

Kotek Psotek

Gra dla 1-8 graczy w wieku 3-103 lat

Polska edycja gry „Max”

ELEMENTY GRY



2 dyski do zamocowania na drzewie (kryjówka dla wiewiórki i ptaszka)



4 kafelki z kocimi przysmakami (kocimiętka, mleko, puszka, miseczka karmy)

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2016 Jim Deacove

SKLEP. EGMONT.PL

Autor gry: Jim Deacove
Ilustracje: Zofia Burkowska
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Gry polecają:



Multikino

Kobiety

Familie.pl



czasdzieci.pl
Portal informacyjny i rozrywkowy

WSPÓŁPRACA

W grze nie występuje rywalizacja między graczami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel.

Zachęcamy do omawiania sytuacji na planszy i wspólnego podejmowania decyzji, co w danej sytuacji należy zrobić.

Rodzice będą mieli frajdę z pomagania swoim podopiecznym, a dzieci nauczą się logicznego myślenia, współpracy i radzenia sobie z emocjami.



O AUTORZE

Jim Deacove od ponad 40 lat propaguje gry i zabawy oparte na współpracy. Uważa, że ludzie powinni kooperować, wspólnie rozwiązywać problemy i cieszyć się swoim towarzystwem, a nie nieustająco rywalizować. Do dnia dzisiejszego Jim Deacove wydał ponad 100 gier kooperacyjnych. „Kotek Psotek” to jedna z jego najbardziej znanych gier.

CEL GRY

Doprowadźcie jak najwięcej zwierzątek do kryjówki na drzewie. W grze nieużywane jest pojęcie wygranej bądź przegranej. Im więcej doprowadzicie zwierzątek, tym lepiej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej nalepki na kostki.

Na każdej kostce powinny być 3 czarne kropki i 3 zielone.

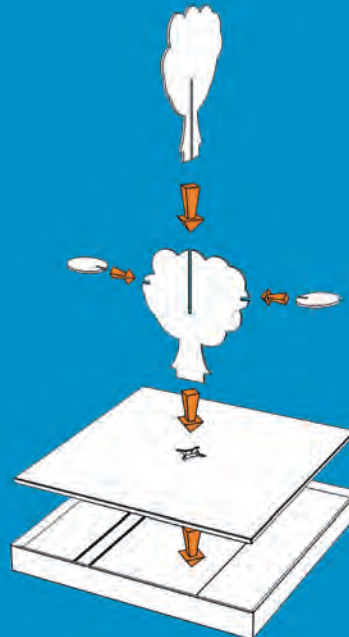
1. Wyjmij wszystkie elementy z pudełka.
2. Połóż planszę na spodzie pudełka.
3. Złóż drzewo z 2 elementów i przymocuj je do planszy.
4. Do drzewa przymocuj dyski z gniazdem i gałęzią.
5. Ustaw kotka na polu z kocim pościaniem.
6. Ustaw wiewiórkę, mysz i ptaszka na polu z pieńkiem.
7. Połóż kostki oraz kocie przysmaki obok planszy.



pole startowe kota



pole startowe
wiewiórki, myszy i ptaszka



PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz zaczyna. Wykonuje rzut kostkami i przemieszcza zwierzątka zgodnie z wynikami. Zielone kropki pozwalają przemieszczać małe zwierzątka (myszkę, wiewiórkę, ptaszka), czarne kropki przemieszczają kotka. Kotek i zwierzątka zawsze ruszają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Poradź się innych graczy, jak najlepiej wykorzystać wyniki na kostkach (jednak ostateczna decyzja należy do ciebie).

-   **Wypadły 2 zielone kropki?** Przemieść 1 wybrane małe zwierzątko o 2 pola albo 2 dowolne małe zwierzątka o 1 pole.
-   **Wypadły 2 czarne kropki?** Przemieść kota o 2 pola.
-   **Wypadła 1 zielona kropka i 1 czarna kropka?** Przemieść kota o 1 pole i dowolne małe zwierzątko o 1 pole (w dowolnej kolejności).

Teraz do gry przystępuje gracz po twojej lewej stronie. Rzuca kostkami, radzi się innych graczy i przemieszcza zwierzątka itd.

NA SKRÓTY

Na planszy każde zwierzątko ma wyznaczoną drogę na skróty. Jeśli dane zwierzątko **zakończy ruch** na żółtym polu ze swoim obrazkiem, to możesz przesunąć je po śladach na kolejne pole (za darmo). Nie musisz używać skrótu (na przykład gdy na drugim końcu czeka kotek).



Przykład: Antosia wyrzuciła zielone kropki na obu kostkach. Przemieszcza wiewiórkę i myszkę o 1 pole. Myszka zakończyła ruch na polu ze swoim skrótem. Antosia postanawia skorzystać ze skrótu i przemieszcza myszkę po śladach na kolejne pole. Jeżeli Antosia zdecydowałaby ruszyć się o 2 pola myszką, to ominęłaby w ten sposób skróty.

Uwaga! Kotek korzysta ze wszystkich skróków. Jeśli zakończy ruch na polu ze skrótem, to musi z niego skorzystać. Może się zdarzyć tak, że kotek ominie pole ze skrótem, jeśli porusza się o 2 pola. Idący skrótem kotek może minąć jakieś zwierzątko.

KOT DOGANIA ZWIERZĄTKO



Jeśli kot zakończy ruch na tym samym polu co któreś ze zwierzątek, to je dogonił i te zwierzątka odkładane są obok planszy.

Uwaga! Gdy zwierzątko przejdzie przez pole z kotkiem albo kot przez pole ze zwierzątkiem, to nic się nie dzieje (zwierzątko zostaje na planszy). Może to się zdarzyć, gdy na przykład kot stoi tuż za zwierzątkiem i ruszy się o 2 pola (albo na odwrót).

KOCIE PRYSMAKI



Przed rzutem kostkami możesz położyć 1 z przysmaków na kocim poście. Zwabiony jedzeniem kotek wraca na swoje pole startowe. Każdego przysmaku można użyć tylko raz, więc rozsądnie nimi gospodarujcie.

Dyskutujcie o tym, kiedy najlepiej wykorzystać przysmak, ale ostateczną decyzję podejmuje gracz rozgrywający aktualną turę.

DRZEWO



Wejście do kryjówki kosztuje 1 punkt ruchu. Myszki umieszcza się w norce pod drzewem, ptaszka w gnieździe, a wiewiórkę na gałęzi. Zwierzątka są tam bezpiecznie (kotek nie ma wstępu na drzewo).

OSTATNIE POLE



Jeśli kotek dotrze na ostatnie pole (przed drzewem), zanim zakończy się gra, to pozostaje na nim do końca (czarne kropki na kostkach oraz przysmaki przestają na niego działać). Zwierzątko może przeskoczyć kotka i wejść do kryjówki tylko wtedy, gdy znajdzie się na polu przed kotkiem i poruszy się o 2 pola.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy żadne ze zwierzątek nie będzie miało już ruchu – dotrze do kryjówki albo będzie poza planszą (kotek je dogonił). Ile zwierzątek udało wam się doprowadzić do kryjówki?



„Rodzinka wygrywa” to seria gier kooperacyjnych skierowanych do małych dzieci (od 3 lat) i ich rodziców. W grach kooperacyjnych rodzice wspólnie z dziećmi starają się zrealizować cele stawiane przez grę. Dzielą się emocjami, trudnościami i doświadczeniem. Rodzice cały czas pomagają dzieciom w zrozumieniu reguł i przebiegu zabawy. Nie muszą sztucznie oddawać im zwycięstwa, jak to często zdarza się w innych grach. Nie występuje rywalizacja między graczami.

Gry z serii „Rodzinka wygrywa” oswajają małe dzieci z graniem, przestrzeganiem reguł, emocjami związanymi z sukcesem i porażką. Każda rozgrywka to prawdziwa frajda dla dzieci i rodziców, niezależnie od końcowego wyniku.