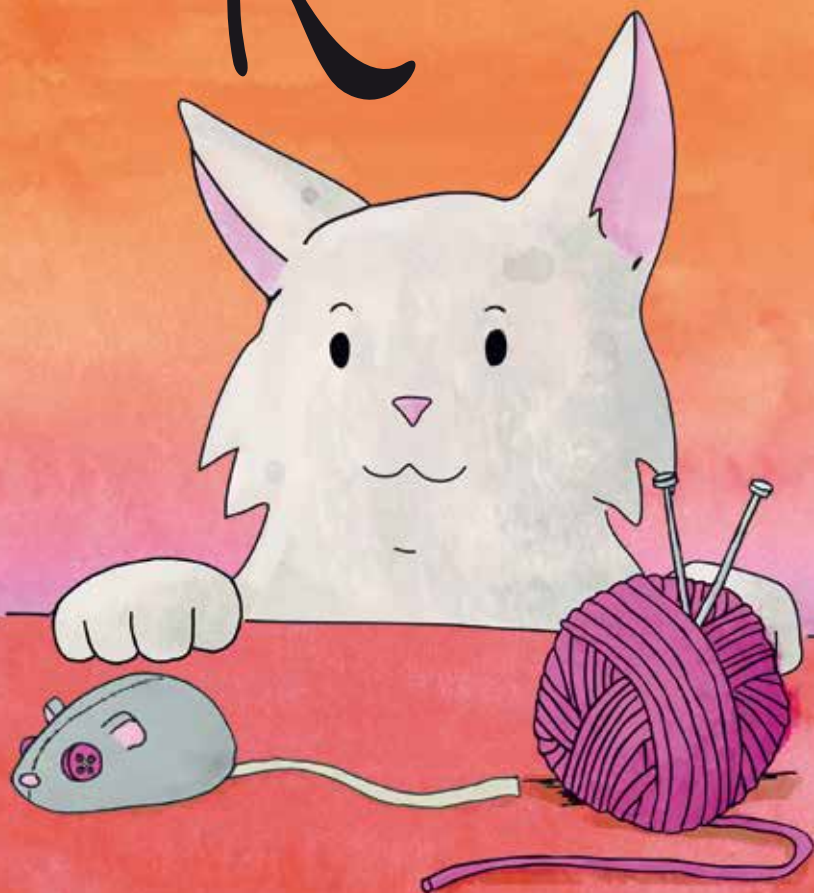


Najlepsza gra Kotach



Josh Wood



Najlepsza gra Kotach



2-4



8+



30'



Wprowadzenie

*Co łączyło Marię Antoninę i Ernesta Hemingwaya?
Oboje uwielbiali koty! Dzięki tej grze będziecie mogli trafić
do tego zacnego grona i sprawdzić, kto z was jest największym
kociarzem!*

Cel gry

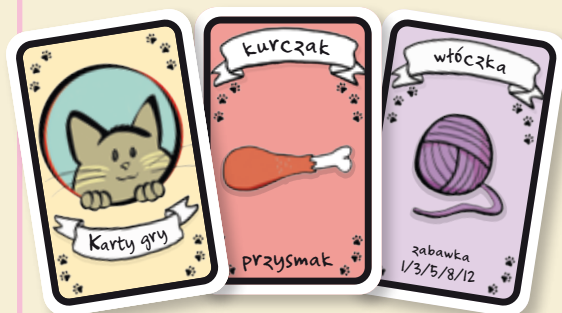
Podczas rozgrywki będziecie dobierali ze stołu karty, zdobywając kocie zabawki, przysmaki i ubranka.

Jednak przede wszystkim spotykać będziecie koty, którymi należy odpowiednio się zaopiekować.

Pamiętajcie, za każdego zaniedbanego futrzaka otrzymacie punkty minusowe, dlatego niczego nie może im zabraknąć!

Zwycięzcą zostanie gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa (PZ)!

Elementy gry



102 karty gry



1 znacznik kota



Żetony punktów zwycięstwa (PZ)



13 kart przybłąd



60 żetonów przysmaków



1 notes do liczenia punktów

Przygotowanie gry

- 1) Przetasuj 13 kart przybłąd i umieść je na stole w zakrytym stosie.
- 2) Talia główna składa się z kart gry, których liczba różni się w zależności od liczby graczy
 - **2 graczy:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem „3+” i „4” w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 2 losowe karty, nie patrząc na ich treść.
 - **3 graczy:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem „4” w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 2 losowe karty, nie patrząc na ich treść.
 - **4 graczy:** wszystkie karty biorą udział w rozgrywce.
- 3) Przetasujcie talię główną i dobierzcie z niej 9 kart. Ułóżcie te karty odkryte na środku stołu, tworząc siatkę 3x3 karty.
- 4) Dobierzcie 3 karty przybłąd i umieśćcie je odkryte obok kart gry. Pozostałe karty przybłąd odłóżcie do pudełka.
- 5) Znacznik kota oraz wszystkie żetony połóżcie obok, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- 6) Pierwszym graczem zostaje osoba, która najbardziej lubi koty. Gracz po jego prawej stronie bierze znacznik kota i umieszcza go przy dowolnym rzędzie lub kolumnie. Następnie przychodzi kolej na turę pierwszego gracza.

Przykład przygotowania rozgrywki



4

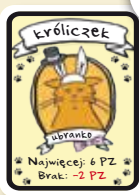


Przybłądy

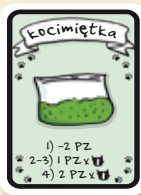
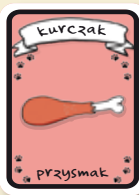
Talia przybłąd



3



Talia główna



5

Znacznik kota

9 kart gry
tworzących siatkę 3x3

Rozgrywka

Gracze wykonują po jednej turze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gra dobiega końca, gdy wyczerpią się karty z talii głównej.

Tura gracza

W swojej turze:

1. dobierasz wszystkie 3 karty z jednego rzędu/kolumny. Nie możesz jednak dobrać kart z rzędu lub kolumny, przy którym umieszczony został znacznik kota,
2. umieszczasz znacznik kota obok rzędu/kolumny, z którego dobrałeś karty,
3. uzupełniasz rząd/kolumnę 3 kartami z talii głównej.

Uwaga: karty kotów i przybłęd są jedynymi, które podczas gry umieszczasz odkryte przed sobą. Karty przysmaków natychmiast po dobraniu wymieniasz na żetony przysmaków, natomiast pozostałe karty trzymasz na ręce.

Nie można pokazywać kart, które trzymasz na ręce.

Po wykonaniu powyższych czynności twoja tura się kończy, a rozgrywkę kontynuuje osoba po lewej.

Karty zaginionego kota i spryskiwacza możesz zagrać w dowolnym momencie swojej tury (**dodatkowo, oprócz dobrania 3 kart**).

Działanie niektórych kart zostanie wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



Przykład tury gracza

Przykład: na początku tury Julii znacznik kota znajduje się w najniższym rzędzie (**czerwona strzałka**). Oznacza to, że nie może ona wziąć kart z tego rzędu.



Julia decyduje się dobrać 3 karty z kolumny po lewej (**niebieska strzałka**).

Zdobywa ona tym samym: myszkę, którą dobiera na rękę, kotkę **Kotangens**, którą umieszcza przed sobą oraz kartę tuńczyka, którą natychmiast wymienia na żeton tuńczyka.

Pusta kolumna zostaje uzupełniona, a u jej szczytu umieszczony zostaje znacznik kota.

Koniec gry

Rozgrywka dobiega końca w momencie, w którym należy uzupełnić karty na stole, a talia główna jest już pusta.

