



KOTKI



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

CEL GRY

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

ELEMENTY GRY

4 PODUSZKI GRACZY

**32 KAFELKI
KOTKÓW**

**55 KART
PRZYNET**

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy otrzymuje jedną poduszkę. Niewykorzystane poduszki połóżcie między sobą. W grze zawsze używa się 4 poduszek.



Potasujcie karty przynęt i utwórzcie z nich zakryty stos. Każdy z Was bierze jedną kartę i kładzie ją odkrytą na swoim polu ze strzałkami. Jeśli wylosujecie kartę psa, wtasujcie go z powrotem do talii i wyciągnijcie nową kartę.

Kafelki kotów zakryjcie (tak, by były widoczne tylko kotki i punkty) i ułóżcie z nich zakryty stos. Dobierzcie 4 kafelki, odkryjcie i wyłóżcie je na środek stołu, tworząc **podwórko**.

Grę rozpoczyna gracz z poduszką oznaczoną numerem 1.



ROZGRYWKA

Gracze kolejno, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wykonują **jedną** z dwóch dostępnych akcji:

1) ZBIERANIE PRZYNĘT

2) WABIENIE KOTÓW

Dodatkowo w ramach swojego ruchu możecie użyć zdolności posiadanych kotków oraz zamienić swoją kartę z pola ze strzałkami na kartę innego gracza, znajdującą się również na polu ze strzałkami.

Jeżeli między Wami znajduje się poduszka nieposiadająca właściciela, dołóżcie na nią wierzchnią kartę ze stosu (wyciągnięte karty psów odrzućcie na bok). Kartę dokładacie na pole ze strzałkami (jeżeli jest wolne), a kolejne na pozostałe wolne pola. Jeśli poduszka jest wypełniona, nie dokładacie do niej kart. Niewykorzystane poduszki traktuje się jak sąsiadującego gracza.

ZBIERANIE PRZYNĘT

Kiedy decydujecie się dobierać **przynęty**, pojedynczo odkrywacie kolejne karty z zakrytego stosu. Możecie odkryć tyle kart, ile chcecie. Po odkryciu każdej karty możecie spasować i nie dobierać więcej kart. Jeśli jednak odkryjecie **kartę psa**, to tracicie wszystkie odkryte w tej kolejce karty i odrzucacie je na bok razem z **kartą psa**. Nie dotyczy to sytuacji, gdy **pies** zostanie odsłonięty, zanim podczas odsłaniania pojawi się pierwsza przynęta. Wtedy można go zignorować i odrzucić na bok, a następnie dalej odsłaniać karty. **Przykładowo**, jeśli po wyciągnięciu pierwszej karty będzie to **pies** – odrzućcie go. Jeśli kolejna również jest **ptak** – ją też należy odrzucić. **Pies** działa tylko wtedy, gdy wcześniej odkryjecie kartę z przynętą.



Jeśli spawowaliście, możecie położyć 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. **Kart nie można przekładać między polami**. Jeśli na polach leżały już jakieś karty, **możecie je odrzucić**, by położyć na ich miejscu nowe. Wszystkie nadmiarowe karty są odrzucane na bok.

Jeśli zakryty stos przynęty się wyczerpie, potasujecie wszystkie karty odrzucone na bok (łącznie z odrzuconymi psami) i utworzcie z nich nowy, zakryty stos.

WABIENIE KOTÓW



W ramach tej akcji możecie odrzucić **przynęty** ze swojej poduszki, by dobrać kotka z podwórka. Na górze kafelka kota znajduje się od jednego do czterech symboli **przynęty**. By zdobyć danego kotka, musicie odrzucić na bok karty o odpowiednich symbolach (jedna karta za jeden symbol). Możecie dobrać tyle kotów, na ile pozwalają Wam posiadane karty.

Jeśli na karcie **przynęty** znajdują się dwa lub trzy symbole, możecie wykorzystać **tylko jeden z nich**.



Jeśli zwabicie kotka z **podwórka**, na jego miejsce natychmiast przychodzi nowy. Dobierzcie wierzchni kafelek ze stosu, odkryjcie i dołóżcie do trzech pozostałych kotków.

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.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI KOTKÓW

Każdy kotek posiada swoją **jednorazową** zdolność. Symbolizuje ją ikona znajdująca się w dolnej części kafelka. Każdej zdolności można użyć tylko raz. Po jej wykorzystaniu odwróćcie kotka rewersem do góry (obrazkiem kotka i punktami do góry).



