



Koty



ELEMENTY GRY

80 kotów:

20 niebieskich (o wartości 1 i 8), **20 żółtych** (o wartości 2 i 7), **20 zielonych** (o wartości 3 i 6), **20 różowych** (o wartości 4 i 5).



Zauważcie, że w ramach każdego koloru kart występują 2 wartości, których suma wynosi **9** (np. żółte koty mają wartości 2 i 7). Ma to duże znaczenie podczas rozgrywki. Dokładnie wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji.

10 kruków – każdy kruk ma wartość 0. Wszystkie kruki podczas gry działają tak samo.



5 jokerów



Karta smoka to nasz **prezent dla graczy** – jest to karta dodatkowa (tzw. promka), której nie było w oryginalnej, francuskiej wersji gry.

13 kart nocy:

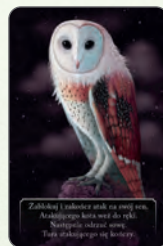
4 ćmy



4 nietoperze



4 sowy



1 smok



Wszystkie karty mają taki sam rewers.

W trakcie rozgrywki gracze będą zagrywać karty nie tylko awerssem, lecz także **rewerssem do góry**. W dalszej części instrukcji rewers będziemy nazywać „9”.

Rewers ma istotny wpływ na wynik gry, ponieważ:

- **9** jest najwyższą wartością kart,
- na dole znajduje się mnożnik „**x 2**” pozwalający zdobywać dodatkowe punkty (co wyjaśnimy nieco dalej).

CEL GRY

Każdy gracz tworzyć będzie swój **sen**. We śnie mogą być **maksymalnie 4 krainy**. Każda kraina może składać się **maksymalnie z 4 kart**. Wartości na kartach oznaczają **liczbę kotów (punktów)**. Wygra osoba, która stworzy **sen z największą liczbą kotów**.

Karty w krainach należy układać tak, jak na poniższym przykładzie: jedna na drugiej, **z widoczną dolną częścią kart**. Dzięki temu widać liczbę kart w krainach oraz mnożnik „x 2”.



Zanim przejdziemy do dalszej części instrukcji, poznajcie sposób **liczenia kotów (punktów)** na koniec gry. Ułatwi wam to zrozumienie zasad rozgrywki.

Na koniec gry każdy gracz sprawdzi liczbę kotów w swoich krainach: **wartość karty leżącej na wierzchu krainy mnoży x 2 odpowiednią liczbę razy**. Policzmy koty w krainach z powyższego snu:

- kraina 1 = **6 kotów**,
- kraina 2 = **0 kotów**, ponieważ $0 \times 2 \times 2 = 0$,
- kraina 3 = **40 kotów**, ponieważ $5 \times 2 \times 2 \times 2 = 40$,
- kraina 4 = **18 kotów**, ponieważ $9 \times 2 = 18$.

Gracz zgromadził w sumie **64 koty**.

Jak widzicie, **w trakcie gry będziecie dążyć do tego, aby na wierzchu waszych krain leżały karty o wysokich wartościach, a pod nimi znajdowały się mnożniki „x 2”**.

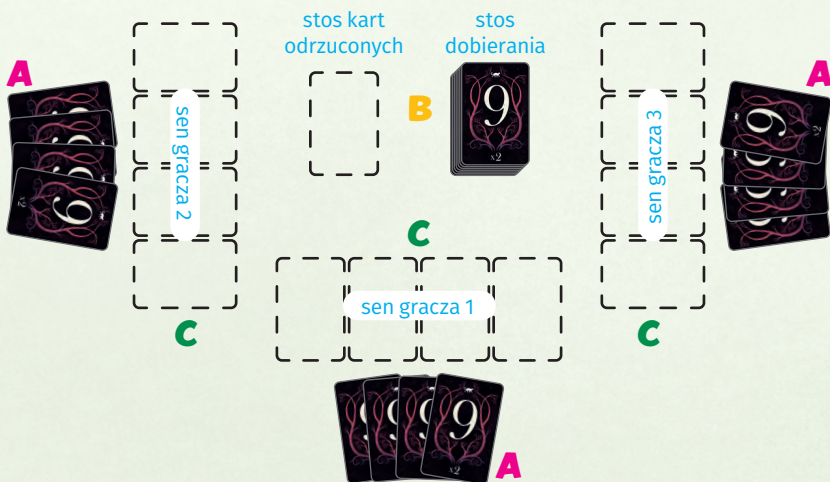
PRZYGOTOWANIE GRY

A **Koty, kruki i jokery** dokładnie potasujcie (wszystkie razem) i rozdajcie graczom **po 4 karty**. Trzymajcie je tak, aby inni gracze nie widzieli, co znajduje się na waszych kartach.

B Pozostałe potasowane karty połóżcie na środku stołu – będzie to **stos dobierania**. Obok niego zostawcie miejsce na karty odrzucone w trakcie gry – będzie to **stos kart odrzuconych**.

C Przed każdym graczem musi być miejsce na karty wykładane podczas gry – będą to **sny graczy**.

Karty nocy odłóżcie do pudełka. Są one wykorzystywane w wariantcie opisanym pod koniec instrukcji.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zanim przejście do szczegółowych reguł, poznajcie ogólny przebieg gry:

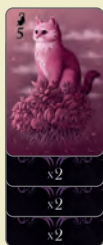
- W swojej turze możecie zagrać 1 kartę: **kota** lub **kruka** (lub **jokera**, który w odpowiednich sytuacjach może zastępować kota lub kruka).
- Kartę tę możecie zagrać **na swój sen** lub **na sen rywala**.
- Niektóre z powyższych działań pozwolą wam dołożyć „9” do swojego snu.

ZASADY DOKŁADANIA „9”

W dalszej części instrukcji często będzie się pojawiać informacja dotycząca dokładania „9” do snu. Pamiętajcie, że można ją dołożyć:



- wyłącznie **do swojego snu** (9 to najwyższa wartość kart w grze, nie chcecie więc oddawać jej rywalom!),
- **na pustą krainę** (czyli taką, w której nie ma jeszcze kart) lub **na inną „9”** (czyli na krainę, na wierzchu której leży „9”).
- **Nie można** zagrywać „9” na koty i kruki.



LIMIT KART W KRAINIE

Na koniec tury gracza w jednej **krajinie** mogą leżeć **4 karty**: **maksymalnie 3 karty „9”**, a na nich karta z **kotem** albo **krukiem**.

Uwaga! W trakcie tury można dołożyć 5. kartę do krainy. Na koniec tury w krajinie nie może być więcej niż 4 karty.

Jeśli gracz nie ma możliwości dołożenia kart, wówczas karty te przepadają – należy je odłożyć na **stos kart odrzuconych**.

KARTY ODRZUCONE

W dalszej części instrukcji często będzie się pojawiać informacja o **kartach odrzuconych**. Karty takie należy odkładać na **stos kart odrzuconych**.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ma w domu najwięcej kotów (lub najstarszy gracz). W swojej turze gracz wykonuje **jedno z trzech działań**:

ZAGRANIE KARTY NA SWÓJ SEN

→ **zagranie kota** albo **zagranie kruka**

ZAGRANIE KARTY NA SEN RYWAŁA

→ **atak na kota rywala** albo **zakrycie „9” rywala**

WYMIANA KART

Uwaga! Po zagranie karty każdy gracz **zawsze dobiera nową kartę** ze **stosu dobierania**, tak aby mieć **4 karty w ręku**.

• ZAGRANIE KOTA



Na pustą krainę

Kładziesz kota na swoją krainę, na której nie ma jeszcze żadnej karty. Twoja tura się kończy.



Na „9”

Kładziesz kota na swoją krainę, na wierzchu której leży „9”. Pamiętaj, aby kot nie zastąpił mnożnika „x 2”. Twoja tura się kończy.



Na kota tego samego koloru, ale innej wartości (czyli suma wartości tych kotów wynosi 9).

Koty zaprzyjaźniają się ze sobą i uciekają ze snu:

- **oba koty są odrzucone**,
- **bierzesz 1 kartę** (bez podglądania awersu!) z góry **stosu dobierania** i kładziesz ją jako „9” w swoim śnie. Twoja tura się kończy.



Zamiast kota możesz zagrać **jokera** – musisz wtedy powiedzieć, jakiego kota zastępuje joker (kolor i wartość kota).



Na kota tego samego koloru i tej samej wartości (czyli na kartę z taką samą ilustracją kota).

Koty walczą ze sobą i 1 z nich przewraca się, okazując swoją uległość:

- **obie karty zostają w tym śnie**: obie kładziesz w jednej wybranej krainie. Jednego kota kładziesz jako „9”, a drugiego **obrazkiem kota do góry** na tę „9”. Twoja tura się kończy.



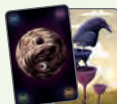
Zamiast kota możesz zagrać **jokera** – musisz wtedy powiedzieć, jakiego kota zastępuje joker (kolor i wartość kota).

Uwaga! Pamiętaj, że **joker nigdy nie może leżeć na wierzchu krainy**. Dlatego jeśli jedną z „walczących” kart jest **joker**, to właśnie tę kartę musisz dołożyć do swojej krainy jako „9”.