Gracz, który po nakarmieniu swoich kotów posiada najwięcej niewykorzystanych przysmaków, traci 2 PZ. Jeśli gracze remisują, każdy z nich traci 2 PZ.

Następnie gracze dodają punkty zwycięstwa ze wszystkich kart kotów, przybłąd, ubranek, kocimiętki, zabawek oraz żetonów PZ.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą! Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, wygrywa ten z nich, który ma przed sobą więcej nakarmionych kotów. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z graczy, który zwycięży w kolejnej partii
Najlepszej gry o kotach!

Przy końcowej punktacji należy uwzględnić:

🐾 Nakarmione koty

🐾 Karę za niewykorzystane przysmaki

🐾 Ubranka

🐾 Kocimiętkę

🐾 Zabawki

🐾 Żetony PZ

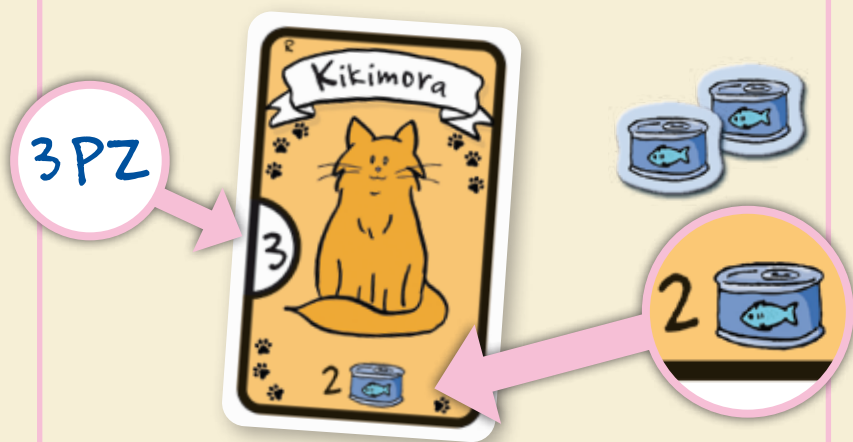
Typy kart

Koty

Po dobraniu, kartę kota należy umieścić przed sobą na stole.

Karmienie

Na koniec gry wszystkie koty powinny zostać nakarmione przysmakami przedstawionymi u dołu każdej karty kota. Po lewej stronie każdej karty kota znajduje się informacja, ile punktów otrzyma gracz za nakarmienie tego kota. Kota uznaje się za nakarmionego, jeśli na koniec gry na jego karcie znajdują się wszystkie przysmaki przedstawione u dołu tej karty. Na koniec rozgrywki gracze tracą po 2 PZ za każdego kota, który nie został nakarmiony (niezależnie od liczby punktów po lewej stronie karty).

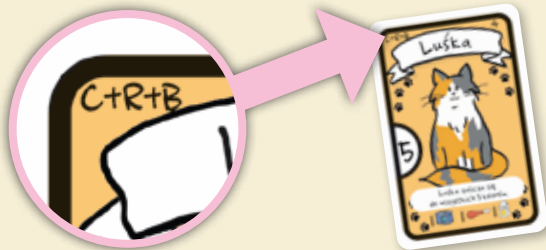


Przykład: gracz otrzyma 3 PZ jeśli Kikimora zostanie nakarmiona 2 puszkami tuńczyka. Nie można częściowo nakarmić kota, dlatego jeśli Kikimora nie otrzyma 2 puszek tuńczyka, wtedy gracz straci 2 PZ.

Kolory kotów

Koty mogą także posiadać jeden lub więcej kolorów (czarny, rudy lub biały). Niektóre koty przynoszą PZ za nakarmione koty konkretnego koloru.

Przykład: **Luśka** samodzielnie tworzy zestaw 3 kolorów.



Jeśli rozpoznawanie kolorów sprawia graczom trudność, mogą oni wspomóc się symbolami w lewym górnym rogu karty:

C = czarny, R = rudy, B = biały

Przystmaki

Karty przysmaków są niezbędne do tego, żeby na koniec gry nakarmić wasze koty. W grze występują 3 rodzaje przysmaków: kurczak, tuńczyk i mleko. Jeśli dobierzesz kartę przysmaku, musisz natychmiast odrzucić ją na stos kart odrzuconych i dobrać z puli odpowiednie żetony przysmaków. Żetony te zostają u graczy aż do końca rozgrywki. Wśród kart przysmaków znajdują się również takie, które posiadają oznaczenie 2x. Oznacza to, że kartę należy wymienić na 2 żetony.

Kartę rarytasu należy wymienić na żeton rarytasu. Żeton ten może zostać wykorzystany jako przysmak dowolnego rodzaju.

Uwaga: gracz z największą liczbą niewykorzystanych żetonów przysmaków straci na koniec gry 2 PZ. **Musicie więc uważać, by zgromadzić tylko tyle przysmaków, ile potrzebują wasze koty!**

Pamiętajcie, **nie możecie częściowo karmić waszych kotów**, żeby uniknąć kary za niewykorzystane przysmaki.

Ubranka

Karty ubranek zostają na twojej ręce do końca gry. Na koniec rozgrywki ten z graczy, który ma ich najwięcej, dostaje dodatkowe 6 PZ. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo kart ubranek, dzielą oni między sobą otrzymane 6 PZ. Jeśli na koniec gry nie posiadasz przynajmniej jednej karty ubranka, tracisz 2 PZ.

Kocimiętka

Po dobraniu karty kocimiętki należy zachować ją na ręce do końca gry.

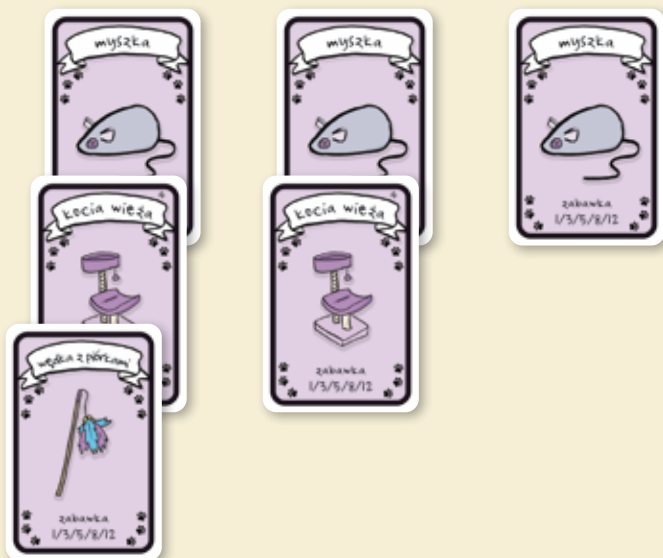
Pod koniec rozgrywki, jeśli posiadasz tylko 1 kartę kocimiętki, tracisz 2 PZ. Jeśli posiadasz 2-3 karty kocimiętki, otrzymujesz 1 PZ za każdego nakarmionego kota. Jeśli posiadasz 4 lub więcej kart kocimiętki, otrzymujesz 2 PZ za każdego nakarmionego kota. Jeśli nie posiadasz ani jednej karty kocimiętki, nie tracisz PZ.

Zabawki

Karty zabawek zostają w ręku graczy aż do końca rozgrywki. PZ otrzymujesz w zależności od liczby zestawów różnych zabawek, które udało ci się zebrać. Możesz uzyskać punkty za więcej niż jeden zestaw.

Różne zabawki	1	2	3	4	5
PZ	1	3	5	8	12

Przykład: Kasia kończy rozgrywkę z 1 wędką, 2 kocimi wieżami i 3 myszkami. W swojej ręce Kasia posiada więc 1 zestaw 3 różnych zabawek, za który otrzymuje 5 PZ. Drugi zestaw zawiera kocią wieżę i myszkę, za którą zdobywa 3 PZ. Pojedyncza myszka warta jest 1 PZ.



Zaginione koty

Kartę zaginionego kota dobierasz od razu na rękę. Możesz skorzystać z niej w dowolnym momencie swojej tury (**dotatkowo, oprócz dobrania 3 kart**). Karty te możesz wykorzystać na 2 sposoby:

Znalezienie przybłądy

Możesz odrzucić dwie karty zaginionych kotów, żeby zdobyć jedną z odkrytych kart przybłąd.

Po zdobyciu umieszczasz ją przed sobą.

Przybłądy, tak samo jak zwykłe koty, muszą zostać nakarmione na koniec gry. Za każdą nienakarmioną przybłądę tracisz 2 PZ.

3 karty przybłąd, które zostały wyłożone na początku gry, są jedynymi, które będą brały udział w rozgrywce.

Pozyskanie PZ

Drugą z opcji jest pozyskanie PZ. Możesz odrzucić 2 karty zaginionych kotów, żeby otrzymać żeton punktów zwycięstwa, który wart jest 2 PZ na koniec gry.

Każdą parę kart zaginionych kotów, która zostanie na twojej ręce na koniec rozgrywki, możesz zamienić na 2 PZ.

Spryskiwacz

Po dobraniu karta spryskiwacza zostaje na twojej ręce. Możesz ją zagrać dodatkowo podczas swojej tury, żeby przemieścić znacznik kota. Pozwala ci to zablokować któreś z rzędów lub kolumn innym graczom lub odblokować te, z których chciałbyś wziąć karty.

Niewykorzystane karty spryskiwacza nie mają wartości na koniec gry.

Informacje dodatkowe o zdolnościach kotów



Wypłosz, Lili, Monter

Wypłosz jest rudy, dlatego on również dostarcza punkty podczas obliczania liczby rudych kotów. Tak samo będzie w przypadku **Lili** (która jest biała) i **Montera** (który jest czarny).



Wątek

Wielokolorowe koty liczą się do wszystkich kolorów oznaczonych na ich karcie.



Pan Kot

Pan Kot może zjeść przysmaki tylko jednego rodzaju.



Brandonek

Jeśli chcesz nakarmić **Brandonka** rarytasem, musisz określić jeden rodzaj przysmaków, za który będzie punktował.



Kropka

Kropka musi zostać nakarmiona przynajmniej jednym przysmakiem, żeby otrzymać za nią punkty.



Wataha

Jeśli remisujesz pod względem liczby nakarmionych kotów, **Wataha** jest wart jedynie 3 PZ.



Kocilla

Jeśli jest nakarmiona, **Kocilla** może być traktowana jako dodatkowa kocimiętka (to gracz decyduje).



Kreska

Oprócz dodatkowej zdolności **Kreski**, ubranka liczą się także w standardowy sposób.



Misza

Jeśli nakarmisz **Miszę** przysmakami przedstawionymi na jego karcie, możesz potraktować inne 2 przysmaki, jakby były rarytasami. Nie możesz wykorzystać do tego przysmaków, których użyłeś do nakarmienia **Miszy**.



Mruczeł, Luśka

Zarówno **Mruczeł** jak i **Luśka** samodzielnie tworzą zestawy składające się z 3 różnych kolorów.

TWÓRCY

Autor gry: *Josh Wood*

Opracowanie mechaniki: *John Goodenough*

Ilustracje: *Josh Wood*

Oprawa graficzna: *Marco Morte*

EDYCJA POLSKA

Wydawca: *Marek Baranowski*

Tłumaczenie: *Arek Maj*

Opracowanie graficzne i skład:

Marek Baranowski, Sławomir Bejda

Koordinacja produkcji: *Alicja Arcimowicz*



© 2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

©2018 Alderac Entertainment Group. Cat Lady
and all related marks are ™ or ® and © where
indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505
Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson,
NV 89052 USA. All rights reserved.