

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.

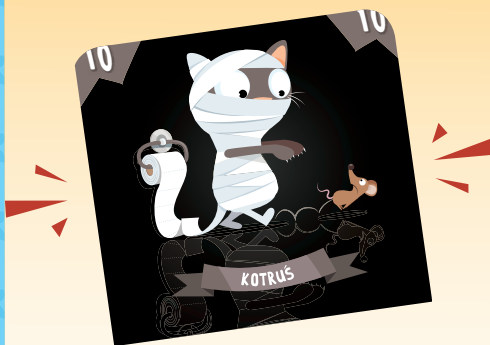
*Uwaga! Gracze, którym udało się pozbyć kart przed zakończeniem rundy, nie otrzymują punktów karnych. Dostali roboty!*

## KONIEC GRY

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



### UWAGA NA KOTRUSIA!



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

### Kotruś 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 / 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 Kotruś 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 odłóżcie do pudełka wszystkie 9 kart kotów o wartości „1”.

**3 graczy** przed rozpoczęciem gry odłóżcie 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.

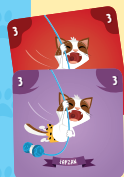
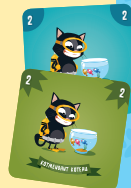
*Uwaga! Jeśli gracz odrzuca parę tego samego koloru i o tej samej wartości, musi rozpatrzyć wywołany efekt.*

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



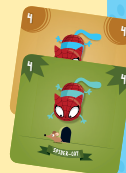
**1+1** Natychmiast odrzuć swoje pozostałe karty o wartości „1” (nie wywołuje żadnego efektu, jeśli nie masz więcej kart o wartości „1”) **ALBO** zmień kierunek rozgrywki (odwróć kartę **strzałki**).

**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).