

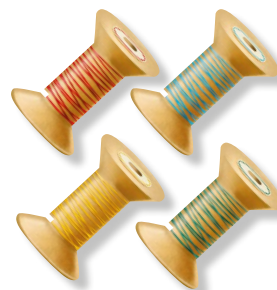
Kociaki Łobuziaki

ELEMENTY GRY

4 plansze graczy



4 szpulki

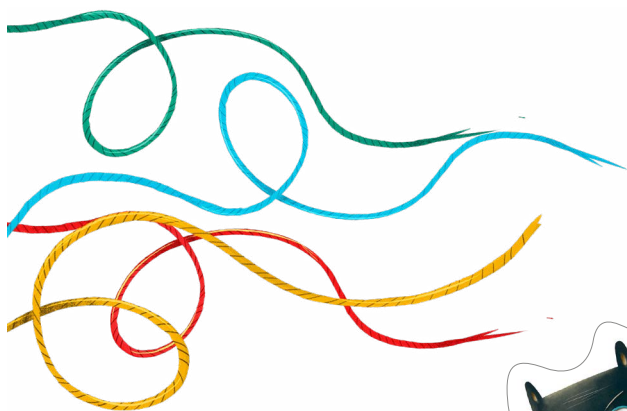


50 żetonów zabawek

(po 5 w 10 kolorach, o wartościach 2, 2, 3, 3, 4)



4 sznurki



20 płytek mebli (po 5 w 4 kolorach)



1 znacznik gracza rozpoczynającego



CEL GRY

Każdy gracz posiada pokój pełen zabawek. Po pokojach radośnie biegają koty. Im więcej zabawek zainteresuje kota, tym więcej punktów gracz zdobędzie.

Podczas gry wykładacie płytki przedstawiające meble, w kierunku których biegają wasze koty. Punkty zdobędziecie za każdą zabawkę, po której przebiegł wasz kot. Starajcie się więc w przemyślny sposób wyznaczać kierunek biegu kota!

PRZYGOTOWANIE GRY

! Przed pierwszą rozgrywką zawiążcie supełki na obu końcach każdego sznurka.



- A** Weźcie **po jednej planszy gracza** i połóżcie przed sobą.
- B** Losowo wybierzcie **1 płytkę mebli** w dowolnym kolorze i połóżcie ją na środku stołu (obrazkiem mebla do góry).
- C** Pozostałe **płytki mebli** podzielcie według kolorów. Dokładnie potasujcie każdą grupę i połóżcie na chwilę w stosach z boku stołu (obrazkami do dołu).
- D** Następnie weźcie odpowiednią liczbę płytek, w zależności od liczby graczy. Trzymajcie je w taki sposób, aby nie ujawniać rywalom obrazków na płytkach.
 - 2 graczy** – weźcie po 1 płytce z każdego stosu + 3 dodatkowe płytki z dowolnych 3 różnych stosów.
 - 3 graczy** – weźcie po 1 płytce z każdego stosu + 1 dodatkową płytkę z dowolnego stosu.
 - 4 graczy** – weźcie po 1 płytce z każdego stosu.

Pozostałe płytki leżące w stosach (**C**) odłóżcie do pudełka – nie będą brały udziału w grze.

- E** Wybierzcie swój **sznurek** i nawińcie go na **szpulkę** w tym samym kolorze.
- F** Następnie **koniec swojego sznurka** wsuńcie w jedno z dwóch wycięć w planszy znajdujących się obok mebla widocznego na środku stołu (wyłożonego w punkcie **B**). Zróbcie to w taki sposób, aby supeł znajdował się od spodu planszy.
- G** Podzielcie **żetony zabawek** według obrazków i stwórzcie z nich 10 stosów na środku stołu (cyframi do dołu). Następnie dostosujcie liczbę żetonów do liczby graczy:
 - 2 graczy** – usuńcie losowo po 2 żetony z każdego stosu i odłóżcie je do pudełka.
 - 3 graczy** – usuńcie losowo po 1 żetonie z każdego stosu i odłóżcie je do pudełka.
 - 4 graczy** – nie usuwajcie żadnych żetonów, wszystkie biorą udział w grze.



Następnie ułóżcie żetony w stosach (obrazkami do góry) **od najmniejszej do największej wartości** (na górze stosu leży wartość najmniejsza).

- H** Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio głośkała kota – bierze ona **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie na stole przed sobą.

Przygotowanie gry 3-osobowej:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **12 rund**. Każda runda składa się z dwóch części:

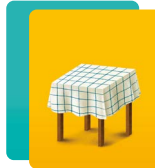
A) Wyznaczenie kierunku biegu kota.

B) Bieg kota i zdobywanie punktów.

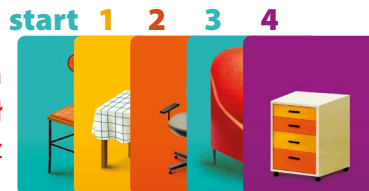
A) Wyznaczenie kierunku biegu kota

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego podejmuje decyzję, w kierunku którego mebla będą biec koty w pokojach wszystkich graczy. **Wybiera jedną płytkę mebli** (z tych trzymany w ręce) i kładzie ją (obrazkiem do góry) **na środku stołu**, na płytkę wyłożoną tam wcześniej. Kładzie ją w taki sposób, aby wystawał kawałek poprzedniej płytki.

Przykład: Gracz wybrał **żółtą** płytkę ze stołem i położył ją na środku stołu (na leżącą tam **turkusową** płytkę z krzesłem). Oznacza to, że koty w pokojach wszystkich graczy pobiegną w kierunku **żółtej** ściany – do stołu pokazanego na płytce.



! Wybrana płytkę musi być **w innym kolorze** niż płytkę widoczna na środku stołu. Pamiętajcie, aby płytkę kłaść w taki sposób, **by wystawał kawałek poprzedniej płytki**. Dzięki temu będzie widać, ile rund już rozegraliście. Po 12. rundzie nastąpi koniec gry.

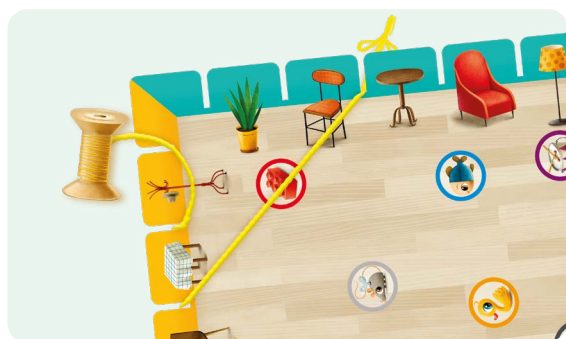
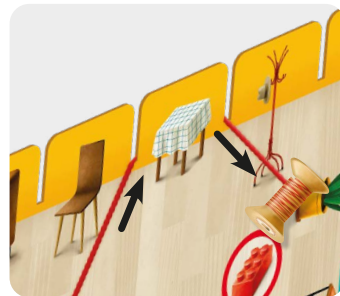


B) Bieg kota i zdobywanie punktów

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego zaczyna grę. Później przychodzi kolej na gracza siedzącego z lewej strony.

Gracz prowadzi swój sznurek przez planszę **do mebla wskazanego przez płytkę leżącą na środku stołu**. Na każdej planszy jest inny układ mebli. Podczas gry koty w każdym pokoju biegać będą więc w inny sposób.

! W planszy, po obu stronach każdego mebla, znajdują się 2 wcięcia. Gracz musi zaczepić sznurek, wykorzystując oba te wcięcia. Sznurek musi wejść jednym wcięciem, a wyjść drugim. Gracz sam podejmuje decyzję, które wcięcie wykorzysta na wejście, a które na wyjście sznurka. Pilnujcie, aby sznurek przechodzący przez planszę zawsze był naprężony.



Przykład: Na środek stołu wyłożono płytkę przedstawiającą stół na **żółtym** tle. Gracz zaczepia więc sznurek o stół przy **żółtej** ścianie pokoju. Gracz pilnuje, aby fragment sznurka znajdujący się na planszy był naprężony.

Po przebiegnięciu kota (czyli zaczepieniu sznurka o mebel) **gracz sprawdza, czy zdobył punkty**.

! Gracz zdobywa punkty, jeśli kot przebiegł przez jedną lub więcej zabawek leżących na podłodze (jeśli sznurek dotyka pola z rysunkiem zabawki). W takiej sytuacji gracz bierze odpowiedni żeton punktów z góry stosu (czyli o najniższej dostępnej wartości). Jeśli stos ten wyczerpał się, gracz nie bierze żadnego żetonu (nie zdobywa punktów).

Przykład: Gdy kot przebiegł przez zabawkę, gracz zdobywa żeton tej zabawki (bierze go z góry stosu).

Gracze, których koty przebiegną przez tę zabawkę w dalszej części gry, mogą zdobyć żetony z większą liczbą punktów! Pamiętajcie, że żetony w stosach ułożone są od najmniejszej do największej wartości.



- ! Podczas gry kilka razy można zdobyć punkty za tę samą zabawkę (jeśli kot kilka razy przez nią przebiegnie).

Zdobyte żetony gracz kładzie przed sobą na stole (cyfrą do dołu). Jeśli kot nie przebiegł przez żadną zabawkę, gracz nie zdobywa punktów.

Kolejka gracza kończy się. Swoją kolejkę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony:

- **zaczepia sznurek o mebel** wskazany przez płytkę leżącą na środku stołu,
- **sprawdza, czy zdobył punkty** – jeśli tak, bierze odpowiednie żetony zabawek.

- ! Runda dobiega końca, kiedy wszyscy gracze wykonają swój ruch. Znacznik gracza rozpoczynającego przechodzi do osoby siedzącej z lewej strony. Rozpocznie ona następną rundę:

- wyznaczy kierunek biegu kota,
- zaczepi sznurek o mebel,
- sprawdzi, czy zdobyła punkty.

KONIEC GRY

Gra trwa **12 rund** (w trakcie gry wyłożycie 12 płytek mebli na środek stołu).

start 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Po zakończeniu ostatniej rundy **dobędziecie wartości** zdobytych żetonów zabawek.

Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba, której na szpulce pozostał dłuższy fragment sznurka.

- ! Jeśli w ostatniej rundzie któremuś z graczy **zabrakło sznurka** (nie dosięgnął wcięcia w planszy), **nie zdobywa on punktów za tę rundę!**

WARIANT DLA STARSZYCH GRACZY

Gra przebiega w taki sam sposób, jak w wersji podstawowej. Różnica dotyczy liczenia zdobytych punktów:

- **dobędziecie wartości** zdobytych żetonów zabawek (jak w wersji podstawowej),
- dodatkowo dostajecie **1 punkt za każdy rodzaj zabawki** na zdobytych żetonach.

Jeśli graczowi udało się zebrać **wszystkie zabawki** (10 rodzajów), w nagrodę dostaje **15 punktów!**

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [i nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Jeffrey D. Allers

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc