

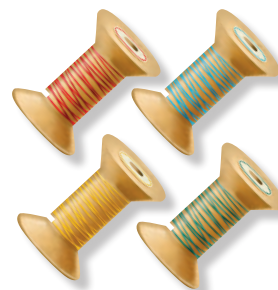
# Косілки Łobuziaki

## ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

4 ігрові дошки



4 катушки

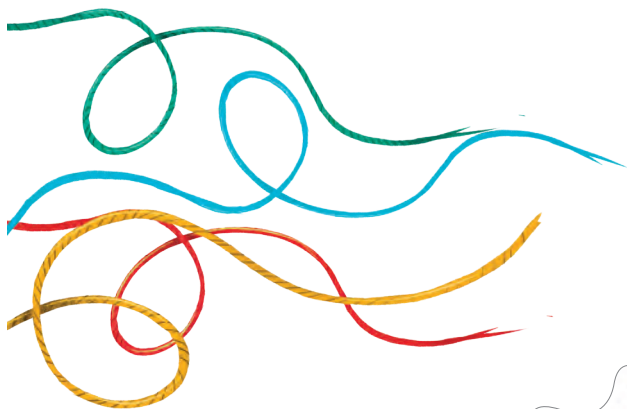


50 жетонів іграшок

(по 5 у 10 кольорах, зі значеннями 2, 2, 3, 3, 4)



4 мотузки



20 карток меблів (по 5 штук у 4 кольорах)



1 значок гравця який розпочинає гру



## ЦІЛЬ ГРИ

У кожного гравця є кімната, повна іграшок. Коти весело бігають по кімнатах. Чим більше іграшок зацікавить кота, тим більше балів отримає гравець.

Під час гри ви викладатимете картки, що представляють меблі, до яких біжать ваші коти. Ви будете отримувати бали за кожну іграшку, по якій пробіг ваш котик. Тому намагайтеся обдуманно визначити напрямок бігу кішки!

# ПІДГОТОВКА ГРИ

! Перш ніж грати в першу гру, зав'яжіть вузли на обох кінцях кожної нитки.



- А Візьміть **по одній дошці для гри** і покладіть перед собою.
- В Довільно виберіть **1 картку меблів** будь-якого кольору і покладіть її посередині столу (зображенням меблів вгору).
- Г Решту **карток з меблями** розділіть за кольором. Ретельно перемішайте кожну групу та покладіть в стосах збоку столу на деякий час (малюнки внизу).
- Д Потім візьміть відповідну кількість карток залежно від кількості гравців. Тримайте їх таким чином, щоб не показувати малюнки на картках своїм суперникам.
  - 2 гравці** – візьміть по 1 картці з кожного стосу + 3 додаткові картки з будь-яких 3 різних стосів.
  - 3 гравці** – візьміть по 1 картці з кожного стосу + 1 додаткову картку з будь-якого стосу.
  - 4 гравці** – візьміть по 1 картці з кожного стосу.

Поверніть решту карток (Г) у коробку – вони не будуть використані в грі.

- Е Виберіть свою **мотузку** і намотайте її на **котушку** такого ж кольору.
- Ф Потім вставте **кінець мотузки** в один з двох вирізів на гральній дошці поруч із предметом меблів, розміщеним посередині столу (розміщеним у точці В). Зробіть так, щоб вузол був у нижній частині дошки.



- Г Розділіть **жетони іграшок** за малюнками і складіть з них 10 стосів у центрі столу (цифрами вниз). Потім достосуйте кількість жетонів до кількості гравців:
  - 2 гравці** – випадковим чином вийміть по 2 жетони з кожного стосу та поверніть їх у коробку.
  - 3 гравці** – випадковим чином вийміть по 1 жетону з кожного стосу та поверніть їх у коробку.
  - 4 гравці** – не виймайте жетонів, вони всі задіяні в грі.

Потім розкладіть жетони у стоси (зображенням вгору) **від найнижчого значення до найвищого** (найменше значення знаходиться у верхній частині стосу).

- Н Гру розпочинає той, хто нещодавно гладив kota – він бере **значок гравця який розпочинає гру** і кладе його на стіл перед собою.

Підготовка гри для 3-х гравців:





# ХІД ГРИ

Гра триває **12 раундів**. Кожен раунд складається з двох частин:

**A) Визначення напрямку бігу кота.**

**B) Біг кота і здобування балів.**

## A) Визначення напрямку бігу кота

Людина з маркером гравця який **розпочинає гру** вирішує, в сторону якого предмету меблів коти будуть бігати **в кімнатах усіх гравців**. **Вибирає одну картку меблів** (з карток у руці) і кладе її (зображенням вверх) **посередині столу**, на картку покладену там раніше. Розташовує її таким чином, щоб було видно шматок попередньої картки.

**Приклад:** Гравець вибрав **жовту** картку зі столом і поклав її посередині столу (на **бірюзову** картку зі стільцем, що лежить там). Це означає, що кішки в кімнатах усіх гравців біжать в сторону **жовтої** стіни – до столу, показаного на картці.



**!** Вибрана картка **повинна мати колір, відмінний** від кольору картки посередині столу. Не забувайте розташовувати картки таким чином, **щоб шматок попередньої картки виступав**. Це покаже вам, скільки раундів ви вже зіграли. Гра закінчилася після 12-го раунду.



## B) Біг кота і здобування балів

Гравець зі **значком** розпочинає гру. Потім настає черга гравця ліворуч.

Гравець веде свою мотузку по дошці **до предмета меблів, зображеного на картці посередині столу**. Кожна дошка має різне розташування меблів. Під час гри кішки в кожній кімнаті будуть бігати по-різному.

**!** На дошці з обох боків кожного предмета меблів є 2 виїмки. Гравець повинен зачепити мотузку, використовуючи обидві виїмки. Мотузка повинна увійти в одну виїмку і вийти в іншу. Гравець сам вирішує, яка виїмка буде використовуватися для входу, а яка для виходу мотузки. Слідкуйте за тим, щоб мотузка завжди була натягнута.

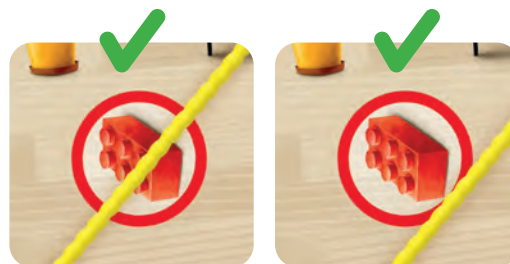


**Приклад:** У центрі столу розташована картка із зображенням столу на **жовтому** фоні. Гравець чіпляє мотузку за столі біля **жовтої** стіни кімнати. Гравець стежить за тим, щоб мотузка на дошці була натягнута.

Після пробіжки кота (тобто підчепивши мотузку за меблі), **гравець перевіряє, чи здобув він якісь бали**.

**!** Гравець здобуває бали, якщо кіт пробіг через одну або кілька іграшок, що лежать на підлозі (якщо мотузка торкається зображення з іграшками). У цьому випадку гравець бере відповідний **жетон балів з верху стосу** (тобто з найменшим доступним значенням). Якщо цей стос вичерпано, гравець не бере жетон (**не отримує балів**).

**Приклад:** Коли кіт пробіг через іграшку, гравець отримує жетон цієї іграшки (бере його з верхньої частини стосу). Гравці, чиї коти перебігають цю іграшку пізніше в грі, можуть заробляти жетони з більшою кількістю балів! Пам'ятайте, що жетони в стосах складені від найнижчого до найвищого значення.



- ! Під час гри ви можете заробляти бали за одну і ту ж іграшку кілька разів (якщо кіт кілька разів пробігає її).

Гравець кладе отримані жетони на стіл перед собою (цифрою вниз). Якщо кіт не пробіг через жодну іграшку, гравець не отримує балів.

Хід гравця закінчився. Гравець ліворуч починає свій хід:

- **причіплює мотузку до предмета меблів**, зображеного на картці, що лежить посередині столу,
- **перевіряє, чи набрав він якісь бали** – якщо так, то бере відповідні жетони іграшок.

- ! Раунд закінчується, коли всі гравці зробили свій хід. Значок гравця який розпочинає гру передається особі, яка сидить зліва. Вона розпочне наступний раунд:

- визначить напрямок бігу кота,
- зачепить мотузку за меблі,
- перевірить, чи здобула якісь бали.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра триває **12 раундів** (під час гри ви розкладете 12 карток з меблями у центрі столу).

**старт** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Після завершення останнього раунду **підсумуйте вартості** жетонів іграшок.

Переможцем стає той, хто набрав найбільшу кількість балів. У разі нічиєї перемагає той, у кого на катушці залишилася довша частина мотузки.

- ! Якщо в останньому раунді у гравця **занадто коротка мотузка** (не дістає до виїмки), він **не отримує жодних балів** за цей раунд!

## ВАРІАНТ ДЛЯ СТАРШИХ ГРАВЦІВ

Гра відбувається так само, як і в базовій версії. Різниця полягає в підрахунку набраних балів:

- **додайте значення** отриманих жетонів іграшок (як у базовій версії),
- додатково ви отримуєте **1 бал за кожен вид іграшки** на здобутих жетонах.

Якщо гравцеві вдалося зібрати **всі іграшки** (10 видів), він отримує в нагороду **15 балів**!

Ознайомся з нашими настільними іграми!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2018 Jeffrey D. Allers

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Jakub Mann, Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc