



KOCIE W KŁOPOCIE

Odszukaj swój dom, polegając
jedynie na mglistych
wspomnieniach!

2-4 graczy

30 minut

Wiek: 8+

Wyobraź sobie, że jesteś małym kotkiem,
który właśnie obudził się w naczepie ciężarówki.
Najwyraźniej zasnąłeś w trakcie beztrudnej zabawy.
Teraz jesteś samotny, głodny i chcesz wrócić do domu.
Tylko gdzie jest dom?

Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze doprowadzenie kotka do domu. Będziesz wędrował po nieznannej okolicy, by odnaleźć swój dom w gęszczy wielu bardzo podobnych budynków, polegając jedynie na mglistych i niepewnych wspomnieniach. Gdy się zmęczysz, zatrzymaj się w jednym z domostw. Mili mieszkańcy na pewno zaopiekują się Tobą i nakarmią Cię. Nie poddawaj się, nawet wtedy, gdy przytrafi Ci się nieszczęście. WIELKA przygoda MAŁEGO kotka właśnie się rozpoczyna!



Komponenty

38 kart Akcji

karty Posiłku



Skromny posiłek
Przesuń swój pionek Kotka o 1 pole.

Skromne x 11



Pożywny posiłek
Przesuń swój pionek Kotka o 2 pola.

Pożywne x 8



Obfity posiłek
Przesuń swój pionek Kotka o 3 pola.

Obfite x 5

karty Szczęścia



Koci przyjaciel
Pobierz A i bądź z wierzchu stosu doborzenia na rękę. Następnie z wszystkich posiadanych na ręce kart Akcji wybierz A, rzuć i odrzuć na środek stosu.

Koci przyjaciel
x 2



Skrót
Przesuń swój pionek Kotka na pole Wądrokwi znajdujące się na jednym z sąsiednich, odległych kąteków Okolicy.

Skrót
x 4



Półciężarówka
Przesuń swój pionek Kotka na pole Starowie na jednym z kąteków Startowych.

Półciężarówka
x 2

karty Pecha



Kruk
Wybierz 1 przeciwnika, a następnie wybierz 1 kartę z jej logo ręki, którą musi odrzucić.

Kruk x 1



Pies
Wybierz 1 pole na dowolnym odległym kątku Okolicy, na którym pojawia się pies. Każdą pionek Kotka znajdujący się na tym kątku musi ustąpić na odległość 3 pól od psa.

Pies x 1



Mysz
Wybierz 1 przeciwnika. Przesuń jej/pionek Kotka o 3 pola w dowolnym kierunku.

Mysz x 1



Kocie spotkanie
Przesuń wszystkie pionki Kotków z sąsiednich kąteków na kątów, na którym znajduje się Twój pionek Kotka.

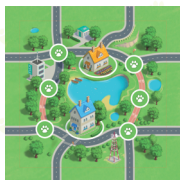
Kocie spotkanie
x 1



Roboty drogowe
Zablokuj przejście, umieszczając znacznik „Roboty drogowe” na polu Wądrokwi, na którym ma pionek Kotka.

Roboty drogowe
x 2

16 kafelków Planszy



4 kafelki Startowe

12 kafelków Okolicy

18 żetonów Domu

Żetony Kształtu



Dom 1-piętrowy x 3



Dom 2-piętrowy x 3



Czerwony dach x 2

Żetony Dachy



Żółty dach x 2



Niebieski dach x 2



Płotek x 2

Żetony Ogrodu



Drzewo x 2

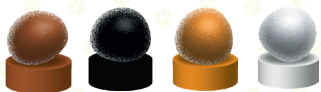


Rabátka kwiatowa x 2



1 znacznik
„Roboty
drogowe”

4 pionki Kotków



Przygotowanie gry

Wybierz pionek Kotka

Każdy z graczy wybiera swój ulubiony pionek Kotka.



Rozłóż kafelki (Startowe i Okolicy) i ustaw pionki Kotków



Rozłóż kafelki tak jak pokazano na rysunku obok. Kafelki Startowe pozostaw odkryte, a kafelki Okolicy ułóż rewersem do góry. Następnie umieść pionki Kotków na kafelkach Startowych. Na każdym takim kafelku może znajdować się tylko jeden pionek Kotka. Na kafelkach występują następujące rodzaje pól, po których będziecie się poruszać:

UWAGA! Sąsiadującymi kafelkami są również te, które stykają się ze sobą narożami.



pola Startowe

pola Wędrowki



pola Domu

Rozdaj żetony Domu

W grze występują 3 rodzaje żetonów Domu: Kształtu, Dachu i Ogrodu. Potasuj żetony każdego rodzaju osobno. Następnie rozdaj każdemu z graczy po 3 zakryte żetony (po 1 żetonu każdego rodzaju). Otrzymane żetony kładźcie przed sobą, rewersem do góry. **Nie możecie ich odwracać!** Twój dom (cel) został wyznaczony przez te 3 żetony Domu.

