

Lucky CATS

INSTRUKCJA

5+



2-4



10-20 min



Elementy gry



80 kart kotów



32 karty marzeń



4 podajniki kart



4 gumowe rybki



instrukcja

Składanie podajnika:



CEL GRY

Zdobądźcie 7 kart kocich marzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położcie podajniki kart pomiędzy wszystkimi graczami. Niewykorzystane możecie odłożyć do pudełka.

Podzielcie karty kotów na tyle talii, ilu jest graczy. Rozdajcie każdemu po jednej talii i umieśćcie je w podajnikach kart leżących po Waszej prawej stronie. Pobierzcie z tych podajników po 5 kart kotów i trzymajcie je w rękach.

Przetasujcie wszystkie karty marzeń i ułóżcie je w stosie tak, aby każdy z graczy miał do nich równy dostęp.



Wyłóżcie 4 zakryte karty marzeń i ułóżcie je dookoła stosu. Połóżcie wszystkie rybki obok kart marzeń, aby każdy z Was miał do nich równy dostęp.



ROZGRYWKA

Aby rozpocząć rozgrywkę, odwróćcie jednocześnie wszystkie karty marzeń ułożone wokół stosu.

Od tego momentu możecie przekazywać pojedynczo karty ze swojej ręki, odkładając je do podajnika leżącego po Waszej lewej stronie. Następnie pobierzcie kartę z podajnika po prawej. Wszyscy gracze jednocześnie.



Jeśli w którymkolwiek momencie gry zauważycie, że posiadacie na ręku 2 karty kotów pasujące do dowolnej karty kocich marzeń, jak najszybciej połóżcie na niej swoje karty kotów i zbierzcie wszystkie karty razem.



Wszystkie zebrane karty kotów oraz karty marzeń trzymajcie odkryte przed sobą. Po zebraniu karty marzeń odkryjcie ze stosu nową kartę i połóżcie ją na pustym miejscu. Dobierzcie 2 nowe karty z podajnika po prawej stronie, aby na ręku mieć ich łącznie 5.

Karta z rybką

Kiedy ze stosu zostanie odkryta karta z rybką, wykażcie się refleksem, by chwycić gumową rybkę w odpowiednim kolorze i położyć ją przed sobą.



Jeśli gumowa rybka znajduje się już u innego gracza, spróbujcie mu ją zwiędzić. Kto pierwszy ją złapie, ten lepszy.

Każda zebrana gumowa rybka liczy się jako dodatkowe marzenie potrzebne do zwycięstwa. Możecie w bardzo szybki sposób złapać szczęście, ale pilnujcie, aby nie wypuścić go z rąk.

Za każdym razem, kiedy zbierzecie kolejną kartę marzenia lub gumową rybkę, ogłoście innym graczom, ile w sumie posiadacie już spełnionych marzeń.

KONIEC GRU

Runda kończy się, kiedy ktoś z Was jako pierwszy zbierze łącznie 7 kart kocich marzeń i gumowych rybek. Rozgrywajcie rundy po kolei, aż któryś z graczy zwycięży 5 z nich.



AUTORZY: Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

ZESPÓŁ: Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

ILUSTRACJE I OPRAWOWANIE GRAFICZNE: Michał Ambrzykowski

OPRAWOWANIE TECHNICZNE, PROJEKT: Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

REDAKCJA I KOREKTA: Izabela Dawidowicz

Trefl SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com