



Josh Wood
Kočičí klub

Krabice pamlsků



PRAVIDLA HRY

MINDOK

Krabice pamlsků

Rozšíření hry Kočičí klub od Joshe Wooda pro 1–6 hráčů od 8 let

Herní materiál

Rozšířením Krabice pamlsků obsahuje:

- 54 základních karet
- 13 karet zatoulaných koček
- 10 společných úkolů
- 6 dřevěných žetonů pamlsků
- 4 žetony vítězných bodů
- 1 záznamový bloček
- pravidla hry

a pouze pro hru jednoho hráče:

- 6 počátečních karet
- 9 karet tahů



základní karty



2 karty zatoulaných koček



společné úkoly



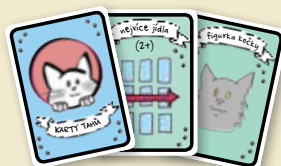
dřevěné žetony pamlsků



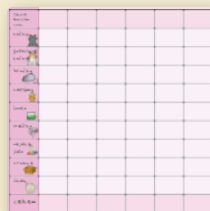
žetony vítězných bodů



počáteční karty



karty tahů



záznamový bloček

Příprava hry

Podle počtu hráčů přidejte karty k základní hře následovně:

- **hra 2 hráčů:** Ze hry vyřadte všechny základní karty označené 3+, 4, 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- **hra 3 hráčů:** Ze hry vyřadte všechny základní karty označené 4, 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- **hra 4 hráčů:** Ze hry vyřadte všechny základní karty označené 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
- **hra 5 hráčů:** Ze hry vyřadte všechny základní karty označené 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě

náhodně vyřadte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

K zatoulaným kočkám přidejte jednu kočku navíc, takže ve hře budou celkem 4 zatoulané kočky.

- **hra 6 hráčů:** Ze hry vyřadte **6** náhodně vybraných karet a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně podívali.

K zatoulaným kočkám přidejte jednu kočku navíc, takže ve hře budou celkem 4 zatoulané kočky.

Bodování 5-6 hráčů

Stejně jako v základní hře i nyní na konci hry získá 6 vítězných bodů hráč, který shromáždil nejvíce kostýmů. 3 body přidělte hráči, který shromáždil druhý nejvyšší počet kostýmů.

Pokud nashromáždilo nejvíce kostýmů dva a více hráčů, rozdělí si rovnoměrně 9 vítězných bodů (VB) zaokrouhlením nahoru a hráč s dalším nejvyšším počtem kostýmů žádné VB za kostýmy nezíská.

Pokud se 2 a více hráčů dělí o druhé místo v počtu nashromážděných kostýmů, rozdělí si rovnoměrně 3 VB (zaokrouhleno nahoru).

Symbol rozšíření

Karty z Krabice pamlsků jsou v levém dolním rohu označeny symbolem pamlsku, abyste je snadno rozpoznali od karet, které patří do základní hry.



Nové druhy karet

Krabice

Vezmete-li si kartu krabice, umístíte ji před sebe lícem vzhůru. Do každé krabice můžete umístit pouze specifický druh koček. Např. krabice označená „ryšavá kočka, kuře“ smí obsahovat pouze kočku, která má (alespoň nějakou) ryšavou barvu a pochutnává si na kuřecím (ať už výhradně či jako na jedné ze svých oblíbených pochoutek).

Na konci hry každá naplněná krabice přinese svému majiteli 1 VB za každou krabici, kterou vlastní (ať už naplněnou nebo prázdnou).

Do krabice můžete umístit i kočku, která není dostatečně nakrmená (a můžete tam vložit dokonce i hladovou kočku). Do krabice vkládáte jak kočky ze základních karet, tak zatoulané kočky.

1 kočka může obývat pouze 1 krabici. Do každé krabice se vejde pouze 1 kočka.



Kartáč

Pokud si vezmete kartu kartáče, ponechte si ji v ruce do doby, kdy si ji ve svém tahu budete přát zahrát. Když zahrajete kartáč, můžete si ze společné nabídky 9 karet vzít libovolnou kočku a nahradit ji kteroukoli svoji již získanou kočkou. Pokud ještě nemáte žádné kočky, nemůžete kartáč zahrát.

Výměnou můžete do nabídky vrátit kteroukoli svoji kočku. Může to být kočka ze základní nabídky i zatoulaná kočka. Vzít si za ni však smíte pouze kočku z nabídky.

Zahraje-li hráč kartáč, nemusí brát ohled na to, ve které pozici se právě nachází Figurka kočky. Kočku si vybírá z libovolného místa v nabídce 3 x 3.

Nezahrané karty kartáče nepřinesou hráči na konci hry žádné VB.

Kuře a tuňák

Pokud si hráč vezme kartu kuře a tuňák, ihned ji odhodí a výměnou získá po jedné kostičce kuřete a tuňáka.



Příklad: Dáša má 2 obsazené krabice a 1 prázdnou. Obsazené krabice jí na konci hry vynesou každá 3 VB, takže celkem 6 VB (3 VB za krabici s šedou kočkou + 3 VB za krabici s bílou kočku milující mléko = celkem 6 VB). (Jinými slovy: vítězné body za krabice = počet obsazených krabic krát celkový počet krabic).

Šedivé kočky

Kartami zamíchá také nová barva koček, a to šedivá! Šedivé kočky rozpoznáte mimo jiné také podle symbolu „Š“ v levém horním rohu karty. Tříbarevné kočky ze základní hry (Sluníčko a Henrieta von Líšeň) jsou nyní čtyřbarevné, tedy zároveň i šedivé.

Laserové ukazovátko

Hráč, který si vezme kartu laserového ukazovátko, si ji ponechá v ruce a použije ji ve kterémkoli svém tahu. Laserové ukazovátko můžete zahrát místo celého jednoho tahu. Po vyložení laserového ukazovátko si může hráč vzít dvě libovolné karty z nabídky 3×3 . Poté musí ještě z nabídky odstranit třetí libovolnou kartu.

Ani zde není pro hráče důležité, ve které pozici se právě nachází žeton kočky. Karty si vybere opravdu libovolně.

Po zahrání laserového ukazovátko žeton kočky nepřesouvejte.

Nevyužité karty laserového ukazovátko nepřinesou na konci hry hráči žádné VB.



Příklad: Zuzka zahrála laserové ukazovátko. Vezme si krabici a šantu a přidá si je ke svým kartám. Potom z nabídky odebere ještě nákupní tašku a přemístí ji na odhazovací balíček. Potom do nabídky doplní nové 3 karty ze společného dobíracího balíčku karet. Tímto krokem je Zuzčin tah u konce, už nepokračuje „klasickým“ tahem, kdy by přemístila kočku a vybrala si 3 karty z řady či sloupce.

Nákupní taška

Pokud si vezmete kartu nákupní tašky, ponechte si ji v ruce a zahrajte ji během svého libovolného tahu. Pokud ji zahrajete, získáte 1 kostičku jídla od každého druhu (1 tuňáka, 1 kuře, 1 mléko). Zároveň tímto vašim krokem přidělíte každému ze svých soupeřů žeton 2 vítězných bodů ze společné zásoby. Pokud zahrajete nákupní tašku, musíte si vzít 1 kostičku od každého typu jídla, nemůžete si např. vzít pouze 1 tuňáka a nevzít 1 mléko a 1 kuře.



Nákupní taška, která hráči na konci hry zůstane v ruce, nepřináší žádné VB. Neberte ji v potaz ani, když vyhodnocujete, kterému hráči zbylo nejvíce kusů nepoužitého jídla.

Pamlsek

A máme tu další chutňoučku novinku – pamlsky! Stejně jako v případě ostatního jídla karty pamlsků ihned vyměňte za pamlsky, které použijete v závěru hry.



Až budete krmit své kočičí svěřence, stačí jim namísto všech vyjmenovaných jídel přidělit **jeden jediný pamlsek**. V tu chvíli je kočka plně nakrmena. Zároveň ovšem ztrácí všechny body a také případně další efekty. Pokud kočce dáte pamlsek namísto běžných jídel, vždy za ni dostanete pouze 1 VB.

Pamlsky jsou považovány za jídlo z pohledu efektů jednotlivých koček a také v závěru hry při vyhodnocení, kterému hráči zbylo nejvíce nevyužitého jídla.

Žolíka nelze využít jako náhradu za pamlsek.

Pokud kočka potřebuje 2 a více jídel a vy ji namísto jídla nakrmíte pamlskem, nemění se tím její stravovací návyky. Například pokud kočka vyžaduje 2 kuřata a dostane namísto nich pamlsek, stále ji vyhodnocujete jako kočku, která se živí kuřetem.



Příklad: Rézinka potřebuje 1 tuňáka a 1 kuře, ale Dáša má pouze 1 kuře a 1 pamlsek. Dáša Rézinku místo obvyklého jídla nakrmí 1 pamlskem, čímž za ni získá pouze 1 VB. Nezáleží na tom, kolik vícebarevných koček nakrmí, protože nakrmením pamlskem kočka ztrácí své efekty. Dáša nemůže Rézince dát zbylé kuře, Rézinka je totiž plně nakrmena pamlskem.

Společné úkoly

Společné úkoly vám umožní spolupracovat s kolegy ze spřátelených Kočičích klubů a získat zaslouženou odměnu. Společné úkoly vám mohou osvěžit hru 3 a více hráčů a před samotnou hrou by s touto variantou hry, kdy využijete i prvek společných úkolů, měli souhlasit všichni spoluhráči. Společné úkoly nefungují ve hře pouze dvou hráčů ani v sólo variantě.

Při přípravě hry zamíchejte úkoly a umístěte jeden úkol vždy mezi dva hráče, a to lícem vzhůru. Dva úkoly lícem vzhůru pak umístěte bokem do nabídky úkolů (viz obrázek, zde varianta pro 4 hráče). Zbývající úkoly umístěte do krabice, po hru je nebudete potřebovat.

Hráč po vaší pravici a hráč po vaší levici se stávají vašimi **partnery**.

S každým z partnerů (po levici i po pravici) můžete mít společný právě jeden úkol.

Během svého tahu můžete kromě sběru řady či sloupce z nabídky ještě vyměnit 1 ze svých úkolů s 1 úkolem ze společné nabídky úkolů. V každém kole však takto můžete vyměnit pouze 1 úkol.



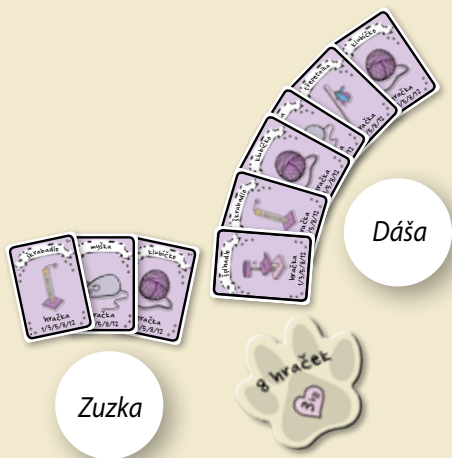
Nabídka úkolů



Zuzka

Příklad hry 4 hráčů: Zuzčin spoluhráč po levici má se Zuzkou společný úkol „14 nakrmených koček“ a její spoluhráčka po pravici má se Zuzkou společný úkol „8 hraček“. Když je Zuzka na radě, může si jeden ze společných úkolů vyměnit za jiný ze společné nabídky úkolů.

Každý úkol klade vždy požadavky na vás a jednoho z vašich spoluhráčů. Musíte je splnit společně. Pokud požadavky splníte, úkol je splněn a vy i váš partner obdržíte daný počet VB. Pokud cíle nedosáhnete, žádné body nezískáváte ani neztrácíte.



Příklad: Zuzka a její herní partnerka po pravici Dáša mají společný úkol „8 hraček“. Na konci hry má Zuzka 3 hračky a Dáša má 6 hraček. Společně mají dostatek hraček a splnily úkol, takže Zuzka získává 3 VB a její partnerka pro tento společný úkol Dáša také získá 3 VB.

Upřesnění pravidel

Stravovací potřeby – libovolné jídlo

Některé kočky mají u krmení symbol „libovolné jídlo“. Za symbolem je číslo a otazník.

Pokud má kočka u krmení „libovolné jídlo“, může to být jídlo dle vašeho vlastního výběru (kuře, tuňák nebo mléko). Kočka s „libovolným jídlem“ může být nakrmena i žolíkem, ale hráč musí určit, které jídlo žolík reprezentuje.



Příklad: Pan Mazlidlo potřebuje 2 „libovolná jídla“. Můžete mu dát 2 kuřata, nebo 2 tuňáky, nebo např. 1 tuňáka a 1 kuře.

Stravovací potřeby – kočky s 1 a 2 jidly

Některé schopnosti a požadavky se odvolávají na kočky s 1 jídlem a kočky s 2 jidly. Kočka s 1 jídlem je kočka, která k nakrmení potřebuje právě 1 jídlo. Stejně tak kočka s 2 jidly je kočka, která pro úplné nakrmení potřebuje právě 2 jídla. Není rozhodující, zda kočka potřebuje 2 různá jídla nebo 2 jídla stejného druhu.



Příklad: Lumír potřebuje právě 2 jídla a je tedy kočkou s 2 jidly.

Stravovací potřeby – typy koček

Některé schopnosti a požadavky se odvolávají na typ kočky podle stravovacích potřeb. Typ jídla pro tu kterou kočku je stanoven ve spodní části karty a zadání vyhovíte, pokud kočce poskytnete právě toto jídlo v daném množství. Toto se týká všech tří druhů jídla – tuňáka, kuřete a mléka.



Ukážeme si příklad s tuňákem. Simba vám přinese 1 VB za každého tuňáka, kterým je nakrmena kočka, která se krmitel vyžaduje. Kočka se krmitel vyžaduje, pokud má na své kartě alespoň jeden symbol tuňáka.

Pokud kočku, která se krmitel vyžaduje, nakrmíte pamlskem namísto jídlem, které vyžaduje, stále se jedná o kočku, která se krmitel vyžaduje.

Pokud má kočka na kartě „libovolné jídlo“, jedná se o kočku, která se krmitel vyžaduje pouze v případě, že ji nakrmíte tuňákem.

Vícebarevné kočky

Některé karty a společné úkoly se vztahují k **vícebarevným kočkám**.

Kočka, která má více než 1 barvu, je považována za vícebarevnou kočku.

Například černobílá kočka je považována za vícebarevnou.

Upřesnění – kočky



Aischa a další Mikešovic

Tato karta koček se z pohledu počtu koček a jejich efektů vyhodnocuje jako 3 kočky.

Každá z koček je přítomná jiné barvy, stejně jako na obrázku. Tato karta se nepovažuje za kartu vícebarevné kočky. Počítá se jako 1 kočka, která se krmitel mlékem, 1 kočka, která se krmitel kuřetem a 1 kočka, která se krmitel tuňákem.

Kartu trojice koček Aischa a další Mikešovic nemůžete vložit do krabice.

Stejně jako u základních pravidel ani zde nemůžete kočku nakrmit jen částečně. Pokud ji nedokážete nakrmit předepsaným jídlem, (1 tuňák, 1 kuře, 1 mléko), nedávejte jí žádné jídlo.

Pokud ovšem tyto kočky nedokážete nakrmit, ztrácíte celkem 6 VB (ztrácíte 2 VB za každou z koček).



Sissy

Pokud je Sissy vylosována a nehrajete variantu, ve které plníte společné úkoly, nahraďte Sissy jinou kočkou z balíčku

zatoulaných koček.



Kulička

Kuličku můžete nakrmit až 5 jídel, různými druhy. Kulička vám přinese 2 VB a další 1 VB za každé jídlo, které jí dáte. Pokud např.

nakrmíte Kuličku 1 jídlem, přinese vám celkem 3 VB. Pokud jí dáte 5 jídel, přinese vám 7 VB.

Pokud Kulička nedostane žádné jídlo, ztrácí hráč 2 VB jako obvykle.



Kleopatra

Pokud je Kleopatra na konci hry řádně nakrmena, můžete si z nabídky vybrat libovolné 2 karty. Karty si vezmete z řady či sloupce

sousedícího s figurkou kočky. Pokud si vezmete kartu, která vyžaduje, abyste ji ve svém tahu zahráli (např. nákupní taška nebo ztracená kočka) můžete ji na konci hry zahrát, tento tah se nepočítá jako tah navíc.



Elvis

Pokud je plně nakrmen, počítá se Elvis jako 1 kostým.

Pokud je Elvis nakrmen a nemáte jiné karty kostýmů, neztrácíte 2 VB na konci hry, protože Elvis se počítá jako 1 kostým.



Cipísek

Pokud na konci hry plně nakrmíte Cipíška, vyberte si některou ze svých ostatních plně nakrmených koček. Potom vám Cipísek přinese tolik VB, kolik vám přinese vybraná kočka.



Delilah

Delilah vám přinese tolik VB, kolik jste jich celkem získali za všechny hračky.



Pan Mazlidlo

Schopnosti Pana Mazlidla se odvíjí od toho, kolika jídly se vám podařilo nakrmit kočky. Přebytečné jídlo se nepočítá. Žolík je pak to jídlo, místo kterého jste ho použili (tuňák, kuře nebo mléko).



Žlababa

Na konci hry můžete odhodit libovolné množství rozprašovačů a zatoulaných koček, za každou odhozenou kartu získáte 2 VB. Žlababa má tedy bodovou hodnotu podle počtu odhozených rozprašovačů a karet zatoulaných koček.



Kubrt

Pokud na konci hry plně nakrmíte Kubrta, počítejte si jej jako 1 hračku dle vlastního výběru (škrábadlo, třepetalka, šplhadlo, klubíčko, myška). Přidejte si zvolenou hračku ke svému bodovému hodnocení. Pokud máte sadu 5 jedinečných hraček, nemůžete si Kubrta počítat jako šestou jedinečnou hračku.

Varianta pro jednoho hráče

Tato úprava pravidel vám umožní hrát Kočičí klub jako solitér. Budete hrát s pomyslným soupeřem, kterému budeme říkat „**Kocour**“. Abyste nad ním zvítězili, musíte získat více VB než on.

Příprava hry

Příprava hry je stejná jako ve hře pro více hráčů (viz strana 3), pouze zatoulané kočky budou v nabídce 2 namísto 3.

Zamíchejte 6 počátečních karet a 2 náhodně vyberte. Proveďte instrukce z karty a ostatní počáteční karty vraťte do krabice. Počáteční karty dávají Kocourovi vždy nějakou herní výhodu.

Zamíchejte 9 karet tahů a připravte z nich balíček lícem dolů.

Figurku kočky umístěte do levého horního rohu nabídky.

Hru zahajuje Kocour.

Průběh hry v této variantě

Po celou hru se v tazích střídáte s Kocourem. Ten musí dodržet několik pravidel, která jsou uvedena níže. Ostatní pravidla jsou stejná jako základní pravidla hry.

Kocour a jeho tah

Kocour (samozřejmě s vaší pomocí, jak jinak, jedná se o soliterní hru) vezme horní kartu z balíčku karet tahu, čímž určí, ze které řady či sloupce bude vašim prostřednictvím odebírat karty. Poté, co si je „vezme“, odložíte kartu tahu na odhazovací balíček.

Důležité upozornění: Kocour SI SMÍ vzít karty z řady či sloupce, v nichž se nachází figurka kočky.

Kocour si musí vzít tu řadu či sloupec, který má nejvíce karet požadovaného typu, v souladu s popiskem na kartě tahu.

Pokud není žádná z požadovaných karet v nabídce, vezme si řadu či sloupec vyobrazený na kartě tahu.

Pokud se v řadě i sloupci nachází stejné největší množství požadovaných karet, orientujte se podle šipky vyobrazené na kartě:

- Pokud šipka ukazuje na řadu, pak vyberte karty z řady.
- Pokud šipka ukazuje na sloupec, pak se v případě stejného počtu požadovaných karet v řadě i ve sloupci rozhodněte pro karty ze sloupce.

Pokud jsou podmínky karty splněny ve více řadách (sloupcích) najednou, rozhodněte sami, kterou řadu (sloupec) si Kocour vybere.

Poté, co si Kocour vzal sloupec či řadu, doplňte z dobíracího balíčku do nabídky nové 3 karty. Posuňte figurku kočky do vybrané řady či sloupce a pokračujte SVÝM tahem.



Příklad: Vybraným typem karet je „Nejvíce hraček“ a v nabídce se právě nachází jedna řada a jeden sloupec, v nichž jsou 2 hračky. Karta tahu znázorňuje šipku, která upřednostňuje řadu, proto si Kocour zvolí řadu se 2 hračkami.

Kocour získá 1 VB za každý kartáč, laserové ukazovátko a rozprašovač, který nasbíral.

Pro Kocoura se všechny nasbírané kostičky jídla chovají jako **žolíky** (tzn. pokud kočka potřebuje 3 kuřata, může dostat např. 2 tuňáky a 1 mléko). Pamlsky nejsou považovány za žolíky.

Kocourovi nezapomeňte při bodování přičíst počáteční karty.

Také Kocour se samozřejmě snaží získat maximum VB. Zde navrhujeme některé postupy, které vám pomohou při bodování jeho výkonu.

1. Zatoulané nakrmte jako první

Nejprve nakrmte všechny jeho zatoulané kočky. Teprve potom nakrmte kočky, které pocházejí z balíčku základních karet.

2. Od nejméně jídla výše

Nakrmte nejdříve ty, které potřebují méně jednotek jídla. A pak teprve ty, které potřebují více jídla. Jinak řečeno: nejprve nakrmte všechny kočky, které potřebují 1 jídlo, pak kočky, které potřebují 2 jídla a nakonec kočky, které potřebují 3 jídla atd.

Pokud tyto postupy dodržíte, získá Kocour maximum VB.



Příklad: Vybraným typem karet pro tah je kritérium „Nejvíce hraček“, ale v nabídce právě nejsou žádné řady ani sloupce, které by obsahovaly hračky. Kocour si v takovém případě odebere spodní řadu karet, jak mu velí šipka na kartě tahu.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy v nabídce chybí 1 řada či sloupec a v dobíracím balíčku již nejsou žádné karty, které by prázdné místo doplnily.

Hráč, kterému po nakrmení všech koček zbylo největší množství nevyužitého jídla, ztrácí, stejně jako v základní hře, 2 VB.

Další pravidla pro Kocoura

Je-li vybrána karta „Figurka kočky“, vezme si Kocour vaším prostřednictvím 3 karty z řady či sloupce, u něž se právě nachází žeton kočky. Poté kartu Figurka kočky a ostatní již odložené karty zamíchejte zpět do balíčku karet tahů.

Pokud má Kocour již 2 karty ztracená kočka, ihned je odhodte a nahraďte je kartou zatoulané kočky, která se nachází nejvíce vlevo. Pokud v nabídce nejsou již žádné zatoulané kočky, získává Kocour jako kompenzaci 2 VB.

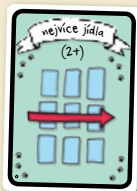
Pokud chcete zvýšit obtížnost sólo varianty hry, můžete Kocourovi přidělit jednu počáteční kartu navíc. Pokud chcete hrát jednodušší variantu hry, bude Kocour začínat s 1 počáteční kartou.



Hračka žolík

Tento žolík se počítá jako 1 hračka (škrábadlo, šplhadlo, klubičko, myška, třepetalka) v závislosti na tom, která hračka ze sady

Kocourovi chybí k dosažení co nejvyššího zisku VB. Pokud má Kocour sadu 5 různých hraček, tento žolík nelze použít jako šestou hračku.



Nejvíce jídla

Aby tato podmínka byla splněna, musí se v řadě či sloupci nacházet nejméně 2 jídla. Pokud se v řadě či sloupci nachází nejvýše

1 jídlo, nepovažujeme ji/jej za „nejvíce jídla“. Mějte na paměti, že některé karty jídla (např. kuře a tuňák) obsahují více než 1 jídlo.



Nejvíce koček za 6 VB

Pro splnění podmínky musí řada či sloupec obsahovat alespoň 1 kočku, která má hodnotu

6 VB, aby vyhověla zadání nejvíce koček za 6 VB.

Pokud řada či sloupec obsahuje kočky, ale žádná nemá hodnotu nejméně 6 VB, pak ji nepovažujeme za řadu či sloupec obsahující nejvíce koček za 6 VB (a to ani v případě, kdy by jejich kombinace v součtu dosáhla 6 VB).



Figurka kočky

Pokud je tažena tato karta, Kocour si vezme řadu či sloupec, který figurka kočky právě určuje. Figurka kočky pak zůstává v této

řadě či sloupci. Na konci tahu Kocoura, kdy byla vybrána tato karta, zamíchejte kartu Figurka kočky spolu s již zahranými kartami tahů zpět do balíčku karet tahů.



Tiráž

Autor: Josh Wood

Produkce: Nicolas Bongiu

Výroba: Dave Lepore

Vývoj: John Goodenough

Ilustrace: Josh Wood

Grafika: Kali Fitzgerald

Editoři: Nicolas Bongiu, Ryan Dancey,
Erik Yaple, Todd Rowland, Josh Wood

Korektury: Mark O'Connor

Testeři: Dea Abruzzo, Mustafa Alammari,
Steve Behnke, Mercy Biel, Miles Biel,
Winter Biel, Nicolas Bongiu, Chris Buskirk,
John D. Clair, Mike DiLisio, Mike Fischer,
Seany G, Bill Harris, Neil Kimball, CJ Lowe,
Sam Nazarian, Kathleen Scott, Taylor
Shuss, Rob Watkins, John Zinser

Český překlad: Lucka Endlová



© 2020 Alderac Entertainment Group.
Cat Lady, Box of Treats, and all related marks
are ™ or ® and © where indicated
Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Číně.

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



mindok.cz



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Přehled pravidel

Příprava hry

1. Základní karty tvoří základní dobírací balíček, v němž jsou následující karty:
hra 2 hráčů: Ze hry vyřadíte všechny základní karty označené 3+, 4, 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadíte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

hra 3 hráčů: Ze hry vyřadíte všechny základní karty označené 4, 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadíte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

hra 4 hráčů: Ze hry vyřadíte všechny základní karty označené 5+ a 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadíte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

hra 5 hráčů: Ze hry vyřadíte všechny základní karty označené 6 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadíte **6** dalších karet, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali. K zatoulaným kočkám přidejte jednu kočku navíc, takže ve hře budou celkem 4 zatoulané kočky.

hra 6 hráčů: Ze hry vyřadíte **6** náhodně vybraných karet a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně podívali. K zatoulaným kočkám přidejte jednu kočku navíc, takže ve hře budou celkem 4 zatoulané kočky.

2. Dobírací balíček zamíchejte, a na stůl vyložte lícem vzhůru horních 9 karet do 3 řad po 3 kartách (nabídky 3 × 3).
3. Zamíchejte karty zatoulaných koček a náhodně vyložte 3 lícem vzhůru na stůl. Ostatní zatoulané kočky vraťte do krabice, nebudete je v této hře potřebovat. Kostičky jídla a žetony VB umístěte na dosah všem hráčům.
4. Hru zahajuje hráč, který chová nejvíce koček. V prvním kole bude začínajícím hráčem. Hráč po pravici od začínajícího hráče umístí figurku kočky vedle jedné z řad či sloupců nabídky. Hru zahájí začínající hráč tím, že provede svůj tah.

Průběh tahu

Hráč si z nabídky vezme řadu NEBO sloupec 3 karet. **Nemůže si vzít řadu či sloupec, kde se právě nachází figurka kočky.**

Poté přesune figurku kočky vedle řady či sloupce, z nějž si vzal karty.

Sloupec či řadu je třeba doplnit novými kartami lícem vzhůru z dobíracího balíčku.

Tah začínajícího hráče tímto krokem končí.

Poté pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy do prázdné řady či sloupce již nelze doplnit další karty z (rozebraného) dobíracího balíčku.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem VB.

V případě 2 či více hráčů se stejným skóre vítězí hráč, kterému se podařilo nakrmit větší počet koček. Pokud ani toto kritérium nerozhodne, vítězí ten hráč, který vyhraje následující partii Kočičího klubu.