





KOTKI

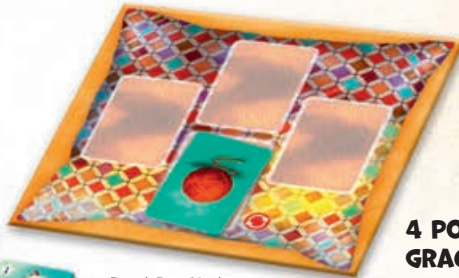
Zdobądź sympatię najfajniejszych kotów w okolicy. Zwabiaj je kocimi przysmakami i zabawkami, by podeszły właśnie do Ciebie, i zdobądź tytuł Największego Miłośnika Kotów. Uważaj jednak na biegającego po okolicy psa – jego szczekanie wystraszy nawet najodważniejszego kota!

CEL GRY

Podczas gry będziecie zachęcać koty pojawiające się na podwórku, by do Was podeszły. Na mięciutkich poduszkach umieszczajcie kocie smakołyki i zabawki, by przywabić kotki do siebie. Każdy kot posiada punkty, które otrzymacie za jego zwabienie. Kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

ELEMENTY GRY

- 4 poduszki graczy
- 32 kafelki kotów
- 55 kart przynęt
- instrukcja



4 PODUSZKI GRACZY



32 KAFELKI KOTÓW

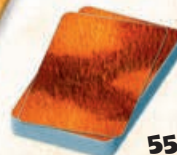
3



2



1



55 KART PRZYNĘT

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Niezależnie od liczby graczy, ułóżcie wszystkie 4 poduszki w sposób pokazany na ilustracji obok. Każdy z graczy otrzymuje swoją poduszkę. Jeden z graczy dostaje poduszkę oznaczoną gwiazdką ★. Ten gracz rozpocznie grę.
- 2 Potasujcie karty przynęt i ułóżcie je w zakryty stos, przynętami do dołu. Na każdej poduszce, na polu ze strzałkami umieście jedną, odkrytą kartę z wierzchu stosu. Jeśli traficie na kartę z psem, wtasujcie ją z powrotem do talii i dobierzcie nową kartę.
- 3 Kafelki kotków potasujcie i utwórzcie z nich stos. Kafelki powinny leżeć stroną z kotkami do góry. Cztery wierzchnie kafelki kotków obróćcie i ułóżcie na środku stołu, obok siebie w kształt kwadratu. Te cztery kafelki tworzą podwórko.



POLE ZE STRZAŁKAMI

ROZGRYWKA

Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z Was kolejno wykonuje jedną z dwóch dostępnych akcji: **ZBIERANIE PRZYNĘT** albo **WABIENIE KOTÓW**. Po jej wykonaniu swoją kolejkę rozpoczyna następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

ZBIERANIE PRZYNĘT

Kiedy decydujecie się zbierać przynęty, pojedynczo odkrywacie kolejne karty z zakrytego stosu na środku stołu. Możecie odkryć tyle kart, ile chcecie. Po odkryciu każdej karty przynęt możecie spasować i nie odkrywać więcej kart. Jeśli jednak odkryjecie kartę psa, to tracie wszystkie odkryte w tej kolejce karty i odrzucacie je wraz z kartą psa na oddzielny stos.

Jeśli odkryjecie psa jako pierwszą kartę – możecie go zignorować. Odrzućcie go i ponownie odkrycie swoją pierwszą kartę. Jeśli znów będzie to karta psa – ją też należy odrzucić.

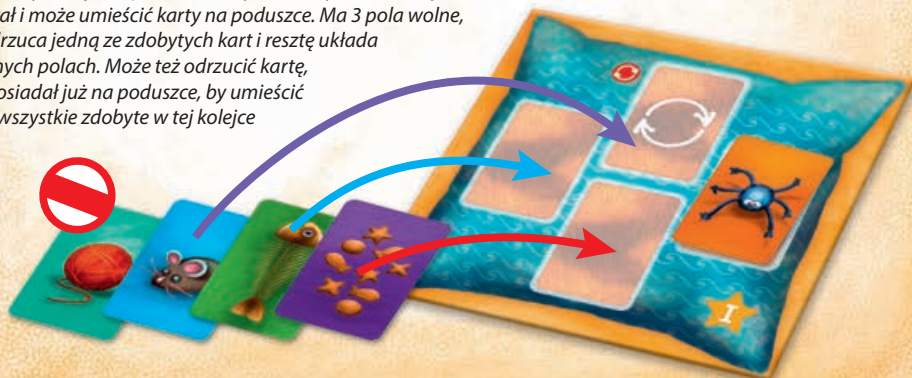
Jeśli spasowaliście, możecie położyć zdobyte karty na swojej poduszce. Na każdym polu może znaleźć się **tylko jedna karta**. Jeśli pole ze strzałkami 🔄 jest puste, trzeba tam obowiązkowo umieścić jedną ze zdobytych kart. Wszystkie nadmiarowe karty, na które nie ma miejsca na poduszce, należy odrzucić.

Jeśli na poduszce leżały już jakieś karty, można je odrzucić, by położyć na ich miejscu nowe. Leżących już na poduszce kart nie można przekładać między polami.

Jeśli stos kart przynęt się wyczerpie, potasujcie wszystkie odrzucone karty (włącznie z odrzuconymi psami) i utwórzcie z nich nowy, zakryty stos.

PRZYKŁADY:

Patryk odkrył kolejno 4 poniższe karty. Po odkryciu czwartej spasował i może umieścić karty na poduszce. Ma 3 pola wolne, więc odrzuca jedną ze zdobytych kart i resztę układa na wolnych polach. Może też odrzucić kartę, którą posiadał już na poduszce, by umieścić na niej wszystkie zdobyte w tej kolejce karty.



Michał odkrył kolejno dwie karty przynęt, trzecią kartą jest pies. Michał odrzuca psa i obie zdobyte wcześniej karty.

Marta jako pierwszą kartę przynętę odkryła psa. Odrzuca go i odkrywa kolejną kartę. Tym razem jest to już karta z myszką. Marta może spasować i położyć ją na swojej poduszce lub zdecydować się dalej odkrywać karty.

Monika jako pierwszą kartę odkryła psa. Odrzuca go i odkrywa kolejną kartę. Tą kartą znów jest pies. Go również należy odrzucić. Monika odkrywa kolejną kartę, tym razem jest to mleko. Monika może spasować i położyć ją na swojej poduszce lub zdecydować się na dalsze odkrywanie.



WABIENIE KOTÓW

W ramach tej akcji możecie odrzucić karty przynęt ze swojej poduszki, by zwabić do siebie kotki przebywające na podwórku.

Każdy kotek na podwórku posiada:



Koszt – jakie przynęty należy odrzucić z poduszki, by zwabić kotka. Za każdy symbol wskazany w koscie należy odrzucić jedną kartę.

Zdolność – jednorazowa zdolność, która może pomóc zagrywającemu lub przeszkodzić przeciwnikom.

Punkty – gracz posiadający na koniec gry największą sumę punktów wygrywa!

By zwabić kotka z podwórka, musicie odrzucić ze swojej poduszki karty o symbolach wskazanych w koscie kotka. Za każdy wskazany symbol należy odrzucić jedną pasującą symbolem kartę (jeśli na karcie znajdują się dwa lub trzy pasujące symbole – przykładowo jak na karcie obok – możecie wykorzystać tylko jeden z nich). W ramach jednej akcji możecie zwabić więcej niż jednego kotka, jeśli jesteście w stanie opłacić koszt wszystkich wabionych kotków. Zdobyte kotki położcie przed sobą, obok swojej poduszki.



Jeśli zwabicie kotka z podwórka, na jego miejsce natychmiast przychodzi nowy. Dobierzcie wierzchni kafelek kotka ze stosu, odwróćcie go i dołóżcie do trzech pozostałych kotków na podwórku. Jeśli w ramach jednej akcji wabicie kilka kotków, po zwabieniu każdego z nich uzupełnijcie podwórko.

PRZYKŁADY:

Marta posiada na poduszce kartę przynętę z mlekiem i karmą. Na podwórku znajduje się kotek, w koscie którego widnieje karma i mleko. Marta nie może odrzucić tej karty, by opłacić koszt kotka, ponieważ może wykorzystać tylko jeden z symboli znajdujących się na karcie.



By zwabić tego kotka, Marta musiałaby posiadać jeszcze drugą kartę - z mlekiem lub karmą.

Patryk ma na swojej poduszce poniższe karty.
Na podwórku znajdują się wskazane kotki:



Patryk może zwabić trzy z czterech kotków znajdujących się na podwórku. Odrzuca wymagane karty i zabiera kotki do siebie. Po zwabieniu każdego kotka na jego miejscu natychmiast pojawi się nowy.



ZAMIANA KART



W każdym momencie swojej kolejki możecie zamienić swoją kartę z pola ze strzałkami na dowolną kartę leżącą na innej poduszce na tym samym polu. Nową kartę trzeba umieścić na polu ze strzałkami. Nie możecie zabrać karty z innej planszетки, jeśli wasze pole ze strzałkami jest puste. Gracz, z którym wymieniacie się kartą, nie może odmówić wymiany.

WARIANT 2 I 3-OSOBOWY

W przypadku rozgrywki dwu lub trzyosobowej w grze znajdują się poduszki nieposiadające swoich graczy. Jeśli między graczem, który wykonał swoją akcję, a następnym graczem znajduje się taka poduszka, odkrycie wierzchnią kartę przynętę ze stosu i dołóżcie na wolne pole na planszette. Jeśli pole ze strzałkami jest puste, należy zakryć je dokładaną kartą przynętą. Jeśli wszystkie pola są zajęte, nie dokładajcie kolejnych kart. Jeśli podczas dokładania karty odkryjecie psa, odrzućcie go i odkryjcie kolejną kartę.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI KOTKÓW

Każdy kotek posiada swoją jednorazową zdolność. Symbolizuje ją ikona znajdująca się w dolnej części kafelka kotka. Gracz może skorzystać ze zdolności dowolnych zwabionych przez siebie kotków w każdym momencie swojej kolejki. Jeśli posiadacie więcej kotków, których zdolności jeszcze nie użyliście, możecie użyć zdolności kilku z nich w jednej kolejce. Po użyciu zdolności kotka należy odwrócić jego kafelek tak, by był widoczny jedynie wizerunek kotka oraz punkty.

Zdolności kotków opisane są poniższymi ikonami:



Odrzuć z podwórka jednego kotka i wystaw nowego.



Odrzuć z podwórka dwa kotki i wystaw nowe.



Odrzuć wszystkie kotki z podwórka i wystaw nowe.





Zignoruj odkrytego psa podczas zbierania przynęt.



Dobierz jedną kartę ze stosu przynęt i umieść ją na pustym polu swojej poduszki. Jeśli dobraną kartą jest pies, odrzuć go i dobierz kolejną kartę.



Dobierz dwie karty i umieść je na pustych polach swojej poduszki. Jeśli dobraną kartą jest pies, odrzuć go i dobierz kolejną kartę.



Użyj tego kafelka podczas wabienia kotów zamiast karty przynęty zawierającej jeden z przedstawionych symboli.



Przesuń wszystkie poduszki wraz z leżącymi na nich kartami o jedno miejsce w prawo.



Przesuń wszystkie poduszki wraz z leżącymi na nich kartami o jedno miejsce w lewo.



Do następnej tury zagrywającego gracza nie można korzystać z jego karty znajdującej się na polu ze strzałkami, jego poduszka jest też pomijana podczas przesuwania poduszek.

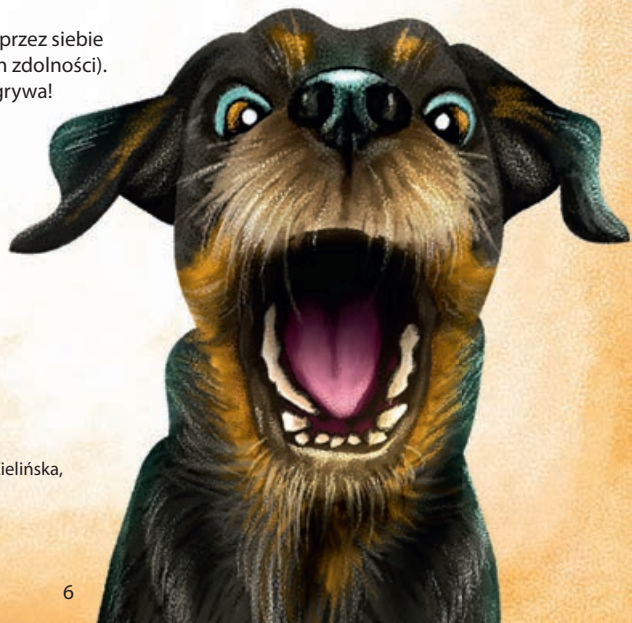
ZAKOŃCZENIE GRY 10

Gdy którykolwiek z graczy zdobędzie 10 punktów, pozostali gracze dogrywają rundę do końca tak, by każdy z graczy rozegrał taką samą liczbę kolejek (ostatni swoją kolejkę wykonuje gracz siedzący na prawo od gracza rozpoczynającego grę). Jeśli ostatni gracz jako pierwszy zdobył 10 punktów, gra kończy się po zakończeniu jego kolejki.

Następnie zsumujcie punkty na zwabionych przez siebie kotkach (niezależnie od tego, czy użyliście ich zdolności). Kto z Was zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!

WARIANT DŁUŻSZY 15

Jeżeli gra wydaje się Wam za krótka, grajcie do momentu, aż ktoś pierwszy zdobędzie **15 punktów**.



Autor gry: Adam Strzelecki
 Ilustracje i opracowanie graficzne: Kamila Mrozek-Zielińska,
 Adam Strzelecki
 Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski
 Tłumaczenia: Loc at Heart





KOŤÁTKA

Získej si srdce těch nejbezvadnějších koček v ulici. Přilákej je pamlsky nebo hračkami a titul Největšího kočkomila bude tvůj. Ale pozor na psa, který chodí okolo! Svým štěkáním zažene i ty nejdovzábější z kočiček!

CÍL HRY

Během hry mají hráči za úkol lákat kočky ze zahrady, aby k nim přišly. Hráči se snaží přilákat kočky na své měkké polštářky pomocí pamlsků a hraček. Za přilákání každé kočky získá hráč určitý počet bodů. Vítězí ten, kdo nasbírá nejvíce bodů.

SOUČÁSTI HRY

- 4 herní polštářky
- 32 karet koček
- 55 karet lákadel
- návod




4 HERNÍ
POLŠTĚRKY

32 KARET
KOČEK

55 KARET
LÁKADEL

PŘÍPRAVA HRY

- 1** Bez ohledu na počet hráčů umístíte 4 polštářky, jak je znázorněno na obrázku. Hráčům se rozdělí po jednom polštářku. Jeden z hráčů dostane polštářek s hvězdou . Tento hráč začíná hru.
- 2** Karty s lákadly se zamíchají a vytvoří se z nich balíček položený lícem dolů. Hráč si vezme kartu z vrchu balíčku a položí ji na polštářek lícem nahoru na poličko se šípkami. Toto zopakuje pro každý polštářek. Pokud si hráč vytáhne kartu se psem, zamíchá ji zpět do balíčku a vytáhne si další kartu.
- 3** Karty koček se zamíchají a vytvoří se z nich balíček. Karty by měly směřovat kočkami nahoru. Hráč si vezme čtyři karty koček z vrchu balíčku a položí je vedle sebe doprostřed stolu tak, aby vytvořily čtverec. Tyto čtyři karty jsou hráčova zahrada.




HRA

Začíná se od prvního hráče a každý z hráčů může vybrat jednu ze dvou akcí: **SBÍRÁNÍ LÁKADEL** nebo **LÁKÁNÍ KOČEK**. Jakmile první hráč dokončí svou akci, vybírá akci další hráč ve směru hodinových ručiček.

SBÍRÁNÍ LÁKADEL

Když se hráč rozhodne sbírat lákadla, bere si z balíčku položeného lícem dolů po jedné kartě a každou obrátí. Hráč může obrátit libovolný počet karet. Po každé kartě lákadla se hráč může rozhodnout, zda si vytáhne další. Pokud si však vytáhne kartu se psem, ztrácí všechny karty otočené v daném tahu a musí je spolu s kartou psa odložit na samostatnou hromádku.

Pokud si hráč vytáhne kartu se psem jako první, ignoruje ji. Hráč ji odhodí a táhne první kartu znovu. Pokud si znovu vytáhne kartu se psem, opět ji odhodí.

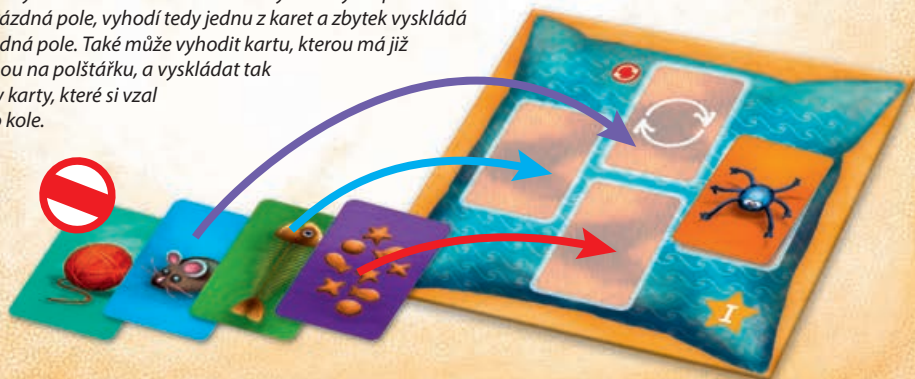
Pokud hráč nechce dále táhnout, vyloží si získané karty na polštářek. Na každém poli smí být položena pouze jedna karta. Je-li pole s šípkami  volné, musí na ně hráč vyložit jednu ze svých karet. Všechny další karty, na které není místo, hráč musí odhodit.

Pokud na polštářku již nějaké karty jsou, může je hráč odhodit a dát na jejich místo nové. Karty na polštářku nelze přesouvat mezi poli.

Pokud v balíčku s lákadly dojdou všechny karty, zamíchají se všechny odhozené karty (včetně psů) a složí se do nového balíčku položeného lícem dolů.

PŘÍKLADY:

Patrik si vytáhl 4 karty uvedené níže (ve stejném pořadí). Po vytáhnutí čtvrté karty už nechce táhnout a umístí tyto karty na polštářek. Má 3 prázdná pole, vyhodí tedy jednu z karet a zbytek vyskládá na prázdná pole. Také může vyhodit kartu, kterou má již vyloženou na polštářku, a vyskládat tak všechny karty, které si vzal v tomto kole.



Michal si nejprve postupně vzal dvě karty lákadel, ale na třetí kartě byl pes. Michal zahodí kartu psa a obě sejmuté karty.



Marta si vzala první kartu a byl na ní pes. Kartu zahodí a vezme si další kartu. Tentokrát je to karta s myší. Marta může buď ukončit kolo a umístit tuto kartu na polštářek, nebo si může vzít další karty.



Monika si vzala první kartu a byl na ní pes. Kartu zahodí a vezme si další kartu. A je tam znovu pes. Tuto kartu také zahodí. Monika si vezme další kartu, tentokrát je na ní mléko. Monika může buď ukončit kolo a umístit tuto kartu na polštářek, nebo si může vzít další karty.



LÁKÁNÍ KOČEK

Při této akci může hráč zahodit karty lákadel ze svého polštářku, aby přilákal koťátka hrající si na zahradě.

Každá kočka na zahradě má:



Cenu – uvádí typ lákadel, které musí hráč vyhodit, aby kočku přilákal. Za každý symbol ceny musí být vyhozena jedna karta.

Schopnost – jednorázová schopnost, která může hráči pomoci nebo ztížit hru protivníkovi.

Body – hru vyhrává ten hráč, který má na jejím konci nejvíce bodů.

Aby hráč nalákal kočku ze zahrady, musí vyhodit karty se symboly, které jsou uvedeny jako cena kočky. Za každý symbol je nutné vyhodit jednu kartu s odpovídajícím symbolem (pokud jsou uvedeny dva nebo tři odpovídající symboly – například jako na kartě vedle – může hráč využít pouze jeden symbol). V rámci jedné akce může hráč přilákat více než jednu kočku, pokud si může dovést zaplatit cenu všech lákaných koček. Hráč umístí získané kočky před sebe, vedle svého polštářku.



Každou nalákanou kočku v zahrádce okamžitě nahradí nová. Hráč sejmě vrchní kartu kočky z balíčku, obrátí ji lícem nahoru a přidá ji ke třem kočkám na zahradě. Pokud hráč láká více koček během jedné akce, doplní zahradu po nalákání každé kočky.

PŘÍKLADY:

Marta má na polštářku kartu lákadla, na které je mléko a kočičí žrádlo. Na zahradě je kočka, která stojí mléko a kočičí žrádlo. Marta nemůže touto kartou zaplatit cenu kočky, protože může použít pouze jeden ze symbolů na kartě.



Aby Marta mohla kočku nalákat, musí mít další kartu – s mlékem, nebo kočičím žrádlem.



Patrik má na svém polštářku karty uvedené níže.
Na zahradě jsou tyto kočky:



Patrik může nalákat tři ze čtyř koček
na zahradě. Vyhodí odpovídající karty
a kočky si vezme.

Po každém nalákání kočky ji ihned nahradí.



VÝMĚNA KARET



Hráči si mohou kdykoli během hry vyměnit kartu z pole s šípkami za jakoukoli jinou kartu, která je na stejném poli jiného polštářku. Tuto novou kartu musí hráč vyložit na dané pole s šípkami. Hráč nesmí brát karty z jiného polštářku, pokud je hráčovo pole s šípkami prázdné. Hráč, se kterým si jiný hráč mění karty, nemůže obchod odmítnout.

VARIANTA PRO 2 A 3 HRÁČE

V případě hry 2 nebo 3 hráčů se vyloží polštářky bez majitelů. Pokud se takový polštářek nachází mezi hráčem, který právě dokončil svůj tah, a dalším hráčem, je nutné vzít si horní kartu z balíčku a umístit ji na prázdné pole tohoto polštářku. Je-li pole s šípkami volné, musí na něj být umístěna karta lákadla. Pokud jsou všechna pole obsazena, nepokládají se žádné další karty. V případě sejmutí karty se psem se karta zahodí a vezme se jiná.

POUŽÍVÁNÍ KOČIČÍCH SCHOPNOSTÍ

Každá kočka má schopnost, kterou může jednou za hru použít. Ikona schopnosti je vždy vyobrazena v dolní části karty kočky. Hráč může použít schopnosti kterékoli nalákané kočky kdykoli během svého tahu. Pokud má hráč více koček s nevyužitými schopnostmi, může použít několik schopností v rámci jednoho kola. Po použití schopnosti kočky hráč položí její kartu tak, aby byla vidět pouze kočka a její body.

Kočí schopnosti mají tyto symboly:



Hráč vymění jednu kočku ze zahrady za novou.



Hráč vymění dvě kočky ze zahrady za nové.



Hráč vymění všechny kočky ze zahrady za nové.





Karta psa nemá při získávání lákadel žádný vliv.



Hráč si vytáhne jednu kartu z balíčku a vyloží ji na prázdné pole na svém polštářku. Pokud si hráč vytáhne kartu se psem, odhodí ji a vezme si další kartu.



Hráč si vytáhne dvě karty z balíčku a vyloží je na prázdná pole na svém polštářku. Pokud si hráč vytáhne kartu se psem, odhodí ji a vezme si další kartu.



Hráč použije tuto kartu místo karty lákadla s jedním ze zobrazených symbolů, aby nalákal kočky.



Každý hráč předá svůj polštářek s kartami hráči po své pravici.



Každý hráč předá svůj polštářek s kartami hráči po své levici.



Až do příštího tahu nesmí nikdo hráči, který tuto kartu zahraje, vzít kartu z pole s šipkami. Polštářek tohoto hráče se při předávání polštářků přeskočí.

KONEC HRY

10

Jakmile některý z hráčů získá 10 bodů, dohrají ostatní hráči kolo tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů (poslední hráč na tahu je ten, kdo sedí po pravici hráče, který hru začínal). Pokud je poslední hráč ten, kdo získá 10 bodů jako první, hra končí poté, co tento hráč ukončí svůj tah.

Poté hráči sečtou body všech svých nalákaných koček (bez ohledu na to, zda použili jejich schopnosti, či nikoli). Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí!

DELŠÍ VARIANTA

15

Pokud vám hra ubíhá příliš rychle, hrajte, dokud jeden z hráčů nezíská 15 bodů.



Autor hry: Adam Strzelecki
 Ilustrace a grafický návrh: Kamila Mrožek-Zielińska,
 Adam Strzelecki
 Vedoucí projektu: Mariusz Majchrowski
 Překlad: Loc at Heart





MAČIČKY

Získajte si srdcia najúžasnejších mačiek v susedstve. Prilákajte ich dobrotami a hračkami, aby si vybrali práve vás, a získajte titul Najväčšieho milovníka mačiek. Dávajte si však pozor na psa, čo sa tu potuluje! Jeho štekание odstraší aj tie najodvážnejšie mačiatka!

CIEĽ HRY

Počas hry budete musieť presvedčiť mačky na dvore, aby za vami prišli. Na mäkké vankúše položte dobroty a hračky, aby ste k sebe mačky prilákali. Za každé prilákané mačiatko dostanete určitý počet bodov. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

SÚČASTI HRY

- 4 herné vankúše
- 32 dielikov s mačkami
- 55 kariet s návnadou
- Návod




4 HERNÉ VANKÚŠE

32 DIELIKOV S MAČKAMI

55 KARIET S NÁVNADOU

PRÍPRAVA HRY

- 1** Bez ohľadu na počet hráčov položte všetky 4 vankúše tak, ako je znázornené na obrázku. Každý hráč dostane vankúš. Jeden z hráčov dostane vankúš s hviezdou . Tento hráč začína hru.
- 2** Zamiešajte karty s návnadou a vytvorte balíček otočený lícnou stranou nadol. Potiahnite si jednu kartu zvrchu balíčka a položte ju otočenú obrázkom nahor na pole so šípkami na vankúši. Toto zopakujte na každom vankúši. Ak si potiahnete kartu so psom, zamiešajte ju späť do balíčka a potiahnite si inú kartu.
- 3** Zamiešajte dieliky mačkami a vytvorte kôpku. Dieliky musia byť uložené tak, aby boli mačky navrchu. Vezmite si štyri vrchné dieliky s mačkami, otočte ich a položte ich vedľa seba do stredu stola tak, aby vytvorili štvorec. Tieto štyri dieliky tvoria dvor.



**POLE
SO ŠÍPKAMI**


HRA

Všetci hráči si postupne vyberú jednu z dvoch dostupných úloh: **ZBIERANIE NÁVNAD** alebo **LÁKANIE MAČIEK**. Keď jeden hráč dokončí svoju úlohu, nasleduje v smere hodinových ručičiek ďalší hráč, ktorý vyberá svoju úlohu.

ZBIERANIE NÁVNAD

Ak sa rozhodnete zbierať návnady, po jednej si ťahajte karty z balíčka lícnou stranou nadol a otočte ich. Otočiť môžete ľubovoľný počet kariet. Hráč sa môže po otočení každej karty s návnadou rozhodnúť, či bude ťahať ďalšiu. Ak si však potiahne kartu so psom, stratí všetky karty, ktoré v tomto ťahu otočil, a odloží ich spolu s kartou so psom na osobitnú kôpku.

Ak si ako prvú potiahnete kartu so psom, môžete ju ignorovať. Zahodte ju a znova si potiahnite prvú kartu. Ak si znova potiahnete kartu so psom, aj tú musíte zahodiť.

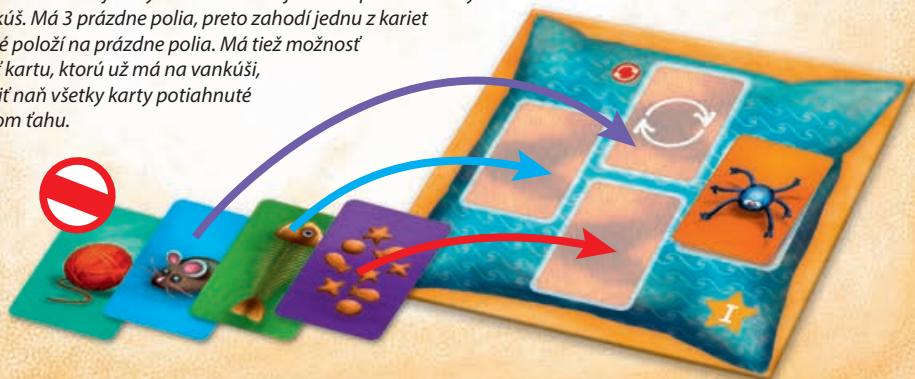
Ak hráč nechce ďalej ťahať, nazbierané karty si položí na svoj vankúš. Každé pole môže mať len jednu kartu. Ak je pole so šípkami  prázdne, musíte naň položiť jednu z otočených kariet. Všetky ostatné karty, pre ktoré nemáte miesto, musíte zahodiť.

Ak už na poliach na vankúši nejaké karty sú, môžete ich zahodiť a na tieto miesta položiť nové. Karty na vankúši sa nesmú posúvať medzi poľami.

Po použití všetkých kariet s návnadou z kôpky zamiešajte všetky zahodené karty (aj tie so psom) a vytvorte novú kôpku kariet otočených lícnou stranou nadol.

PRÍKLADY:

Patrik si potiahne 4 karty zobrazené nižšie v príslušnom poradí. Po potiahnutí štvrtej karty už nechce ďalej ťahať a položí si karty na vankúš. Má 3 prázdne polia, preto zahodí jednu z kariet a zvyšné položí na prázdne polia. Má tiež možnosť zahodiť kartu, ktorú už má na vankúši, a položiť naň všetky karty potiahnuté vo svojom ťahu.



Michal si najskôr potiahne dve karty s návnadou a na tretej karte je pes. Michal zahodí kartu so psom a obe potiahnuté karty.

Marta si najskôr potiahne kartu so psom. Zahodí ju a potiahne si novú. Tentoraz je na nej myš. Marta môže prestať ťahať a položiť túto kartu na svoj vankúš alebo ťahať ďalšie karty.

Monika si najskôr potiahne kartu so psom. Zahodí ju a potiahne si novú. Znova je to karta so psom. Aj tú zahodí. Monika si ťahá ďalšiu kartu a tentoraz je to karta s mliekom. Monika môže prestať ťahať a položiť túto kartu na svoj vankúš alebo ťahať ďalšie karty.



LÁKANIE MAČIEK

V tejto úlohe môže hráč vyhodiť karty s návnadou zo svojho vankúša, aby prilákal mačiatka hrajúce sa na dvore.

Každá mačka na dvore má:



Cenu – predstavuje typy návnad, ktoré musí hráč vyhodiť na prilákanie tejto mačky. Za každý symbol ceny musíte vyhodiť jednu kartu.

Schopnosť – jednorazová schopnosť, ktorá vám môže pomôcť alebo pokaziť hru spoluhráčovi.

Body – hráč s najväčším počtom bodov na konci hry vyhráva.

Ak chcete prilákať mačky z dvora, musíte vyhodiť karty so symbolmi zobrazenými pri cene danej mačky. Za každý symbol musíte vyhodiť jednu kartu so zodpovedajúcim symbolom (ak sú zobrazené dva alebo tri zodpovedajúce symboly, ako napríklad na karte vedľa, môžete použiť len jeden symbol). Pri plnení jednej úlohy môžete prilákať viac mačiek, ak ste schopní zaplatiť cenu za všetky prilákané mačky. Nazbierané mačky si položte pred seba, vedľa svojho vankúša.

Ak prilákate mačku z dvora, okamžite ju nahradí nová. Z kôpky dielikov s mačkami si potiahnite vrchný dielik, otočte ho lícnou stranou nahor a pridajte k ostatným trom mačkám na dvore. Ak pri plnení jednej úlohy prilákate viac mačiek, vždy na dvor doplníte príslušný počet mačiek.

PRÍKLADY:

Marta má na vankúši kartu s mliekom a mačacím jedlom. Na dvore je mačka, ktorej cena je mlieko a mačacie jedlo. Marta nemôže túto kartu vyhodiť a zaplatiť cenu za mačku, pretože smie použiť len jeden symbol z karty.



Keby chcela Marta mačku prilákať, musela by mať ďalšiu kartu – s mliekom alebo mačacím jedlom.



Patrik má na vankúši karty zobrazené nižšie.
Na dvore sú tieto mačky:



Patrik môže z dvora prilákať tri zo štyroch mačiek. Vyhodí príslušné karty a zoberie si mačky.
Po každom prilákaní musí mačku okamžite nahradiť nová.



VÝMENA KARIET



Svoju kartu na poli so šípkami môžete kedykoľvek vymeniť za inú kartu, ktorá je na rovnakom poli na inom vankúši. Táto nová karta sa musí umiestniť na pole so šípkami. Kartu z iného vankúša si nemôžete zobrať, ak je vaše pole so šípkami prázdne. Hráč, s ktorým si vymieňate karty, nemôže výmenu odmietnuť.

VARIANT S 2 A 3 HRÁČMI

Pri hre s 2 alebo 3 hráčmi sa používajú vankúše bez vlastníkov. Ak je medzi hráčom, ktorý práve dokončil svoju úlohu, a ďalším hráčom na ťahu takýto vankúš, musíte z kôpky potiahnuť vrchnú kartu a položiť ju na prázdne pole na tomto vankúši. Ak je pole so šípkami prázdne, musíte naň položiť kartu s návadnou. Ak sú všetky polia obsadené, neumiestňujte žiadne ďalšie karty. Ak si potiahnete kartu so psom, zahodte ju a potiahnite si novú.

POUŽITIE SCHOPNOSTÍ MAČIEK

Každá mačka má schopnosť, ktorú môže použiť len raz. Ikona so schopnosťou je znázornená na spodnej časti dieliku s mačkou. Hráč môže schopnosti ktorejkoľvek prilákanej mačky použiť kedykoľvek vo svojom ťahu. Ak máte viac mačiek s nepoužitými schopnosťami, v jednom ťahu môžete použiť viacero schopností. Po použití schopnosti mačky musíte jej dielik položiť tak, aby bolo vidno len mačku a jej body.

Schopnosti mačiek majú tieto symboly:



Zahodte jednu mačku z dvora a vymeňte ju za novú.



Zahodte dve mačky z dvora a vymeňte ich za nové.



Zahodte všetky mačky z dvora a vymeňte ich za nové.





Ignorujte kartu so psom pri zbieraní návnad.



Potiahnite si jednu kartu s návnadou z balíčka a položte ju na prázdne pole na svojom vankúši. Ak si potiahnete kartu so psom, zahodte ju a potiahnite si novú.



Potiahnite si dve karty z kôpky a položte ich na prázdne polia na svojom vankúši. Ak si potiahnete kartu so psom, zahodte ju a potiahnite si novú.



Na prilákanie mačiek použite tento dielik namiesto karty s návnadou s jedným zo zobrazených symbolov.



Každý hráč posunie svoj vankúš s kartami hráčovi napravo.



Každý hráč posunie svoj vankúš s kartami hráčovi naľavo.



Až do ďalšieho kola nemôže hráčovi, ktorý použije túto kartu, vziať iný hráč kartu z poľa so šípkami. Pri presúvaní vankúšov sa vankúš tohto hráča preskočí.

KONIEC HRY

10

Ak niektorý z hráčov nazbiera 10 bodov, zvyšní hráči dokončia kolo tak, aby každý z nich zahral rovnaký počet ťahov (posledný hráč na ťahu je hráč sediaci napravo od hráča, ktorý začínal hru). Ak ako prvý nazbiera 10 bodov posledný hráč, hra končí po skončení jeho ťahu.

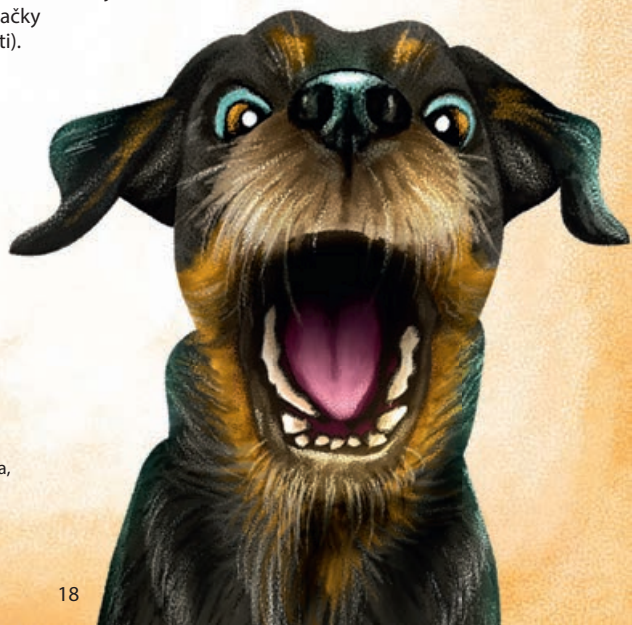
Potom spočítajte body za všetky prilákané mačky (bez ohľadu na to, či ste použili ich schopnosti).

Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov!

DLHŠÍ VARIANT

15

Ak sa vám zdá hra príliš krátka, hrajte, kým niektorý z hráčov nezíska 15 bodov.



Návrh hry: Adam Strzelecki
Ilustrácie a grafická úprava: Kamila Mrozek-Zielińska,
Adam Strzelecki
Vedúci projektu: Mariusz Majchrowski
Preklad: Loc at Heart





CICÁK

Nyerd el a környék legmenőbb macskáinak szívét! Csalogasd magadhoz a macskákat jutalomfalatokkal és játékokkal, hogy téged válasszanak, és szerezd meg a „legnagyobb macskabarát” címet! Azonban ügyelj a közelben sétáló kutyára! Az ugatása még a legbátrabb cicákat is megijeszti!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a hátsó kertben lévő macskákat kell magadhoz csábítanod. Helyezz jutalomfalatokat és játékokat a puha párnákra, hogy magadhoz csalogasd a macskákat! Minden magadhoz csalogatott cicáért pontokat kapsz. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyer.

A JÁTÉK TARTALMA

- 4 játékospárna
- 32 macskalapka
- 55 csalikártya
- játékszabályok



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1** A játékosok számától függetlenül rendezd el mind a 4 párnát a képen látható módon. Minden játékos kap egy párnát. Az egyik játékos a csillaggal jelölt párnát kapja. Ez a játékos kezdi a játékot. Keverd meg a csalikártyákat, és helyezd el őket lefelé fordított pakliként. ★
- 2** Húzz egy kártyát a csalipakli tetejéről, és helyezd el az egyik párnán a nyilakat ábrázoló mezőre felfelé fordítva. Ezt ismételd meg minden párnával. Ha kutyakártyát húzol, akkor keverd vissza a pakliba, és húzz egy másik kártyát.
- 3** Keverd meg a macskalapkákat, és rendezd őket egy pakliba. A lapkákat helyezd el úgy, hogy a macskák felfelé nézzenek. Vedd fel a négy felső macskalapkát, fordítsd meg, majd helyezd el őket az asztal közepén egymás mellett négyzetes alakban. Ez a négy lapka alkotja a hátsó kertetet.



**MEZŐ
NYILAKKAL**

A JÁTÉK MENETE

Az első játéktostól indulva minden játékos az alábbi két művelet egyikét hajtja végre: **CSALIGYŰJTÉS** VAGY a **MACSKÁK CSALOGATÁSA**. Ahogy egy játékos befejezi a műveletét, az óramutató járásával megegyező irányban utána következő játékos megkezdli az övét.

CSALIGYŰJTÉS

Ha úgy döntesz, hogy csalikat gyűjtesz, akkor egyesével húzz lapokat a lefelé fordított pakliból, majd fordítsd fel őket. Tetszőleges számú kártyát megfordíthatsz. Minden egyes csalikártya felfordítása után dönthetsz úgy, hogy megállsz. Ha azonban kutyakártyát húzol, akkor elveszíted a fordulód alatt felfordított összes kártyádat, és azokat a kutyakártyával együtt egy külön pakliba kell tenned.

Ha az első húzott kártyád kutyakártya, figyelmen kívül hagyhatod. Dobd el, és húzz egy újat. Ha megint kutyakártya jön ki, azt is el kell dobnod.

Ha megúsztad, akkor a begyűjtött kártyákat a párnádra helyezheted. Minden mezőn csak egy kártya lehet. Ha egy nyilakat ábrázoló mező üres, akkor arra kell tenned a húzott kártyáid egyikét. Minden további kártyát, amelyeknek már nem jut hely, el kell dobni. 🔄

Ha a mezőkön már vannak kártyák, azokat eldobhatod, az új kártyákat pedig a helyükre teheted.

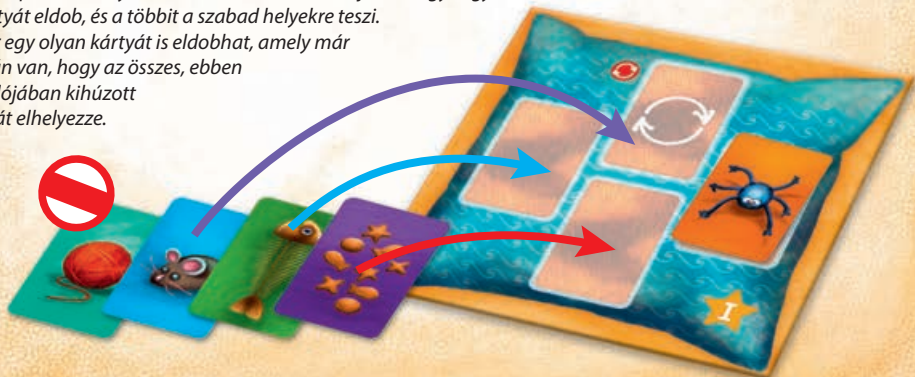
A párnán található kártyák nem helyezhetők át a mezők között.

Ha elfogy a csalipakli, keverd meg az összes eldobott kártyát (a kutyákkal együtt), és hozz létre egy új lefordított paklit.

PÉLDÁK:

Patik a 4 lent látható kártyát húzta ebben a sorrendben. A negyedik kártya után befejezi a húzást, és a húzott kártyáit a párnára helyezheti. Csak 3 szabad mezője van, úgyhogy egy kártyát eldob, és a többi a szabad helyekre teszi.

De akár egy olyan kártyát is eldobhat, amely már a párnán van, hogy az összes, ebben a fordulójában kihúzott kártyáját elhelyezze.



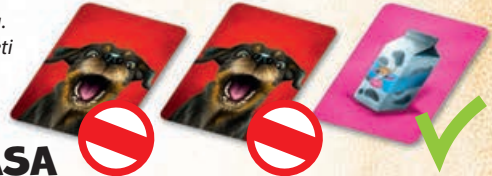
Misi egyesével két csalikártyát húzott először, viszont a harmadik kihúzott kártyája kutyakártya lett. Misi eldobja a kutyakártyát a másik két kihúzott kártyával együtt.



Márti először egy kutyakártyát húzott. Eldobja, majd egy másik kártyát húz. Ezúttal egy egérkártyát kapott. Márti befejezheti a húzást, és a párnájára teheti ezt a kártyát, de dönthet úgy is, hogy még több kártyát húz.



Móni először egy kutyakártyát húzott. Eldobja, majd egy másik kártyát húz. Megint kutyakártya lett! Ezt is eldobja. Újabb kártyát húz, ezúttal egy tejkártyát. Móni befejezheti a húzást, és a párnájára teheti ezt a kártyát, de dönthet úgy is, hogy még húz.



A MACSKÁK CSALOGATÁSA

A macskacsalogató művelet során a párnáról kártyákat dobhatsz el, hogy cicusokat csalogass a hátsó kertbe.



A hátsó kertben található macskák mindegyikének az alábbi jellemzői vannak:

Ár – a macska odacsalogatásához szükséges csalitípust jelképezi. Mindegyik árszimbólum egy olyan kártyát jelent, amelyet el kell dobnod.

Képesség – egyszeri képesség, amely segíthet neked, vagy amellyel megzavarhatod ellenfeled játékát.

Pontok – az a játékos, akinek a legtöbb pontja van a játék végén, megnyeri a játékot!

Ahhoz, hogy a hátsó udvarból magadhoz csalogasd a cicákat, el kell dobnod azokat a kártyákat, amelyeken a macska árában szereplő szimbólumok vannak. Minden egyes szimbólumhoz egy ugyanolyan szimbólummal ellátott kártyát kell eldobnod (ha két vagy három szimbólum van egy kártyán – mint például az oldalt látható kártyán –, csak egy szimbólumot használhatsz fel). Egy műveleten belül több cicust is magadhoz csalogathatsz, ha mindegyik odacsalogatott macska árát meg tudod fizetni. A begyűjtött macskákat helyezd el magad előtt, a párnád mellett.



Ha magadhoz csalogatsz egy macskát a hátsó kertből, azonnal egy új kerül a helyére. Vedd el a legfelső macskalapkát a pakliból, fordítsd fel, és add hozzá a másik három macskához a hátsó kertben. Ha egy műveletben több macskát is magadhoz édesgetsz, a hátsó kertet minden egyes csalogatás után fel kell töltened.

PÉLDÁK:

Mártinak a párnáján van egy csalikártyája tejjel és macskaeledellel. A hátsó kertben van egy cica, amelyiknek az ára tej és macskaeledel. Márti nem dobhatja el ezt a kártyát, hogy kifizesse a macska árát, mert csak a kártyán szereplő egyik szimbólumot használhatja fel. A macska odacsalogatásához még egy kártyára szüksége lenne tejjel vagy macskaeledellel.



Patrik párnáján az alább látható kártyák vannak.
A hátsó kertben a következő cicák találhatóak:



Patrik a hátsó kertben lévő négy macskából hármat magához csalogthat. Eldobja a cicák árának megfelelő kártyákat, és magához veszi a macskákat. Minden alkalommal, amikor egy macskát elcsal a hátsó kertből, egy másik foglalja el a helyét.

KÁRTYACSERE



A nyilakat ábrázoló mezőn lévő kártyát bármikor lecserélheted egy másik párna nyilakat ábrázoló mezőjén lévőre. Ezt az új kártyát a nyilakat ábrázoló mezőre kell tenni. Nem vehetsz el kártyát egy másik párnáról, ha a te nyíl szimbólumos meződ üres. Az a játékos, akivel kártyát cserélsz, nem utasíthatja el a cserét.

VÁLTOZAT KÉT ÉS HÁROM JÁTÉKOS SZÁMÁRA

A két vagy három játékosal játszott változatokban vannak olyan párnák, amelyeknek nincs tulajdonosa. Ha a műveletét éppen befejező játékos és a következő játékos között ilyen párna található, a pakli tetejéről húzni kell, és a kártyát a gazdátlan párna üres mezőjére kell helyezni. Ha egy nyilakat ábrázoló mező üres, akkor arra egy csalikártyát kell helyezni. Ha minden mezőn van kártya, ne helyezz el még több kártyát. Ha kutyakártyát húzol, dobd el, majd húzz egy új kártyát.

MACSKAKÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Minden macska rendelkezik egy képességgel, amelyet egyszer használhat. A képességikon a macskalapka alsó részében látható. Egy játékos a magához csalogatott macskák képességeit bármikor felhasználhatja az ő fordulója alatt. Ha több macskád is van felhasználhatlan képességekkel, több képességet is használhatsz egy forduló s során. Egy macska képességének felhasználása után úgy kell elhelyezned a lapkáját, hogy csak a macska és pontjai látszódjanak.

Az alábbi szimbólumok tartoznak az egyes macskaképességekhez:



Dobj el egy macskát a hátsó kertből, és cseréld le egy újra.



Dobj el két macskát a hátsó kertből, és cseréld le őket újakra.



Dobj el az összes macskát a hátsó kertből, és cseréld le őket újakra.





A csalik összegyűjtésekor hagyd figyelmen kívül a kutyakártyát.



Vegyél fel egy kártyát a csalikakliból, és tedd egy üres mezőre a párnádon. Ha kutyakártyát húzol, dobd el, majd húzz helyette egy új kártyát.



Húzz két kártyát a pakliból, és tedd őket egy üres mezőre a párnádon. Ha kutyakártyát húzol, dobd el, majd húzz helyette egy új kártyát.



A macskák odacsalogatásához használd ezt a lapkát egy olyan csalikártya helyett, amely a mutatott szimbólumokat ábrázolja.



Minden játékos a tőle jobbra ülő játékosnak adja a kártyákat tartalmazó párnáját.



Minden játékos a tőle balra ülő játékosnak adja a kártyákat tartalmazó párnáját.



A lapot megjátszó játékos következő fordulójáig nem használhatod a nyilakat ábrázoló mezőjén lévő kártyát. Ennek a játékosnak a párnája kimarad a párnák mozgásakor.

VÉGJÁTÉK

10

Ha egy játékos összegyűjt 10 pontot, akkor a többi játékos még befejezi a kört, hogy mindannyian ugyanannyi fordulót játsszanak (az a játékos kerül utoljára sorra, aki a játékot kezdő játékos jobbján ül). Ha az utolsó játékos gyűjt össze 10 pontot elsőként, a játéknak azonnal vége, amint ez a játékos befejezi a fordulóját.

Ezután add össze az odacsalogatott macskáid pontjait (attól függően, használtad-e képességeiket vagy sem). Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van!

HOSSZABB VÁLTOZAT

15

Ha a játék túl rövidnek tűnik, akkor addig játsszatok, amíg valaki 15 pontot nem ér el.

A játékot tervezte: Adam Strzelecki
Illusztrációk és grafikai terv: Kamila Mrozek-Zielińska,
Adam Strzelecki
Projektvezető: Mariusz Majchrowski
Fordítás: Loc at Heart







PISICI



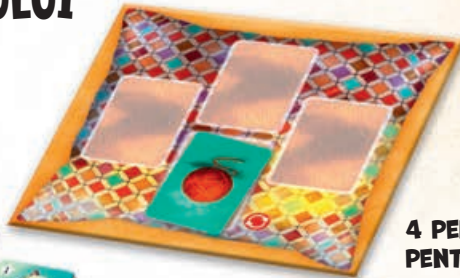
Câștigă dragostea celor mai tari pisici din cartier. Ademeniște-le cu mâncare și jucării pentru pisici ca să te aleagă pe tine și câștigă titlul de Cel mai mare iubitor/cea mai mare iubitoare de pisici. Totuși, ferește-te de câinele care dă târcoale! Lătratul lui le va speria chiar și pe cele mai curajoase pisicuțe!

OBIECTIVUL JOCULUI

În timpul jocului vei convinge pisicile din curtea din spate să vină la tine. Pui mâncare și jucării pe pernele moi ca să ademeniști pisicile să vină la tine. Fiecare pisicuță reprezintă un număr de puncte, dacă reușești să o atragi. Cine strânge cele mai multe puncte câștigă.

ELEMENTELE JOCULUI

- 4 perne pentru jucători
- 32 de cartonașe cu pisici
- 55 de cărți de ademenire
- instrucțiuni



**4 PERNE
PENTRU JUCĂTORI**



**32 DE CARTONAȘ
CU PISICI**



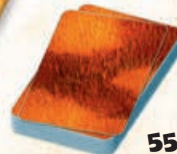
3



2




1



**55 DE CĂRȚI
DE ADEMENIRE**

PREGĂTIREA JOCULUI

- 1** Indiferent de numărul de jucători, așază toate cele 4 perne conform imaginii. Fiecare jucător primește o pernă. Unul din jucători primește perna cu stea . Acest jucător începe jocul.
- 2** Amestecă cărțile de ademenire și formează un teanc cu fața în jos. Ia o carte din partea de sus a teancului și pune-o pe o pernă, cu fața în sus, pe câmpul cu săgeți. Repetă acest lucru pentru fiecare pernă. Dacă tragi o carte cu câine, pune-o la întâmplare înapoi în teanc și trage altă carte.
- 3** Amestecă cartonașele cu pisici și formează un teanc. Cartonașele trebuie aranjate cu imaginea pisicilor în sus. Ia patru cartonașe cu pisici de sus, întoarce-le și așază-le în mijlocul mesei unul lângă altul, astfel încât să formeze un pătrat. Aceste patru cartonașe reprezintă curtea ta din spate.



**CÂMPUL
CU SĂGEȚI**


DESFAȘURAREA JOCULUI

Începând cu primul jucător, fiecare din voi poate face una din cele două acțiuni disponibile: **ADUNAREA CĂRȚILOR DE ADEMENIRE** sau **ADEMENIREA PISICILOR**. După ce unul din jucători își termină acțiunea, următorul jucător își începe acțiunea în sensul acelor de ceasornic.

ADUNAREA CĂRȚILOR DE ADEMENIRE

Când decizi să aduni cărți de ademenire, ia cărți din teancul cu fața în jos una câte una și întoarce-le cu fața în sus. Poți întoarce câte cărți vrei. După ce ai întors orice carte de ademenire, poți să zici pas și să nu mai tragi. Dar, dacă tragi o carte cu câine, pierzi toate cărțile întoarse în acest tur și le pui, împreună cu cartea cu câine, într-un teanc separat.

Dacă tragi din prima o carte cu câine, o poți ignora. Dă-o deoparte și trage din nou prima carte. Dacă este tot o carte cu câine, trebuie să o dai și pe aceasta deoparte.

Dacă ai zis pas, poți pune cărțile adunate pe pernă ta. Fiecare câmp poate avea doar o carte pe el. Dacă este gol câmpul cu săgeți , trebuie să pui pe el una din cărțile pe care le ai. Toate cărțile pentru care nu există spațiu disponibil trebuie date deoparte.

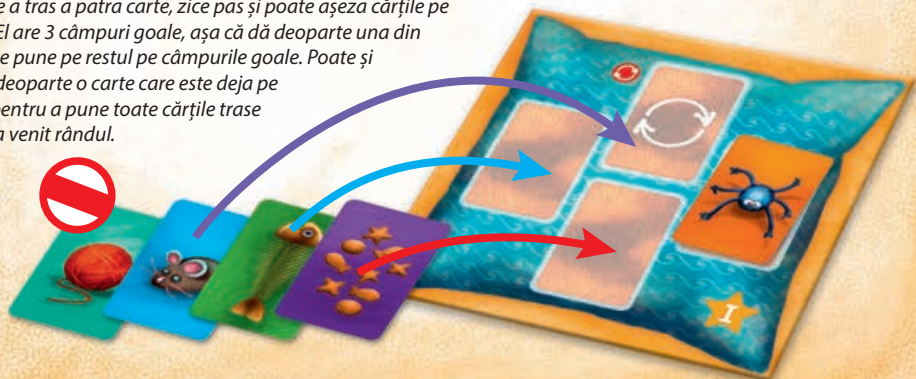
Dacă câmpurile de pe pernă au deja câteva cărți pe ele, le poți da pe acestea deoparte și poți pune cărți noi în locul lor.

Cărțile de pe pernă nu pot fi mutate între câmpuri.

Dacă s-a terminat teancul de cărți de ademenire, amestecă toate cărțile date deoparte (inclusiv cele cu câini) și formează un teanc nou cu fața în jos.

EXEMPLE:

Patrick a tras cele 4 cărți prezentate mai jos în ordinea respectivă. După ce a tras a patra carte, zice pas și poate așeza cărțile pe pernă. El are 3 câmpuri goale, așa că dă deoparte una din cărți și le pune pe restul pe câmpurile goale. Poate și să dea deoparte o carte care este deja pe pernă pentru a pune toate cărțile trase când i-a venit rândul.



Michael a tras întâi două cărți de ademenire, una căte una, și apoi a treia carte, care este o carte cu câine. Michael dă deoparte cartea cu câine și ambele cărți trase.

Martha a tras din prima o carte cu câine. Ea o dă deoparte și trage o altă carte. De data asta este o carte cu șoarece. Martha poate zice pas și poate așeza cartea pe perna ei sau poate trage alte cărți.

Monica a tras din prima o carte cu câine. Ea o dă deoparte și trage o altă carte. Este tot o carte cu câine. O dă și pe aceasta deoparte. Monica trage o altă carte, de data asta este o carte cu lapte. Monica poate zice pas și poate așeza cartea pe perna ei sau poate trage alte cărți.



ADEMENIREA PISICILOR

În cadrul acestei acțiuni poți da jos cărți de ademenire de pe perna ta pentru a ademini pisicuțele care se joacă în curtea din spate.

Fiecare pisică din curtea din spate are:



Preț – reprezintă tipul de cărți de ademenire care trebuie date jos pentru a ademini pisica. Pentru fiecare simbol de preț trebuie să dai jos o carte.

Abilitate – o abilitate unică care te ajută sau încurcă jocul adversarului.

Puncte – câștigă jucătorul care are cele mai multe puncte la sfârșitul jocului!

Pentru a ademini pisicile din curtea din spate trebuie să dai jos cărțile cu simbolurile indicate de prețul pisicii. Pentru fiecare simbol, trebuie să dai jos o carte care are același simbol (dacă sunt două sau trei simboluri la fel - ca cele de pe cartea alăturată - poți folosi un singur simbol). În timpul unei acțiuni, poți ademini mai multe pisici dacă poți plăți prețul tuturor pisicilor ademenite. Pune cărțile adunate în fața ta, lângă pernă. Dacă ademenești o pisică din curtea din spate, o pisică nouă o înlocuiește imediat.



Trage primul cartonaș cu pisici din teanc, întoarce-l cu fața în sus și adaugă-l la celelalte trei pisici din curtea din spate. Dacă ademenești mai multe pisici într-o singură acțiune, completează curtea din spate după fiecare din ele.

EXEMPLE:

Pe perna ei, Martha are o carte de ademenire cu lapte și mâncare pentru pisici. În curtea din spate este o pisică care costă lapte și mâncare pentru pisici. Martha nu are voie să dea jos această carte pentru a plăti prețul pisicii, deoarece are voie să folosească doar un simbol de pe carte.



Pentru a ademini pisica, Martha ar trebui să aibă o altă carte - cu lapte sau mâncare pentru pisici.



Pe perna lui, Patrick are cărțile de mai jos.
Există următoarele pisici în curtea din spate:



Patrick poate ademeni trei dintre cele patru pisici din curtea din spate. Dă jos cărțile respective și ia pisicile.

De fiecare dată când o pisică este ademenită, imediat este înlocuită de una nouă.



SCHIMBAREA CĂRȚILOR



Îți poți da la schimb cartea de pe câmpul cu săgeți oricând vrei pe orice carte de pe câmpul analog al altei perne. Această carte nouă trebuie pusă pe câmpul cu săgeți. Nu poți lua o carte de pe altă pernă dacă este gol câmpul tău cu săgeți. Jucătorul cu care faci schimb de cărți nu poate refuza schimbul.

VARIANTA ÎN 2 ȘI 3 JUCĂTORI

În jocurile în 2 sau 3 jucători, există perne care nu au proprietar. Dacă există o astfel de pernă între jucătorul care abia a terminat acțiunea și următorul jucător la rând, trebuie să tragi prima carte din teanc și să o pui pe câmpul gol de pe acea pernă. Dacă este gol câmpul cu săgeți, trebuie să pui pe el o carte de ademenire. Dacă toate câmpurile sunt ocupate, nu mai pune alte cărți. Dacă tragi o carte cu câine, dă-o deoparte și trage o altă carte.

FOLOSIREA ABILITĂȚILOR DE PISICĂ

Fiecare pisică are o abilitate pe care o poate folosi o dată. Pictograma de abilitate este descrisă în partea de jos a cartonașului cu pisici. Un jucător poate folosi abilitățile oricărei pisici ademenite oricând când îi vine rândul. Dacă ai mai multe pisici cu abilități nefolosite, poți folosi mai multe abilități pe tur. După ce ai folosit abilitatea unei pisici, trebuie să așezi cartonașul astfel încât doar pisica și punctele sale să fie vizibile.

Abilitățile pisicii au următoarele simboluri:



Dă deoparte o pisică din curtea din spate și înlocuiește-o cu una nouă.



Dă deoparte două pisici din curtea din spate și înlocuiește-le cu unele noi.



Dă deoparte toate pisicile din curtea din spate și înlocuiește-le cu unele noi.





Ignoră cartea cu câine când strângi cărțile de ademenire.



Ia o carte din teancul de ademenire și pune-o pe un câmp gol de pe perna ta. Dacă tragi o carte cu câine, dă-o deoparte și ia o altă carte în locul ei.



Trage două cărți din teanc și pune-le pe câmpuri goale de pe perna ta. Dacă tragi o carte cu câine, dă-o deoparte și ia o altă carte în locul ei.



Pentru a ademeni pisicile, folosește acest cartonaș în locul unei cărți de ademenire cu unul din simbolurile indicate.



Fiecare jucător își dă perna cu cărți persoanei din dreapta.



Fiecare jucător își dă perna cu cărți persoanei din stânga.



Până vine rândul următorului jucător să joace această carte, nu poți folosi cartea sa de pe câmpul cu săgeți. Perna acestui jucător este omisă atunci când se mută pernele.

SFÂRȘITUL JOCULUI 10

Dacă un jucător are 10 puncte, restul de jucători termină runda, astfel încât fiecare dintre ei să fi jucat același număr de tururi (ultimul jucător care joacă este jucătorul care se află în dreapta jucătorului care a început jocul). Dacă ultimul jucător este primul care ajunge la 10 puncte, jocul se termină după ce acest jucător își termină turul.

Apoi adaugă toate punctele pisicilor ademenite de tine (indiferent dacă le-ai folosit sau nu abilitățile).

Câștigă jucătorul care are cele mai multe puncte!

VARIANTA MAI LUNGĂ 15

Dacă pare că jocul durează puțin timp, jucați până când unul dintre voi obține 15 puncte.



Joc creat de: Adam Strzelecki
 Ilustrații și design grafic: Kamila Mrozek-Zielińska,
 Adam Strzelecki
 Coordonator de proiect: Mariusz Majchrowski
 Traducere: Loc at Heart





КОТИКИ

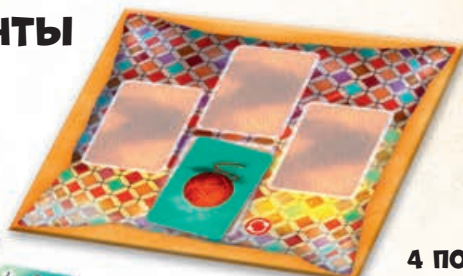
Заслужи симпатию самых замечательных котиков в округе. Примани их кошачьими лакомствами и игрушками, чтобы они подошли именно к тебе, и выиграй титул Величайшего Любителя Котов! Берегись однако бегающей собаки – её лай напугает даже самого храброго котика!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Во время игры вы будете поощрять котиков, которые появляются во дворе, подходить к вам. Положите кошачьи лакомства и игрушки на мягкие подушки, чтобы приманить котиков. За каждого приманенного котика получаешь очки. Выигрывает тот, кто наберёт больше очков.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- 4 подушки
- 32 карточки котиков
- 55 приманок
- инструкция



4 ПОДУШКИ



32 КАРТОЧКИ
КОТИКОВ



3



2



1



55 ПРИМАНОК

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Независимо от количества игроков, разложите все 4 подушки, как показано на картинке. Каждый игрок получает свою подушку. Один игрок получает подушку, отмеченную звёздочкой ★. Именно он начинает игру.
- 2 Перетасуйте приманки и сложите их в стопку лицом вниз. Каждый игрок берёт верхнюю карту из стопки и кладёт её лицом вверх на своей подушке, на поле со стрелками. Если вы наткнулись на карту собаки, вложите её обратно в стопку и возьмите новую карту.
- 3 Карточки котиков перемешайте и сложите в стопку, чтобы изображения котиков были вверх. Переверните четыре верхние карты с котиками и поместите их в центре стола рядом друг с другом в форме квадрата. Эти четыре карты составляют двор.



**ПОЛЕ СО
СТРЕЛКАМИ**

ИГРА

Сначала первый игрок выполняет одно действие: **СБОР ПРИМАНОК** или **ПРИВЛЕЧЕНИЕ КОТИКОВ**. Потом это делают другие игроки. После этого ход переходит по часовой стрелке.

СБОР ПРИМАНОК

Когда решаешь собирать приманки, открывай карты из стопки одну за другой. Можешь раскрыть столько карт, сколько хочешь. После открытия любой карты можешь остановиться и не брать больше карт. Однако если откроется карта собаки, то теряешь все открытые только что карты и надо отбросить их вместе с картой собаки.

Если первая открытая карта будет картой собаки, тогда можно её проигнорировать и отбросить в сторону, а затем продолжить раскрывать карты. Если опять будет карта собаки, то её тоже отбрасываем.

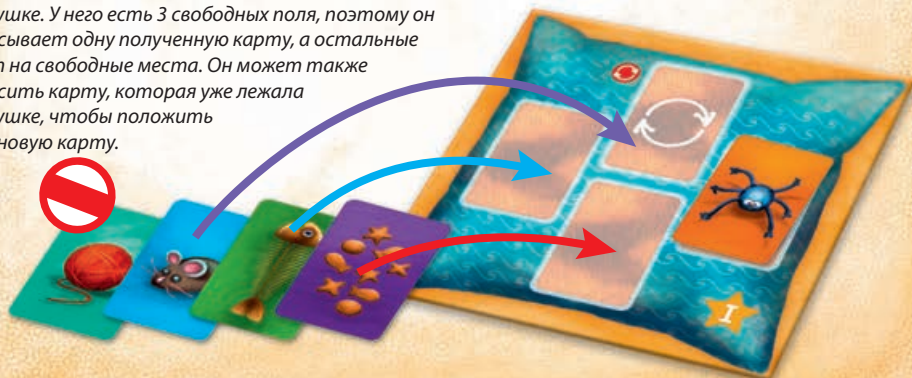
Когда остановишься, можешь положить полученные карты себе на подушку. На каждом поле может лежать только одна карта. Если на поле со стрелками 🔄 пусто, надо обязательно поместить туда одну карту. Все лишние карты, для которых нет места на подушке, откладываются в сторону.

Если на полях уже есть какие-либо карты, можно их отбросить, чтобы положить на их место новые. После раскладки карт нельзя их перемещать между полями.

Если стопка приманок исчерпается, перемешайте все отброшенные карты (включая сброшенных собак) и сложите новую закрытую стопку.

ПРИМЕРЫ:

Петя открыл такие 4 карты как на рисунке. Открыв четвертую, он остановился и решил разложить карты на подушке. У него есть 3 свободных поля, поэтому он отбрасывает одну полученную карту, а остальные кладёт на свободные места. Он может также отбросить карту, которая уже лежала на подушке, чтобы положить на неё новую карту.



Миша открыл по очереди две карты приманки, третьей картой оказалась собака. Миша отбрасывает собаку и обе полученные карты.

Марта открыла первую карту и это была собака. Марта отбрасывает карту с собакой и открывает очередную карту. На этот раз это мышь. Марта может остановиться и положить мышь на подушку или продолжить открывать карты.

У Марии на первой карте тоже была собака. Мария отбрасывает карту с собакой и открывает очередную карту. Эта карта снова собака. Её также следует отбросить. Мария тянет другую карточку, на этот раз это молоко. Мария может остановиться и положить молоко на подушку или продолжить открывать карты.



ПРИВЛЕЧЕНИЕ КОТИКОВ

В рамках этого действия вы можете сбросить карты приманок со своей подушки, чтобы заманить к себе котиков со двора



У каждого котика во дворе есть:

Стоимость – какие приманки надо отбросить с подушки, чтобы приманить котика. За каждый символ, указанный в верхней части карточки, сбросьте одну карту.

Способность – одноразовая способность, которая может помочь игроку или помешать противнику.

Очки – побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в конце игры!

Чтобы выманить котика со двора, необходимо сбросить с подушки карты с символами, указанными на карте котика. Для каждого символа сбросьте одну совпадающую карту (если на карте есть два или три подходящих символа - как показано на примере - можно использовать только один из них). Вы можете за одно действие заманить более одного котика, если у вас есть приманки для всех котиков. Положите приобретенные котиков перед собой, рядом с подушкой.



Если приманите котика со двора, на его место сразу же придёт новый. Возьмите верхнюю карточку котика из стопки, переверните её и добавьте к трём другим котикам во дворе. Как только очередной котик уйдёт со двора, добавляйте сразу нового.

ПРИМЕРЫ:

У Марты на подушке есть карточка с кормом и молоком. Во дворе стоит котик, в стоимости которого указан корм и молоко. Марта не может сбросить эту карту, чтобы оплатить стоимость котика, так как можно использовать только один из символов на карте.



Чтобы заманить этого котика, Марте понадобится ещё одна карточка - с кормом и молоком.

У Пети на подушке лежат такие карточки:
Во дворе живут такие коттики:



Петя может заманить троих из четырёх котиков. Он отбрасывает требуемые карты и забирает котиков. На месте каждого забранного котика сразу появляется новый.



ЗАМЕНА КАРТ



В любой момент своего хода вы можете поменять свою карту из поля со стрелками на любую карту, лежащую на другой подушке в том же месте. Новую карту нужно поместить на поле со стрелками. Нельзя забирать карты с чужой подушки, если ваше поле со стрелками пустое. Игрок, с которым вы обмениваете карту, не может отказаться от обмена.

ВАРИАНТ ДЛЯ 2 И 3 ЧЕЛОВЕК

Если в игре участвуют 2 или 3 человека, остаются подушки, у которых нет своего хозяина. Если такая подушка находится между игроком, который уже выполнил своё действие, и следующим игроком, откройте верхнюю карту приманку из стопки и положите её на пустое место на подушке. Если поле со стрелками пусто, накройте его карточкой приманки. Если все поля заполнены, больше карточек не добавляйте. Если вытяните собаку, сбросьте её и откройте другую карту.

СПОСОБНОСТИ КОТИКОВ

У каждого котика есть своя одноразовая способность. Значок находится в нижней части карточки котёнка. Игрок может использовать способности любых котиков в любое время во время своего хода.

Если у вас есть несколько котиков, способности которых вы ещё не использовали, можно использовать способности нескольких из них за один ход. После использования способности котика переверните его карточку так, чтобы было видно только изображение котика и очки.

Способности котика описаны следующими значками:



Отбросьте одного котика со двора и посадите нового.



Отбросьте двух котиков со двора и посадите новых.



Отбросьте всех котиков со двора и посадите новых.





Игнорируй открытую собаку во время собирания приманок.



Возьмите одну карту из стопки приманок и положите её на пустое место на подушке. Если вытянутая карта это собака, отбросьте её и возьмите другую карту.



Возьмите две карты и положите их на пустые места на подушке. Если вытянутая карта - собака, сбросьте её и возьмите другую карту.



Используйте эту карточку при привлечении котиков вместо карты-приманки, на которой изображён один из показанных символов.



Переместите все подушки с карточками на одно место вправо.



Переместите все подушки с карточками на одно место влево.



До следующего хода данного игрока нельзя использовать его карточку, находящуюся на поле со стрелками; его подушку тоже нельзя трогать при перемещении подушек.

КОНЕЦ ИГРЫ

10

Когда любой игрок набирает 10 очков, остальные играют до конца круга, так чтобы каждый игрок сыграл одинаковое количество ходов. Последним делает свой ход игрок, сидящий справа от начинающего игрока. Если последний игрок первым набрал 10 очков, игра заканчивается по окончании его хода.

Затем посчитайте очки на своих котиках (независимо от того, использовали ли вы их способности или нет).

Кто из вас наберёт больше очков, тот и победит!

ВАРИАНТ

15

БОЛЕЕ ДЛИННЫЙ

Автор игры: Адам Стшелеcki

Иллюстрации и графический дизайн:

Камила Мрожек-Зелинска, Адам Стшелеcki

Руководитель проекта: Мариуш Майхровский

Autor gry: Adam Strzelecki

Ilustracje i opracowanie graficzne: Kamila Mrozek-Zielińska,

Adam Strzelecki

Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski

Tłumaczenia: Loc at Heart

