

KOTY w BUTACH

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat

autor gry: Reiner Knizia

ilustracje: Piotr Sokółowski

Elementy gry

21 kart kotów



5 kart z łapką kota



2 kostki z kolorami



Cel gry

Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej kart.

Przygotowanie gry

Pomieszaj i ułóż losowo na stole wszystkie karty (z kotami i odciskami łapek). Daj kolorowe kostki najmłodszemu graczowi.



Przebieg gry

Najmłodszy gracz zaczyna. Rzuca kostkami tak, by każdy widział, co na nich wypadło. Teraz wszyscy jednocześnie starają się złapać kota, spośród leżących na stole, w kolorach wskazanych przez kostki. Gracz, który najszybciej położy rękę na właściwej karcie, zdobywa go i kładzie przed sobą.

Uwaga! W grze liczą się wyłącznie kolory butów kotów oraz to, co mają one na głowie, a mogą to być: okulary, słuchawki, kapтур, kwiatek, lok, irokez. Nie są brane pod uwagę kolory innych elementów na kartach.

Przykład 1.

Na kostkach wypadły kolory: żółty i niebieski.
Trzeba złapać kota, który ma buty i element
na głowie w kolorach żółtym i niebieskim!



Przykład 2.

Na obu kostkach wypadł fioletowy
kolor. Trzeba złapać kota, który ma buty
i element na głowie tylko w jednym
kolorze – fioletowym!



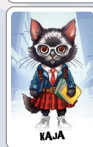
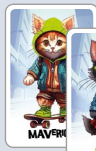
Wskazany kot już został zdobyty?

Gdy wskazanego przez kostki kota nie ma na środku stołu (został już zdobyty), gracze muszą złapać łapkę kota znajdującą się na środku stołu z najmniejszą dostępną wartością.

Najszybszy gracz zdobywa zarówno łapkę kota, jak i kota wskazanego przez kostki (leżącego przed innym graczem). Gdy gracz ma już tego kota przed sobą, zdobywa tylko łapkę.

Przykład 3.

Na kostkach wypadły niebieski
i zielony kolor. Kot w tych kolorach
jest już zdobyty, więc gracze muszą
złapać łapkę z wartością 3 (jest to
najmniejsza wartość leżąca na środku
stołu). Najszybszy gracz zdobywa
łapkę oraz zabiera przeciwnikowi
niebiesko-zielonego kota.



Uwaga!

Gdy gracz złapie złego kota (albo łapkę o nieprawidłowym numerze), nic nie traci, ale nie może więcej łapać kotów w tej kolejce.

Nowa kolejka

Gracz, który zdobył kartę, rzuca kostkami w nowej kolejce. Gracze ponownie starają się złapać właściwego kota.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy ostatnia łapka ze środka stołu zostanie zdobyta. Wygrywa gracz, który ma przed sobą najwięcej kart (kotów i łapek). W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył najwięcej łapek. Gdy nadal jest remis, wygrywa gracz, który zdobył łapkę z wyższą wartością.



EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.

© 2025 Dr. Reiner Knizia. Wszystkie prawa zastrzeżone

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Product manager: Beata Sawoń

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł
prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