Odrzuć z podwórka 1 kotka i wystaw nowego.



Odrzuć z podwórka 2 kotki i wystaw nowe.





Odrzuć wszystkie kotki z podwórka i wystaw nowe.



Zignoruj odkrytego psa podczas zbierania przynęt.



Dobierz 1 kartę ze stosu i umieść ją na pustym polu swojej poduszki. Jeśli dobraną kartą jest pies, odrzuć go i nie dobieraj nowej karty zamiast niego.



Dobierz 2 karty ze stosu i umieść je na pustych polach swojej poduszki. Jeśli dobraną kartą jest pies, odrzuć go i nie dobieraj nowej karty zamiast niego.



Użyj zamiast karty przynęty zawierającej jeden z przedstawionych symboli.



Przesuńcie wszystkie poduszki wraz z kartami o jednego gracza w prawo.



Przesuńcie wszystkie poduszki wraz z kartami o jednego gracza w lewo.



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

ZAKOŃCZENIE GRY

10

Gdy którykolwiek gracz zdobędzie **10 punktów**, pozostali gracze dogrywają rundę do końca tak, by każdy z graczy rozegrał tę samą liczbę kolejek. Gra kończy się, gdy ostatni gracz (po prawej od rozpoczynającego) rozegra swoją turę. Jeśli ostatni gracz jako pierwszy zdobył 10 punktów, gra kończy się po zakończeniu jego kolejki.

Następnie podliczcie punkty na swoich kotkach. Niezależnie od tego, czy użyliście zdolności kotka, każdy zdobyty kotek przyznaje Wam punkty. 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 Mrożek-Zielińska, Adam Strzelecki

Tłumaczenia: Locatheart





KOŤÁTKA



Získej si lásku těch nejoblíbenějších koček ve městě. Přilákej je pamlsky nebo hračkami a titul nejmilovanějšího chovatele koček bude tvůj. Ale pozor na obcházejícího psa! Svým štekáním zažene i ty nejodvážnější z kočiček!

CÍL HRY

Smyslem hry je přilákat kočky ze zahrádky. 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 HRACÍ POLŠTÁŘKY

32 KARET
KOČEK

55 KARET
LÁKADEL

PŘÍPRAVA

Hráčům se rozdá po jednom polštářku. Nepřidělené polštářky si hráči rozmístí mezi sebe. Vždy se hraje se 4 polštářky.



Zamíchejte karty s lákadly a položte je na jednu hromádku lícem dolů. Každý hráč si vytáhne jednu kartu a vyloží ji lícem nahoru na své pole s šípkami. Pokud si hráč vytáhne kartu se psem, zamíchá ji zpět do balíčku a vytáhne si další kartu.

Karty s kočkami se složí na hromádku lícem dolů (aby byly vidět jen kočičky a body). Hráči rozmístí doprostřed stolu 4 karty, které budou představovat **zahrádku**.

Hráč s polštářkem číslo 1 začíná.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček vždy **v jednom** ze dvou tahů:

- 1) **SBÍRÁNÍ LÁKADEL**
- 2) **LÁKÁNÍ KOČEK**

Dále mohou hráči v rámci svého tahu využít schopnosti svých kočiček nebo si vyměnit kartu na poli 1 (s šípkami) za kartu na poli 1 jiného hráče.

Je-li mezi hráči nepřidělený polštářek, odloží se na něj vrchní karta z hromádky (jedná-li se o kartu psa, odloží se stranou) Tato karta se vyloží na pole s šípkami (je-li volné) a další karty se vykládají na další volná pole. Jakmile se polštářek zaplní, další karty se nepřikládají. Tyto polštářky se berou jako sousedící hráči.

SBÍRÁNÍ LÁKADEL

Když se hráč rozhodne vytáhnout si lákadla, bere si z hromádky po jedné kartě lícem dolů a každou obrátí. Hráč může obrátit libovolný počet karet. Po každé kartě se může hráč rozhodnout, zda si vytáhne další. Pokud si však vytáhne kartu se psem, ztrácí všechny otočené karty v daném tahu a musí je spolu s kartou psa odložit stranou. To neplatí, pokud si psa hráč vytáhne dřív než jinou kartu. V takovém případě hráč kartu odloží a vytáhne si další. **Řekněme**, že si hráč vytáhne kartu psa a odloží ji. Pokud si pak vytáhne další kartu psa, také ji odloží. Karta psa má účinek jediné tehdy, pokud si před ní hráč vytáhl kartu lákadla.

Pokud hráč nechce dál táhnout, vytažené karty si vyloží 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. Karty nelze přesouvat mezi poli. Pokud je na poli již vyložená jiná karta, může ji hráč odložit a dát na její místo novou. Všechny nadbytečné karty se odkládají stranou.

Pokud z hromádky karet lícem dolů dojdou všechny karty s lákadly, zamíchají se všechny odložené karty (včetně psů) a složí se do nové hromádky lícem dolů.

LÁKÁNÍ KOČEK



V tomto tahu může hráč použít karty **lákaadel** z polštářku a vytáhnout si kočičku ze zahrádky. Počet **lákaadel** potřebných ke zlákáání (maximálně čtyři) je vyobrazen vždy v horní části karty kočky. Aby hráč získal danou kočku, musí odložit stranou karty s příslušnými symboly (na každý symbol jednu kartu). Hráč si může vytáhnout tolik koček, na kolik mu vystačí karty.

Má-li karta dva nebo tři symboly, lze použít pouze **jeden z nich**.

Každou vytaženou kočku **v zahrádce** okamžitě nahradí nová. Hráč sejmě vrchní kartu z balíčku, obrátí ji lícem nahoru a přidá ji ke třem zbývajícím kočkám.



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. Novou kartu musí hráč vyložit na dané pole s šípkami.

KOČIČÍ SCHOPNOSTI

Každá kočka má schopnost, kterou může **jednou za hru** použít. Tato schopnost je vždy vyobrazena v dolní části karty. Každou schopnost lze využít pouze jednou. Můžeme využít schopnosti koček, které jsme již získali. Použitou kartu kočky hráč obrátí lícem dolů (obrázkem kočky a body nahoru).



Hráč vymění 1 kočku ze zahrádky za novou.



Hráč vymění 2 kočky ze zahrádky za nové.





Hráč vymění všechny kočky ze zahrádky za nové.



Karta psa nemá při sbírání lákadel žádný vliv.



Hráč si vytáhne 1 kartu z hromádky a vyloží ji na prázdné pole na polštářku. Pokud vytáhne kartu psa, odloží ji a další si netáhne.



Hráč si vytáhne 2 karty z hromádky a vyloží je na prázdná pole na polštářku. Pokud vytáhne kartu psa, odloží ji a netáhne si další místo ní.



Lze použít místo lákadla s jedním z těchto symbolů.



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 šípkami. 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. Hra končí, jakmile poslední hráč (po pravici prvního hráče) dohraje svůj tah. Pokud jako první získá 10 bodů poslední hráč, hra skončí, jakmile dohraje svůj tah.

Poté si hráči spočítají body na kartách koček. Body se počítají za každou přilákanou kočku nehledě na to, zda se ve hře použila její schopnost. 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 Mrozek-Zielińska, Adam Strzelecki
Překlad: ASAP-translation





MAČIČKY



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

CIEL' 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 NÁVNADAMI

PRÍPRAVA

Každý hráč dostane vankúš. Nepoužité vankúše si hráči umiestnia medzi seba. Hrá sa vždy so 4 vankúšmi.



Zamiešajte karty s návnadami a umiestnite ich lícnou stranou nadol na kôpku. Každý hráč si potiahne jednu kartu a položí ju lícnou stranou nahor na svoje pole so šípkami. Ak si potiahnete kartu so psom, zamiešajte ju späť do balíčka a potiahnite si inú kartu.

Dieliky s mačkami položte na kôpku lícnou stranou nadol (aby ste videli len mačiatka a body). Potiahnite si 4 dieliky a umiestnite ich do stredu stola – to je váš **dvor**.

Hráč s vankúšom číslo 1 začína hru.



PRIEBEH HRY

Hra postupuje v smere hodinových ručičiek. Hráči vykonajú **jednu** z dvoch činností:

1) ZBIERANIE NÁVNAD

2) LÁKANIE MAČIEK

Počas svojho ťahu môžete tiež použiť schopnosti svojich mačiatok alebo vymeniť svoju kartu z poľa 1 (so šípkami) za kartu iného hráča, ktorá je tiež na poli 1.

Ak je v hre vankúš bez vlastníka, položte naň prvú kartu z kôpky (ak je to karta so psom, odložte ju stranou). Karta sa položí na pole so šípkami (ak je voľné) a ostatné idú na ďalšie voľné polia. Ak sa vankúš zaplní, nepridávajte naň ďalšie karty. Tieto vankúše bez vlastníka sa považujú za susedného hráča.

ZBIERANIE NÁVNAD

Ak sa rozhodnete potiahnuť **návnadu**, po jednej si ťahajte karty z kôpky s lícnou stranou kariet nadol a otočte ich. Otočiť môžete toľko kariet, koľko chcete. Hráč sa môže po otočení každej karty rozhodnúť prestať ťahať. Ak si však potiahne kartu so psom, stratí všetky karty, ktoré v tomto ťahu otočil, a odloží ich spolu s kartou so psom stranou. Neplatí to však, ak si potiahne kartu so psom skôr ako akúkoľvek návnadu. V takomto prípade môžete kartu odložiť stranou a pokračovať v otáčaní kariet. Ak si napríklad ako prvú potiahnete kartu so psom, odložte ju. Ak je aj ďalšia karta so psom, odložte aj túto. Karta so psom funguje, len ak ste si pred ňou potiahli kartu s návnadou.

Ak hráč nechce ďalej ťahať, 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. Karty



sa nesmú posúvať medzi poľami. Ak už na poliach nejaké karty sú, môžete ich vyhodiť a na tieto miesta položiť nové. Všetky zvyšné karty musíte odložiť stranou.

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

LÁKANIE MAČIEK



V tomto tahu môžete odložiť návnady z vankúša a prilákať mačku z dvora. Potrebná návnada alebo návnady (maximálne štyri) sú zobrazené na hornej časti dielika s mačkou. Na získanie danej mačky musíte odložiť karty s príslušnými symbolmi (jedna karta pre jeden symbol) stranou. Prilákať môžete toľko mačiek, koľko vám umožnia vaše karty.

Ak sú na karte s návnadou dva alebo tri symboly, použiť môžete len jeden z nich.



Ak prilákate mačku **z dvora**, okamžite ju nahradí nová. Z kôpky potiahnite horný dielik, otočte ho lícnou stranou nahor a pridajte k ostatným trom mačkám.

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.

POUŽITIE SCHOPNOSTÍ MAČIEK

Každá mačka má schopnosť, ktorú môže použiť len raz. Ikona so schopnosťou je znázornená na spodnej časti dielika. Každá schopnosť sa dá použiť len raz. Môžeme využiť schopnosti mačiek, ktoré sme už získali. Po použití schopnosti sa dielik s mačkou otočí lícnou stranou nadol (obrázkom mačky a bodmi nahor).



Odložte 1 mačku z dvora a vymeňte ju za novú.



Odložte 2 mačky z dvora a vymeňte ich za nové.





Odložte všetky mačky z dvora a vymeňte ich za nové.



Ignorujte psa pri zbieraní návnad.



Potiahnite 1 kartu z kôpky a položte ju na prázdne pole na vankúši. Ak je to karta so psom, odložte ju a ďalšiu kartu si neťahajte.



Potiahnite 2 karty z kôpky a položte ich na prázdne polia na vankúši. Ak je to karta so psom, odložte ju a ďalšiu kartu si namiesto nej neťahajte.



Použite namiesto karty s návnadou s jedným z týchto 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 získa niektorý hráč **10 bodov**, ostatní hráči dokončia kolo tak, aby všetci odohrali rovnaký počet ťahov. Hra sa končí, keď posledný hráč (napravo od prvého hráča) ukončí svoj ťah. Ak sa prvým, ktorý získa 10 bodov stane posledný hráč, hra sa končí, keď tento hráč ukončí svoj ťah.

Potom sa spočítajú body na dielikoch s mačkami. Bez ohľadu na to, či použijete schopnosť mačky alebo nie, body dostanete za každú prilákanú mačku. 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 Mrožek-Zielińska, Adam Strzelecki
Preklad: Loc At Heart





CICÁK



Nyerd el a város legmenőbb macskáinak szeretetét. Csalogasd magadhoz a macskákat jutalomfalatokkal és játékokkal, hogy téged válasszanak, és nyerd el 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 ELEMEI

4 JÁTÉKOSPÁRNA

32 DARAB
MACSKALAPKA



55 CSALIKÁRTYA

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy párnát. A nem használt párnákat tegyédtek magatok közé. A játékban mindig 4 párnát kell használni.



Keverd meg a csalikártyákat, és helyezd őket egymásra, lefelé fordítva. Minden játékos húz egy kártyát, és felfelé fordítva a nyilakat ábrázoló mezőre teszi. Ha kutyakártyát húzol, akkor keverd vissza a pakliba, és húzz egy másik kártyát.

A macskalapkákat lefelé kell fordítani (hogy csak a cicák és a pontok látszódnak), és egy pakliba kell rakni őket. Húzz 4 lapkát, és helyezd őket az asztal közepére, ez lesz a hátsó kerted.

Az 1-es számú párnával rendelkező játékos kezdi a játékot.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok a következő két műveletet végzik el az óramutató járásának megfelelő irányban:

1) A CSALIK ÖSSZEGYŰJTÉSE

2) A MACSKÁK CSALOGATÁSA

Ezenfelül a lépés közben használhatod a cicák képességeit, és az 1. mezőn lévő kártyát (amelyen a nyilak vannak) kicserélheted egy másik kártyára, amely egy másik játékos 1. mezőjén van.

Ha egy gazdátlan párna van köztetek, akkor tedd rá a felső kártyát a pakliból (ha az egy kutyakártya, akkor tedd félre). A kártyát a nyilakat tartalmazó mezőhöz kell hozzáadni (ha az szabad), és a következő a következő szabad mezőre kerül. Ha a párna megtelt, akkor ne tegyél rá további kártyákat. Az ilyen gazdátlan párnákat úgy kell kezelni, mint egy szomszédos játékost.

A CSALIK ÖSSZEGYŰJTÉSE

Amikor úgy döntesz, csalikot húzol, akkor egyesével vedd el a lapokat a lefelé fordított pakliból, és fordítsd fel őket. Tetszőleges számú kártyát fordíthatsz fel. Az egyes kártyák felfordítása után húzhatsz tovább, vagy megállhatsz. Ha azonban kutyakártyát húzol, akkor elveszíted a körben felfordított összes kártyádat, és azokat félre kell tenned a kutyakártyával együtt. Ez nem történik meg, ha a kutyát egy csali előtt húztad. Ilyen esetben figyelmen kívül hagyhatod, és tedd félre, majd folytasd a kártyák felfordítását. Ha például az első kártya egy kutya, akkor tedd félre. Ha a következő kártya is kutya, akkor azt is tedd félre. A kutya csak akkor érvényes, ha előtte egy csalit húztál.



Ha megúsztad, akkor a kártyákat a párnára helyezheted. Minden mező csak egy kártyát tartalmazhat. Ha egy nyilakat tartalmazó mező üres, akkor arra kell tenned a kártyáid egyikét. A kártyák nem helyezhetők át a mezők között. Ha a mezők már tartalmaznak kártyát, akkor tedd félre azokat, és helyezd az új kártyákat ezekre a helyekre. A felesleges kártyákat félre kell tenni.

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

A MACSKÁK CSALOGATÁSA



Ehhez a művelethez felhasználhatod a csalikat a párnáról, hogy egy cicát megszerezz a hátsó kertből. A szükséges csali(k) (legfeljebb négy) a macskalapka felső részén látható(k). Egy adott macska megszerzéséhez félre kell tenned a megfelelő szimbólumokat tartalmazó kártyákat (szimbólumonként egy kártyát). Annyi macskát választhatsz, amennyit a kezekben lévő lapok lehetővé tesznek.

Ha a csalikártya két vagy három szimbólumot tartalmaz, akkor csak az egyiket használhatod.



Ha magadhoz csalogatsz egy macskát a hátsó kertből, akkor egy új azonnal a helyére áll. Vedd el a legfelső lapkát a pakliból, fordítsd fel, és add hozzá a másik három macskához.

KÁRTYÁK CSERÉJE



A nyilakat ábrázoló mezőn lévő kártyát bármikor lecserélheted egy másik párna hasonló mezőjén lévőre. Az ilyen új kártyát a nyilakat ábrázoló mezőre kell tenni.

MACSKAKÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Minden macska rendelkezik egy képességgel, amelyet egyszer használhat. A képességikon a lapka alsó részében látható. Minden képesség csak egyszer használható. A már megszerzett macskák képességeit tudjuk felhasználni. A használat után fordítsd le a macskakártyát (a macska képe felfelé nézzen).



Dobj el 1 macskát a hátsó kertből, és cseréld le egy újra.



Dobj el 2 macskát a hátsó kertből, és cseréld le őket újakra.





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



A csalik összegyűjtésekor hagyd figyelmen kívül a kutyát.



Vegyél el 1 kártyát a pakliból, és tedd egy üres mezőre a párnádon. Ha a kártya egy kutya, akkor dobd el, és ne húzz másik kártyát.



Húzz 2 kártyát a pakliból, és tedd őket két üres mezőre a párnádon. Ha az egyik kártya egy kutya, akkor dobd el, és ne húzz helyette másik kártyát.



Használj helyette egy csalit a következő szimbólumokkal.



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 képességet megjátszó játékos következő köréig nem használható a nyilatkat tartalmazó mezőn lévő kártyája és a párnája kimarad a párnák mozgatásakor.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékosnak 10 pontja van, akkor a többi játékos befejezi a kört, hogy mindannyian ugyanannyi kört játsszanak. A játék akkor ér véget, amikor az (első játékostól jobbra lévő) utolsó játékos befejezi a körét. Ha az utolsó játékosnak 10 pontja van, a játék véget ér, amikor a játékos befejezi a körét.

Ezután számold meg a pontokat a macskalapkáidon. Attól függetlenül, hogy használtad-e a macska képességét vagy sem, minden magadhoz csalt macskáért pontokat kapsz. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

HOSSZABB VÁLTOZAT

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 Mrożek-Zielińska, Adam Strzelecki
Fordítás: Loc At Heart





PISICI



Câștigă dragostea celor mai tari pisici din oraș. 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 va speria chiar și 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 colectează cele mai multe puncte câștigă.

ELEMENTELE JOCULUI



4 PERNE PENTRU JUĂTORI

32 DE CARTONAȘE
CU PISICI



55 DE CĂRȚI
DE ADEMENIRE

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește o pernă. Pernele nefolosite trebuie puse între voi. Întotdeauna trebuie folosite 4 perne în joc.



Amestecă cărțile de ademenire și pune-le într-o grămadă cu fața în jos. Fiecare dintre voi ia o carte și o pune cu fața în sus pe câmpul său cu săgeți. Dacă primești un cartonaș cu câine, pune-l la întâmplare înapoi în pachetul de cărți și trage un alt cartonaș.

Kafelki kotów zakryjcie (tak, by były widoczne tylko kotki i punkty) i ułóżcie z nich zakryty stos. Cartoanele cu pisicuțe trebuie să fie cu fața în jos (ca să vezi doar pisicuțele și punctele) și puse într-o grămadă. Ia cele 4 cartoane și pune-le în centrul mesei – ele sunt curtea din spate.

Jucătorul cu perna numărul 1 începe jocul.



JOCUL

În sensul acelor de ceasornic, jucătorii fac una din următoarele două acțiuni:

- 1) **COLECTAREA CĂRȚILOR DE ADEMENIRE**
- 2) **ADEMENIREA PISICILOR**

În plus, în timpul mutării tale, poți folosi abilitățile pisicilor tale și poți schimba cartea ta din câmpul 1 (cu săgeți) cu cartea altui jucător care este tot în câmpul 1.

Dacă între voi este o pernă fără proprietar, pune cartea de deasupra grămezii pe ea (dacă este o carte cu câine, pune-o deoparte). Cartea se adaugă la câmpul cu săgeți (dacă este liber) și următoarele merg pe alte câmpuri libere. Dacă perna este plină, nu pune alte cărți pe ea. Pernele fără proprietar sunt tratate ca un jucător vecin.

COLECTAREA CĂRȚILOR DE ADEMENIRE

Când decizi să tragi cărți de ademenire, ia cărți din grămada cu fața în jos una câte una și întoarce-le cu fața în sus. Poți întoarce câte cărți vrei.

După ce ai întors fiecare carte poți să treci și să nu mai tragi.

Dacă, totuși, tragi o carte cu câine, pierzi toate cărțile întoarse în această tură și le pui deoparte împreună cu cartea cu câine. Nu este valabil și dacă tragi cartea cu câine înainte de orice carte de ademenire. În acest caz, poți ignora cartea cu câine și o poți pune deoparte și poți continua să întorci cărțile. De exemplu, dacă prima carte este câine, o pui deoparte. Dacă următoarea carte este tot câine, o pui și pe ea deoparte. Cartea cu câine are efect doar dacă ai tras o carte de ademenire înainte.

