

# DoM KoTóW

Wykreślanka z pazurem

## ZAWARTOŚĆ

- 4 kości ze ściankami: 2, 3, 4, 5, kot, mysz
- 12 kafelków zdolności
- 2 notesy do gry (każdy z 60 dwustronnymi arkuszami)
- 6 ołówków

## opis gry

W trakcie gry będziecie:

- rzucać kośćmi,
- wybierać najkorzystniejsze z nich,
- zapisywać wyniki na swoim arkuszu i zapełniać pokoje.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zapełni wszystkie pola na swoim arkuszu.

## Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów, które otrzymuje się za:

- domknięte pokoje,
- koty i myszy na swoim arkuszu.

Więcej informacji na temat punktowania znajdziecie w dalszej części instrukcji.



# Przygotowanie do gry

## Poziom 1–4

Rozdajcie graczom po jednym **olówku** i **arkuszu do gry** o takim samym poziomie (w tym samym kolorze).

Pomieszajcie zakryte **kafelki zdolności**, odkryjcie losowo 4 z nich i ułóżcie je w rzędzie pośrodku stołu. Pozostałe kafelki odłóżcie z powrotem do pudełka.

Narysujcie symbole wszystkich wylosowanych zdolności w polach 2–5 na swoich arkuszach (w takiej samej kolejności, w jakiej były one odkrywane).

Nie musicie rysować symboli zbyt dokładnie. Służą one wyłącznie przypomnieniu, które ze zdolności są przyporządkowane do odpowiednich wartości. Zostawcie kafelki na stole, aby w razie potrzeby odwołać się do nich.

## Dodatkowe przygotowanie dla poziomów 2–3

Jeżeli gracze na arkuszach poziomów 2–3, przygotowanie będzie wymagać dodatkowego kroku.

Jeden z graczy rzuca 3 kośćmi, następnie wszyscy gracze zapisują każdy z wyników w polach oznaczonych \* na swoich arkuszach (w kolejności wedle własnego uznania).

## Pierwsza rozgrywka

Zalecamy, abyście w swojej pierwszej rozgrywce wybrali **poziom 1** i użyli kafelków zdolności **a, b, c, d** (litery znajdują się w prawym dolnym rogu kafelków).



Narysujcie symbol pierwszej zdolności w polu 2, drugiej zdolności w polu 3 itd.

## Poziomy 2–3

Rzućcie kośćmi, aby określić symbole startowe dla pól oznaczonych \*.

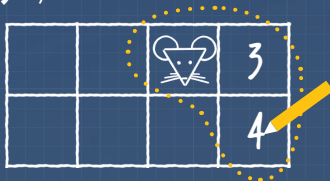


# Rozgrywka

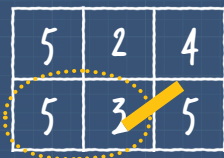
Wyrzucone wyniki



Wojtek postanawia zapisać:  
**mysz, 3 i 4.**



Krysia zaczyna zapisywać wyniki w obszarze, w którym zostały dwa wolne pola, więc wybiera tylko dwa wyniki: **5 i 3.**



Jeżeli nie masz zdolności artystycznych, możesz posłużyć się uproszczonymi symbolami:



**Kot**



**Mysz**

**Zabawna ciekawostka biologiczna!**  
(Czy wiecie, że koty składają się z okręgu i dwóch trójkątów, a myszy z trójkąta i dwóch okręgów?)

Miejsca na arkuszu, w których zapisujemy wyniki, to dom.

W każdej turze dowolny z graczy rzuca 4 kośćmi (nie ma znaczenia, który gracz). Następnie wszyscy jednocześnie wybierają wyniki z 3 kości i zapisują je na swoich arkuszach, przestrzegając następujących zasad:

- Wszystkie pola, w których w danej turze zapisujesz wyniki rzutu, muszą ze sobą sąsiadować (ale nie muszą sąsiadować z polami uzupełnionymi wcześniej).
- Jeżeli zdecydujesz się zapisać wyniki w obszarze, na którym zostały mniej niż 3 puste pola, musisz zapisać tyle wyników, ile to możliwe (pozostałe przepadają).
- Koty i myszy wyrzucone na kościach zapisujesz na swoim arkuszu zgodnie z takimi samymi zasadami jak w przypadku liczb (z wyjątkiem kotów na poziomie I – patrz s. 8).

Punktowanie kotów i myszy zależy od poziomu, na którym gracie (patrz s. 8-11).

Kiedy wszyscy gracze zapiszą na swoich arkuszach wyniki rzutu z bieżącej tury, sprawdźcie, czy komukolwiek udało się zapisać wszystkie pola na arkuszu. Jeśli tak, gra się kończy – należy podliczyć wyniki (patrz s. 7).

Jeśli nikt nie uzupełnił całego arkusza, rozegrajcie kolejną turę, znów rzucając 4 kośćmi.



# Domykanie pokoi

Ilekoć uda ci się stworzyć grupę tych samych, sąsiadujących ze sobą liczb – a wielkość tej grupy jest taka sama, jak wartość tworzących ją liczb – domykasz **pokój**.

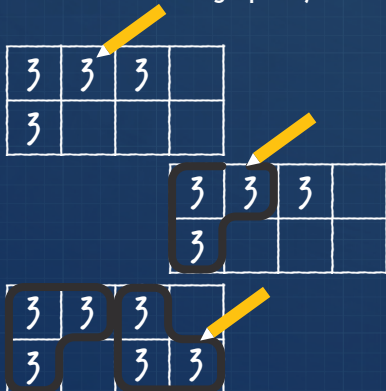
Kiedy domkniesz pokój, narysuj ściany wokół tworzących go liczb.

Każde pole może być częścią tylko jednego pokoju.

Następnie zakresł kółko obok pola zdolności odpowiadającego danej liczbie, aby oznaczyć, że zdolność ta jest dla ciebie dostępna (patrz następna strona).

## Wyjątkowa sytuacja:

Jeżeli stworzysz grupę, która jest większa od wartości tworzących ją liczb, musisz natychmiast zdecydować, które pola zostaną użyte do domknięcia pokoju, i narysować wokół nich ściany. Pozostałe pola mogą być później użyte do stworzenia innego pokoju.



## Przykładowe pokoje



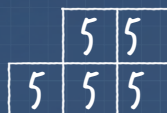
Dwie „dwójki”.



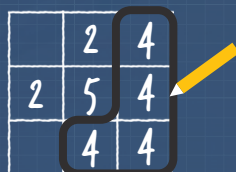
Trzy „trójki”.



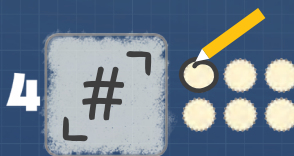
Cztery „czwórki”.



Pięć „piątek”.

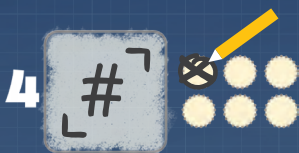


Wojtek domknął pokój czwórek, więc rysuje wokół niego ściany. Zwróćcie uwagę, że na arkuszu z przykładu dwójki nie sąsiadują ze sobą, w związku z czym nie tworzą pokoju.



Po domknięciu pokoju czwórek Wojtek dodatkowo zakresł kółko obok pola zdolności 4.

# Używanie zdolności



Wojtek chce użyć zdolności 4, więc przekreśla kółko obok właściwego pola. Żeby użyć tej zdolności ponownie, będzie musiał najpierw domknąć kolejny pokój o wielkości 4.



**Uwaga:**  
Zdolność zdobywa się natychmiast po domknięciu pokoju, nawet w trakcie trwania tury.

Przykładowo, jeśli pierwszy zapisany w turze wynik pozwoli ci domknąć pokój, uzyskanej zdolności możesz użyć natychmiast w stosunku do jednego z pozostałych wyników.

Za każdym razem, gdy domykasz pokój, zyskujesz możliwość użycia zdolności przyporządkowanej do liczby, która ten pokój tworzy. Zdolności z symbolem ⚡ musisz użyć natychmiast. Pozostałe zdolności możesz zachować na później i użyć ich w dogodnej dla ciebie chwili, ale też w trakcie tury, w której zostały zdobyte. Kiedy użyjesz danej zdolności, przekreśl kółko obok powiązanego z nią pola.

W swojej turze możesz użyć dowolnej liczby posiadanych zdolności. Możesz także, jeśli to możliwe, łączyć ich efekty.

Wszystkie zdolności są opisane na następnej stronie.



# Zdolności

Nie ma limitu liczby zdolności, których możesz użyć w jednej turze. Możesz też, jeśli to możliwe, łączyć ich efekty. Otrzymujesz zdolność natychmiast po domknięciu pokoju i – z wyjątkiem zdolności z symbolem pioruna – możesz użyć jej w tej samej turze lub zachować ją na później.



Zapisz wynik jednej z kości w polu, które nie sąsiaduje z pozostałymi.



Narysuj kota albo mysz, zamiast zapisywać liczbę.



Zwiększ lub zmniejsz wartość jednej z kości o 1.



Po wybraniu dwóch kości z tą samą liczbą zapisz te wyniki w pojedynczym polu. Pole to liczy się jak dwa pola (na potrzeby domykania pokoiów i punktowania kotów/myszy).



Zapisz w polu liczbę (2, 3, 4 lub 5), zamiast rysować mysz.



Zapisz 3 w dowolnym wolnym polu swojego arkusza.



W tej turze zapisywane przez ciebie wyniki mogą sąsiadować ze sobą po skosie.



W tej turze możesz użyć jednej kości więcej lub mniej, czyli możesz użyć wszystkich czterech kości lub tylko dwóch z nich.

## Musisz użyć natychmiast:



Zapisz 2 zamiast 5 albo 5 zamiast 2.



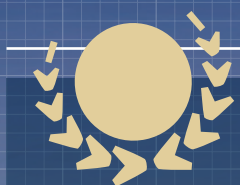
Zapisz dowolny symbol (liczbę, kota lub mysz) w dowolnym wolnym polu na swoim arkuszu.



Przekreśl na swoim arkuszu jedną z liczb, która nie jest częścią domkniętego pokoju, i zapisz tę samą liczbę w dowolnym wolnym polu swojego arkusza. Przekreślone pole pozostaje niedostępne do końca rozgrywki (pole to jest ignorowane podczas punktacji – nie daje także punktów ujemnych).

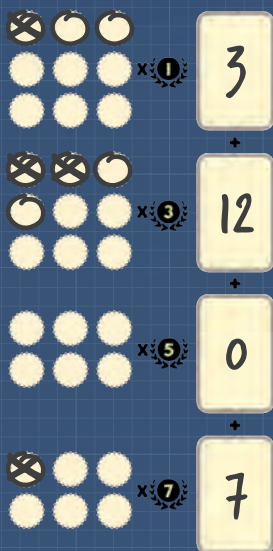


Zapisz 1 mysz w dowolnym wolnym polu albo 2 myszy w sąsiadujących ze sobą wolnych polach na swoim arkuszu.



# Koniec gry i punktowanie

Gdy tylko jeden z graczy zapełni wszystkie pola na swoim arkuszu, rozgrywka się kończy. Każdy gracz podlicza swoje punkty w następujący sposób:



3 pokoje z „dwójek”  
 $3 \times 1 = 3$  punkty

4 pokoje z „trójek”  
 $4 \times 3 = 12$  punktów

0 pokoi z „czwórek”  
 $0 \times 5 = 0$  punktów

1 pokój z „piątek”  
 $1 \times 7 = 7$  punktów

## • Domknięte pokoje

Za każdy domknięty pokój otrzymujesz tyle punktów, ile wskazuje liczba obok pola zdolności tego pokoju. Punktujesz domknięte pokoje niezależnie od tego, czy kółka są przekreślane, czy nie.

## • Koty i myszy

Punktowanie kotów i myszy zależy od poziomu, na którym gracie (patrz s. 8-11).

## • Puste pola

Tracisz 1 punkt za każde puste pole na swoim arkuszu (ta zasada nie obowiązuje w grze na poziomie 4).

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który zapełnił więcej pól na swoim arkuszu. Jeżeli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.



## ZASADY SPECJALNE

# Poziom 1

### Notes

Na poziomie I skorzystajcie z niebieskich arkuszy.

### Koty

Na poziomie I kotów nie rysuje się na arkuszu. Zamiast tego, ilekroć wybierzesz kota jako jeden z wyników, skreśl symbol kota (rozpoczynając od lewej strony) na **pasku kotów** na dole arkusza. Oznacza to, że gdy wybierzesz kota, narysujecie o jeden symbol mniej w polach domu.

Kiedy skreślisz kota, na którym znajduje się liczba, musisz natychmiast zapisać tę liczbę w dowolnym pustym polu na swoim arkuszu.

Symbol «#» oznacza, że możesz samodzielnie wybrać liczbę (od 2 do 5) do zapisania.

Na koniec gry otrzymujecie 1 punkt za każdego kota skreślonego na pasku kotów.

### Myszy

Myszy zjadają ser, więc ilekroć narysujecie na arkuszu mysz, skreśl symbole sera w rzędzie i kolumnie, w których znajduje się ta mysz.

Na koniec gry otrzymujecie 1 punkt za każdy skreślony ser.

### Wyrzucone wyniki



Wojtek wybiera **mysz**, **kota** i **4**.



Rysuje mysz, zapisuje 4 i skreśla kolejny symbol kota na pasku kotów. Ponieważ na tym kocie widoczna jest liczba (2), Wojtek musi natychmiast zapisać 2 w pustym polu na swoim arkuszu.

Wojtek skreślił 7 serów, więc otrzymuje 7 punktów.



Dodatkowo otrzymuje 6 punktów za skreślenie 6 kotów.

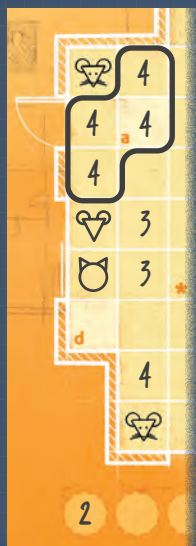




## ZASADY SPECJALNE

# Poziom 2

Krysia otrzymuje 2 punkty za myszy w pierwszej kolumnie (z kotem). Za kolumnę z pojedynczą myszą nie otrzymuje punktu, ponieważ nie ma w niej kota.



Pole bonusowe znajdujące się w grupie domkniętego pokoju „piątek” jest warte 5 punktów.



### Notes

Na poziomie 2 skorzystajcie z pomarańczowych arkuszy.

### Koty i myszy

Za każdą mysz w rzędzie i w kolumnie otrzymujesz 1 punkt, ale tylko pod warunkiem, że w tym samym rzędzie / w tej samej kolumnie jest także kot

### Pola bonusowe

Za każde pole bonusowe (a, b, c, d, e) otrzymujesz tyle punktów, ile wskazuje zapisana w nim liczba, o ile to pole jest częścią domkniętego pokoju.

Gdy tylko domkniesz pokój zawierający pole bonusowe, zapisz otrzymane punkty w odpowiednim polu punktowania.

Pole bonusowe z kotem lub myszą nie daje żadnych dodatkowych punktów.



## ZASADY SPECJALNE

# Poziom 3

### Notes

Na poziomie 3 skorzystajcie z kremowych arkuszy.

### Koty i myszy

Za każdy z kolorowych obszarów twojego domu:

- otrzymujesz 1 punkt za każdą mysz, jeżeli w tym samym obszarze znajduje się 1 kot lub 2 koty;
- otrzymujesz 2 punkty za każdą mysz, jeżeli w tym samym obszarze znajdują się 3 koty lub więcej;
- otrzymujesz 0 punktów za każdą mysz, jeżeli w tym samym obszarze nie ma żadnego kota.

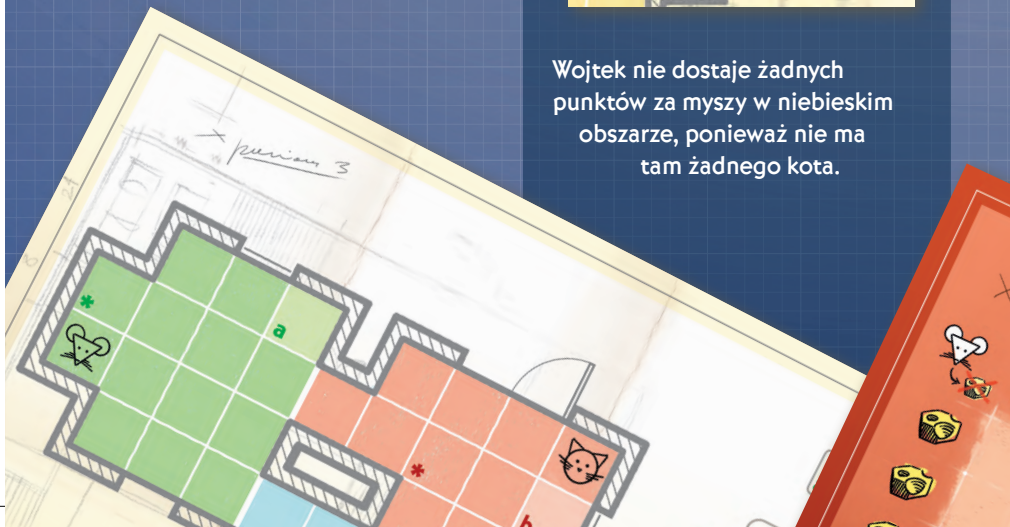
### Pola bonusowe

Ich działanie zostało opisane w zasadach poziomu 2 (patrz s. 9).

