

Runda dobiega końca, gdy:

1 Pozostał już tylko 1 gracz z kartami na ręce.

Ten gracz przeprowadza swoją turę do końca – może odrzucić 1 parę i rozpatrzyć jej efekt (jeśli jest taka możliwość), a następnie otrzymuje punkty karne równe sumie wartości kart, które zostały mu na ręce.

2 Wszyscy gracze spasowali.

Sprawdź, czy wszyscy gracze mają przed sobą **karty pomocy** zwrócone rewersami do góry.

Jeśli tak, **WSZYSCY** gracze, którzy wciąż mają na ręce jakieś karty, natychmiast otrzymują punkty karne równe sumie wartości kart z ręki.

Przykład. 3 gracze mówią „PAS”. Ujawniają swoje karty i otrzymują punkty karne. Na obrazku widać karty graczy – są to karty o wartości „5”, „6”, „7” i „4”.



Marek



Ania



Mateusz

Marek otrzymuje 11 punktów karnych, **Ania** – 7 punktów, a **Mateusz** – 4 punkty.

Uwaga! Gracze, którym udało się pozbyć kart przed zakończeniem rundy, nie otrzymują punktów karnych. DosKOTnała robota!

KONIEC GRY

Gracze zbierają punkty karne przez 2 rundy. Gracz, który na koniec drugiej rundy ma najmniej punktów karnych, wygrywa! W przypadku remisu rozegrajcie trzecią rundę.



UWAGA NA KOTRUSIA!



Kotrus to kot jedyny w swoim rodzaju – nie ma innej karty w jego kolorze ani o jego wartości.

Kotrus zostaje zawsze bez pary!

Jeśli ktoś ma Kotrusia na ręce na koniec rundy, otrzymuje 10 punktów karnych. Są 3 sposoby na to, żeby się go pozbyć: liczyć na to, że wylosuje go inny gracz, oddać go innemu graczowi po rozpatrzeniu efektu pary kart o wartości „4” albo odrzucić go przy pomocy pary kart o wartości „3”. Ale ostrożnie! Jeśli odrzucisz go za szybko, może łatwo wrócić do gry, jeżeli ktoś użyje pary kart o wartości „5”.



Gra autorstwa **Bruna Cathali i Matthieu Lanvina**
z ilustracjami – Vainui de Castelbajac.
3 do 5 graczy – 15 minut – od 7 lat.

ZAWARTOŚĆ

- 46 kart **kotów**
(9 o wartości „1”, 8 o wartości „2”, 7 o wartości „3”, 6 o wartości „4”, 5 o wartości „5”, 4 o wartości „6”, 3 o wartości „7”, 2 o wartości „8”, 1 o wartości „9” i 1 Kotrus o wartości „10”)
- 5 kart **pomocy gracza**,
- karta **strzałki** (kierunek gry),
- instrukcja.



CEL GRY

Odrzucaj swoje karty, aby na koniec gry mieć jak najmniej punktów karnych!

PRZYGOTOWANIE GRY

5 graczy weźcie wszystkie karty **kotów**.

4 graczy przed rozpoczęciem gry oddzielcie do pudełka wszystkie 9 kart kotów o wartości „1”.

3 graczy przed rozpoczęciem gry oddzielcie do pudełka wszystkie 9 kart kotów o wartości „1”, 8 o wartości „2” i 1 o wartości „9”.

- Połóżcie przed sobą po **karcie pomocy**.
- Umieśćcie kartę **strzałki** zwróconą w prawą stronę pomiędzy 2 graczami.
- Przygotujcie coś, na czym będziecie mogli zapisywać wynik. Kartka papieru, smartfon, notatnik...

PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz (podczas pierwszej rundy) lub gracz z najwyższym wynikiem (z poprzedniej rundy) zostaje pierwszym graczem. Rozdaje każdemu graczowi po 9 kart. Ostatnią kartę wręcza graczowi po swojej prawej. Ta osoba będzie mieć 10 kart na ręce. Grę czas zacząć!

W czasie swojej tury:

- 1 MUSISZ wylosować kartę od swojego sąsiada** (na początku rundy będzie to gracz z prawej strony).
- 2 MOŻESZ odrzucić na środek stołu parę kotów awersami do góry.**
 - Koty mogą być tego **samego KOLORU** – nie wywołują wtedy **żadnego efektu**.
 - Koty mogą być o tej **samej WARTOŚCI** – wywołują natychmiast efekt specjalny, który gracz **MUSI** wprowadzić w życie.

Uwaga! Jeśli gracz odrzuca parę tego samego koloru i o tej samej wartości, musi rozpatrzyć wywołany efekt.

Pary wywołują opisane poniżej efekty (podsumowanie znajduje się także na karcie pomocy).

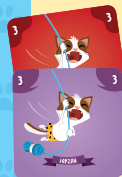


1+1 Natychmiast odrzuć swoje pozostałe karty o wartości „1” (nie wywołuje żadnego efektu, jeśli nie masz więcej kart o wartości „1”).

ALBO zmień kierunek rozgrywki (odwróć kartę **strzałki**).

2+2 Wybierz kartę, którą następny gracz będzie musiał od Ciebie zabrać (nie wybiera już losowo).

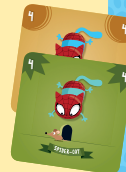
ALBO zmień kierunek rozgrywki (odwróć kartę **strzałki**).



3+3 Gdy tylko następny gracz weźmie od Ciebie kartę, wymień 1 swoją kartę z ręki na dowolną kartę z kart odrzuconych.

ALBO zmień kierunek rozgrywki (odwróć kartę **strzałki**).

4+4 Daj dowolnemu aktywnemu graczowi dowolną kartę ze swojej ręki.



5+5 Wręcz każdemu aktywnemu graczowi po 1 wybranej przez Ciebie karcie z kart odrzuconych.



6+6 Możesz natychmiast odrzucić następną parę kotów. Jeśli to para o tej samej **WARTOŚCI**, rozpatrz jej efekt.

7+7 Następny gracz musi wylosować od Ciebie 2 karty zamiast 1 (jeśli to możliwe).



8+8 Następny gracz musi wylosować od Ciebie 3 karty zamiast 1 (jeśli to możliwe).



Gdy ktoś z Was pozbędzie się wszystkich kart z ręki, kończy swój udział w rundzie, mówiąc „Miaaaau!”. Reszta graczy gra dalej.

Jeśli ktoś z Was nie może odrzucić żadnej pary, mówi „PAS” i odwraca swoją **kartę pomocy** rewersem do góry. Następuje kolej następnego gracza.



Osoba, która spasowała, ma wciąż prawo zagrać, gdy nadejdzie jej kolej (jeśli zdecyduje się zagrać, kładzie **kartę pomocy** awerssem do góry).