



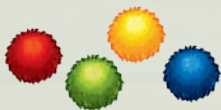
# HAPPY CATS



Autor gry: Wolfgang Dirscherl • Gra dla 2-4 osób od 7 lat

*Koty uwielbiają bawić się kolorowymi kłębuszkami. Każdy stara się złapać ich najwięcej i niechętnie dzieli się nimi z innymi. Sprytnie zagrywając karty, pomóż swojemu kotkowi, aby to on miał na końcu gry najwięcej kłębuszków.*

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



48 kłębuszków: po 12 żółtych, czerwonych, zielonych i niebieskich



52 karty: 4 z kotami,  
40 z liczbami  
(wartości od 1 do 40)  
i 8 kolorowych



5 płytek ze  
znakiem zapytania



1 kostka



1 płytka z  
obrazkiem myszki

1 instrukcja



1 woreczek

## CEL GRY

Poprzez sprytnie zagrywanie kart, zgromadzić jak najwięcej kolorowych kłębuszków i zdobyć w ten sposób najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wycisnąć płytki z arkuszy.
- Każdy z graczy bierze jedną kartę z kotkiem. Jeżeli w grze biorą udział 2 lub 3 osoby, niewykorzystane karty odkłada się do pudełka.
- 40 kart z liczbami należy dobrze potasować. Każdy z graczy otrzymuje 5 kart, które bierze do ręki razem z kartą z kotkiem. Pozostałe karty kładzie się na stole w formie talii, liczbami do dołu.
- Osobno należy potasować kolorowe karty. Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę, którą może obejrzeć, po czym kładzie ją przed sobą na stole tak, by nie widzieli jej inni gracze. Na końcu gry kłębuszki w tym kolorze będą się dla niego liczyły podwójnie! Pozostałe kolorowe karty odkłada się do pudełka tak, by nikt ich nie widział.

- Płytki ze znakami zapytania należy potasować i położyć na stole w formie talii, znakami zapytania do góry.
- Wszystkie kłębuszki należy włożyć do woreczka i dobrze wymieszać. Woreczek kładzie się na środku stołu, podobnie jak płytkę z myszką i kostkę.

## PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca kostką. W zależności od tego, co wypadnie na kostce, gracze wykonują różne akcje.

### 2, 3, 4 LUB 5



Gracz wyjmuje z woreczka tyle kłębuszków, ile pokazała kostka. O te kłębuszki gracze będą rywalizować.

Każdy z graczy wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu. Gdy wszyscy gracze wyłożą karty, jednocześnie je odkrywają.

### Karta z kotem



Jeżeli gracz wybrał kartę z kotem, nie zdobywa w tej rundzie żadnego kłębuszka. Zamiast tego bierze z talii dwie karty, wybiera jedną z nich i wraz z kartą z kotem bierze do ręki. Drugą kartę odkłada na stos kart odrzuconych.

### Karta z liczbą



Teraz następuje podział kłębuszków. Gracz, który wyłożył kartę o najwyższej wartości, wybiera jako pierwszy. Może wziąć i położyć przed sobą tyle kłębuszków, ile jest narysowanych na wyłożonej przez niego karcie. Następnie kłębuszki wybiera gracz, który wyłożył kartę o drugiej najwyższej wartości itd.

**Uwaga!** Jeżeli zabraknie na stole kłębuszków, gracze, którzy wyłożyli karty o najniższych wartościach, nie otrzymują nic albo mniej niż wynika z karty.

Jeżeli po rozdzieleniu graczom kłębuszków zostaną jeszcze jakieś na stole, to wracają one do woreczka.

### TAJEMNICZY KOSZYK



Wylosowanie koszyka wywołuje bijatykę, z której tylko jeden kot może wyjść zwycięsko.

Bez wyciągania kłębuszków z woreczka gracze wybierają po jednej karcie, kładą na stole i jednocześnie odkrywają. Ten, kto wyłożył kartę z najwyższą liczbą, bierze z woreczka tyle kłębuszków, ile jest narysowanych na jego karcie. Inni gracze nie zdobywają żadnego kłębuszka.

*Wskazówka: Po wyrzuceniu na kostce koszyka gracz również może wybrać kartę z kotem, wziąć z talii dwie karty, jedną z nich wziąć do ręki wraz z kartą z kotem, a drugą odrzucić.*

## ZNAK ZAPYTANIA



Ze stosu płytek ze znakiem zapytania należy odkryć tyle płytek, ile osób bierze udział w grze. Począwszy od gracza, który rzucał kostką, każdy z uczestników wybiera po jednej płytce.

Na płytkach znajdują się następujące symbole:



### **Kłębusek:**

Gracz może wyciągnąć z woreczka jeden kłębusek.



### **Karta:**

Gracz może wziąć z talii do ręki JEDNĄ kartę.



### **Klucze:**

Gracz bierze ze stołu i kładzie przed sobą płytkę z myszką.

**Uwaga:** Płytkę z myszką gracz może stracić! Może się to zdarzyć, gdy później w trakcie gry znowu zostanie odkryta płytkę z kluczami i inny gracz tę płytkę wybierze. Staje się on natychmiast właścicielem płytki z myszką.

Gdy każdy z graczy wybierze płytkę i wykona akcję z nią związaną, wszystkie pięć płytek należy przetasować i ułożyć na stole w formie talii, znakami zapytania do góry.

Po każdej rundzie należy wszystkie zagrane karty odłożyć na stos kart odrzuconych. Jeżeli wyczerpie się talia, z której gracze dobierają karty, stos kart odrzuconych należy przetasować i utworzyć z niego nową talię.

Gdy zakończone zostaną wszystkie czynności, wynikające z rzutu kostką, do gry przystępuje następny gracz. Rzuca kostką itd. Jeżeli w woreczku będzie za mało kłębusek, by wyjąć tyle, ile wynika z rzutu kostką, wyjmuję się wszystkie, które są w woreczku i rozdziela według wartości zagranych kart.



## ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy ostatni kłębuszek zostanie przydzielony któremuś z graczy, gra kończy się. Gracze porównują teraz wartość swoich zdobyczy.

- Gracze odkrywają wylosowane na początku kolorowe karty. Za każdy kłębuszek w kolorze swojej karty gracz otrzymuje dwa punkty.
- Wszystkie pozostałe kłębuszki dają graczowi po jednym punkcie.
- Gracz, który ma na koniec gry płytkę z myszką, otrzymuje trzy punkty.

Gracz z największą sumą punktów zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie punktów może być dwóch lub więcej zwycięzców.



Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować podany adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

Polub nas  
[facebook.com/PiatnikPolska](https://facebook.com/PiatnikPolska)  
Piatnik.pl