Wojtek ma 3 koty w czerwonym obszarze, więc otrzymuje łącznie 4 punkty za 2 myszy, które też się tam znajdują.



Wojtek nie dostaje żadnych punktów za myszy w niebieskim obszarze, ponieważ nie ma tam żadnego kota.



A 3x3 grid with a yellow pencil pointing to the top-left cell. The grid contains numbers: top row (2, 4, 4), middle row (empty, 4, 4), and bottom row (empty, 3, 4). A blue L-shaped region covers the top-right, middle-right, and bottom-right cells.

Powiększenie obszaru następuje natychmiast po domknięciu pokoju, nawet w trakcie trwania tury. Przykładowo, kiedy zapisujesz dwa wyniki i wtedy domykalasz pokój, powiększasz swój obszar domu jeszcze przed zapisaniem trzeciego wyniku.

Na poziomie 4 skorzystajcie z czerwonych arkuszy.

Kiedy rozgrywka się zaczyna, obszar domu każdego gracza jest ograniczony do 15 pól.

Ilekoć domykasz pokój, powiększasz obszar swojego domu o liczbę pól równą wielkości domykanego pokoju. Nowe pola możesz dorysować w dowolnym miejscu i mogą one tworzyć dowolny kształt, muszą jednak ze sobą sąsiadować.

Jeżeli nie jesteś w stanie powiększyć obszaru domu o pełną liczbę pól, dorysuj tyle pól, ile możesz (pozostałe pola przepadają).

Punktujesz za skreślone sery (jak na poziomie 1) i za myszy w tym samym rzędzie / tej samej kolumnie co kot (jak na poziomie 2 – patrz s. 8-9).

Na tym poziomie rozgrywka kończy się w chwili, gdy **wszyscy** gracze zapełnią wszystkie dostępne pola na swoich arkuszach. Jeżeli część graczy skończy rozgrywkę wcześniej, muszą oni poczekać z podliczaniem punktów, aż grę skończą także pozostali.



# Rozgrywka solowa

Grając solo, możesz wybrać pomiędzy trybem normalnym a trudnym. W obydwu trybach porównujesz swój wynik z poniższą tabelką.

**Tryb normalny:** graj zgodnie ze standardowymi zasadami.

**Tryb trudny – tylko dla graczy, którzy są gotowi na prawdziwe wyzwania!**

W każdej turze po wybraniu kości i zapisaniu wyników na arkuszu musisz przekreślić jedno dodatkowe wolne pole. Pole to musi sąsiadować z jednym z symboli zapisanych w tej turze. Jeśli z zapisanymi symbolami nie sąsiaduje żadne wolne pole, przekreśl dowolne wolne pole na swoim arkuszu.

Rozgrywka kończy się w chwili, gdy na twoim arkuszu nie będzie wolnych pól (czyli tak jak zwykle). Przekreślone pola nie dają żadnych punktów (dodatnich ani ujemnych).

**Uwaga do poziomu 4:**

Wolno ci przekreślić pole znajdujące się poza aktualnym obszarem twojego domu.

**Uwagi do zdolności «a» i «j»:**  
Tych zdolności można użyć przy przekreślaniu wolnego pola, żeby skreślić je (a) w dowolnym miejscu na arkuszu lub (j) w polu sąsiadującym po skosie z jednym z zapisanych wyników.

## Sprawdź swoje rezultaty

### Poziomy 1–3

<50 **Porażka**

50+ 

60+  

70+   

### Poziom 4

<30 **Porażka**

30+ 

40+  

50+   

**Spróbuj pokonać każdy poziom z różnymi kombinacjami zdolności!**



[muduko.com](https://muduko.com)

Wydawnictwo Muduko

Podtęże 650, 32-003 Podtęże

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

Copyright © for Polish edition 2024 Fabryka Kart  
Trefli-Kraków sp. z o.o.

Koordynacja projektu: Roksana Hibner

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Copyright © 2023 All rights reserved

Aporta Games, Norway

[www.aportagames.com](https://www.aportagames.com)

Projekt gry: William Attia i Kristian A. Øtsby

Opracowanie grafik: Yan Moussu