• ZAGRANIE KRUKA



Kruki mają wartość 0, **gracze więc nie chcą ich mieć w swoich snach**. Jeśli ktoś wystąpił kruką do którejś z twoich krain, możesz go przegonić, **zagrywając kruka na kruka**:
– **oba kruki są odrzucane**. Twoja tura się kończy.



Zamiast kruka możesz zagrać **jokera**.

ZAGRANIE KARTY NA SEN RYWALA

• ATAK NA KOTA RYWALA

Działanie to przypomina zagranie kota na swój sen, jest jednak kilka ważnych różnic.



Na kota tego samego koloru, ale innej wartości (czyli suma wartości tych kotów wynosi 9). Koty zaprzyjaźniają się ze sobą i uciekają ze snu:

– **oba koty są odrzucane**,
– jako gracz atakujący **bierzesz 1 kartę** (bez podglądania awersu!) z góry **stosu dobierania** i kładziesz ją jako „9” w swoim śnie. Twoja tura się kończy.



Zamiast kota możesz zagrać **jokera** – musisz wtedy powiedzieć, jakiego kota zastępuje joker (kolor i wartość kota).



Na kota tego samego koloru i tej samej wartości (czyli na kartę z taką samą ilustracją kota).

Koty walczą ze sobą i 1 z nich przewraca się, okazując swoją uległość:

– jako gracz atakujący **bierzesz obie karty i kładziesz je w swoim śnie**: obie w jednej wybranej krainie. Jednego kota kładziesz jako „9”, a drugiego – **obrazkiem kota do góry** na tę „9”.



Zamiast kota możesz zagrać **jokera** – musisz wtedy powiedzieć, jakiego kota zastępuje joker (kolor i wartość kota).

Uwaga! Pamiętaj, że **joker nigdy nie może leżeć na wierzchu krainy**. Dlatego jeśli jedną z „walczących” kart jest **joker**, to właśnie tę kartę musisz dołożyć do swojej krainy jako „9”.

RYWAL MOŻE BRONIĆ SWOJEGO KOTA!

Od razu po ataku twojego kota na kota rywala, może on (ale nie musi) **bronić swojego kota**:

- Rywal zagrywa takiego samego kota (tego samego koloru i wartości), co kot atakujący, lub jokera.
- Obie karty (kot atakujący i broniący) są odrzucane – w atakowanej krainie nic się nie zmienia.

Możesz (ale nie musisz) **powtórzyć swój atak**:

- Zagrywasz taką samą kartę jak podczas pierwszego ataku (lub jokera) na tego samego kota w krainie rywala.
- Rywal ponownie może (ale nie musi) się bronić.

Ataki i obrona trwają do czasu, aż ktoś się podda. Za każdym razem koty atakujące i broniące są odrzucane.

Uwaga! Po zagraniu każdej karty gracze dobierają karty ze stosu dobierania (zarówno atakujący, jak i broniący się).

Przykład ataku i obrony:

A Gracz atakuje rywala, zagrywając z ręki **niebieskiego kota o wartości 1** na **niebieskiego kota o wartości 8**. Dobiera kartę, aby mieć 4 karty w ręce.

B Gracz broniący się zagrywa z ręki **takiego samego kota**. Dobiera kartę, aby mieć 4 karty w ręce.

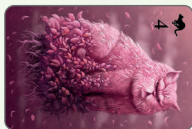
Obie karty (**A** i **B**) są odrzucane.

C Gracz atakujący ponawia atak: zagrywa z ręki **takiego samego kota** co poprzednio: **niebieskiego o wartości 1**. Dobiera kartę, aby mieć 4 karty w ręce.

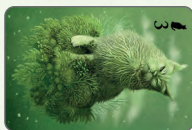
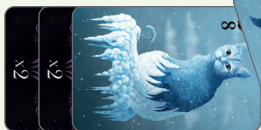
D Gracz broniący się ponownie się broni: tym razem zagrywa z ręki **jokera** pełniącego funkcję **niebieskiego kota o wartości 1**. Dobiera kartę, aby mieć 4 karty w ręce.

Obie karty (**C** i **D**) są odrzucane.

Gracz atakujący nie ponawia ataku – jego tura się kończy.



sen gracza broniącego się



atak 1

A



B

obrona 1

atak 2

C



D

obrona 2

• ZAKRYCIE „9” RYWAŁA

Wartość 9 jest najwyższą w grze, gracze będą więc starać się zakrywać ją w krainach rywali.



Zagranie kota na „9” rywala

Kładziesz kota na „9” leżącą na wierzchu krainy rywala. Pamiętaj, aby kot nie zastąpił mnożnika „ $\times 2$ ”.

Twoja tura się kończy.



Zagranie kruka na „9” rywala

Kładziesz kruka na „9” leżącą na wierzchu krainy rywala. Pamiętaj, aby kruk nie zastąpił mnożnika „ $\times 2$ ”.

Twoja tura się kończy.



Uwaga!

Nie można zagrywać kruków na koty i puste krainy.

WYMIANA KART

Jeśli nie możesz lub nie chcesz zagrać żadnej z kart, które masz w ręce, **odrzucaś wszystkie 4 karty**. Następnie dobierasz 4 nowe ze **stosu dobierania**. Twoja tura się kończy.



Po wykonaniu wybranego działania tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony – wykonuje **jedno z trzech działań**: **zagranie karty na swój sen**, **zagranie karty na sen rywala** albo **wymiana kart**.

Pamiętajcie, że **każdy gracz po zagranium karty zawsze dobiera nową kartę** ze **stosu dobierania**, tak aby mieć **4 karty w ręce**.

Jeśli w trakcie gry **stos dobierania** się wyczerpie, weźcie wszystkie karty odrzucone w trakcie gry, potasujcie je i stwórzcie z nich nowy **stos dobierania**.



Pamiętajcie, że **jokera** można zagrać:

- **Jako kota zagrywanego na kota** (w swoim śnie lub we śnie rywala) – przypominają o tym ikonki kotów na karcie. Gracz musi powiedzieć, jakiego kota joker zastępuje: kolor i wartość.
- **Jako kruka przeganiającego innego kruka** (w swoim śnie) – przypomina o tym motyw kruków na karcie.

KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na 2 sposoby:

- gdy któryś gracz będzie miał w swoim śnie **3 krainy, z trzema „9” w każdej z nich** (nie ma znaczenia, czy jest więcej kart w tych 3 krainach ani co znajduje się w czwartej krainie) lub
- gdy oba **stosy (dobierania i kart odrzuconych)** będą puste (gracz nie będzie miał możliwości dobrania karty, aby mieć 4 karty w ręku).

Gdy wystąpi któraś z powyższych sytuacji, gra się kończy i wszyscy gracze **liczą koty w swoich krainach**. Liczbę kotów w krainie określa **wartość karty leżącej na wierzchu krainy** oraz mnożniki „**x 2**” leżące pod nią.

Przykład liczenia kotów w swoim śnie:

- kraina 1 = **8 kotów**,
 - kraina 2 = **56 kotów**, ponieważ $7 \times 2 \times 2 \times 2 = 56$,
 - kraina 3 = **0 kotów**, ponieważ $0 \times 2 = 0$,
 - kraina 4 = **18 kotów**, ponieważ $9 \times 2 = 18$.
- Gracz zgromadził w sumie **82 koty**.



Wygrywa gracz, który zgromadził **najwięcej kotów w swoim śnie**. W przypadku **remisu** wygrywa osoba, która zgromadziła więcej „9” w swoim śnie. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT Z KARTAMI NOCY

Po kilku partiach podstawowej wersji gry proponujemy sprawdzić wariant trudniejszy, wykorzystujący karty nocy: **ćmy, nietoperze, sowy i smoka**.

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty nocy dokładnie potasujecie razem z **kotami, krukami i jokerami** (wszystkie razem) i rozdajcie graczom **po 4 karty**. Pozostałe etapy przygotowania gry są takie same, jak w podstawowej wersji gry.

Uwaga! Gracze sami mogą zdecydować, które karty nocy (i w jakiej liczbie) chcą wykorzystać podczas rozgrywki.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze gracz wykonuje **jedno** z 4 działań, a nie 3, jak w podstawowej wersji gry. Nowym działaniem jest **ZAGRANIE KARTY NOCY**.

ZAGRANIE KARTY NA SWÓJ SEN

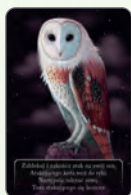
ZAGRANIE KARTY NA SEN RYWAŁA

WYMIANA KART

ZAGRANIE KARTY NOCY

Jeśli gracz zdecyduje się wykonać **ZAGRANIE KARTY NOCY**, może zagrać **1 kartę nocy** w swojej turze. Opis kart nocy znajduje się poniżej. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

OPIS KART NOCY



SOWA

Gdy rywał atakuje twój sen, możesz zagrać sowę. **Atak rywala jest zablokowany i zakończony (rywał nie może powtórzyć ataku)**. Sowa jest odrzucana.

Atakującego kota bierzesz do ręki (masz teraz w ręce 4 karty, nie dobierasz więc karty ze **stosu dobierania**). Tura gracza atakującego się kończy.



ĆMA

W swojej turze możesz zagrać ćmę. **Bierzesz kota z dowolnego snu (swojego lub rywala), a następnie kładziesz go w dowolnym śnie (swoim lub rywala)**. Ćma jest odrzucana.

Dobierasz kartę **ze stosu dobierania** (aby mieć 4 karty w ręce). Twoja tura się kończy.



NIETOPERZ

W swojej turze możesz zagrać nietoperza. **Usuwasz kruka ze snu rywala, a następnie umieszczasz go w swoim śnie jako „9”**. Nietoperz jest odrzucany.

Dobierasz kartę **ze stosu dobierania** (aby mieć 4 karty w ręce). Twoja tura się kończy.



SMOK

W swojej turze możesz zagrać smoka. **Odrzucasz wszystkie kruki ze wszystkich snów, a następnie umieszczasz smoka w swoim śnie jako „9”.**

Dobierasz kartę **ze stosu dobierania** (aby mieć 4 karty w ręce).
Twoja tura się kończy.

WARIANT DRUŻYNOWY

Wariant ten jest przeznaczony **dla 4 lub 6 graczy**.

Podzielcie graczy na **dwuosobowe drużyny**. Członkowie jednej drużyny **nie mogą siedzieć obok siebie**.

Rozgrywka przebiega zgodnie z regułami podstawowej wersji gry z jedną różnicą: **gdy gracz jest atakowany, partner z jego drużyny może go obronić, zagrywając odpowiednią kartę**.

Na koniec gry członkowie drużyny **sumują swoje wyniki**. Wygrywa drużyna z najwyższą liczbą kotów w ich snach. W przypadku **remisu** wygrywa drużyna, która zgromadziła więcej „9” w swoich snach. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

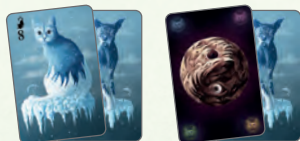
SKRÓT ZASAD

ZAGRANIE KARTY NA SWÓJ SEN

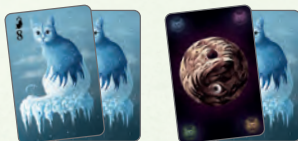
zagraniem kota



Oba koty (o sumie 9) odrzucasz.
Do snu dokładasz „9” ze stosu.



Oba koty (takie same) zostają we śnie (w jednej krainie): jeden jako „9”, a drugi jako kot.



zagraniem kruka

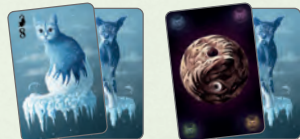
Oba kruki odrzucasz.



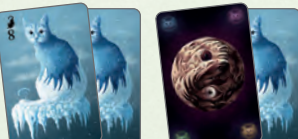
ZAGRANIE KARTY NA SEN RYWAŁA

atak na kota rywala → rywal może się bronić!

Oba koty (o sumie 9) odrzucasz.
Do swojego snu dokładasz „9” ze stosu.



Oba koty (takie same) dokładasz do swojego snu (do jednej krainy): jednego jako „9”, a drugiego jako kota.

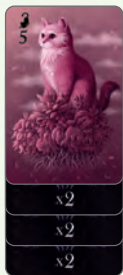


zakrycie „9” rywala



WYMIANA KART

LIMIT KART W KRAINIE



Na koniec tury gracza w jednej **krainie** mogą leżeć **4 karty**: maksymalnie **3 karty „9”**, a na nich karta z **kotem** albo **krukiem**.

Uwaga! W trakcie tury można dołożyć 5. kartę do krainy. Na koniec tury w krainie nie może być więcej niż 4 karty.

„9” MOŻNA DOŁOŻYĆ:



- wyłącznie **do swojego snu** (jest zbyt cenna, nie chcecie oddawać jej rywalom!),
- na **пустą krainę** lub na **inną „9”**.

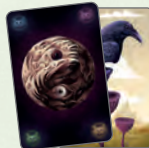


Nie można dokładać „9” na koty i kruki.

KRUKA MOŻNA ZAGRAĆ:

aby zakryć „9” rywala

aby przegonić kruką ze swojego snu



Nie można zagrywać kruków na koty i puste krainy.

Poznaj bestsellerową serię gier przenoszących graczy do krain ze snów. Każda gra ma inne zasady.



Poznaj nasze gry planszowe!

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



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2022 Tsume Art

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc