

Szalone Kotki

Klasyczna gra karciana dla 2-5 uczestników od 5 do 99 lat.

Ilustracje: Yayo Kawamura

Czas gry: 10 - 15 minut

POLSKI

Na czterech łapkach i w gotowości! Miau! Wszyscy chcą się pozbyć swoich kart, ale żeby to zrobić trzeba mieć w ręku odpowiednie koty. Gracz, który przy odpowiedniej taktyce i odrobinie szczęścia wyłoży ostatnią kocią kartę w nagrodę otrzymuje figurkę kota. Wygrywa ten komu uda się jako pierwszemu zdobyć dwa koty.

Zawartość

32 kocie karty w 4 różnych kolorach, 20 specjalnych kart w 4 różnych kolorach, 6 kotów, instrukcja do gry.

Przygotowanie

Wymieszajcie wszystkie karty. Każdy z graczy otrzymuje 5 kart i zakryte trzyma je w ręku. Z pozostałych kart utwórzcie stosik pośrodku stołu. Odkryjcie pierwszą z kart ze stosiku i ułóżcie widoczną obok.

Przygotujcie do gry figurki kotów.

Rozgrywka

Grajcie w kolejności kierunku ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który potrafi najlepiej naśladować mruczenie kota.

Wyłóż, jeżeli to możliwe jedną z twoich kart na stosik odkrytych kart.

Ważne:

- Twoja karta **musi przedstawiać innego kota tego samego koloru** lub **tego samego kota innego koloru** jak karta znajdująca się na wierzchu stosiku odkrytych kart (z wyjątkiem **Kota Imprezowicza**).
- Dobierz jedną z kart z zakrytego stosiku, jeżeli nie posiadasz odpowiedniej. Nie możesz użyć karty od razu, lecz dopiero kiedy znowu przyjdzie twoja kolej.

Kiedy wszystkie karty z zakrytego stosiku się skończą, wymieszajcie karty z odkrytego stosiku i utwórzcie nowy. Odkryjcie wierzchnią kartę i ułóżcie obok stosiku.

Grę kontynuuje kolejny uczestnik.

Specjalne karty:

- **Kotka Dobra Wróżka:**
Ten kto położy kartę decyduje w jakim kolorze należy wyłożyć następną.



- **Kot Rozrabiaka:**
Kolejny gracz traci swoją kolejkę. Miauczeniem może wyrazić swój żal z tego powodu.



- **Kot Pirat:**
Gracz, który wyłożył Kota Pirata może wymienić swoje karty z dowolnym graczem (może ale nie musi).



- **Kot Mrugający:**
Kolejny gracz musi wylosować dwie karty ze stosiku przed wyłożeniem swojej.



- **Kot Imprezowicz:**

To jedyna karta, którą możemy **wyłożyć na dowolną kartę**. Kolor karty Kota Imprezowicza wyznaczy w jakim kolorze musimy wyłożyć następną kartę.



Koniec rundy

Gracz, któremu zostanie w ręku tylko jedna karta krzyczy: Miau! Runda kończy się w momencie, kiedy gracz wyłoży swoją ostatnią kartę, krzyknie : Miau, Miau! i w nagrodę otrzyma figurkę kota.

Uwaga:

Jeżeli gracz zapomni krzyknąć : Miau ! lub Miau! Miau! Za karę będzie musiał wylosować ze stosiku jedną kartę.

Nowa runda

Wymieszajcie i rozdajcie karty od nowa.

Koniec gry

Wygrywa ten kto jako pierwszy zdobędzie 2 koty.

Wskazówka:

Gra stanie się łatwiejsza, jeżeli wykluczycie z gry jedną lub więcej specjalnych kart.