

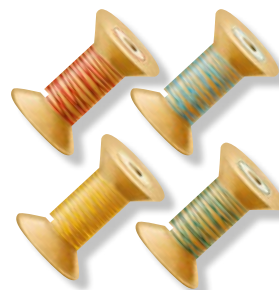
# Kociaki Łobuziaki

## ELEMENTY GRY

4 plansze graczy



4 szpulki

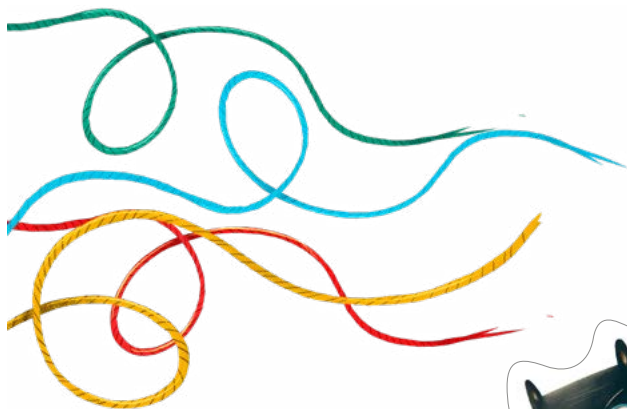


50 żetonów zabawek

(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!



# 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 płytka musi być **w innym kolorze**, niż płytką widoczną na środku stołu. Pamiętajcie, aby płytki kłaść w taki sposób, **aby 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 jako pierwsza wykonuje swoją kolejkę. Następnie kolejka przejdzie do 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.



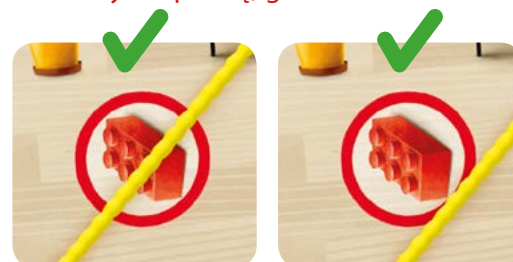
**Przykład:** Na środek stołu wyłożono płytkę przedstawiającą stół na **żółtym** tle. Gracz zaczepia więc sznurek o stół przy **żółtej** ścianie pokoju. Gracz pilnuje, aby fragment sznurka znajdujący się na planszy był naprężony.

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:

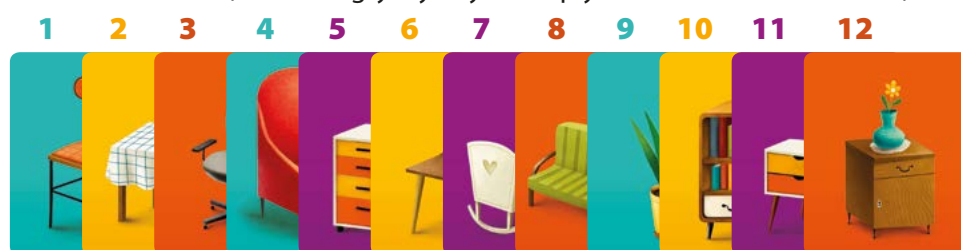
- **zaczepia sznurek o mebel** wskazany przez płytkę leżącą na środku stołu,
- **sprawdza, czy zdobył punkty** – jeśli tak, bierze odpowiednie żetony zabawek.

- ! Gdy wszyscy gracze wykonali swoje kolejki, runda dobiega końca. 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).



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



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2018 Jeffrey D. Allers

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Marketing: Aleksandra Skłodowska  
Korekta: Arek Maj  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc