную карту изделия рядом с вашим планшетом игрока и поместите на неё ваш незадействованный жетон спиц. Карту, которую вы не выбрали, поместите взакрытую под низ соответствующей колоды изделий.

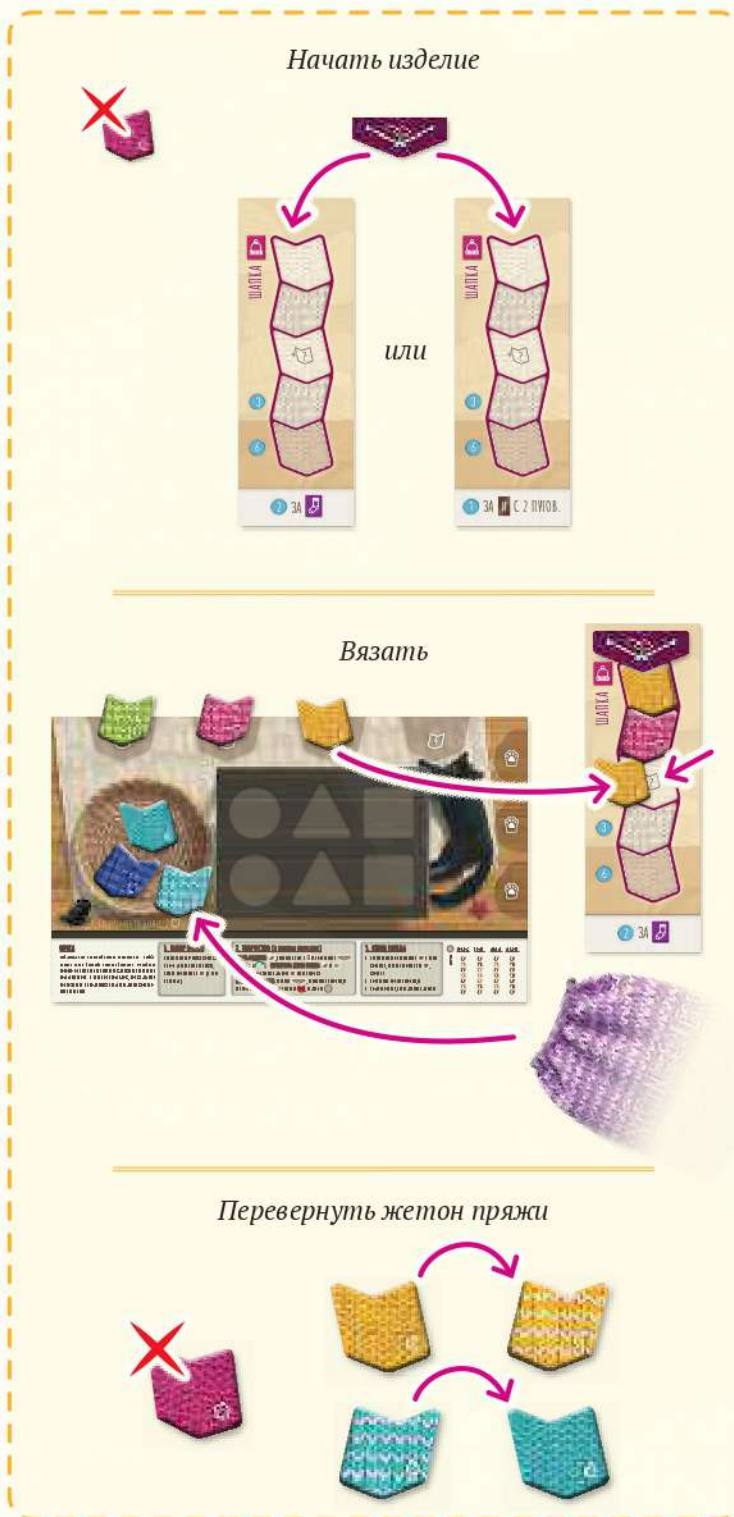
ВЯЗАТЬ

Возьмите любой жетон пряжи с вашего планшета игрока и поместите его в **пустую ячейку** на одном из ваших незавершённых изделий. Всегда заполняйте ячейки на картах изделий по порядку **сверху вниз**. Жетон пряжи из ячейки в верхней части планшета игрока можно поместить только в ту ячейку карты изделия, которая соответствует стороне этого жетона (с лицевыми петлями или изнаночными). Жетон пряжи из корзины на планшете игрока можно поместить в ячейку карты изделия, перевернув этот жетон нужной стороной вверх.