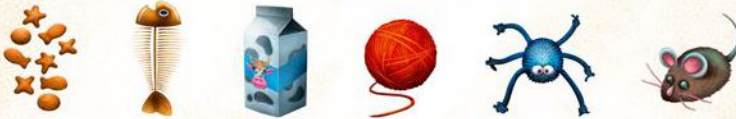
Dacă ai trecut, poți pune cărțile pe perna ta. Fiecare câmp



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. Cărțile nu pot fi mutate între câmpuri. Dacă câmpurile au deja câteva cărți pe ele, le poți pune pe acestea deoparte și poți pune cărți noi pe acele locuri. Orice cărți peste limită sunt aruncate deoparte.

Dacă s-a epuizat grămada de cărți cu fața în jos, amestecă toate cărțile puse deoparte (inclusiv cele cu câini) și creează o grămadă nouă cu fața în jos.

ADEMENIREA PISICILOR



Pentru această acțiune, poți arunca cărțile de ademenire de pe perna ta ca să tragi o pisică din curtea din spate. Cartea sau cărțile de ademenire necesare (maxim patru) sunt descrise în partea de sus a cartonașului cu pisici. Pentru a câștiga o anumită pisică, trebuie să pui deoparte cărțile cu simbolurile corespunzătoare (o carte pe fiecare simbol). Poți trage tot atâtea pisici câte îți permit cărțile din mână.

Dacă pe cartea de ademenire sunt două sau trei simboluri, poți folosi doar unul dintre ele.



Dacă ademenești o pisică din curtea din spate, o pisică nouă o înlocuiește imediat. Trage cartea de sus din grămadă, întoarce-o cu fața în sus și adaug-o la celelalte trei pisici.

SCHIMBAREA CĂRȚILOR



Îți poți schimba cartea din câmpul cu săgeți oricând vrei pentru orice carte care este pe un câmp analog al altei perne. Această carte nouă trebuie pusă pe câmpul cu săgeți.

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. Fiecare abilitate poate fi folosită o dată. După ce ai folosit-o, întoarce cartea cu pisică cu fața în jos (imaginea cu pisica și punctele să fie în sus).



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



Pune deoparte două pisici din curtea din spate și înlocuiește-le cu altele noi.





Pune deoparte toate pisicile din curtea din spate și înlocuiește-le cu altele noi.



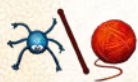
Ignoră câinele când colectezi cărțile de ademenire.



la 1 carte din grămadă și pune-o pe un câmp gol pe perna ta. Dacă acea carte este un câine, pune-o deoparte și nu mai trage altă carte.



la 2 cărți din grămadă și pune-le pe câmpuri goale pe perna ta. Dacă o carte este câine, pune-o deoparte și nu lua altă carte în locul ei.



Folosește o carte cu simbolurile arătate în locul unei cărți de ademenire.



Fiecare jucător își mută perna cu cărți către persoana din dreapta.



Fiecare jucător își mută perna cu cărți către persoana din stânga.



Până vine rândul următorului jucător să joace această carte, nu poți folosi cartea lor 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 tura, astfel încât fiecare dintre ei să fi jucat același număr de ture. Jocul se termină când ultimul jucător (la dreapta primului jucător) își termină tura. Dacă ultimul jucător are 10 puncte, jocul se termină după ce acest jucător își termină tura.

Apoi, numărați punctele de pe cartonașele cu pisici. Indiferent dacă ai folosit sau nu abilitatea pisicii, fiecare pisică ademenită îți oferă puncte. 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
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 бегущей 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 ИГРОКА

32 КАРТОЧКИ
КОТИКОВ



55 КАРТ
ПРИМАНОК

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждому игроку выдаётся по одной подушке. Положите между вами оставшиеся подушки. В игре всегда используются 4 подушки.



Перетасуйте приманки и сложите их в закрытую стопку. Каждый из вас берёт одну карту и кладёт её лицом вверх на своё поле со стрелками. Если попадётся карта собаки, надо вложить её обратно в колоду и взять новую карту.

Закройте карточки котиков (так, чтобы были видны только котики и очки) и сложите закрытую стопку. Доберите 4 карточки котиков, раскройте их и положите в центр стола, создав **двор**.

Игру начинает игрок с подушкой, отмеченной цифрой 1.



ИГРА

Игроки по очереди по часовой стрелке выполняют одно из двух доступных действий:

1) СБОР ПРИМАНОК

2) ПРИВЛЕЧЕНИЕ КОТИКОВ

Кроме того, когда приходит очередь игрока, он может использовать способности своих имеющихся котят и заменить свою карту из поля 1 (со стрелками) на карту другого игрока, также находящуюся на поле 1.

Если между вами лежит лишняя подушка, положите на неё верхнюю карту из стопки (вытянутые карты собак отбросьте в сторону). Кладёте карту на поле со стрелками (если оно свободное), а затем по очереди на остальные свободные поля. Если подушка уже заполнена, не добавляйте на неё карты. Неиспользованные подушки рассматриваются как соседний игрок.

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 больше не брать карты. Если откроется карта собаки, то теряешь все открытые только что карты и надо отбросить их вместе с картой собаки. Это не касается ситуации, если собака откроется до появления первой приманки.

Тогда карту собаки можно проигнорировать и отбросить в сторону, а затем продолжить раскрывать карты.

Например, если первая вытянутая карта это собака – сбросьте её. Если следующая тоже собака, выбросьте и эту. Собака действует, только если раньше была открыта приманка.



Когда остановишься, можешь положить карты себе на подушку. На каждом поле может появиться только одна карта. Если поле со стрелками пусто, надо обязательно поместить туда одну из добытых карт. Карты нельзя перемещать между полями. Если на полях уже есть какие-либо карты, можно их отбросить, чтобы положить на их место новые. Все лишние карты откладываются в сторону.

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

ПРИВЛЕЧЕНИЕ КОТИКОВ



В рамках этого действия можно сбросить приманки со своей подушки, чтобы забрать котика со двора. В верхней части карточки котика находятся символы приманки от одного до четырёх. Чтобы получить данного котика, надо сбросить карты с соответствующими символами (одна карта за один символ). Можно взять столько котиков, сколько позволяют твои карты.

Если на карте приманки находятся два или три символа, можно использовать только один из них.



Если выманишь котика со двора, на его место сразу же придёт новый. Возьми верхнюю карточку котика из стопки, открой её и добавь к трём другим котам.

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.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СПОСОБНОСТИ КОТИКОВ

У каждого котика есть своя одноразовая способность. Она обозначена значком внизу карточки. Каждую способность можно использовать только один раз. После её использования переверните карточку с изображением котика и очками вверх.



Выбрось 1 котика со двора и поставь нового.



Выбрось 2 котиков со двора и поставь новых.





Выбрось всех котиков со двора и поставь новых.



Не обращай внимания на собаку открытую во время сбора приманки.



Возьми 1 карту из стопки и положи её на пустое поле на своей подушке. Если вытянутая карта – собака, сбрось её и не бери новой карты вместо неё.



Возьми 2 карты из стопки и положи их на пустые поля на подушке. Если вытянутая карта – собака, сбрось её и не тяни новую карту вместо неё.



Используй вместо карты приманки с одним из показанных символов.



Переместить все подушки вместе с картами на одного игрока вправо.



Переместить все подушки с картами на одного игрока влево.



До следующего хода начинающего игрока его карту в поле со стрелками использовать нельзя, его подушка игнорируется при перемещении подушек.

КОНЕЦ ИГРЫ



Когда любой игрок набирает **10 очков**, другие игроки играют до конца круга, так чтобы каждый игрок сыграл одинаковое количество ходов. Игра заканчивается, когда последний игрок (справа от первого) сделает свой ход. Если последний игрок первым набрал 10 очков, игра заканчивается по окончании его хода.

Затем посчитайте очки на своих котятках. Независимо от того, использовали ли вы способности котиков, каждый приобретённый котик будет приносить вам очки. Кто из вас наберёт больше очков, тот и победит!

ВАРИАНТ БОЛЕЕ ДЛИННЫЙ



Если игра кажется вам слишком короткой, продолжайте играть, пока кто-нибудь не наберёт **15 очков**.

Автор игры: Adam Strzelecki
Иллюстрации и графический дизайн:
Kamila Mrożek-Zielińska, Adam Strzelecki

