

Dodatkowe zasady

Może się zdarzyć, że gracz zapoczątkuje reakcję łańcuchową i jednym ruchem zdobędzie 2, 3 lub 4 Koty! Możliwe jest także zdobycie dwóch Kotów jedną akcją. W takim wypadku gracz musi je zastąpić i przesunąć po kolei, w taki sam sposób jak Karty Opiekunów.

Gdy dany gracz wykona 2 akcje, przychodzi kolej na następnego gracza po lewej. Gra toczy się w ten sposób aż do momentu zdobycia 15 kart Kotów.

KOŃIEC GRY

Rozgrywka kończy się w momencie zdobycia przez uczestników wszystkich kart Kotów. Gracze podliczają zdobyte punkty. Ta osoba, która posiada najwięcej punktów, zostaje okrzyknięta najlepszym przyjacielem Kotów!



WARIANT "KOTKI"

(DLA MŁODSZYCH GRACZY)

Rozgrywka toczy się zgodnie z tymi samymi zasadami, jedyną różnicą są rozmiary kwadratu (kwadrat o bokach 3x3 zamiast 4x4).



WARIANT DLA SAMOTNIKA

Jak najszybciej znajdź Opiekuna dla każdego Kota! Gracz powinien zagrać samemu zgodnie z normalnymi zasadami, a następnie policzyć, ile tur zajęło mu doprowadzenie wszystkich Kotów do Opiekunów.



WARIANT KOOPERACYJNY

Wspólnymi siłami znajdźcie Opiekuna dla każdego Kota, a następnie policzcie, ile tur Wam to zajęło.



Tabela Sukcesu



- 7 lub mniej tur:
Koto-gorycznie niewiarygodne!
- 8–9 tur:
Wynik na tip-kot!
- 10–11 tur:
Bez miauczenia!
- 12–13 tur:
Pierwsze koty za płoty!
- 14–15 tur:
Te koty chadzały swoimi drogami
- 16–17 tur:
Kocio-kwik...
- 18 lub więcej tur:
Koto-strofa!



WARIANT ZESPOŁOWY (DLA 4 GRACZY)

Gracze dzielą się na 2 zespoły (partnerzy z jednego zespołu muszą siedzieć obok siebie). Gra toczy się zgodnie z normalnymi zasadami. Zespół, który zdobędzie więcej punktów z kart Kotów, wygra.



Kotobirynt



Gra autorstwa Antoine'a Bauzy,
zilustrowana przez Stéphana Escape.

Dla 1 do 4 graczy,
w wieku od 6 do 116 lat

ELEMENTY GRY



26 kart
Kanałów



15 kart
Kotów



2 karty
Opiekunów

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów (punkty znajdują się na kartach Kotów). Gracz zdobywa kartę Kota, jeśli uda mu się stworzyć wolną od przeszkód ścieżkę prowadzącą od Kota do Opiekuna.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Z szesnastu kart Kanałów należy ułożyć kwadrat o wymiarach 4x4. Karty należy rozłożyć losowo, z wyjątkiem kart w **dolnym lewym** i **górnym prawym** rogu.



2. Obie karty Opiekunów i 2 losowe karty Kotów należy umieścić poza krawędziami kwadratu, tak jak pokazano to na rysunku 1.



3. Pozostałe karty Kanałów należy potasować i utworzyć z nich talię Kanałów. Karty Kotów należy potasować i utworzyć z nich talię Kotów. Obie talie należy umieścić na stole, w pobliżu kwadratu. Talia Kanałów powinna być odkryta (karty powinny spoczywać awersami ku górze), a talia Kotów zakryta.

Czerwone ramki  dookoła krawędzi pokazują, gdzie i jak należy położyć karty. Wszystkie inne karty Kanałów są rozkładane losowo.

Najlepiej pozostawić pomiędzy kartami trochę przestrzeni (1 centymetr wystarczy).

Przebieg rozgrywki

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział czarnego kota, następnie rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Podczas swojej tury gracz wykonuje 2 poniższe akcje albo może wykonać jedną z nich dwa razy:

 **OBRÓT:** gracz obraca kartę Kanału

Gracz obraca wybraną kartę Kanału o 90 stopni w dowolną stronę albo o 180 stopni.

 **UMIESZCZENIE:** gracz umieszcza w grze nową kartę Kanału

Gracz bierze kartę Kanału z krawędzi planszy (nawet jeśli sąsiadowała z kartą Opiekuna albo Kota) i odkłada ją na spód talii Kanałów.



Następnie bierze kartę Kanału z wierzchu talii i „wpycha” ją w rząd lub kolumnę, z której wcześniej usunął kartę. Gracz zawsze wpycha kartę od strony, z której nie usunięto karty.



Jeśli w wyniku któregoś z działań gracza powstanie nieprzerwana ścieżka pomiędzy kartą Kota i jedną z dwóch kart Opiekuna, ten gracz zdobywa daną kartę Kota. Gracz umieszcza taką kartę odkrytą przed sobą.

Następnie gracz przesuwą kartę Opiekuna zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o jedno miejsce, a potem losuje nową kartę Kota z talii, umieszcza ją na miejscu zdobytej przed chwilą karty Kota i, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, przesuwą ją o jedno miejsce.

Koty i Opiekunowie nigdy nie mogą zajmować tego samego miejsca. Jeśli miałoby do tego dojść, przesuwaną kartę należy umieścić na następnym wolnym miejscu.



Gracz utworzył ścieżkę pomiędzy Kotem i Opiekunem, dlatego zdobywa daną kartę Kota.



Gracz przesuwa kartę Opiekuna zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o jedno miejsce i wprowadza do gry nową kartę Kota. Nowa karta Kota nie może zajmować tego samego miejsca, co Opiekun, dlatego gracz umieszcza ją na następnym wolnym miejscu.

