

Najlepsza gra

Kotach

Pudelko Lakoci



Josh Wood



Pudełko Łakoci

Dodatek do Najlepszej gry o kotach



1-6



8+



30'

ELEMENTY GRY



54 karty gry



10 żetonów
wspólnych celów



13 kart przybłąd



6 żetonów
takoci



6 kart startowych



4 żetony
punktów zwycięstwa



9 kart tury



1 notes
punktacji

Oznaczenie dodatku

Żeby można je było łatwo rozdzielić, karty z dodatku *Pudełko łakoci* są oznaczone symbolem w lewym dolnym rogu karty.



PRZYGOTOWANIE GRY

Liczba nowych kart w talii głównej zależy od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

Gra dwuosobowa: odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 3+, 4, 5+ i 6 w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 6 losowych kart, nie patrząc na ich treść.

Gra trzyosobowa: odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 4, 5+ i 6 w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 6 losowych kart, nie patrząc na ich treść.

Gra czterosobowa: odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 5+ i 6 w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 6 losowych kart, nie patrząc na ich treść.

Gra pięciosobowa: odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 6 w prawym górnym narożniku. Następnie z reszty kart odłóżcie do pudełka jeszcze 6 losowych kart, nie patrząc na ich treść. Dołóżcie dodatkową kartę przybłądy, tak aby na stole były dostępne 4 karty przybłąd.

Gra sześćciosobowa: odłóżcie do pudełka 6 losowych kart, nie patrząc na ich treść. Dołóżcie dodatkową kartę przybłądy, tak aby na stole były dostępne 4 karty przybłąd.

Uwaga: karty z oznaczeniem „4” z podstawowej wersji gry i dodatku należy traktować jako „4+” – zachowano zapis zgodny z kartami z podstawowej wersji gry, aby nie wprowadzać dodatkowych oznaczeń dotyczących dopasowania talii do liczby graczy.

Zasady punktowania dla 5-6 graczy

Tak jak w podstawowej wersji gry, na koniec rozgrywki gracz z największą liczbą kart ubrańek otrzymuje 6 PZ. Dodatkowo gracz na drugim miejscu pod względem liczby kart ubrańek zdobywa 3 PZ.

Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje na pierwszym miejscu w nagrodzie za liczbę kart ubrańek, dzielą oni między sobą 9 PZ (zaokrąglając w górę). Drugie miejsce nie jest nagradzane PZ.

Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje na drugim miejscu, dzielą oni między sobą 3 PZ (zaokrąglając w górę).

NOWE TYPY KART

Pudetka

Kartę pudełka po dobraniu umieszczasz odkrytą przed sobą. W pudełku można umieścić tylko kota konkretnego rodzaju. Przykładowo w pudełku z napisem „rudy amator kurczaków” może znaleźć się tylko kot, którego jeden z kolorów to rudy, a dodatkowo na jego karcie znajduje się symbol kurczaka.



Na koniec gry zdobywasz tyle punktów, ile wynosi wynik mnożenia liczby zapełnionych pudełek i wszystkich pudełek. Bierzesz pod uwagę tylko swoje pudełka.

Koty możesz włożyć do pudełka w dowolnym momencie gry.

Do pudełka możesz włożyć także nienakarmione koty, takie pudełko również przyniesie punkty. Do pudełek można wkładać zarówno koty z talii głównej, jak i przybłądy.

W jednym pudełku może znajdować się tylko jeden kot. Nie można włożyć jednego kota do dwóch i więcej pudełek.

Przykład: posiadasz 2 zapełnione i jedno puste pudełko. Każde z zapełnionych pudełek przynosi ci 3 PZ. Oznacza to, że łącznie otrzymujesz 6 PZ (3 PZ za pudełko z szarym kotem + 3 PZ za pudełko z białym amatorem mleka).



Szczotka

Kartę szczotki dobierasz od razu na rękę. Możesz z niej skorzystać w dowolnym momencie swojej tury. Zagranie karty szczotki pozwala ci wziąć kota spośród 9 kart wyłożonych w obszarze gry, a w jego miejsce położyć jednego z twoich kotów, następnie odrzucasz kartę szczotki. Jeśli nie masz przed sobą żadnych kotów, nie możesz zagrać tej karty.



Możesz wybrać dowolnego ze swoich kotów, zarówno przybłądę jak i kota z talii głównej. Nie możesz jednak zamienić swojego kota na jedną z dostępnych przybłąd. Kot, którego zamienisz za swojego kota musi pochodzić spośród 9 kart leżących na środku stołu.

Znacznik kota nie przeszkadza we wzięciu karty kota ze środka stołu – niezależnie od tego, przy której kolumnie czy rzędzie się znajduje.

Żeby zagrać kartę szczotki, nie musisz poświęcać całej tury.
Niewykorzystana karta szczotki nie przynosi punktów na koniec gry.

Torba na zakupy

Kartę torby na zakupy dobierasz od razu na rękę. Będziesz mógł z niej skorzystać podczas swojej tury. Zagranie karty torby na zakupy pozwala ci dobrać po 1 przysmaku każdego rodzaju (1 tuńczyk, 1 kurczak i 1 mleko). Jeśli to zrobisz, każdy z przeciwników otrzyma za tę akcję dodatkowy żeton wart 2 PZ na koniec gry.

Jeśli zagrywasz kartę torby na zakupy, musisz dobrać wszystkie 3 przysmaki – przykładowo, nie możesz wybrać sobie jedynie żetonu tuńczyka. Niewykorzystana karta torby na zakupy nie przynosi punktów na koniec gry. Nie jest ona też brana pod uwagę przy określaniu największej liczby zmarnowanych przysmaków.



Laser

Kartę lasera dobierasz od razu na rękę. Możesz z niej skorzystać na początku swojej tury. Na skorzystanie z karty lasera musisz poświęcić całą turę. Dzięki karcie lasera możesz wziąć ze środka obszaru gry dowolne 2 spośród 9 odkrytych kart. Następnie musisz odrzucić jeszcze jedną kartę z obszaru gry i umieścić ją w stosie kart odrzuconych.

Znacznik kota nie przeszkadza we wzięciu karty gry ze środka stołu – niezależnie od tego, przy której kolumnie czy rzędzie się znajduje.

Po tej akcji twoja tura dobiega końca, a znacznik kota zostaje na swoim miejscu. Niewykorzystana karta lasera nie przynosi punktów na koniec gry.



Przykład: gracz używa karty lasera, żeby wziąć z obszaru gry karty pudełka i kocimiętki. Dodaje on je do reszty swoich kart. Następnie gracz odrzuca z obszaru gry kartę torby na zakupy i umieszcza ją na stosie kart odrzuconych.

Po tych krokach uzupełnia on puste miejsca trzema nowymi kartami. Akcja ta jest wykonywana zamiast standardowego dobrania 3 kart z rzędu lub kolumny.



Łakocie

Łakocie to nowy rodzaj przysmaków! Tak jak przy reszcie przysmaków, gdy dobierasz kartę łakoci na rękę, musisz od razu wymienić ją na żeton łakoci, który zostaje z tobą do końca rozgrywki. Możesz wykorzystać 1 żeton łakoci, by w pełni nakarmić swojego kota – **niezależnie od tego, ile żetonów przysmaków potrzebował**. Niestety straci on przez to wszystkie swoje zdolności i nie da zapisanych na karcie punktów. Zamiast tego, każdy kot, który został nakarmiony łakociami, warty jest zawsze **1 PZ**.

Łakocie są traktowane jak przysmaki przy rozpatrywaniu zdolności kart, a także brane są pod uwagę przy określaniu największej liczby zmarnowanych przysmaków.

Nie możesz traktować rarytasu jako łakoci.

Jeśli zamiast przysmaków, użyjesz łakoci do nakarmienia kota, nie możesz karmić go kolejnymi przysmakami, żeby pozbyć się zmarnowanych przysmaków.

Jeśli kot wymaga 2 lub więcej przysmaków, żeby go nakarmić, a ty użyjesz łakoci, nie będzie on traktowany jako kot z 1 przysmakiem.

Jeśli nakarmisz kota łakociami, zamiast wykorzystywać do tego przysmaków, jego wymagania się nie zmieniają. Przykładowo, jeśli kot wymaga 2 kawałków kurczaka, a ty nakarmisz go łakociami, kot cały czas uznawany jest za amatora kurczaków (na potrzeby kart pudełek).

Przykład: Tigra powinna być nakarmiona 1 tuńczykiem i 1 kawałkiem kurczaka, jednak ty posiadasz jedynie 1 kawałek kurczaka i łakocie. Karmisz Tigrę 1 łakociami zamiast spełniać jej standardowe wymagania, dlatego będzie ona warta tylko 1 PZ. Nie ma znaczenia, ile wielokolorowych kotów zostało nakarmionych. Jej zdolność jest nieaktywna, ponieważ nakarmiłeś ją łakociami. Nie możesz już karmić Tigry kawałkami kurczaka, ponieważ została ona już nakarmiona łakociami.



Szare koty

W tym dodatku pojawiają się nowe koty – szare! Szare koty oznaczone są literą „S” w lewym górnym narożniku karty. Trójkolorowe koty (Mruczeł i Luśka) uznawane są także za szare koty.



Kurczak i tuńczyk

Jeśli dobierzesz tę kartę, musisz ją natychmiast odrzucić na stos kart odrzuconych, a następnie dobrać żetony kurczaka i tuńczyka.



WSPÓLNE CELE

Wspólne cele pozwalają ci wejść we współpracę z sąsiadującym graczem w celu zdobycia dodatkowych punktów. Wprowadzenie do gry wspólnych celów jest możliwe, jeśli w rozgrywkę bierze udział 3 lub więcej graczy. Wszyscy gracze powinni się zgodzić na wprowadzenie do gry wspólnych celów.

Aby wprowadzić do gry wspólne cele, podczas przygotowania rozgrywki należy rozdać każdemu z graczy po 1 żetonie wspólnych celów i ułożyć je odkryte pomiędzy graczami. 2 dodatkowe żetony wspólnych celów powinny zostać odkryte i położone w widocznym dla wszystkich miejscu – tworzyście w ten sposób **pulę wspólnych celów**. Resztę żetonów należy odłożyć do pudełka – nie będą one potrzebne w dalszej rozgrywce.

Gracze po twojej lewej i prawej stronie uznawani są za twoich **partnerów**, z którymi będziesz starał się spełnić leżące między wami cele.

Między partnerami może leżeć tylko 1 żeton celu.

W swojej turze, zamiast dobierać karty z obszaru głównego gry, możesz zamienić wasz 1 cel z tym, który znajduje się w puli celów. W swojej turze możesz zamienić tylko 1 cel.

Przykład: z partnerem po twojej lewej dzielisz cel „14 nakarmionych kotów”, natomiast z partnerem po prawej dzielisz cel „8 zabawek”. W swojej turze możesz zamienić 1 z tych celów na cel znajdujący się w puli wspólnych celów.

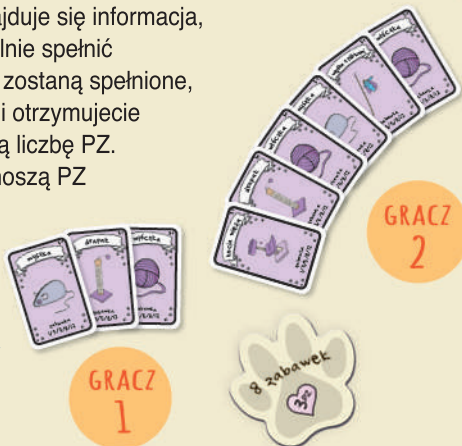


Pula wspólnych celów



Na każdym z żetonów celu znajduje się informacja, jakie wymagania musicie wspólnie spełnić do końca gry. Jeśli wymagania zostaną spełnione, cel uznaje się za zrealizowany i otrzymujecie ze swoim partnerem przypisaną liczbę PZ. Niezrealizowane cele nie przynoszą PZ na koniec gry.

Przykład: dzielicie z partnerem cel „8 zabawek”. Na koniec gry udało ci się zdobyć 3 karty zabawek, natomiast twój partner ma ich 6. Wspólnie udało wam się zrealizować cel, dlatego każdy z was otrzymuje po 3 PZ.



DOPRECYZOWANIE ZASAD

Wymagania - dowolny przysmak

Niektóre koty posiadają w polu wymagań symbol „dowolnego przysmaku”. Jest on reprezentowany przez znak zapytania poprzedzony cyfrą. Jeśli kot posiada w polu wymagań symbol dowolnego przysmaku, może on być nakarmiony dowolnym przysmakiem wybranym przez gracza (kurczak, tuńczyk, mleko). Taki kot może być nakarmiony także rarytasem, ale gracz musi określić, jaki przysmak zastępuje rarytas.

Przykład: Węszyl musi zostać nakarmiony 2 dowolnymi przysmakami. Przykładowo, możesz go nakarmić 2 kawałkami kurczaka, 2 tuńczykami albo 1 kawałkiem kurczaka i 1 tuńczykiem.



Wymagania - koty z 2 przysmakami

W przypadku kotów z 2 przysmakami (w ich polu wymagań znajdują się dokładnie 2 przysmaki) nie ma znaczenia, czy są to różne przysmaki, czy przysmaki tego samego rodzaju.

Przykład: Melania w polu wymagań ma dokładnie 2 przysmaki. Oznacza to, że jest ona kotem z 2 przysmakami.



Wymagania - rodzaje kotów

Zdolności i wymagania niektórych kart dotyczą kotów z wymaganiami konkretnego rodzaju. Rodzaj kota określony jest przez wymagania, które znajdują się u dołu jego karty albo przez przysmaki, którymi go nakarmisz. Dotyczy to każdego rodzaju przysmaku – tuńczyka, kurczaka i mleka.

Na przykładzie tuńczyka, Ruffi jest wart 1 PZ za każdego nakarmionego kota, który jest amatorem tuńczyka. Kota uznaje się za amatora tuńczyka, jeśli w polu wymagań jego karty znajduje się symbol tuńczyka, albo gdy nakarmisz go tuńczykiem (lub rarytasem, który zostanie zadeklarowany jako tuńczyk).

Jeśli zamiast tuńczyka do nakarmienia kota wykorzystasz łakocie, nadal uznaje się go za amatora tuńczyka.

Jeśli kot może zostać nakarmiony dowolnym przysmakiem, a ty nakarmisz go tuńczykiem, uznaje się go za amatora tuńczyka.



Wielokolorowe koty

Niektóre karty i wspólne cele dotyczą **wielokolorowych kotów**. Każdy kot, którego futro składa się z więcej niż jednego koloru, uznaje się za wielokolorowego kota. Przykładowo, kot z biało-czarnym futrem jest uznawany za wielokolorowego kota.

DODATKOWE INFORMACJE O ZDOLNOŚCIACH KOTÓW

Pączek i spółka

Ta karta uznawana jest za 3 koty dla zdolności, w których mowa jest o liczbie kotów, które posiadasz.

Każdy z tych kotów jest uznawany za jednokolorowego kota, tak jak zostało to przedstawione na ilustracji. Ta karta nie jest uznawana za wielokolorowego kota. Uznaje się ją za 1 amatora tuńczyka, 1 amatora kurczaków i 1 amatora mleka. Nie możesz włożyć kotów z tej karty do pudełka. Zgodnie z podstawowymi zasadami, nie możesz częściowo spełnić wymagań przedstawionych na karcie. Oznacza to, że jeśli nie możesz spełnić wszystkich wymagań na karcie (1 tuńczyk, 1 kawałek kurczaka i 1 mleko), nie możesz nakarmić Pączka i spółki. Jednak jeśli nie spełnisz wymagań z tej karty, tracisz 6 PZ (tracisz 2 PZ za każdego przedstawionego na karcie kota).



Kapar

Jeśli ta karta pojawi się podczas przygotowania rozgrywki, w której nie korzystacie ze wspólnych celów, po prostu odrzućcie kartę Kapara i wyłóżcie w to miejsce kartę innej przybłądy.

Węszyl

Do zdolności Węszyla zalicza się tylko te przysmaki, które wykorzystałeś do nakarmienia swoich kotów. Zmarnowane przysmaki nie liczą się. Rarytasy zaliczają się do rodzaju przysmaków, jaki wykorzystałeś do nakarmienia konkretnego kota (tuńczyk, kurczak, mleko).

Pralinka

Jeśli nakarmisz Pralinkę, będzie się ona liczyła jako 1 ubranko. Jeśli Pralinka została nakarmiona, a ty nie posiadasz żadnej innej karty ubranka, nie tracisz 2 PZ za brak kart ubranek.

Falka

Jeśli nakarmisz Falkę na koniec gry, wybierasz jednego ze swoich pozostałych nakarmionych kotów. Falka będzie warta tyle samo punktów, co kot, którego wybrałeś.

Brzuszk

Na koniec gry możesz odłożyć do pudełka dowolną liczbę kart spryskiwacza i zaginionego kota, każdą za 2 PZ. Brzuszk jest wart tyle punktów, ile punktów uzyskałeś w ten sposób.

Pepper

Jeśli nakarmisz Peppera na koniec gry, będzie on się liczył jako 1 zabawka dowolnego rodzaju. Możesz dodać jego kartę do swojego zestawu zabawek. Jeśli posiadasz zestaw 5 różnych zabawek, nie możesz dodać do tego zestawu karty Peppera, aby uzyskać zestaw 6 różnych zabawek.

Schabomir

Schabomir jest wart tyle punktów, ile punktów uzyskałeś za wszystkie swoje zestawy zabawek.



Pchlara Croft

Jeśli nakarmisz Pchlare na koniec gry, możesz wziąć 2 dowolne karty z obszaru głównego gry. Możesz wziąć karty także z tego rzędu, przy którym znajduje się znacznik kota. Jeśli weźmiesz w ten sposób kartę, którą należy zagrać w swojej turze (torba na zakupy, zaginiony kot itd.), możesz zagrać tę kartę na koniec gry. Nie będzie to jednak uznawane za rozgrywanie dodatkowej tury.



Prestiż

Możesz nakarmić Prestiża maksymalnie 5 przysmakami dowolnego rodzaju. Prestiż jest wart 2 PZ + 1 PZ za każdy przysmak, którym go nakarmisz. Przykładowo, jeśli nakarmisz Prestiża 1 przysmakiem, będzie on wart 3 PZ. Jeśli nakarmisz go 5 przysmakami, będzie on wart 7 PZ. Jeśli nie nakarmisz Prestiża żadnym przysmakiem, standardowo tracisz 2 PZ.



Mruczet i Luśka

Trójkolorowe koty uznawane są także za szare koty.



ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Ten wariant pozwala ci zagrać w Najlepszą grę o kotach w pojedynkę. Futrzasty gracz zastępuje osobę, przeciwko której grasz. Żeby zostać zwycięzcą, musisz zdobyć więcej PZ niż futrzasty gracz.

Przygotowanie rozgrywki

Postępuj zgodnie z instrukcją przygotowania rozgrywki dwuosobowej (strona 3.), jednak rozdaj tylko 2 karty przybłąd (zamiast standardowych 3 kart). Przetasuj 6 kart startowych i dobierz 2 z nich. Zachowaj je, a jeśli trzeba, wykonaj przedstawione na nich polecenia. Resztę kart odłóż do pudełka. Karty startowe zapewniają początkową przewagę futrzastemu graczowi. Przetasuj 9 kart tur i połóż je w zakrytym stosie. Znacznik kota postaw nad lewą kolumną w obszarze głównym gry. Futrzasty gracz rozgrywa swoją turę jako pierwszy.

Rozgrywka

Futrzasty gracz i ty będziecie na zmianę wykonywać swoje tury aż do końca

rozgrywki. Futrzasty gracz kieruje się kilkoma zasadami specjalnymi, które zostały opisane na kolejnych stronach. Oprócz tego wszystkie podstawowe zasady pozostają niezienne.

Tura futrzastego gracza

Futrzasty gracz (oczywiście z twoją pomocą) dobiera wierzchnią kartę z talii tury, aby określić, z którego rzędu lub kolumny będzie brał karty. Gdy jego tura dobiegnie końca, odrzuć tę kartę tury na stos odrzuconych kart tury.

Uwaga: futrzasty gracz może brać karty z rzędu lub kolumny, przy której znajduje się znacznik kota.

Futrzasty gracz musi dobrać karty z rzędu lub kolumny, która najlepiej spełnia wymagania zapisane w tytule karty tury. Jeśli żadna z wymaganych kart nie znajduje się w obszarze gry, futrzasty gracz wybiera ten rząd lub kolumnę, którą wskazuje strzałka na karcie tury.

Jeśli 2 rzędy lub kolumny posiadają tyle samo wymaganych kart, remis rozstrzyga strzałka na karcie tury:

- Jeśli strzałka wskazuje na rząd, wtedy należy dobrać karty z remisującego rzędu.
- Jeśli strzałka wskazuje na kolumnę, wtedy należy dobrać karty z remisującej kolumny.

Jeśli więcej niż jeden rząd lub kolumna remisują w spełnieniu wymagań strzałki z karty tury, wtedy ty wybierasz, z którego rzędu lub kolumny dobierasz karty.

Po dobraniu kart standardowo uzupełnij wolne miejsca, a znacznik kota postaw przy uzupełnianiu rzędzie lub kolumnie. Możesz teraz rozegrać swoją turę.

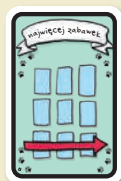
Przykład: wymaganie na karcie tury brzmi: „najwięcej zabawek”.

W obszarze głównym gry znajduje się zarówno rząd, jak i kolumna z 2 zabawkami. Strzałka na karcie tury wskazuje na rząd, dlatego futrzasty gracz dobiera karty z rzędu z 2 zabawkami.



Przykład: wymaganie na karcie brzmi: „najwięcej zabawek”, jednak w obszarze gry nie ma ani jednej takiej karty. Futrzasty gracz bierze zatem karty z dolnego rzędu, tak jak jest to oznaczone na karcie tury.

Koniec gry



Rozgrywka dobiega końca w momencie, w którym należy uzupełnić karty na stole, a talia główna jest już pusta.

Gracz, który po nakarmieniu wszystkich swoich kotów posiada najwięcej zmarnowanych przysmaków, traci standardowo 2 PZ.

Futrzasty gracz otrzymuje 1 PZ za każdą kartę szczotki, lasera i spryskiwacza, którą posiada. Wszystkie żetony tuńczyka, kurczaka i mleka, które posiada futrzasty gracz traktowane są jak rarytasy (przykładowo, kot, który wymaga 3 kawałków kurczaka może być nakarmiony 2 tuńczykami i 1 mlekiem). Łakocie nie są uznawane za rarytasy.

Pamiętaj, aby przy obliczaniu punktów futrzastego gracza wziąć także pod uwagę jego karty startowe.

Futrzasty gracz będzie chciał zdobyć jak najwięcej PZ. Niektóre wskazówki dotyczące punktacji futrzastego gracza zostały opisane poniżej.

1. Najpierw nakarm przybłądy

W pierwszej kolejności postaraj się nakarmić wszystkie przybłądy futrzastego gracza.

2. Nakarm koty zaczynając od tych z najmniejszą liczbą wymaganych przysmaków

W pierwszej kolejności postaraj się nakarmić te koty, które mają najmniejsze wymagania. Oznacza to, że najpierw powinieneś nakarmić wszystkie koty, które wymagają 1 przysmaku, a następnie przejść do karmienia kotów, które wymagają 2 przysmaków itd.

Przestrzeganie tych zasad powinno spowodować, że futrzasty gracz zdobędzie możliwie najwięcej PZ.

Pozostałe reguły dla futrzastego gracza

Jeśli dobierzesz kartę tury ze znacznikiem kota, musisz dobrać 3 karty z rzędu lub kolumny, przy której stoi znacznik kota. Następnie musisz zebrać wszystkie karty tury (włącznie z odrzuconymi wcześniej kartami tury) i przetasować je wszystkie, tworząc nową talię kart tur.

Jeśli w dowolnym momencie futrzasty gracz będzie posiadał 2 karty zaginionych kotów, natychmiast je odrzuca i bierze kartę przybłądy znajdującą się po lewej. Jeśli nie ma już dostępnych kart przybłąd, futrzasty gracz otrzymuje zamiast tego 2 PZ.

Jeśli chciałbyś podwyższyć poziom trudności rozgrywki jednoosobowej, możesz dać futrzastemu graczowi dodatkową kartę startową. Jeśli wolisz łatwiejszą rozgrywkę, futrzasty gracz może rozpoczynać rozgrywkę tylko z 1 kartą startową.

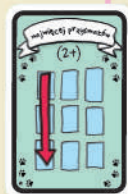
Szalona zabawka

Szalona zabawka liczy się jako zabawka dowolnego rodzaju, w zależności od tego, jakiej zabawki futrzasty gracz potrzebuje do swojego zestawu. Jeśli futrzasty gracz posiada już zestaw 5 różnych zabawek, szalona zabawka nie może być dołączona do zestawu tworzącego 6 różnych zabawek.



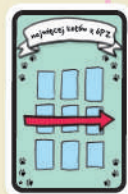
Najwięcej przysmaków

Rząd lub kolumna musi zapewniać przynajmniej 2 przysmaki, żeby zostać rozpatrzona przez kartę „najwięcej przysmaków”. Zwróć uwagę na to, że niektóre karty przysmaków, na przykład „Kurczak i tuńczyk”, zapewniają więcej niż 1 żeton przysmaku.



Najwięcej kotów z 6 PZ

Rząd lub kolumna musi w tym wypadku zawierać przynajmniej 1 kota, który jest wart co najmniej 6 PZ. Jeśli rząd lub kolumna zawiera koty, ale żaden z nich nie jest wart przynajmniej 6 PZ, nie może być ona brana pod uwagę przy rozpatrywaniu tej karty (nawet jeśli kilka kotów jest łącznie warte 6 PZ lub więcej).



Znacznik kota

Jeśli dobierzesz tę kartę tury, futrzasty gracz bierze karty z tego rzędu lub kolumny, przy której stał znacznik kota. Znacznik kota pozostaje w tym samym miejscu. Po turze futrzastego gracza musisz przetasować wszystkie karty tury (włącznie z tymi ze stosu kart odrzuconych).



SKRÓT ZASAD

Przygotowanie rozgrywki

1. Przygotujcie talię główną w zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:
 - Gra dwuosobowa:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 3+, 4, 5+ i 6 w prawym górnym narożniku oraz dodatkowo 6 losowych kart.
 - Gra trzynosobowa:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 4, 5+ i 6 w prawym górnym narożniku oraz dodatkowo 6 losowych kart.
 - Gra czterosobowa:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 5+ i 6 w prawym górnym narożniku oraz dodatkowo 6 losowych kart.
 - Gra pięciosobowa:** odłóżcie do pudełka wszystkie karty z symbolem 6 w prawym górnym narożniku oraz dodatkowo 6 losowych kart. Dołóżcie dodatkową kartę przybłądy, tak aby na stole były dostępne 4 karty przybłąd.
 - Gra sześćciosobowa:** odłóżcie do pudełka 6 losowych kart. Dołóżcie dodatkową kartę przybłądy, tak aby na stole były dostępne 4 karty przybłąd.
2. Przetasujcie talię główną i stwórzcie z niej zakryty stos. Następnie rozłóżcie na środku stołu 9 kart w siatce 3x3 karty – utworzą one obszar główny gry.
3. Przetasujcie talię przybłąd i dobierzcie 3 z nich, układając je w odkrytym rzędzie obok obszaru gry. Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 4 graczy, dobierzcie 4 karty przybłąd. Niewykorzystane karty przybłąd odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w dalszej rozgrywce. Wszystkie żetony przysmaków i żetony PZ połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
4. Gracz, który ma w domu najwięcej kotów, zostaje pierwszym graczem – to on będzie rozgrywał swoją turę jako pierwszy. Osoba po jego prawej stronie stawia znacznik kota przy dowolnym rzędzie lub kolumnie. Pierwszy gracz może teraz rozpocząć swoją turę!

Tura gracza

Dobierz 3 karty tworzące rząd LUB kolumnę w obszarze głównym gry. **Nie możesz wybrać rzędu lub kolumny, przy której znajduje się znacznik kota.**

Presuń znacznik kota do rzędu lub kolumny, z której wzięłeś karty, a następnie uzupełnij wolne miejsce 3 kartami z talii głównej – połóż je odkryte.

Twoja tura dobiega końca, a rozgrywkę kontynuuje gracz po lewej.

Koniec gry

Rozgrywka dobiega końca w momencie, w którym należy uzupełnić karty na stole, a talia główna jest już pusta. Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą!

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, wygrywa ten z nich, który ma przed sobą więcej nakarmionych kotów. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z graczy, który zwycięży w kolejnej partii Najlepszej gry o kotach!