



Hej, to ja! Twój kot.

Kiedy podjąłem decyzję, żeby się do Ciebie wprowadzić (tak, to była moja decyzja), od razu zostałem przywitany świeżą wodą, ciepłym łóżkiem i pachnącą kuwetą... No, fajnie... Ale to nie uczyni mnie Najszczęśliwszym Kotem na Świecie.

Bo ja mam swoje potrzeby! Marzenia!

Całe moje życie kręci się wokół jedzenia, zabawy i spania. Jedzenie. Zabawa. Spanko. Jedzenie. Zabawa. Spanko. To wszystko, o czym marzę.

A teraz posłuchaj mnie uważnie...

Wyobraź sobie, że nasz dom jest przepelniony miskami z żarciem. Góry misek, a w każdej góra żarcia! Dookoła buszują te nakręcane myszy, które mógłbym gonić godzinami. Wszędzie pełno pótek... i foteli...

Najlepiej, żeby całe ściany były w półkach!

Nie zapomnij o miejscach do wygrzewania się na słońcu. Mają być wszędzie! W każdym oświetlonym kącie każdego pokoju! W końcu odpoczynek też jest ważny, prawda? W końcu to JA jestem tu najważniejszy!

To jak?

Spełnisz wszystkie moje życzenia i uczynisz mnie najszczęśliwszym kotem na świecie? Daj mi posmakować luksusu, człowieku!

**Zabawki, półki, miski i fotele –
chcę je wszystkie!**



Cel gry

Podczas rozgrywki będziesz umieszczać w swoim mieszkaniu fotele, półki, nakręcane myszy i miski z jedzeniem w jednym, prostym celu: by mnie uszczęśliwić!

Będę się bacznie przyglądał Twoim poczynaniom i sprawdzał, czy nowe wyposażenie czyni mnie szczęśliwszym. Jeśli tak, otrzymasz ode mnie w nagrodę punkty szczęścia. Haczyk polega na tym, że człowieki moich kocich znajomych z naprzeciwka również próbują im dogodzić. Ostatecznie kot, którego właściciel otrzyma najwięcej punktów szczęścia, będzie znany jako NAJSZCZĘŚLIWSZY KOT NA ŚWIECIE. To muszę być ja!

Elementy



mata do gry



4 zestawy
kafelków początkowych
(po 10 w każdym
z 4 kolorów)



4 planszетки mieszkania
(w kształcie krzyża, złożone
z 5 kafelków)



80 kafelków udogodnień
(28 kafelków o kosztach 3 i 4,
28 kafelków o kosztach 5 i 6,
24 kafelki o koszcie 7)



5 kafelków
celów



5 kafelków
premii
końcowych



znacznik
pierwszego gracza



4 pionki kotów
(w 4 kolorach)



4 dwustronne
znaczniki szczęścia
(w 4 kolorach)



4 dwustronne
znaczniki
myszy

Przygotowanie maty

1. Umieść matę na środku obszaru rozgrywki pomiędzy graczami.
2. Podziel kafelki udogodnień na 3 osobne stosy: kafelków o kosztach 3 i 4, kafelków o kosztach 5 i 6 oraz kafelków o koszcie 7. Przetasuj osobno każdy ze stosów, a następnie umieść je zakryte na wyznaczonych miejscach na macie.
3. Dobierz po 3 kafelki z każdego stosu i umieść je odkryte na wyznaczonych miejscach pod odpowiednimi stosami. Te kafelki tworzą koci rynek.
4. Umieść 5 kafelków celów na wyznaczonych miejscach na macie dowolną stroną do góry. W trakcie pierwszej rozgrywki polecam skorzystać ze strony A kafelków. Podczas kolejnych rozgrywek możesz wybrać albo wylosować stronę każdego z kafelków. Kafelki celów „Miski” i „Kafelki” są takie same po obu stronach.
5. Umieść 2 losowe kafelki premii końcowych na wyznaczonych polach w dolnej części maty. (W trakcie pierwszej rozgrywki możesz pominąć ten krok).

Mój ulubiony zestaw celów oznaczyłem literą A. Podczas pierwszej rozgrywki radzę Ci skorzystać właśnie z niego.



Rzut oka na kafelek udogodnienia

wartość monety



koszt zakupu

rodzaj i kolor kafelka

punkty
szczęścia



Przygotowanie gracza

Każdy z graczy wykonuje następujące kroki:

1. Wybierz swój kolor, weź **planszетkę mieszkania** w tym kolorze i umieść ją przed sobą. Ta planszетка oraz wszystkie kafelki, które do niej dołożysz, to Twoje mieszkanie.
2. Weź **pionek kota** oraz **znacznik szczęścia** w wybranym kolorze, a także 1 **znacznik myszy**.
 - 2a. Umieść **pionek kota** na środkowym polu swojego mieszkania (tym z miską).
 - 2b. Umieść **znacznik szczęścia** na polu „0” na torze szczęścia.
 - 2c. Obróć znacznik myszy na stronę  i połóż obok mieszkania.
3. Weź zestaw **10 kafelków początkowych** z symbolem łapki w wybranym kolorze i przetasuj je. Ułóż te kafelki w zakrytym stosie obok mieszkania – to Twój stos dobierania. Pozostaw trochę miejsca na odkryty stos kafelków odrzuconych.
4. Dobierz **5 kafelków** ze stosu dobierania i weź je na rękę.
5. Gracz, który jako ostatni widział wylegującego się na kanapie kota, bierze **znacznik pierwszego gracza** i zachowuje go do końca gry.



Masz już wszystko,
czego Ci trzeba, by rozpocząć grę!
Znaczy się... uczynić mnie
najszczęśliwszym kotem
na świecie!



Przebieg gry

Grę rozpoczyna osoba ze znacznikiem pierwszego gracza. Kolejne tury rozgrywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze rozgrywają swoje tury do momentu, aż 1 z nich zdobędzie co najmniej 60 punktów szczęścia. Gdy tak się stanie, gracze kontynuują grę do momentu, aż każdy rozegra taką samą liczbę tur (gdy swoją turę rozegra osoba siedząca po prawej stronie pierwszego gracza). Następnie wszyscy rozgrywają po 1, dodatkowej turze.

Twoja tura składa się z 4 kroków, które wykonujesz w podanej kolejności:

**1. Ruch kotem
(opcjonalnie)**

**2. Umieszczenie kafelka udogodnienia
w mieszkaniu (opcjonalnie)**

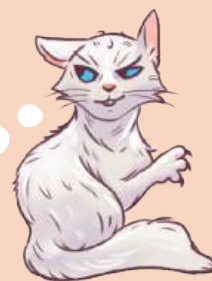
**3. Zakup kafelka
udogodnienia (opcjonalnie)**

**4. Dobranie 5 nowych
kafelków (obowiązkowo)**

1. Ruch kotem

Na początku swojej tury możesz poruszyć swoim pionkiem kota na sąsiedni kafelek (w pionie lub poziomie). Możesz poruszyć go dowolną liczbę razy, ale tylko 2 pierwsze ruchy są darmowe. Każdy kolejny ruch wykonany w tej samej turze wymaga odrzucenia 1 kafelka z ręki i umieszczenia go odkrytego na stosie kafelków odrzuconych.

*Koty bardzo
dbają o to, by się nie
przemęczać, więc jeśli
mam się ruszyć, to oby
to było coś ważnego.*



Pionek kota nie może przejść przez kafelek ani zakończyć na nim ruchu, jeśli znajdował się na nim wcześniej w tej samej turze. Może jednak wrócić na kafelek, na którym znajdował się w poprzedniej turze.

Uwaga! Ruch pionkiem kota jest opcjonalny – możesz zostawić go tam, gdzie jest, i pominąć ten krok.

Czas na przekąskę

Za każdym razem, gdy Twój pionek kota wejdzie na kafelek z miską, otrzymujesz punkty szczęścia wskazane w prawym dolnym rogu tego kafelka i przesuwasz swój znacznik szczęścia na torze szczęścia o odpowiednią liczbę pól do przodu.



Przykład. Marta porusza się swoim kotem 3 razy. Pierwsze 2 ruchy są darmowe. By opłacić ostatni ruch, Marta odkłada 1 kafelek z ręki na stos kafelków odrzuconych. Ponieważ w trakcie ruchu kot przeszedł przez kafelek z miską, Marta otrzymuje 1 punkt szczęścia.

2. Umieszczenie kafelka udogodnienia w mieszkaniu

Niezależnie od tego, czy poruszysz się kotem, czy pominiesz ten krok, możesz umieścić w swoim mieszkaniu **1 kafelek z ręki** zgodnie z następującymi zasadami:

Jeśli to kafelek **fotela** (🪑), **myszy** (🐭) albo **pólek** (🛏), możesz go umieścić na dowolnym pustym polu sąsiadującym w pionie albo poziomie z kafelkiem, na którym znajduje się Twój kot.

Jeśli to **kafelek miski** (🍲), musisz go umieścić na wierzchu kafelka sąsiadującego w pionie albo poziomie z kafelkiem, na którym znajduje się Twój kot (tym samym zakrywając ten kafelek). Nie możesz umieścić kafelka miski na innym kafelku miski ani na kafelku, na którym znajduje się znacznik myszy lub pionek kota.

Uwaga! Twoje mieszkanie może przyjąć dowolny kształt, dlatego możesz dokładać kafelki swobodnie we wszystkich kierunkach.



Przykład. Marta umieszcza kafelek myszy w swoim mieszkaniu, kładąc go po prawej stronie kafelka z pionkiem kota.

Po umieszczeniu kafelka w mieszkaniu sprawdź, czy zapewnia Ci punkty szczęścia. Kafelek może zapewniać punkty na **2 sposoby**:

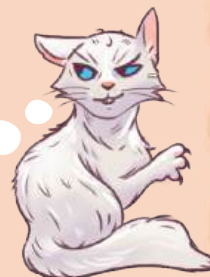
- **Punkty na kafelku.** Po umieszczeniu kafelka otrzymujesz punkty szczęścia wskazane w jego prawym dolnym rogu 🟩. Nie wszystkie kafelki zapewniają punkty w ten sposób.

- **Punkty za cele.** Otrzymujesz punkty szczęścia zgodnie z efektem kafelka celu odpowiadającego rodzajowi nowo dołożonego kafelka. (Punktowanie kafelków celów opisano na stronach 11–14).

Gdy zdobywasz punkty szczęścia, przesun swój znacznik szczęścia o odpowiednią liczbę pól na torze szczęścia.

Uwaga! Niektóre kafelki udogodnień zakupione na kocim rynku (zob. „Zakup kafelka udogodnienia” str. 9) mają 2 różne symbole rodzajów zamiast 1. W takim przypadku zyskaj punkty zgodnie z opisami na odpowiednich kafelkach celów w dowolnej kolejności. Jeśli symbole są takie same, podczas podliczania punktów uwzględnij oba symbole, ale każdy tylko raz.

W swojej turze nie musisz umieszczać kafelka w mieszkaniu, ale jeśli tego nie zrobisz, to niby jak chcesz uczynić mnie Najszczęśliwszym Kotem na Świecie?!



Przykład (cd.). Umieszczony przez Martę kafelek myszy zapewnia jej 1 punkt szczęścia z samego kafelka oraz 4 punkty szczęścia z kafelka celu „Mysz – A” (zob. str. 14). Marta zdobyła zatem łącznie 5 punktów za umieszczenie w mieszkaniu kafelka myszy.

Kocie kombinacje:



Gdy umieścisz kafelek w taki sposób, że stworzysz poziomą albo pionową linię złożoną z 3 kafelków tego samego koloru, tworzysz kocią kombinację. Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast umieścić dodatkowy kafelek z ręki w dowolnym miejscu swojego mieszkania. **Ten kafelek nie musi sąsiadować z kafelkiem, na którym jest Twój pionek kota!**

Sprawdź, czy nowo umieszczony kafelek zapewnia Ci punkty szczęścia. Umieszczenie nowego kafelka może również uruchomić kolejną kocią kombinację. Gdy tak się stanie, kontynuuj umieszczanie kafelków do momentu, aż skończą Ci się kafelki na ręce albo umieścisz kafelek, nie tworząc kolejnej kocię kombinacji.

Uwaga! Przedłużenie istniejącej kocię kombinacji nowym kafelkiem nie tworzy kolejnej kocię kombinacji!

Wyjaśnienie.

- Linie ukośne NIE tworzą kocich kombinacji.
- W dalszym ciągu obowiązują Cię pozostałe zasady umieszczania kafelków. Kafelki fotela, myszy i półek muszą być umieszczane na pustym polu sąsiadującym z innym kafelkiem, a kafelek miski na kafelku bez znacznika myszy lub pionka kota.
- Przykrycie kafelka wchodzącego w skład kocię kombinacji kafelkiem miski w tym samym kolorze nie tworzy nowej kocię kombinacji.
- Gdy kocią kombinacja przestaje być widoczna, przestaje istnieć. Możesz zakryć brzegowy kafelek kocię kombinacji kafelkiem miski w innym kolorze, a następnie przedłużyć linię 2 pozostałych kafelków z drugiej strony i tym samym stworzyć nową kocią kombinację.
- Możliwe jest stworzenie kocię kombinacji o długości 4 lub 5 kafelków, jeśli umieścisz kafelek miski w taki sposób, by połączył już umieszczony w mieszkaniu kafelek albo linię 2 kafelków z linią 2 kafelków w tym samym kolorze.
- Jednym kafelkiem możesz stworzyć 2 kocię kombinacje (w pionie i poziomie). W takim przypadku rozpatrz efekty obu kombinacji po kolei.
- Umieszczenie kafelka w celu stworzenia kocię kombinacji jest opcjonalne. Pamiętaj, że każdy umieszczony kafelek zmniejsza liczbę kafelków w Twoim stosie.



Przykład. Marta umieszcza w swoim mieszkaniu kafelek miski, tworząc linię złożoną z 3 czerwonych kafelków. Marta otrzymuje najpierw 3 punkty szczęścia za kafelek miski, a następnie może umieścić kolejny kafelek z ręki dzięki kocię kombinacji.



Przykład (cd.). 1. Marta decyduje się skorzystać z możliwości umieszczenia dodatkowego kafelka i umieszcza w mieszkaniu kafelek półek, tak jak pokazano na ilustracji. Zyskuje w ten sposób 6 punktów szczęścia (1 z samego kafelka oraz 5 z kafelka celu „Półki – A”). W ten sposób Marcie udało się stworzyć kolejną kocią kombinację złożoną z 3 niebieskich kafelków.

2. Marta postanawia umieścić w mieszkaniu z ręki kafelek fotela. Zyskuje dzięki temu 6 punktów szczęścia (2 z samego kafelka i 4 z kafelka celu „Fotele – B”). Chociaż stworzona linia składa się z 4 kafelków w tym samym kolorze, 3 z tych kafelków wchodzi w skład istniejącej kocię kombinacji, więc nie mogą w tym momencie stworzyć kolejnej. Marta przechodzi do 3. kroku swojej tury.

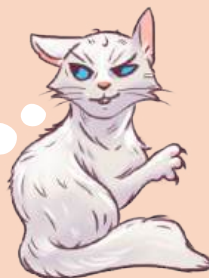
3. Zakup kafelka udogodnienia

Gdy chcesz kupić kafelek udogodnienia, odkryj pozostałe na ręce kafelki i dodaj do siebie ich wartości monet, tj. liczby znajdujące się na symbolu monety w lewym górnym rogu.

Otrzymana suma wskazuje, ile możesz wydać na kafelki udogodnień w tej turze. By dokonać zakupu, wybierz 1 lub więcej kafelków z kociego rynku, których łączna wartość nie przekracza posiadanej sumy, i **umieść zakupione kafelki na wierzchu swojego stosu dobierania.**

Dobierzesz je w kolejnej turze.

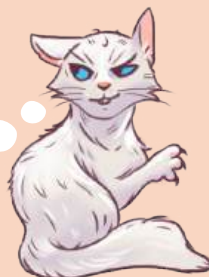
Nie mogę się doczekać, żeby przetestować te nowe mebelki prosto ze sklepu!



Gdy skończysz kupować kafelki, uzupełnij koci rynek, dobierając kolejne kafelki z odpowiednich stosów i umieszczając je odkryte na pustych polach. Jeśli któryś ze stosów się wyczerpie, nie uzupełniaj kafelków w danej kolumnie.

Uwaga! Zakup kafelków udogodnień nie jest obowiązkowy i możesz pominąć ten krok.

Ale pamiętaj, po co to wszystko robisz... Przecież nie będę szczęśliwszy, jeśli niczego mi nie kupisz!



Przykład. Kafelki na ręce Marty są warte łącznie 4 monety. Niestety wszystkie kafelki w środkowej i prawej kolumnie kociego rynku są dla niej zbyt drogie. Marta postanawia zatem kupić kafelek o koszcie 4 i umieszcza go na wierzchu swojego stosu dobierania. Następnie Marta dobiera nowy kafelek z odpowiedniego stosu i uzupełnia nim powstałe puste miejsce.

Znacznik myszy

Jeden raz w trakcie całej rozgrywki możesz obrócić znacznik myszy na drugą stronę na początku 3. kroku swojej tury (zakupu kafelek udogodnienia). Jeśli się na to zdecydujesz, natychmiast odrzuć 3 kafelki udogodnień z wybranej kolumny kociego rynku i odłóż je na spód odpowiedniego stosu w dowolnej kolejności. Następnie dobierz 3 nowe kafelki z wierzchu tego stosu i uzupełnij nimi puste pola kolumny. Możesz wykonać tę akcję niezależnie od tego, gdzie znajduje się Twój znacznik myszy.



4. Dobranie 5 nowych kafelków

Na koniec tury odrzuć wszystkie pozostałe na ręce kafelki na stos odrzucania i dobrać na rękę 5 nowych kafelków ze stosu dobierania. Jeśli w dowolnym momencie gry Twój stos dobierania zostanie wyczerpany, przetasuj kafelki ze stosu odrzucania i utwórz z nich nowy stos dobierania, a następnie uzupełnij rękę do 5 kafelków. Twoja tura dobiega końca, a następną turę wykonuje gracz po Twojej lewej stronie.

Uwaga! Jeśli w stosach dobierania i odrzucania zabraknie kafelków, by możliwe było dobranie do 5 na rękę, dobrać tyle, ile to możliwe. W następnej turze będziesz mieć ich mniej do dyspozycji.

Koniec gry

Gdy 1 z graczy zdobędzie co najmniej 60 punktów szczęścia, gra przechodzi do fazy końcowej. Gracze rozgrywają tury do momentu, aż wszyscy rozegrają równą liczbę tur (gdy swoją turę rozegra osoba siedząca po prawej stronie pierwszego gracza). Następnie wszyscy rozgrywają po 1, dodatkowej turze.

Gdy wszyscy rozegrają swoją ostatnią turę, gracze podliczają punkty szczęścia ze wszystkich kafelków, które mają na rękach oraz w stosach dobierania i odrzucania, i dodają je do swoich punktów szczęścia na torze szczęścia. Wynika to z efektu kafelka celu „Kafelki”.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów szczęścia. Co ważniejsze, tej osobie udało się uczynić swojego kota najszczęśliwszym na świecie!

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

Uwaga! Gdy zdobędziesz więcej niż 60 punktów, obróć swój znacznik szczęścia na stronę oznaczoną „60” i kontynuuj przesuwanie znacznika po torze szczęścia.

Kafelki celów

Kafelki udogodnień i kafelki początkowe mają po 1 albo 2 z następujących symboli: miska, półki, fotel i mysz. Kafelki celów na macie określają, w jaki sposób punktowane są dane symbole, gdy zostaną umieszczone w mieszkaniu. Każdy symbol poza miską może być punktowany na 1 z 2 sposobów, określony w trakcie przygotowania do gry i nie ulegający zmianie aż do jej zakończenia. Kolejne strony opisują, w jaki sposób może być punktowany każdy z symboli.



Uwaga! Na planszetchach mieszkań znajduje się również 5. rodzaj kafelka – drapak dla kota – który nie ma swojego symbolu i nie zapewnia punktów szczęścia. Efekt żadnego z kafelków celów nie odnosi się do tego kafelka, jego kolor może mieć jednak znaczenie przy tworzeniu kocich kombinacji.



Miski



Kafelki misek różnią się od pozostałych kafelków sposobem, w jaki umieszcza się je w mieszkaniu (zob. str. 7) oraz tym, że w przeciwieństwie do kafelków foteli, myszy i półek ich kafelek celu jest identyczny po obu stronach.

W momencie umieszczenia kafelka miski w mieszkaniu oraz za każdym razem, gdy znajdzie się na nim Twój pionek kota (bez różnicy, czy pionek zatrzyma się na misce, czy tylko przez nią przechodzi), otrzymujesz punkty szczęścia wskazane w prawym dolnym rogu tego kafelka miski. Nie otrzymujesz punktów szczęścia, jeśli Twój pionek kota nie został przesunięty w tej turze i pozostał na kafelku miski po zakończeniu poprzedniej tury.

Uwaga! Dotyczy to również kafelka miski w centralnej części planszeczki mieszkania. Nie otrzymujesz punktów szczęścia za jego umieszczenie podczas przygotowania gry, ale otrzymujesz je za każdym razem, gdy Twój pionek kota znajdzie się na tym kafelku albo przez niego przejdzie podczas wykonywania ruchu.



Przykład. Marta umieszcza kafelek miski na wierzchu innego kafelka i natychmiast otrzymuje 3 punkty szczęścia wskazane na tym kafelku. Za każdym razem, gdy jej pionek kota przejdzie przez ten kafelek lub się na nim zatrzyma, Marta otrzyma dodatkowe 3 punkty szczęścia.

Kafelki



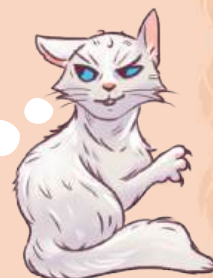
Ten kafelek celu jest identyczny po obu stronach.

Gdy wszyscy rozegrają swoją ostatnią turę, gracze podliczają punkty szczęścia na wszystkich kafelkach, które pozostały na ich rękach oraz w stosach dobierania i odrzucania.



Przykład. Na koniec gry Marta podlicza punkty na wszystkich kafelkach, które jej pozostały. Otrzymuje za nie łącznie 6 punktów szczęścia.

Ludzie bez taktu twierdzą,
że koty nie znają umiaru i zjedzą
wszystko, co wpadnie im do miski.
To okrutne kłamstwo! Zawsze
starannie dobieramy porę i skład
posiłku. Chyba nie sądzisz,
że zjadłbym byle co.



Półki – A



Po umieszczeniu w mieszkaniu kafelka z co najmniej 1 symbolem półek otrzymujesz 1 punkt szczęścia za każdy symbol półek w tej grupie kafelków sąsiadujących ze sobą w pionie lub poziomie.

Uwaga! Jeśli dołożony kafelek ma 2 symbole półek, oznacza to, że zapewnia 2 punkty szczęścia, a nie że kafelek celu powinien być punktowany 2 razy.



Przykład. Marta umieszcza kafelek z 2 symbolami półek obok istniejącej grupy kafelków półek, zwiększając liczbę symboli w grupie do 5, za co natychmiast otrzymuje 5 punktów szczęścia.

(Marta nie otrzymuje punktów szczęścia za samo umieszczenie kafełka, ponieważ w prawym dolnym rogu kafełka nie wskazano liczby punktów szczęścia).

Półki – B



Po umieszczeniu w mieszkaniu kafelka z co najmniej 1 symbolem półek otrzymujesz 1 punkt szczęścia za każdy symbol półek w tej grupie kafelków połączonych ze sobą po skosie.

Uwaga! Jeśli dołożony kafelek ma 2 symbole półek, oznacza to, że zapewnia 2 punkty szczęścia, a nie że kafelek celu powinien być punktowany 2 razy.



Przykład. Marta umieszcza kafelek z symbolem półki, jak pokazano na ilustracji, zwiększając grupę połączonych po skosie symboli półek do 5. Otrzymuje 1 punkt szczęścia za samo umieszczenie kafełka oraz dodatkowe 5 punktów szczęścia za grupę półek.

Fotele – A



Po umieszczeniu w mieszkaniu kafelka z symbolem fotela otrzymujesz 2 punkty szczęścia za każdy symbol fotela na kafelku fotela będącym jedynym kafelkiem fotela w danym rzędzie i kolumnie w Twoim mieszkaniu.

1.



2.



Przykład. 1. Jeśli Marta umieści kafelek fotela w sposób przedstawiony na górnym przykładzie, otrzyma 6 punktów szczęścia, ponieważ wszystkie 3 kafelki z symbolem fotela w jej mieszkaniu są jedynymi kafelkami z symbolem fotela w swoich rzędach i kolumnach. 2. Jeśli jednak Marta zdecyduje się umieścić kafelek fotela w sposób przedstawiony na dolnym przykładzie, nie otrzyma żadnych punktów za 2 fotele w dolnym rzędzie. W takiej sytuacji Marta otrzyma tylko 2 punkty szczęścia (za symbol fotela w lewym górnym rogu mieszkania).

Fotele – B

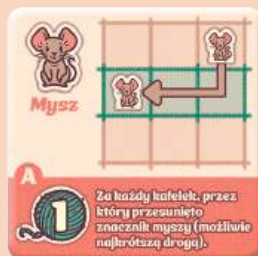


Po umieszczeniu w mieszkaniu kafelka z symbolem fotela otrzymujesz 2 punkty szczęścia za każdy symbol fotela w tym samym rzędzie lub kolumnie, wliczając symbole z tego kafelka.



Przykład. Marta umieszcza kafelek fotela i otrzymuje 6 punktów szczęścia za symbol z tego kafelka oraz symbole foteli w tym samym rzędzie i kolumnie.

Mysz – A



Gdy umieścisz swój 1. kafelek myszy w mieszkaniu, połóż znacznik myszy na tym kafelku jego aktualną stroną do góry (nie obracaj znacznika w trakcie wykonywania tej akcji!).

Za każdym razem, gdy umieścisz w mieszkaniu nowy kafelek myszy, przesuń na niego znacznik myszy, wybierając najkrótszą możliwą drogę po sąsiadujących pionowo lub poziomo kafelkach (jeśli istnieje kilka tak samo krótkich dróg, wybierz jedną z nich). Następnie policz, przez ile kafelków przesunął się znacznik, łącznie z nowym kafelkiem, i otrzymaj 1 punkt szczęścia za każdy z nich.



Przykład. 1. Marta umieszcza w mieszkaniu 2. kafelek myszy i natychmiast otrzymuje 2 punkty szczęścia, jak wskazuje symbol na kafelku. **2.** Następnie przesuwa znacznik myszy na nowy kafelek i otrzymuje dzięki temu 5 punktów szczęścia.

Uwaga! Nie otrzymujesz dodatkowych punktów szczęścia, gdy znacznik myszy przechodzi przez kafelek miski. Tylko pionek kota zapewnia punkty szczęścia w ten sposób.

Mysz – B



Ten kafelek celu działa w podobny sposób co kafelek celu „Mysz – A”, ale zamiast zapewniać 1 punkt szczęścia za każdy minięty przez znacznik myszy kafelek, otrzymujesz sumę punktów szczęścia z 2 najwyżej punktowanych kafelków na drodze myszy.



Przykład. 1. Marta umieszcza w mieszkaniu 2. kafelek myszy i natychmiast otrzymuje 2 punkty szczęścia, jak wskazuje symbol na kafelku **2.** Następnie przesuwa znacznik myszy na nowy kafelek. Znacznik myszy został przesunięty przez 5 kafelków: 2 zapewniające po 2 punkty, 1 zapewniający 5 punktów oraz 1 kafelek zapewniający 1 punkt. Marta otrzymuje punkty za 2 najwyżej punktowane kafelki, czyli $2 + 5 = 7$ punktów szczęścia.

Wariant z kafelkami premii końcowych

Przed wprowadzeniem tego wariantu do gry polecamy rozegranie kilku partii na standardowych zasadach.

Przygotowanie do gry

W 5. kroku przygotowania maty umieść 2 losowe kafelki premii końcowych na wyznaczonych polach w dolnej części maty.

Przebieg gry

Przebieg rozgrywki nie ulega zmianie. Efekty kafelków premii końcowych należy rozpatrzyć dopiero na koniec gry. Dotyczą one wszystkich graczy.

Koniec gry

Na koniec gry (po zakończeniu ostatniej tury, ale przed ogłoszeniem zwycięzcy) wszyscy gracze otrzymują dodatkowe punkty szczęścia zgodnie z opisami efektów 2 aktywnych kafelków premii końcowych.

Dokładny opis działania kafelków znajduje się poniżej. Podczas każdej rozgrywki aktywne są tylko 2 kafelki premii końcowych.



Otoczone fotele

Otrzymujesz 4 punkty szczęścia za każdy kafelek fotela w swoim mieszkaniu, który sąsiaduje z kafelkami ze wszystkich 4 stron (w pionie i poziomie).



Łatwo dostępne miski

Otrzymujesz 2 punkty szczęścia za każde puste pole sąsiadujące (w pionie lub poziomie) z co najmniej 1 kafełkiem miski.



Piszcący sąsiad

Otrzymujesz 3 punkty szczęścia za każdą parę sąsiadujących kafełków myszy (w pionie lub poziomie). Każdy kafelek może należeć tylko do 1 punktowanej pary.

Uwaga! Ponieważ każdy kafelek myszy może należeć tylko do 1 pary, grupa 3 sąsiadujących kafełków myszy zapewnia tylko 3 punkty szczęścia. Z kolei 4 sąsiadujące kafełki myszy dają 6 punktów szczęścia, ponieważ tworzą one 2 oddzielne pary.



Ściany z półek

Otrzymujesz po 3 punkty szczęścia za każdy kafelek półek znajdujący się w skrajnej lewej oraz skrajnej prawej kolumnie Twojego mieszkania. Kafelki z 2 symbolami półek w tych kolumnach również dają tylko po 3 punkty szczęścia (a nie 6).



Tęczowe rzędy

Otrzymujesz po 6 punktów szczęścia za każdy rząd w Twoim mieszkaniu zawierający kafełki we wszystkich 4 kolorach (czerwonym, niebieskim, zielonym i żółtym). Szary kolor nie jest brany pod uwagę.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

TWÓRCY

Projekt gry: Olivier Capiere, Oussama Khelifati

Ilustracje: Bartłomiej Kordowski

Projekt graficzny: Adam Strzelecki

Rozwój gry: Przemek Wojtkowiak, Michał Szewczyk,
Grzegorz Kobiela, Mariusz Majchrowski

Instrukcja: Mariusz Majchrowski, Przemek Wojtkowiak,
Grzegorz Kobiela

Koordinator projektu: Przemek Wojtkowiak

Korekta i weryfikacja tekstu: Rick Howard

Redakcja: zespół Rebel

Układ graficzny: Bartłomiej Kordowski, Adam Strzelecki

Testerzy: grupa Roboty Planszowe w składzie: Arkadiusz Dymalski,
Jarosław Piersiala, Jakub Prażmowski, Bartosz Wyrwał,
Marcin Kowalski, Jędrzej Modrzyński

Agencja: 
FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

Podziękowania:

***Od Oliviera:** Pragnę podziękować zespołom Rebel i Forgenext za ich ogromny wkład. Wielkie dzięki dla Oussamy, który wciągnął mnie w tę wyboistą, lecz niezwykle zabawną podróż. Specjalne podziękowania kieruję również do żony, która zawsze mnie wspiera, oraz do mojego kota, którego supermoc słodkości rozczula moje serce.*

***Od Oussamy:** Pragnę podziękować wszystkim, którzy wierzyli w tę grę od samego początku, za wytrwałość przy setkach rozgrywek i dziesiątkach różnych wersji gry. Specjalne podziękowania dla Flaviena, Stevena i Wissal za wszystkie rozgrywki oraz dla Oliviera, który był na tyle szalony, by wybrać się ze mną w tę podróż.*

Studio Rebel oraz ich koty pragną podziękować Pawłowi Kochańskiemu za inspirację do motywu przewodniego tej gry.