В некоторых ячейках карт изделий указан бонус — **жетон цепких лапок** (+) или **случайный жетон пряжи** (+). Если вы поместили жетон пряжи в ячейку с бонусом, немедленно получите соответствующий жетон. Случайный жетон пряжи достаньте из мешочка и поместите в корзину на вашем планшете игрока. Жетон цепких лапок возьмите из запаса и поместите в соответствующую пустую ячейку вашего планшета игрока. Полученные таким образом жетоны можно использовать в том числе в текущем раунде.

ПЕРЕВЕРНУТЬ ЖЕТОН ПРЯЖИ

Верните 1 жетон пряжи с вашего планшета игрока в мешочек, чтобы перевернуть любое количество других ваших жетонов пряжи.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОН ЦЕПКИХ ЛАПОК

Верните 1 ваш жетон цепких лапок в запас, чтобы взять любой желаемый жетон пряжи из мешочка. Поместите взятый жетон пряжи в корзину на вашем планшете игрока.

ЗАВЕРШИТЬ ИЗДЕЛИЕ

Если вы заполнили жетонами пряжи все обязательные ячейки на карте изделия, вы можете завершить изделие. Обязательные ячейки на карте изделия — это более светлые верхние ячейки. Последняя обязательная ячейка на каждом изделии — это первая ячейка, слева от которой указано количество очков.

Чтобы завершить изделие, уберите с него жетон спиц. Проверьте свойство изделия в нижней части карты. Если в качестве свойства указан бонус (жетон цепких лапок или случайный жетон пряжи), сразу же получите соответствующий жетон (см. с. 7).

Затем проверьте, соответствует ли завершённое изделие требованиям пуговиц на вашем планшете игрока. Круглые пуговицы показывают цвета, которые должны быть в завершённом изделии. Треугольные пуговицы показывают узор, который должен быть у завершённого изделия. Квадратные пуговицы показывают тип завершённого изделия. Если завершённое изделие соответствует требованию пуговицы, пришейте её — поместите сверху от карты изделия. Не берите новые жетоны пуговиц — вы сделаете это в конце раунда, после фазы творчества.

Примечание: на каждое изделие можно пришить только 1 пуговицу каждого из 3 типов. Если ваше изделие подходит под условия 2 пуговиц одного типа, выберите одну из них.

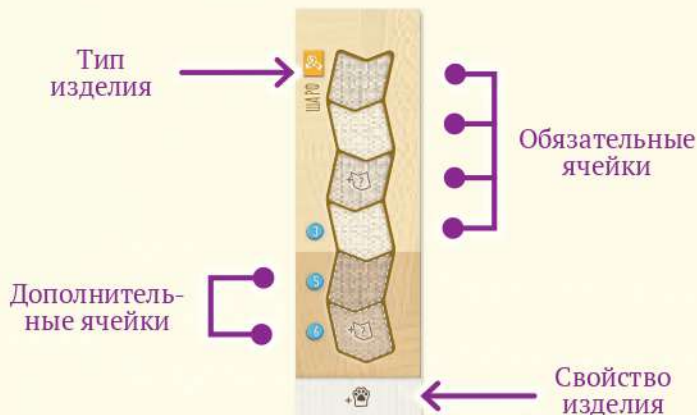
Наконец, если завершённое изделие не соответствует ни одному узору (см. с. 12), возьмите жетон нелепого изделия из запаса и поместите его снизу от карты изделия. (Жетон нелепого изделия не считается пуговицей.) В конце игры за каждый ваш жетон нелепого изделия вы потеряете 3 очка.



Использовать жетон цепких лапок



Карта изделия



Завершить изделие



КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки закончили выполнять действия в фазе творчества, пройдите следующие шаги, чтобы подготовиться к следующему раунду (в конце 6-го раунда пропустите эти шаги и сразу перейдите к подсчёту очков).

- 1 Каждый участник перемещает все неиспользованные жетоны пряжи из ячеек в верхней части своего планшета игрока в свою корзину. Однако на следующий раунд игрок может сохранить не более 2 жетонов пряжи. Если у игрока в корзине более 2 жетонов пряжи, он должен вернуть лишние жетоны в мешочек. *Совет: старайтесь выполнить как можно больше действий в фазе творчества, потому что сохранить на следующий раунд можно не более 2 жетонов пряжи.*
- 2 Сначала каждый участник может сбросить 1 пуговицу со своего планшета игрока, если не хочет выполнять её требования. Затем каждый участник заполняет пустые ячейки на своём планшете игрока пуговицами соответствующих типов из стопок. В начале каждого раунда на планшете каждого игрока должно быть 6 пуговиц. Если в стопке закончились жетоны пуговиц, перемешайте сброшенные пуговицы этого типа, чтобы сформировать стопку заново.
- 3 Выложите новые жетоны пряжи вокруг центрального планшета на пустые места, начиная с того, рядом с которым находится фишка котика первого игрока, и двигаясь по часовой стрелке. Кладите жетоны правильной стороной вверх.
- 4 Первый игрок передаёт жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке. Новый первый игрок выбирает один из оставшихся жетонов пряжи в корзине на центральном планшете и заменяет им один из жетонов пряжи, лежащих вокруг центрального планшета. Заменённый жетон первый игрок возвращает в мешочек.

КОНЕЦ ИГРЫ

По завершении фазы творчества 6-го раунда переходите к подсчёту очков.

Переместите неиспользованные жетоны



Возьмите новые пуговицы



Выложите жетоны пряжи
вокруг центрального планшета



Передайте жетон первого игрока
и замените жетон пряжи

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1 НЕЗАВЕРШЁННЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Уберите в коробку все незавершённые изделия (вместе с жетонами пряжи). Они не учитываются при подсчёте очков.

2 ПУГОВИЦЫ

Каждый игрок получает столько очков, сколько указано на его пришитых пуговицах.



3 ЗАВЕРШЁННЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Каждый игрок получает очки за каждое своё завершённое изделие. За каждое завершённое изделие получите столько очков, сколько указано слева от ячейки с самым нижним жетоном пряжи (другие числа не учитывайте).



4 СВОЙСТВА ИЗДЕЛИЙ

Каждый игрок получает очки за свойства своих завершённых изделий. Подробнее о свойствах изделий см. на с. 13.



5 НЕЛЕПЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Каждый игрок теряет 3 очка за каждый свой жетон не-леплого изделия. *Примечание: игроки не получают жетоны нелепых изделий за незавершённые изделия.*



6 КАРТЫ ЗАКАЗОВ (УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА)

Каждый игрок получает очки за карты заказов. Один раз получите указанное на карте количество очков, если выполнили условия этой карты. *Примечание: очки за каждый заказ получают все игроки, которые его выполнили, а не только тот, кто выполнил заказ первым (и получил за это жетон цепких лапок).*

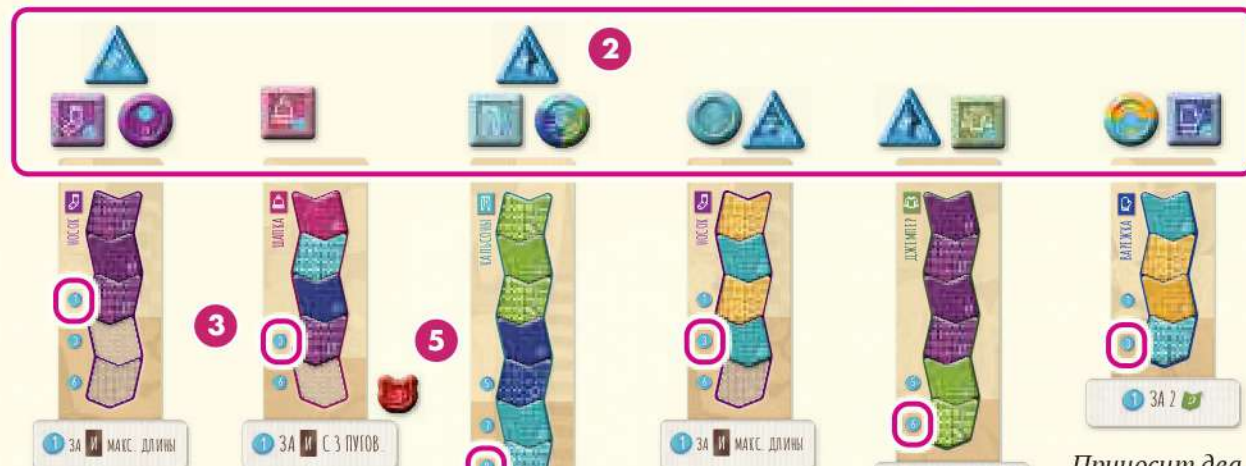


Выигрывает участник, набравший наибольшее количество очков. При ничьей выигрывает претендент, у которого осталось больше жетонов пряжи. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу!

Пример подсчёта очков



Незавершённые изделия не приносят очки — уберите их в коробку



Приносит трижды по 1 очку (всего 3 очка) за 3 изделия максимальной длины

Приносит дважды по 1 очку (всего 2 очка) за 2 изделия с пришитыми пуговицами

Приносит единоразово 2 очка (всего 2 очка) за 1 изделие с полосатым узором

Приносит трижды по 1 очку (всего 3 очка) за 3 изделия максимальной длины

Приносит единоразово 2 очка (всего 2 очка) за тип с 2 завершенными изделиями

Приносит дважды по 1 очку (всего 2 очка) за 5 зелёных жетонов пряжи на изделиях



Приносит 4 очка за 8 фиолетовых жетонов пряжи на изделиях

Приносит 4 очка за 5 пришитых квадратных пуговиц

6

Пуговицы.....
Изделия.....
Свойства изделий.....
Нелепые изделия.....
Заказы.....
Итого.....

	ЭВ	ДЕ	ДЧ	ШС
Пуговицы	27	20	22	23
Изделия	25	22	28	24
Свойства изделий	14	18	12	19
Нелепые изделия	-3	0	-3	-6
Заказы	8	8	10	7
Итого	Σ 71	68	69	67

ПОЯСНЕНИЯ К УЗОРАМ

Узор — это определённое сочетание цветов жетонов пряжи. Завершённое изделие должно соответствовать одному из 4 узоров (независимо от того, какие треугольные пуговицы у вас есть). Если же ваше завершённое изделие не соответствует ни одному узору, вы получаете жетон нелепого изделия.

ПОЛОСАТЫЙ УЗОР

Завершённое изделие должно состоять из чередующихся жетонов пряжи только двух цветов. Возможное сочетание: А, Б, А, Б, А...

Минимальная длина: 3 жетона.

КОМБИНИРОВАННЫЙ УЗОР

Завершённое изделие должно состоять хотя бы из 2 групп по 2 или более жетона пряжи, и все жетоны одного цвета должны быть в пределах одной и той же группы (нельзя повторять один и тот же цвет в разных группах). Возможные сочетания: А, А, Б, Б, Б, В, В, или А, А, А, Б, Б, Б, или А, А, Б, Б и т. д.

Минимальная длина: 4 жетона.

СПЛОШНОЙ УЗОР

Завершённое изделие должно состоять из жетонов пряжи одного цвета. Возможное сочетание: А, А, А...

Минимальная длина: 3 жетона.

СИММЕТРИЧНЫЙ УЗОР

Завершённое изделие должно быть симметричным, то есть выглядеть одинаково сверху вниз и снизу вверх. Возможные сочетания: А, Б, В, Б, А, или А, Б, Б, А, или А, Б, В, Г, В, Б, А, или А, А, Б, Б, А, А и т. д.

Минимальная длина: 4 жетона.

Важно: изделие с полосатым или сплошным узором не считается симметричным, даже если его узор выглядит одинаково сверху вниз и снизу вверх. Например, узор А, Б, А, Б, А считается полосатым, а узор А, А, А, А — сплошным; но оба эти узора не считаются симметричными.

ПОЛОС.



Мин. длина

3



КОМБ.



Мин. длина

4



СПЛОШ.



Мин. длина

3



СИММ.



Мин. длина

4



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

КАРТЫ ЗАКАЗОВ

Для выполнения заказов необходимо соблюдение определённых условий. Условие указано на каждой карте заказа, а ниже приведены дополнительные пояснения.

1. У вас есть завершённые изделия с 4 разными узорами (полосатым, комбинированным, симметричным и сплошным).
2. Завершите хотя бы 4 изделия минимальной длины (заполнены только обязательные ячейки).
3. Завершите хотя бы 4 изделия максимальной длины (заполнены все ячейки).
4. Завершите хотя бы 2 изделия с полосатыми узорами одинаковых цветов. Изделия могут быть разной длины и начинаться с разных цветов.
5. Завершите хотя бы 4 изделия, на которых есть любое количество жетонов пряжи 1 общего цвета.
6. Завершите 2 носка одной длины, но с разными узорами. Цвета не имеют значения.
7. Завершите хотя бы 5 изделий, к каждому из которых пришита круглая пуговица.
8. Завершите хотя бы 5 изделий, к каждому из которых пришита треугольная пуговица.
9. Завершите хотя бы 5 изделий, к каждому из которых пришита квадратная пуговица.
10. На ваших завершённых изделиях есть хотя бы 7 жетонов пряжи одного цвета.
11. Завершите 2 джемпера с разными узорами и без повторяющихся цветов.
12. Завершите 2 варежки одной длины и с одинаковыми цветом(-ами) и узором. Жетоны пряжи на обоих изделиях должны располагаться одинаково.
13. Завершите хотя бы 2 изделия, на которых есть любое количество жетонов пряжи 3 общих цветов.
14. Завершите хотя бы 3 изделия, на которых есть любое количество жетонов пряжи 2 общих цветов.
15. На ваших завершённых изделиях есть хотя бы по 3 жетона пряжи каждого из 6 цветов.
16. Завершите хотя бы 4 изделия с одинаковым узором.
17. Завершите варежку и шапку одной длины и с одинаковыми цветом(-ами) и узором. Жетоны пряжи на обоих изделиях должны располагаться одинаково.
18. Завершите хотя бы по 1 изделию каждого типа.

СВОЙСТВА ИЗДЕЛИЙ

Свойство изделия указано в нижней части его карты. Многие свойства просто приносят указанное количество очков или дают бонусы (жетон цепких лапок или случайный жетон пряжи). Но есть свойства, которые приносят очки за соблюдение определённых условий.

Получите 1 очко за каждые 2 жетона пряжи указанного цвета на ваших изделиях.

1 ЗА 2 

Получите 1 очко за каждое ваше изделие максимальной длины (заполнены все ячейки).

1 ЗА И МАКС. ДЛИНЫ

Получите 1 очко за каждый тип ваших изделий (максимум 6).

1 ЗА ТИП И

Получите указанное количество очков за каждое ваше изделие указанного типа (количество очков зависит от типа изделия).

2 ЗА 

Получите 1 очко за каждое ваше изделие с 2 пришитыми пуговицами.

1 ЗА И С 2 ПУГОВ.

Получите 1 очко за каждое ваше изделие с 3 пришитыми пуговицами.

1 ЗА И С 3 ПУГОВ.

Получите 2 очка за каждый тип изделия, если вы завершили хотя бы 2 изделия этого типа.

2 ЗА ТИП С 2 И

Получите 2 очка за каждое ваше изделие с указанным типом узора.

2 ЗА ПОЛОС. И

СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Этот вариант подходит для партий в кругу семьи и для тех, кто хочет упростить игру. Он также поможет познакомиться с игрой юных или не очень опытных участников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку к игре со следующими изменениями:

1. Оставьте жетоны нелепых изделий в коробке, они не используются в семейном варианте.
2. На шаге 7 поместите жетоны пряжи любой стороной вверх, поскольку в семейном варианте жетоны пряжи можно свободно переворачивать.
3. На шаге 14 каждый участник берёт только 1 карту изделия выбранного типа (вместо 2), поскольку свойства изделий не используются в семейном варианте. Все карты изделий одного типа ничем не отличаются.
4. В семейном варианте можно играть с картами заказов, но мы рекомендуем добавлять их только после того, как все участники хорошо освоят правила.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями:

- При выполнении действия «Начать изделие» не нужно возвращать жетон пряжи в мешочек. Если вы хотите начать новое изделие, то просто возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды изделий и поместите на эту карту ваш незадействованный жетон спиц. (У вас по-прежнему может быть не более 2 незавершённых изделий одновременно.)
- Свойства изделий не используются, в том числе игроки не получают очки и бонусы (жетон цепких лапок или случайный жетон пряжи), указанные в нижней части карт изделий.
- Участники могут в любое время переворачивать жетоны пряжи на своих планшетах игроков. Для этого не нужно выполнять действие «Перевернуть жетон пряжи».
- Игроки не получают жетоны нелепых изделий за завершённые изделия, которые не соответствуют ни одному узору. (Однако игроки по-прежнему могут завершать изделия с узорами, чтобы получать очки за пришитые пуговицы.)



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Во время подсчёта не получайте очки за свойства изделий.

ПУШИСТЫЕ КЛУБОЧКИ



МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ «КОТИКОВ»

Если у вас есть «Котики», вы можете сыграть в них по новым правилам, используя компоненты «Клубочков».

Чтобы сыграть в «Котики» с обновлёнными правилами выбора жетонов лоскутов, вам потребуется центральный планшет, соответствующий числу участников, и по одной фишке котика для каждого игрока.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите обычную подготовку к игре «Котики» со следующими изменениями:

1. На шаге 3 не помещайте в центр стола 3 жетона лоскутов. Вместо этого возьмите центральный планшет, соответствующий числу игроков, и положите нужной стороной вверх в пределах досягаемости всех участников.
2. Участники выбирают фишки котиков и в случайном порядке помещают их в начальные ячейки центрального планшета.
3. Рядом с каждой ячейкой центрального планшета выложите 2 жетона лоскутов лицевой стороной вверх из запаса.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Играйте по обычным правилам «Котиков» со следующими изменениями:

1. В свой ход вместо 2-го действия переместите вашу фишку котика на 1 или 2 доступные ячейки по часовой стрелке и возьмите любой 1 жетон лоскута, лежащий рядом с ячейкой с вашей фишкой котика.
2. Если после этого рядом с ячейкой с вашей фишкой котика не осталось жетонов лоскутов, выложите туда 2 новых жетона лоскутов из запаса.

В остальном следуйте обычным правилам «Котиков». Это небольшое дополнение предлагает вам совершенно новую систему выбора лоскутов, которая позволяет лучше планировать то, какие жетоны брать в последующие ходы.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В «Клубочки» можно играть в одиночку с виртуальным соперником — вязать вам будет мешать озорной котик, который то и дело норовит стащить очередной клубок шерсти. Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

ПОДГОТОВКА

Проведите обычную подготовку к игре вдвоём, но не выдавайте сопернику какие-либо компоненты, кроме фишки котика. На шаге 5 поместите вашу фишку котика в начальную ячейку со звездой, а фишку котика соперника — в любую другую начальную ячейку.

В партиях в одиночку вы всегда будете первым игроком.

ФАЗА ВЫБОРА ПРЯЖИ

Фаза выбора пряжи проводится в одиночной игре по обычным правилам. Но фишку котика соперника вы перемещаете в соответствии с результатом подбрасывания жетона первого игрока.

Совершайте ваш ход в фазе выбора пряжи как обычно. В ход соперника подбросьте жетон первого игрока, как если бы это была монета, чтобы определить, в ячейку какого типа по часовой стрелке переместить фишку котика соперника.

Если жетон первого игрока упал стороной с лицевыми петлями вверх, переместите фишку котика соперника в ближайшую доступную ячейку, рядом с которой лежат жетоны стороной с лицевыми петлями вверх. Если жетон первого игрока упал стороной с изнаночными петлями вверх, переместите фишку котика соперника в ближайшую доступную ячейку, рядом с которой лежат жетоны стороной с изнаночными петлями вверх. После этого отложите жетон пряжи, который лежит ближе к ячейке с фишкой котика соперника.

Фаза выбора пряжи продолжается до тех пор, пока вы не отложите четвёртый жетон. К этому моменту в верхней части вашего планшета игрока должно быть 4 жетона пряжи.

ФАЗА ТВОРЧЕСТВА

Фаза творчества проводится в одиночной игре по обычным правилам, но ваш соперник не выполняет в ней никаких действий.

Если вы играете с картами заказов, то бонус (жетон цепких лапок) за выполнение заказа вы получаете только в раундах 1–4. Если вы выполнили заказ в раундах 5–6, вы не получаете жетон цепких лапок.

КОНЕЦ РАУНДА

Завершите раунд по обычным правилам со следующими изменениями. Перед выкладыванием новых жетонов пряжи сдвиньте все оставшиеся жетоны к центральному планшету. Уберите в коробку отложенные жетоны пряжи.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте ваши очки по обычным правилам. Ваш соперник очки не получает. Узнайте ниже, насколько хорошо вы справились. Вы также можете попробовать играть по сценариям (см. с. 17), которые меняют подготовку к игре и ставят перед вами новые цели.

Вы набрали >40 очков: отличное начало.

Вы набрали >50 очков: у вас получается.

Вы набрали >60 очков: очень хорошо.

Вы набрали >70 очков: превосходно.

Вы набрали >80 очков: большой умелец.

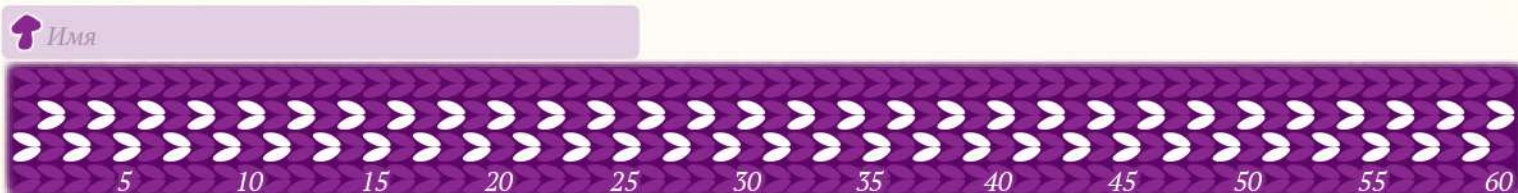
Вы набрали >90 очков: профессиональный вязальщик.

Вы набрали >100 очков: мастер вязания!

ДОСТИЖЕНИЯ

Зарабатывайте достижения, чтобы стать мастером вязания! Получайте очки достижений и отмечайте их на шкалах ниже. Отслеживать свои достижения могут от 1 до 5 игроков. Чтобы начать получать достижения, выберите пустую шкалу и напишите над ней ваше имя. Перед каждой партией вы можете выбрать один из трёх режимов игры с достижениями: **сценарии** (с. 18), **стандартная игра** (с. 19) или **игра с изменением правил** (с. 19). По итогам партии вы можете получить не более 1 очка достижения. Всякий раз, получив очко достижения (🍀 🧶 🍷 🌸 💧) в любом режиме, отметьте крайнюю левую пустую ячейку вашей шкалы достижений.

Сценарии. Совместно выберите один сценарий. Используйте указанные в нём карты заказов. После партии каждый игрок, которому удалось выполнить условия сценария, отмечает достижение в столбце «Выполнено» этого сценария и получает 1 очко достижения. Мы рекомендуем начать со сценария 1.



ДОСТИЖЕНИЯ. СЦЕНАРИИ

Номер	Карты заказов	Мин. очков	Условия	Выполнено
1	10 5 11 2	55		    
2	16 9 3 17	60		    
3	12 6 8 15	65		    
4	7 18 13 4	70		    
5	1 14 3 11	65	Наберите хотя бы 25 очков за изделия	    
6	7 18 6 5	70	Наберите хотя бы 15 очков за пуговицы	    
7	9 1 13 14	75	Наберите хотя бы 15 очков за свойства	    
8	2 15 17 8	75	Наберите хотя бы 10 очков за заказы	    
9	4 10 12 16	75	Не используйте жёлтые жетоны пряжи для действия «Вязать»	    
10	18 11 3 6	80	У вас нет жетонов нелепых изделий	    
11	10 14 12 1	70	• Не выполняйте действие «Перевернуть жетон пряжи». • Все ваши изделия минимальной длины	    
12	5 16 18 4	70	• Не сохраняйте в вашей корзине более 1 жетона пряжи. • На ваших изделиях хотя бы по 7 жетонов пряжи 2 разных цветов	    
13	9 17 15 8	70	• Завершите хотя бы двое кальсон. • Все ваши изделия максимальной длины	    
14	7 4 3 11	75	• В конце игры у вас есть хотя бы 2 жетона цепких лапок. • Завершите изделия хотя бы 5 типов	    
15	14 13 2 6	75	• Наберите хотя бы 20 очков за свойства. • Не используйте жетоны цепких лапок	    
16	3 9 12 10	75	• Не сохраняйте в вашей корзине жетоны пряжи. • Завершите изделия с каждым из 4 типов узоров	    
17	15 2 8 17	80	• Пришейте хотя бы 1 пуговицу на каждое изделие. • Завершите хотя бы 8 изделий	    
18	16 5 12 10	80	• Завершите изделия не более 3 типов. • Используйте для действия «Вязать» жетоны пряжи не более 4 цветов. • Выполните хотя бы 3 заказа	    
19	1 4 14 11	80	• Завершите хотя бы 3 пары одинаковых изделий. • Завершите хотя бы 2 изделия со сплошным узором. • Наберите хотя бы 25 очков за пуговицы	    
20	13 6 7 18	85	• Завершите хотя бы по 2 изделия 3 типов узоров. • Наберите хотя бы 30 очков за пуговицы. • Не используйте синие жетоны пряжи для действия «Вязать»	    

ДОСТИЖЕНИЯ. СТАНДАРТНАЯ ИГРА

Играйте по обычным правилам. После партии каждый игрок может отметить не более одного достижения. Если игрок сделал это, он получает 1 очко достижения.

1. Наберите хотя бы 50 очков.
2. Наберите хотя бы 60 очков.
3. Наберите хотя бы 70 очков.
4. Наберите хотя бы 80 очков.
5. Наберите хотя бы 90 очков.
6. Наберите хотя бы 100 очков.
7. Наберите хотя бы 20 очков за пуговицы.
8. Наберите хотя бы 25 очков за пуговицы.
9. Наберите хотя бы 30 очков за пуговицы.
10. Наберите хотя бы 30 очков за изделия.
11. Наберите хотя бы 35 очков за изделия.
12. Наберите хотя бы 40 очков за изделия.
13. Наберите хотя бы 15 очков за свойства.
14. Наберите хотя бы 20 очков за свойства.
15. Наберите хотя бы 25 очков за свойства.
16. Выполните хотя бы 2 заказа.
17. Выполните хотя бы 3 заказа.

18. Выполните все 4 заказа.
19. Завершите хотя бы 5 изделий.
20. Завершите хотя бы 7 изделий.
21. Завершите хотя бы 9 изделий.
22. Пришейте хотя бы 10 пуговиц.
23. Пришейте хотя бы 12 пуговиц.
24. Пришейте хотя бы 15 пуговиц.
25. Завершите хотя бы 4 изделия одного типа.
26. Все ваши изделия должны быть максимальной длины.
27. Закончите партию с 3 жетонами цепких лапок на вашем планшете игрока.
28. Используйте для действия «Вязать» жетоны пряжи только 4 цветов.
29. На ваших завершённых изделиях хотя бы 10 жетонов пряжи одного цвета.
30. Закончите партию без жетонов пряжи на вашем планшете игрока.

ДОСТИЖЕНИЯ. ИГРА С ИЗМЕНЕНИЕМ ПРАВИЛ

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями. Совместно выберите пункт ниже. После партии каждый игрок отмечает достижение в этом пункте и получает 1 очко достижения.

1. В фазе выбора пряжи перемещайте вашу фишку котика в доступные ячейки, рядом с которыми лежат жетоны пряжи другой стороной вверх по сравнению с ячейкой, которую только что покинула ваша фишка котика.
2. При подготовке возьмите только 1 жетон спиц (вместо 2).
3. При выполнении действия «Начать изделие» берите 1 карту с верха колоды (вместо 2).
4. На следующий раунд вы можете сохранять в вашей корзине только 1 жетон пряжи (вместо 2).
5. Все ваши завершённые изделия должны быть разных типов.
6. Завершайте изделия только минимальной длины.
7. Завершайте изделия только максимальной длины.

8. Не выполняйте действие «Перевернуть жетон пряжи» и не переворачивайте жетоны пряжи в корзине на вашем планшете игрока. Доставляйте жетоны пряжи из мешочка случайной стороной вверх (но выкладывайте жетоны пряжи вокруг центрального планшета как обычно).
9. При подготовке вместо шага 14 раздайте всем игрокам по 1 изделию каждого типа, а также по 1 носку и 1 варежке. Все остальные карты изделий уберите в коробку. Каждый игрок выбирает 1 из полученных карт и кладёт на неё свой жетон спиц. При выполнении действия «Начать изделие» выбирайте карту изделия из имеющихся.
10. При подготовке поместите только 2 карты заказов (вместо 4) рядом с центральным планшетом. Затем раздайте всем игрокам по 2 личные карты заказов. Выполнять условия ваших личных карт заказов и получать за них бонус цепких лапок можете только вы.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с выдающимися людьми из индустрии настольных игр и творить вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Мы предлагаем творческим людям работать вместе и разделяем с ними плоды совместного труда, чтобы вдохновить и заинтересовать их. Издание игры «Клубочки» стало увлекательным опытом для каждого, и все мы работали над проектом как единая команда — вместе рисковали и вместе были вознаграждены.

Команда Flatout Games CoLab

Джозеф З. Чен — развитие проекта, редакция, маркетинг.

Дэвид Енци — развитие проекта.

Молли Джонсон — развитие проекта, оформление, администрирование, маркетинг, редакция, разработка дополнения к «Котикам», разработка сценариев и достижений.

Дилан Манджини — графический дизайн, развитие проекта.

Роберт Мелвин — развитие проекта, логистика, разработка сценариев и достижений.

Шон Станкевич — развитие проекта, руководство проектом, оформление, графический дизайн, тексты, редакция, производство, маркетинг, краудфандинг, логистика, разработка одиночной игры, разработка сценариев и достижений.

Эмили Винсент — разработка, развитие проекта, маркетинг, тексты, редакция, разработка сценариев и достижений.

Бет Собел — иллюстрации.

Команда AEG

Дэвид Лепор — производство.

Адельхайд Циммерман — руководство проектами.

Мы выражаем благодарность всем, кто помог превратить «Клубочки» в ту потрясающую игру, какой она стала в итоге. Спасибо вам, Отем, Моник Брукс, Николас Бонджу, Хейли Шей Браун, Брайан Чендлер, Кабби, Рэнди Флинн, Кевин Грот, Патрик Хейден, Тами Хёрлберт, Анж Хаттар, Шарлотта Кайл, Эрик Нельсон, Нокс, Аарон Руссин, Коди Томпсон, Джош Уильямс, Киндра Уильямс, Саманта Велуччи и Джон Зинсер, а также Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Omar's World of Comics, Seattle Area Tabletop Designers, Building the Game, The Unpub, Protospiel Online, Boston Game Makers Guild и Zephyr Workshop.

Эмили выражает благодарность своей чудесной семье Винсентов и Нельсонов и крепко обнимает Мауру, Кару и Эрика.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Елена Даценко.

Редакторы: Евгений Самарский, Игорь Горбачев.

Переводчик: Алина Авдякова.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

©2025 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA.