

KOTY Z KIOTO



KOTY Z KIOTO

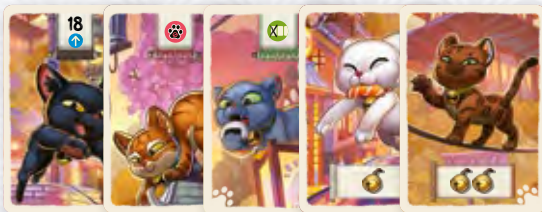
✿ ZAWARTOŚĆ

110 kart, w tym:

- 1 karta pierwszego gracza



- 28 kart akcji specjalnych



- 81 kart odkryć
(każda taka karta ma u góry wartość czasu, a często także symbole na dole)



OMÓWIENIE

Choć kocie życie potrafi być miaoutastyczne, nawet najszcześliwsze koty zżera czasem ciekawość – dałyby wszystko, żeby się dowiedzieć, co się kryje po drugiej stronie płotu! W grze *Koty z Kioto* wcielacie się w koty, które wyruszają w miasto. Przedzierając się przez talię kart, odkrywacie przysmaki, zyskujecie przyjaciół i zdobywacie wyjątkowe pamiątki. Uważajcie jednak, by nie wałęsać się do późna, bo zgubicie drogę do domu!

Większość kart ma wartość od 0 do 5 – reprezentuje ona czas spędzony przez kota w mieście. Im wyższa jest ta wartość, tym mniej czasu zostanie ci na powrót! Na szczęście na wielu kartach znajdują się symbole specjalne, aktywujące przydatne (najczęściej) efekty. Zwycięzcą zostanie ten z graczy, który jako pierwszy zgromadzi 13 dzwonek (punktów).

PRZYGOTOWANIE

Najmłodsza osoba bierze kartę pierwszego gracza i kładzie ją przed sobą na stole. Osoba ta rozpocznie pierwszą rundę. Pozostałe karty należy dokładnie przetasować i ułożyć z nich zakrytą talię pośrodku stołu.

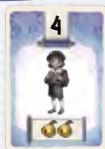


PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze musisz dobrać z talii tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce, a następnie położyć je zakryte przed sobą. (Przykładowo: w rozgrywce 2-osobowej dobierasz 2 karty, a w rozgrywce 5-osobowej – 5 kart). Uwaga! Karty muszą pozostać zakryte; nikomu nie wolno ich podejrzeć.

Gdy dobierzesz karty, wybierz dowolną ze swoich zakrytych kart i ją odkryj. Musisz zdecydować, który gracz otrzyma tę kartę – możesz zachować ją dla siebie albo przekazać dowolnemu innemu graczowi.

Gracz, który otrzymał kartę, kładzie ją odkrytą w swoim rzędzie kart. Nowo pozyskana karta musi zostać umieszczona na prawo od tych, które już wcześniej znajdowały się w rzędzie. Niektóre karty mają symbole aktywujące efekty specjalne.



W pierwszej turze gracz otrzymał kartę „4”, a w drugiej kartę „1”. W trzeciej turze to on jest aktywnym graczem i postanawia zatrzymać kartę „2”.

Następnie odkrywasz kolejną z zakrytych kart i znów decydujesz, komu ją przydzielić. Nie może to być jednak ta sama osoba – w danej turze każdy gracz (łącznie z tobą) może otrzymać tylko 1 kartę. Jeśli w bieżącej turze gracz otrzymał już kartę, nie możesz dać mu kolejnej. Powtarzasz te kroki aż do chwili, gdy odkryjesz i rozdzielisz wszystkie swoje zakryte karty.

Gra toczy się dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (tura przechodzi na gracza po lewej stronie). Gracz ten dobiera z talii odpowiednią liczbę kart (po 1 na gracza) i odkrywa je jedna po drugiej, przydzielając po 1 każdemu graczowi (łącznie ze sobą). Należy to powtarzać aż do chwili, gdy dojdzie do poniższej sytuacji...

KONIEC RUNDY «WŁÓCZENIE SIĘ DO PÓŹNA»

Ilekoć dowolny gracz otrzymuje kartę, musi sprawdzić sumę wartości kart w jego rzędzie. Jeśli wynosi ona mniej niż 13, rozgrzywka toczy się dalej, a jeśli jest równa 13 lub więcej – runda natychmiast dobiega końca. Jeśli aktywny gracz wciąż ma zakryte karty do rozdzielenia, odkłada się je z powrotem na wierzch talii (bez podglądania ich).

Gracz, który ma w rzędzie karty o wartości 13 (lub większej), musi odłożyć wszystkie karty ze swojego rzędu na stos kart odrzuconych, obok talii.

Każdy z pozostałych graczy bierze ze swojego rzędu wszystkie karty z dzwoniczami i odkłada je na bok, na swój stos punktowania. Karty te punktują na koniec gry i powinny być zakryte przed przeciwnikami. (Gracze mogą jednak w dowolnej chwili przejrzeć własne stosy punktowania). Pozostałe karty (bez dzwoniczków) odkłada się na stos kart odrzuconych.





PRZEBIEG ROZGRYWKI (CD)



Ten gracz otrzymał kartę „2”, przez co wartość kart w jego rzędzie wzrosła do 14. Oznacza to, że zbyt długo włączył się po mieście i musi odrzucić cały rząd kart! Pozostali gracze odkładają na bok karty z dzwonkami ze swoich rzędów (by za nie zapunktować na koniec gry), a pozostałe odrzucają.

ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

Po tym, gdy gracze odrzucają karty (i odłożą na bok te z dzwonkami), karta pierwszego gracza jest przekazywana kolejnej osobie – zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba z kartą pierwszego gracza rozpoczyna nową rundę (nawet jeśli zgodnie z normalną kolejnością to nie ona miałaby rozgrywać teraz swoją turę). Jeśli talia się wyczerpie, potasujecie karty ze stosu kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.



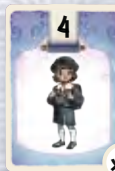
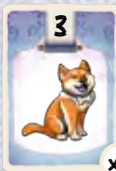
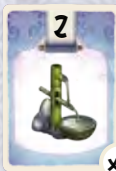
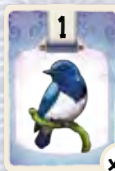
KONIEC ROZGRYWKI

Gdy dowolny gracz zgromadzi w swoim stosie punktowania co najmniej 13 dzwonków, gra się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą! Jeśli więcej niż jedna osoba zgromadziła co najmniej 13 dzwonków, wygrywa ta z nich, która ma ich więcej. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który siedzi dalej od osoby z kartą pierwszego gracza.

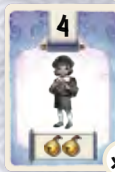
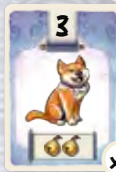
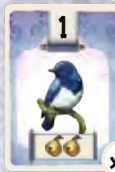
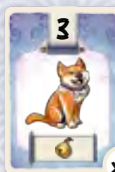
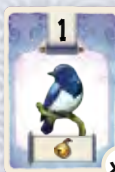
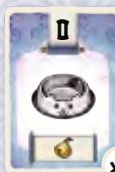


EFEKTY KART

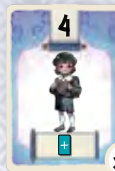
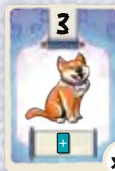
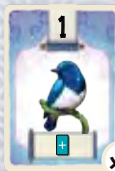
Kiedy gracz otrzymuje kartę i kładzie ją po prawej stronie swojego rzędu, w pierwszej kolejności przelicza łączną wartość kart w tym rzędzie. Jeśli jest ona niższa niż 13, gracz sprawdza symbol na nowej karcie (jeśli jakiś się na niej znajduje) i aktywuje jego efekt. Poniżej zamieszczamy omówienie wszystkich efektów kart.



Gracz, który otrzyma jedną z tych kart, po prostu kładzie ją w swoim rzędzie. Nic więcej się nie dzieje (chyba że łączna wartość kart w rzędzie osiągnie lub przekroczy 13).



Jeśli inny gracz zbyt długo będzie się włóczył po mieście, te karty zostaną dodane do twojego stosu punktowania, zapewniając ci na koniec gry 1 lub 2 dzwonki (punkty).



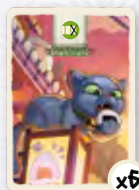
Natychmiast po otrzymaniu jednej z tych kart i położeniu jej w rzędzie gracz dobiera z talii nową kartę, którą także musi dodać do swojego rzędu! Może to oznaczać aktywowanie innego efektu lub wzrost wartości rzędu do 13 (lub więcej).

KARTY AKCJI SPECJALNYCH

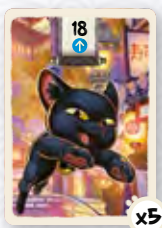
Poznajcie koty z Kioto, które wspomogą was w waszych przygodach!



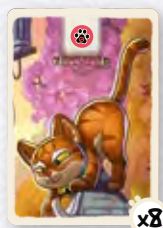
Gracz, który otrzyma jedną z tych kart, nie kładzie jej w swoim rzędzie, ale zamiast tego natychmiast dodaje ją do swojego stosu punktowania! Niektóre z nich są warte 1 dzwonek, a inne 2 dzwonki.



Gracz, który otrzyma tę kartę, natychmiast odrzuca skrajną prawą kartę ze swojego rzędu (wraz z tą kartą). Jeśli w chwili jej otrzymania gracz nie ma jeszcze żadnych kart w rzędzie, odrzuca tę kartę bez żadnego efektu.



Gracz, który otrzyma tę kartę, kładzie ją normalnie z prawej strony swojego rzędu. W bieżącej rundzie będzie on mógł dłużej włożyć się po mieście! Od tego momentu gracz ten kończy rundę dopiero w chwili, gdy łączna wartość kart w jego rzędzie wzrośnie do 18 (lub więcej), a nie do 13. Jeśli gracz zdobędzie kilka takich kart, kolejne nie zapewnią mu żadnych dodatkowych korzyści.



Gracz, który otrzyma tę kartę, kładzie ją normalnie z prawej strony swojego rzędu. Pozwala mu ona odmówić przyjęcia karty – gdy zechce to zrobić, odrzuca tę kartę wraz z otrzymaną kartą. Dotyczy to kart otrzymanych w dowolny sposób, łącznie z dodatkową kartą dobraną w wyniku działania jakiegoś efektu!



ALTERNATYWNY WARIANT ZAKOŃCZENIA GRY

Nie kończcie gry, gdy jeden z graczy zgromadzi 13 dzwonek w swoim stosie punktowania. Zamiast tego grajcie aż do wyczerpania talii. Kiedy to nastąpi, przetasujcie stos kart odrzuconych, by stworzyć nową talię, i zakończcie grę w chwili, gdy następnym razem któryś z graczy będzie zbyt długo włożył się po mieście! Dopiero wtedy gracze zliczają zdobyte punkty, a zwycięzcą zostaje ten, kto ma ich najwięcej. Remisy rozstrzyga się tak samo jak w standardowej rozgrywce.



WARIANT Z JAWNYMI PUNKTAMI

Zamiast grać z zakrytymi kartami w stosie punktowania, gracze układają je odkryte i widoczne dla przeciwników.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęże 650, 32-003 Podłęże
gry@muduko.com

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© for the Polish edition Muduko
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



Autor gry: Rüdiger DORN

Ilustrator: Jérémie FLEURY

Projekt graficzny: Maxime ERCEAU

Koordynatorka projektu: Roksana Hibner

Koordinatorka ds. licencji: Michał Friedrich

Skład polskiej wersji językowej: Karol Biłski

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz

