

# Czarujące kotki

A vibrant illustration of a blue cat wearing a purple wizard's hat with a gold buckle and a red gem. The cat is sitting cross-legged and reading a large, open green book with yellow pages. The book has red gemstones on its covers. The cat is surrounded by swirling white and blue magical energy, with small blue butterflies and pink petals floating around. The background is a stylized, purple-toned library with bookshelves. The title 'Czarujące kotki' is written in a large, bubbly, purple font with a white outline at the top.

ZASADY GRY

# TWÓRCY

Oryginalny wydawca  
Magpie Games

Project manager  
Marissa Kelly

Projektanci  
Brendan Conway  
Marissa Kelly  
Mark Diaz Truman

Redaktorzy  
Brendan Conway  
Marissa Kelly  
Mark Diaz Truman

Dyrektor artystyczny  
Marissa Kelly

Opracowanie graficzne  
Miguel Angel Espinoza

Ilustracje  
Mirco Paganessi  
Meagan Trott  
Dawn "Pennydoth" Lawson  
Pracownik obsługi  
J. Derrick Kapchinsky

## EDYCJA POLSKA

Kierownik projektu  
Arek Maj

Tłumaczenie  
Ola Skłodowska

Koordinacja produkcji  
Alicja Arcimowicz

Korekta  
Arek Maj  
Kamila Wiatrzyk-Drozd  
Opracowanie graficzne  
Marek Baranowski

© 2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o. Authorized translation of the Wizard Kittens English edition © 2020 Magpie Games - This translation is published and sold by permission of Magpie Games, the owner of all rights to publish and sell the game.



© 2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa  
tel. 22 826 08 82, 22 828 98 08  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl) | [www.gwfoksal.pl](http://www.gwfoksal.pl)



# WPROWADZENIE

Grupa czarujących kociaków zupełnym przypadkiem otworzyła magiczną księgę, wypuszczając na wolność uwieszone w niej mroczne siły. Teraz Ty i reszta Twoich Pułtrząstych przyjaciół musicie pokonać wszystkie klątwy i z powrotem zamknąć je w księdze. Pospieszcie się jednak, ponieważ już niedługo do biblioteki wraca profesor Pazurek, która nie będzie zachwycona Waszym wybrykiem!

W tej magicznej grze możesz zwyciężyć na dwa sposoby. Jeśli pokonacie wszystkie klątwy, wygra ten gracz, który zdobył najwięcej punktów. Lecz jeśli profesor Pazurek wróci wcześniej do biblioteki, zwycięzca zostaje ten kotek, który najmniej ubrudził sobie łapki czarowaniem!



# ELEMENTY GRY



4 karty czarujących kotków  
(karty postaci)



4 żetony zaklęć



48 kart składników  
12 artefaktów, 12 kompanów, 12 eliksirów, 12 zwojów



4 karty kota zamętu



1 karta Przyłapani!



6 kart nowych zasad



4 karty zamętu



3 duże karty rozdziałów



12 kart rodziałów



12 kart kłatw

## zasady zaawansowane

W instrukcji będą pojawiały się ramki takie jak ta. Zawierają one informacje o dodatkowych zasadach, które możecie wprowadzić po kilku pierwszych rozgrywkach.



12 kart celów

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

(3-4 graczy)

## Przygotujcie obszary graczy

Każdy z graczy:

- ✦ Wybiera kartę postaci **A** i odpowiadający jej żeton zaklęć **B**. Upewnijcie się, że karty postaci są odwrócone podstawową stroną ku górze.
- ✦ Dobiera zestaw kart rozdziałów (po 1 karcie rozdziałów 1., 2. i 3.) i umieszcza go przed sobą **C** (karta rozdziału 3. jako jedyna powinna być zakryta).
- ✦ Losuje kartę celu **D** i zapoznaje się z nią w tajemnicy przed innymi graczami.

Odłóżcie na bok kartę kota zamętu oznaczoną jako „Rozdział 3.” i kartę Przyłapani! Potasujcie wszystkie karty składników.

Każdemu z kotków rozdajcie po 2 losowe karty składników (połóżcie po jednej przy odkrytych kartach rozdziału) **E**.

## Przygotujcie talię składników:

- ✦ Weźcie wszystkie pozostałe karty składników i stwórzcie z nich 2 zakryte stosy po 10 kart. Reszta kart utworzy 3. stos zawierający pomiędzy 20-22 karty (w zależności od liczby graczy).
- ♦ Wtasujcie kartę Przyłapani! do jednego ze stosów zawierających 10 kart.





- ◆ Wtasujcie 1 kartę kota zamętu do stosu zawierającego 20–22 karty, a następnie połóżcie go **NA WIERZCHU** stosu zawierającego kartę Przyłapani!
- ◆ Ostatni ze stosów umieśćcie **NA WIERZCHU** utworzonej talii ❷.

### Przygotujcie talię kłąt

- ★ Podzielcie karty kłąt na 3 grupy o różnym poziomie trudności: niski (**zielone**), średni (**pomarańczowe**), wysoki (**czerwone**).
- ★ Wylosujcie po 2 karty z każdej grupy, a resztę odłóżcie do pudełka.
- ★ Przetasujcie wylosowane karty i stwórzcie z nich talię kart kłąt ❸.
- ★ Na środku stołu ułóżcie w kolumnie zestaw kart rozdziałów, pozostawiając kartę rozdziału 3. zakrytą ❹.
- ★ Połóżcie po 1 karcie kłąt obok każdej odkrytej karty rozdziału pośrodku stołu ❶.

Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio głaskała kota!

## Zasady zaawansowane

Przetasujcie karty nowych zasad ❶, żeby móc dobrać jedną z nich, gdy zajdzie taka potrzeba.

# TURA GRACZA

1. Dobierz 1 kartę składnika i umieść ją w swoim obszarze. Możesz położyć ją obok dowolnej odkrytej karty rozdziału.
2. Następnie wybierz, które zaklęcie chcesz rzucić:
  - ★ **Przywołaj:** dobierz kartę ze stosu składników i umieść ją przy dowolnej odkrytej karcie rozdziału w swoim obszarze.
  - ★ **Przesuń:** przenieś kartę ze swojego obszaru do obszaru innego gracza, umieszczając ją obok dowolnej odkrytej karty rozdziału.
  - ★ **Odrzuć:** odrzuć 2 karty ze swojego obszaru (z dowolnych rozdziałów).
  - ★ **Zamień:** zamień miejscami 2 dowolne karty składników. Możesz przemieszczać je zarówno między rozdziałami, jak i obszarami graczy (ze swoim wyłącznie).
3. Po rzuceniu zaklęcia, zakryj je żetonem zaklęcia na swojej karcie postaci. **Nie możesz rzucić tego samego zaklęcia 2 razy z rzędu.**
4. Na końcu swojej tury sprawdź, czy udało ci się pokonać któreś z kłąt. Jeśli tak, połóż ich karty obok swojego obszaru.

## PRZYKŁAD

Jeśli twój żeton na początku tury zakrywa zaklęcie **PRZYWOŁAJ**, **MUSISZ RZUCIĆ 1 z pozostałych zaklęć.**





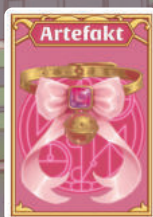
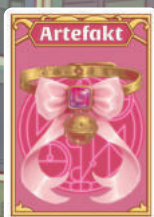
# POKONYWANIE KLĄTW

Klątwę możesz pokonać, jeśli w pasującym rozdziale swojego obszaru posiadasz wszystkie wymagane składniki przedstawione na karcie klątwy. Nieważne w jakiej kolejności przedstawione są składniki, liczy się tylko ich liczba. Jeśli spełniasz wymagania, musisz pokonać daną klątwę. Jednak uważaj! Za każdy nadmiarowy składnik w tym rozdziale dostajesz -1 punkt na koniec gry.



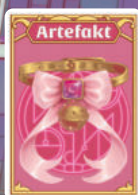
## PRZYKŁAD

Gracz na końcu swojej tury pokonuje klątwę Ślimiaków, ponieważ wymagane składniki znajdują się przy karcie rozdziału 1. w jego obszarze (2x artefakt i 1x zwój).



## PRZYKŁAD

Gracz na końcu swojej tury pokonuje kłatwę Ślimiauków, ponieważ posiada wymagane składniki. Musi on jednak zachować nadmiarowe karty eliksiru i kompana znajdujące się przy rozdziale 1. (kładzie je razem z kartą kłatwy obok swojej karty postaci). Na koniec gry gracz otrzyma za nie -2 punkty.



Gdy pokonasz kłatwę, połóż jej kartę obok swojej karty postaci. Odrzuć wszystkie składniki wykorzystane do jej pokonania. Wszystkie nadmiarowe karty z tego rozdziału odłóż razem z kartą pokonanej kłatwy. Każda z nich jest warta -1 punkt na koniec gry.

Następnie dobierz nową kartę kłatwy i umieść ją odkrytą na miejscu właśnie pokonanej kłatwy. Jeśli talia kłatw jest pusta, pomini ten krok.

# KOT ZAMĘTU

Karta kota zamętu znajduje się wewnątrz talii składników. Jeśli dobierzesz kartę kota zamętu, wszystkie karty rozdziału 3. muszą zostać odkryte. Dobierz nową kartę klątwy i umieść ją przy odkrytym rozdziale pośrodku stołu (chyba że talia klątw jest pusta, wtedy pomini ten krok).



## zasady zaawansowane

Po odkryciu karty kota zamętu należy **DODATKOWO** odkryć kartę nowych zasad i wprowadzić jej efekt. Niektóre karty nowych zasad posiadają efekt natychmiastowy, który wpływa na wszystkich graczy. Należy go rozpatrzyć zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza. W innym wypadku karta pozostaje na stole, a opisane na niej zasady obowiązują aż do końca gry.



# KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na 2 sposoby:

1. Wszystkie klątwy zostały pokonane!
2. Karta profesor Pazurek została odkryta i kotki zostały przyłapanne!

# PUNKTACJA

Na koniec gry wszystkie kotki muszą podliczyć swoje punkty.

## JEŚLI WSZYSTKIE KLĄTWY ZOSTAŁY POKONANE:

Podsumujcie:

- ★ Punkty zdobyte z pokonanych klątw.
- ★ Punkty bonusowe za spełnienie specjalnych warunków kart klątw.
- ★ Punkty za kartę celu.

Od uzyskanej sumy odejmijcie punkty za nadmiarowe karty składników.

## JEŚLI ZOSTALIŚCIE PRZYŁAPANI PRZEZ PROFESOR PAZUREK:

Podsumujcie:

- ★ Punkty zdobyte z pokonanych klątw.
- ★ Punkty bonusowe za spełnienie specjalnych warunków kart klątw.

Od uzyskanej sumy odejmijcie punkty za nadmiarowe karty składników.

## PRZYKŁAD

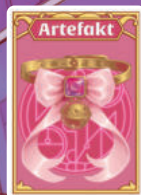
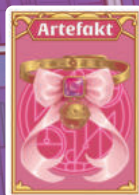
Gracz w trakcie rozgrywki pokonał klątwę Hrabiego Miaukuli, jednak przy odpowiadającym klątwie rozdziale miał wtedy 2 nadmiarowe karty. Na koniec gry sprawią one, że klątwa Miaukuli będzie warta o 2 punkty mniej.



## PRZYKŁAD

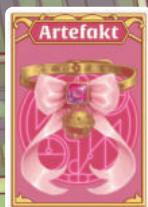
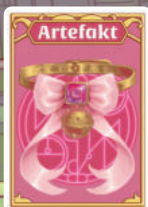
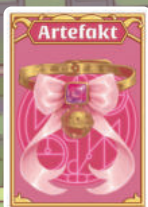
Gracz pokonał klątwę Kanapkowców, która jest warta 5 punktów. Poza tym w jego obszarze po zakończeniu gry zostały 2 karty artefaktu.

Spełnienie specjalnych warunków klątwy Kanapkowców przyniesie mu więc 2 dodatkowe punkty na koniec gry.



## PRZYKŁAD

Rozgrywka zakończyła się pokonaniem ostatniej klątwy. Gracze podliczają swoje punkty, uwzględniając karty celów. Gracz posiada w swoim obszarze 3 identyczne karty – otrzymuje zatem 5 dodatkowych punktów.



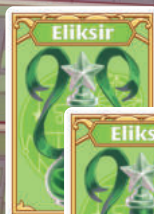
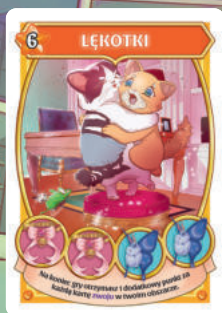
# ZWYCIĘSTWO

**JEŚLI WSZYSTKIE KLĄTWY ZOSTAŁY POKONANE:**

- ★ **Kotek z największą liczbą punktów zwycięża!** Pamiętajcie, że punkty zdobywa się za pokonane klątwy i spełnienie ich warunków specjalnych oraz za karty celów. Należy również odjąć punkty za nadmiarowe karty składników.
- ★ W przypadku remisu, zwycięża kotek, który pokonał więcej klątw! Jeśli nadal jest remis, zwycięża kotek, który w swoim obszarze posiada mniej kart! Jeśli zwycięzca nadal nie został wyłoniony, remisujące kotki dzielą się wygraną.

## PRZYKŁAD

Gracz pokonał klątwę Śpiotków i klątwę Lękotków, warte po 6 punktów każda. Kiedy gracz pokonywał kartę klątwy Lękotków, posiadał w tym rozdziale 2 nadmiarowe karty eliksirów. Traci więc 2 punkty.

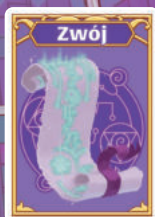
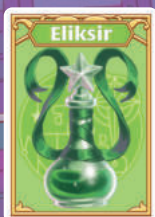
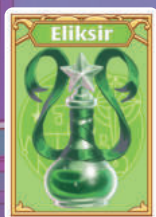
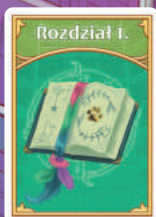


## NASTĘPNIE

Gracz zdobywa 1 dodatkowy punkt, ponieważ klątwa Lękotków zapewnia mu dodatkowo po 1 punkcie za każdą kartę zwoju, znajdująca się w jego obszarze gracza na koniec rozgrywki. Gracz posiada 1 taką kartę, otrzymuje więc 1 dodatkowy punkt.

## NA KONIEC

Gracz podlicza punkty za kartę celu. Otrzymuje dodatkowe 2 punkty za 2 karty eliksirów w swoim obszarze. Gracz zdobywa w sumie 13 punktów.



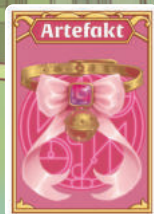
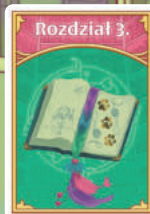
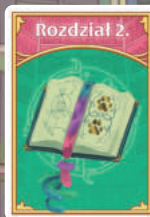
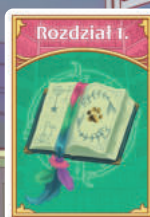
## JEŚLI KOTKI ZOSTANĄ PRZYŁAPANE PRZEZ PROFESOR PAZUREK:

- ☆ Podliczcie zdobyte punkty, nie uwzględniając kart celów.
- ☆ **Wszystkie kotki, które zdobyły więcej niż 9 punktów, przegrywają** – to oczywiście, że rzuciły za dużo zaklęć. Profesor Pazurek im tego nie odpuści!
- ☆ Kotki, które zdobyły 9 lub mniej punktów sprawdzają, ile kart składników pozostało w ich obszarach po zakończeniu rozgrywki. **Gracz, który ma ich najmniej, zwycięża.** Rzucił tak mało czarów, że profesor Pazurek tym razem mu daruje!
- ☆ W przypadku remisu, wygrywa ten spośród remisujących kotków, który zdobył najwięcej punktów (nie licząc kart celów). Jeśli zwycięzca nadal nie został wyłoniony, wygrywa kotek, który pokonał najwięcej kłatw!



## PRZYKŁAD

Gracz pokonał klątwę Kserokociarki i klątwę Ślimiauków warte łącznie 10 punktów. W swoim obszarze nie posiada on kart eliksirów, przez co nie otrzymuje dodatkowych punktów za klątwę Kserokociarki. Nadmiarowa karta kompana przy klątwie Ślimiauków jest warta -1 punkt, co łącznie daje 9 punktów. Wystarczająco, żeby nie wzbudzić podejrzeń profesor Pazurek!



## PRZYKŁAD

Kotki zostały przyłapane. Zwycięzca zostanie więc ten, kto ma najmniej kart składników w swoim obszarze. Gracz posiada tylko 2 takie karty. Czy to wystarczy, żeby zwyciężyć?



## Zasady zaawansowane

Po kilku rozgrywkach możecie dodać poniższe zasady, żeby **Czarujące kotki** były jeszcze bardziej magiczne!

### Kot zamętu

Tak jak wspomnieliśmy wcześniej, możecie dodać do rozgrywki karty nowych zasad. Za każdym razem gdy z talii dobierzecie kartę kota zamętu, oprócz odkrywania kart rozdziału 3. możecie dodatkowo wprowadzić do gry kartę nowych zasad. Może ona wnieść nowe reguły, które będą obowiązywały aż do końca gry, albo wywołać natychmiastowy efekt. W każdym razie doda ona do gry trochę zamieszania!

### Arcykotki

Na odwrocie kart postaci znajdziecie zaawansowaną wersję swoich kotków. Posiadają one 3 podstawowe oraz 1 unikatowy czar! Poniżej znajdziecie opis wszystkich unikatowych czarów z wariantu zaawansowanego:

- ★ **ZACZERPNIJ:** (zastępuje Przywołaj) Dobierz 2 karty, zatrzymaj jedną z nich, a drugą daj innemu kotkowi (musi on położyć ją w swoim obszarze).
- ★ **ODEPCHNIJ:** (zastępuje Przesuń) Przenieś kartę ze swojego obszaru oraz wierzchnią kartę z talii do obszaru innego kotka.
- ★ **USUŃ:** (zastępuje Odrzuć) Odrzuć wszystkie karty 1 rodzaju składnika z dowolnego rozdziału w swoim obszarze.
- ★ **TRANSMUTUJ:** (zastępuje Zamień) Odrzuć kartę ze swojego obszaru, żeby wziąć kartę z dowolnego obszaru i umieścić ją w dowolnym miejscu swojego obszaru.

# WARIANT ZAMĘTU

## Zasady zaawansowane



Jeśli chcecie wprowadzić do rozgrywki jeszcze więcej niepewności, zamieszania i emocji, koniecznie spróbujcie wariantu zamętu.

Nie zalecamy korzystania z tego wariantu, dopóki nie zagraacie kilka razy w podstawową wersję Czarujących kotków. Wariant ten nie jest przeznaczony do rozgrywki dwuosobowej.

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie z podstawowymi zasadami, uwzględniając poniższe zmiany:

- ★ Nie używajcie kart nowych zasad. Zamiast tego wybierzcie losowo 1 kartę zamętu, a pozostałe odłóżcie do pudełka.
- ★ Przygotowując talię składników, pamiętajcie, by wtasować do niej od 2 do 4 kotków zamętu. **Upewnijcie się, że 1 z nich, to kotek otwierający rozdział 3. (oznaczony na rewersie).** 2 kotki zamętu dodają tylko trochę losowości, natomiast 4 wprowadzą całkowity chaos!
- ★ Wybrane kotki zamętu wtasujcie w część talii zawierającą między 20 a 22 karty.

Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami, dopóki nie dobierzecie karty kotka zamętu. Odwróćcie wtedy kartę zamętu i sprawdźcie jej efekt oznaczony cyfrą 1. Kiedy odkryjecie drugą kartę, wprowadźcie zasady oznaczone cyfrą 2 itd.

Jeśli karta nie mówi inaczej, efekty karty zamętu kumulują się.

### Uwaga:

**Kiedy dobierzecie kotka zamętu otwierającego rozdział 3., odkryjcie karty rozdziału 3.**

## WARIANT ZAMĘTU

### KIEDY DOBIERZECIE KOTA ZAMĘTU

#### MAGICZNY ODRZUT!

- 1.** **1: NOWA ZASADA:** Kiedy pokonacie kławę, każdy kotek doбира kartę ze stosu kart odrzuconych.
- 2.** **2: NATYCHMIAST:** Każdy kotek odrzuca 1 dowolną kartę.
- 3.** **3: NATYCHMIAST:** Każdy kotek odrzuca dowolną kartę z obszaru innego kotka.
- 4:** **NATYCHMIAST:** Każdy kotek odrzuca wszystkie karty z dowolnego rozdziału w swoim obszarze.

## PRZYKŁAD

Po dobraniu 1. kotka zamętu gracze odwracają kartę zamętu, by sprawdzić jej efekt.

- 1.** Dodajcie nową zasadę, która będzie obowiązywała do końca gry (o ile kolejny efekt jej nie anuluje).
- 2.** Tym razem musicie rozpatrzyć natychmiastowy efekt, który jest jednorazowy.
- 3.** Następny efekt jednorazowy! Zasada wprowadzona po odkryciu 1. kotka zamętu wciąż działa, możecie więc odzyskać karty ze stosu kart odrzuconych, jeśli pokonacie kławę. Pamiętajcie też, by odkryć karty rozdziału 3.

1.



2.



3.





# GRA DWUOSOBOWA



Podstawowe zasady gry stworzone są dla rozgrywki 3–4-osobowej. Możecie jednak rozegrać partię dwuosobową, wprowadzając kilka drobnych zmian!

- ★ Odłóżcie do pudełka karty rozdziału 3. – nie biorą one udziału w grze.
- ★ Jeśli zdecydowaliście się na rozgrywkę w wariantcie zaawansowanym, używajcie tych kart nowych zasad, które posiadają 2 symbole łapek.
- ★ Jeśli profesor Pazurek przyłapie kotki, każdy gracz, który zdobył więcej niż 9 punktów, przegrywa, tak jak w podstawowej wersji gry. Jednak poza tym przegrywa również każdy kotek, który zdobył mniej niż 6 punktów. Jedynym sposobem na zwycięstwo w tym wypadku jest zdobycie między 6 a 9 punktów i posiadanie mniejszej liczby kart składników w swoim obszarze!

Ta nowa zasada nie posiada symboli łapek, co oznacza, że **NIE** jest ona przeznaczona do gry dwuosobowej.



Ta nowa zasada posiada symbole łapek – możecie jej użyć w grze dwuosobowej.