Przykładowo, Twoim domem (celem) jest:



Dom 1-piętrowy z czerwonym dachem i drzewem w ogrodzie.

🐾 Rozdaj karty Posiłku

Rozdaj każdemu graczowi karty Posiłku:

2 Skromne i 1 Pożywną. Będzie to ręka startowa gracza. Następnie potasuj wszystkie pozostałe karty Akcji (Posiłku, Szczęścia i Pecha) i połóż je zakryte (obrazkiem do dołu), tworząc stos dobierania.



Karty Posiłku:
2 Skromne i 1 Pożywna

🐾 Gracz Rozpoczynający

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni głaskał kota. Gra przebiega w turach, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

🐾 🐾 🐾 **Objaśnienie kart Akcji** 🐾 🐾 🐾

🐾 **Karty Posiłku:** użyj ich, aby móc poruszać się po kafelkach Planszy

W grze występują 3 rodzaje kart

Posiłku: Skromne, Pożywny i Obfite.

Każda karta pozwala Ci przesunąć swój pionek Kotka o 1 do 3 pól, w zależności od użytej karty. **Możesz zagrać kilka kart Posiłku naraz (jednocześnie).**

Jeśli Twój pionek Kotka trafi na zakryty kafelek Okolicy, natychmiast odwróć ten kafelek.



🐾 **Karty Pecha:** możesz napsocić innym kotom

Kart Pecha nie można trzymać na ręce. Ich działanie jest uruchamiane natychmiast po wyciągnięciu karty, czyli wyłącznie wtedy, gdy dobierasz kartę, poszukując posiłku. Jeśli wyciągniesz kartę Pecha w wyniku zagrania karty „Koci przyjaciel” albo po wygraniu Walki, odrzuć każdą odkrytą w ten sposób kartę Pecha od razu na środek stołu.



Mysz: Wybierz 1 przeciwnika. Przesuń jej/ jego pionek Kota o 3 pola w dowolnym kierunku.



Kruk: Wybierz 1 przeciwnika, a następnie wybierz 1 kartę z jej/ jego ręki, którą musi odrzucić.



Pies: Wybierz 1 pole na dowolnym odkrytym kafelku Okolicy, na którym pojawia się pies. Każdy pionek Kota znajdujący się na tym kafelku Okolicy musi uciec na odległość 3 pól od psa.



Roboty drogowe: W celu zablokowania przejścia umieść znacznik „Robotów drogowych” na polu Wędrowki, na którym nie ma pionka Kota. Jeśli znacznik znajduje się już na planszy (na jednym z kafelków), przesuń go na inne pole.



Kocie spotkanie: Przesuń wszystkie pionki Kociaków z sąsiadujących kafelków na kafelek, na którym znajduje się Twój pionek Kota. Przesunięte pionki graczy musisz umieścić na osobnych polach Wędrowki na tym kafelku. Nie możesz przenieść pionków innych graczy na pola Startowe lub pola Domu.

Karty Szczęścia: te karty na pewno Ci pomogą



Koci przyjaciel: Pobierz 4 karty z wierzchu stosu dobierania na rękę. Następnie z wszystkich posiadanych na ręce kart Akcji wybierz 4, a resztę odrzuć na środek stołu. Jeśli wyciągniesz karty Pecha, od razu odrzuć je na środek stołu.



Skrót: Przesuń swój pionek Kota na pole Wędrowki znajdujące się na jednym z sąsiednich, odkrytych kafelków Okolicy.



Półciężarówka: Przesuń swój pionek Kota na pole Startowe na jednym z kafelków Startowych.

Rozgrywka

🐾 **Tura gracza:** w swojej turze możesz wybrać, co chcesz zrobić:

a) Szukaj swojego domu **albo** b) Szukaj posiłku

a) Szukaj swojego domu

🐾 Zagraj kartę

- Wybierz kartę z ręki (bądź karty, jeśli zagrywasz więcej niż jedną kartę Posiłku) i zrealizuj jej (ich) efekt. Zagrana kartę (karty) odrzuć na środek stołu.

Nie możesz zagrać łącznie (jednocześnie) kart Posiłku i Szczęścia.

- Jeśli wejdiesz na pole, na którym znajduje się pionek Kotka innego gracza, **natychmiast** rozpoczyna się Walka (patrz: Walka).

🐾 Odwróć kafelek Okolicy

- Jeżeli kafelek Okolicy, na który chcesz przesunąć pionek, jest zakryty, odwróć go. Zanim jednak to zrobisz, **musisz wskazać drogę**, którą będziesz przechodził na ten kafelek. Po odwróceniu kafelka **nie możesz** zmienić swojej decyzji.
- Nie możesz go podejrzec.** Po prostu go odwróć.

- Po odwróceniu kafelka **nie możesz go przekreścić.**

🐾 Wejdź do domu

- Jeśli wejdiesz do jednego z domów na planszy, możesz sobie coś przypomnieć...
- Podaj graczowi po Twojej lewej stronie swoje zakryte żetony Domu. Gracz ten porównuje otrzymane żetony z wyglądem domu, w którym właśnie przebywasz. Jeśli którakolwiek z cech się zgadza, gracz odwraca **jeden (i tylko jeden)** żeton Domu i oddaje Ci Twoje pozostałe żetony.



b) Szukaj posiłku

🐾 Dobierz kartę ze stosu dobierania

Liczba dobranych kart zależy od miejsca, w którym znajduje się Twój pionek Kotka:

- na **polu Wędrownki**: dobierz **1 kartę**;
- na **polu Domu**: dobierz **2 karty**;
- na **polu Startowym**: dobierz **2 karty**, jeśli nie masz żadnej karty na ręce, **albo** 1 kartę, gdy posiadasz przynajmniej **1 kartę** na ręce.



🐾 Karty Pecha

- Kart Pecha **nie można dobrać na ręce**. Ich działanie jest uruchamiane natychmiast po wyciągnięciu ze stosu dobierania.
- Jeśli **wyciągniesz 2 karty** Pecha, **wybierz jedną**, której użyjesz. Drugą odrzuć.

🐾 Walka

Jeśli wejdiesz na pole, na którym znajduje się inny pionek Kotka, rozpoczyna się Walka, w której biorą udział właściciele tych dwóch pionków.

1. Wybierzcie po jednej karcie z ręki i równocześnie je odkrycie.
 2. Porównajcie liczby w prawym górnym rogu kart. Zwycięzca wyższa liczba.
 3. Zwycięzca dobiera kartę ze stosu dobierania jako nagrodę. Jeśli wyciągnie kartę Pecha, odrzuca ją na środek stołu i dobiera kolejną.
 4. Pokonany gracz musi oddalić się na odległość 3 pól w kierunku wskazanym przez Zwycięzcę.
- Walka jest obowiązkowa.
 - Jeśli nie masz kart na ręce, wówczas od razu przegrywasz, ponieważ jesteś zbyt głodny, by walczyć.

Nigdy nie możesz mieć na ręce więcej niż 4 karty. Jeżeli masz 5 lub więcej kart, musisz odrzucić nadwyżkę.

Odrzucanie kart

Każdą kartę odrzuconą przez gracza w swojej turze albo odrzuconą w wyniku Walki należy położyć odkrytą na stole.

Brak kart w stosie dobierania

Stos kart dobierania może wyczerpać się w trakcie gry. Gdy tak się stanie, potasujcie odrzucone karty, aby utworzyć nowy stos dobierania.

    **Koniec gry**    

Gra kończy się natychmiast w momencie gdy, jeden z graczy dotrze do swojego domu (osiągnie cel) mając, odkryte wszystkie (trzy) żetony Domu.

    **FAQ**     

Tura gracza

P: Czy muszę przesunąć pionek o tyle pól, ile wynika z zagranych kart Posiłku, czy mogę o mniej?

O: Pionek zawsze należy przesunąć o tyle pól, ile wynika z zagranej karty / kart Posiłku. Nie można też cofnąć się w tym samym ruchu.

P: Co zrobić, gdy skończą mi się karty na ręce?

O: Możesz jedynie szukać posiłku. Głodny kot nie może spacerować po okolicy.

P: Co się stanie, jeśli używając karty „Koci przyjaciel” wyciągnę 4 karty Pecha?

O: Nadal dobieraj karty, aż do momentu, gdy wyciągniesz kartę Posiłku albo Szczęścia. Twój przyjaciel dba o Ciebie.

P: Co zrobić w sytuacji, w której Pies pogoni mnie w ślepy zaułek i nie mogę przesunąć się o 3 pola?

O: W tym przypadku przesunij pionek o maksymalną możliwą liczbę pól (1 albo 2).

P: Co się stanie, gdy mój pionek Kotka trafi na inny w wyniku działania karty Pies albo Mysz?

O: Następuje Walka. Koty dbają o swoje terytorium.

P: Co się stanie, jeśli żaden z przeciwników nie ma kart na ręce, a została wyciągnięta karta Kruk?

O: Należy odrzucić tę kartę. Kruk niczego nie znajduje.

Walka

P: Czy mogę przenieść pionek pokonanego gracza na pole na zakrytym kafelku Okolicy?

O: Tak. I nie martw się, gdy ten pionek przypadkowo trafi na pole Domu. W tym przypadku roztrzęsiony kot niczego sobie nie przypomni. **UWAGA! Analogiczna sytuacja ma miejsce również po wyciągnięciu karty Mysz albo Pies.**

P: Co się stanie, gdy w wyniku Walki mój pionek znów trafi na pionek innego gracza?

O: Następuje nowa Walka! Co za galimatias!

Cel gry (dom)

P: Czy może się zdarzyć, że mój cel będzie taki sam jak innego gracza?

O: Oczywiście! To Twój zaginiony brat lub siostra!

P: Co się stanie, gdy będę w swoim domu i wówczas mój trzeci żeton Domu zostanie odkryty?

O: Wygrasz! Cel został osiągnięty. Ależ masz szczęście!

P: Co należy zrobić, gdy obaj gracze biorący udział w Walce nie mają żadnych kart na ręce?

O: Wówczas obaj przesuwają pionek przeciwnika o 1 pole w następującej kolejności: najpierw przesuwany jest pionek atakowany, a następnie atakujący. Dodatkowo oba pionki muszą zostać przesunięte w różnych kierunkach (nie mogą podążać za sobą, ale mogą trafić na pole, na którym znajduje się pionek innego gracza, na pole Domu czy na zakryty kafelek Okolicy).

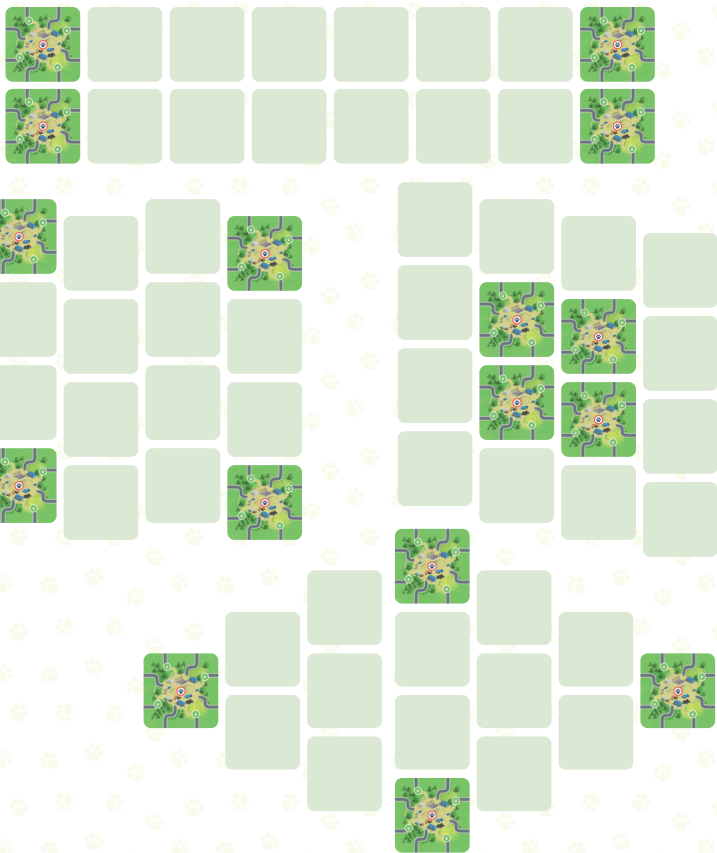
Wariant gry

Ułóżcie kafelki Planszy w inny sposób

Jakkolwiek ułożycie kafelki – drogi na nich zawsze połączą się ze sobą.

Gdy już opanujecie zasady gry, spróbujcie ułożyć je w inny sposób.

Możecie umieścić 4 kafelki Startowe w środku, ułożyć z kafelków prostokąt 2x8 albo jakikolwiek inny kształt. Użyjcie wyobraźni!





🐾 🐾 🐾 🐾 **Autorzy** 🐾 🐾 🐾 🐾

Autor gry: Shigehiro Ariizumi
Ilustracje: Bartłomiej Kordowski
Skład: Łukasz Kempniński
Redakcja i korekta: Krzysztof Wasyliszyn
Tłumaczenie: Sławomir Czuba

© Spring Games Club.temp

© 2022 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłężę 650, 32-003 Podłężę

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