

boop.

kocie przepychanki



Scott Brady

Dice & Bones

Instrukcja





Scott Brady

boop.

kocie przepychanki

**ZWODNICZO UROCZA,
NIEPOZORNIE WYMAGAJĄCA!**

Gdy kładziesz kociątko na łóżku, wydaje z siebie bojowe „boop” i rozpycha się, przesuwając pobliskie kocięta. Zgromadź w rzędzie 3 kocięta, żeby zmieniły się w dorosłe kocury... a trzy dorosłe koty w rzędzie przyniosą Ci zwycięstwo!

Nie jest to jednak takie proste, gdy zarówno Twoje kocięta, jak i zgrają Twojego przeciwnika bez przerwy psocą na łóżku. Co za słodki, koci zamęt!

Czy uda Ci się przepchnąć do zwycięskiej pozycji? A może dasz się wykopyrtnąć z łóżka?

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE GRY:

Opróżnij pudełko i połóż je **do góry nogami** na środku obszaru gry. Pościel łóżko kładąc na pudełku pikowaną pierzynkę.

Gracze dobierają **8 Kociąt** w wybranym kolorze. Póki co dorosłe Koty czekają na swoją kolej obok pudełka.

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni głaskał kota – możecie też wyłonić pierwszego gracza losowo.

Pikowana materiałowa „plansza” do gry



8 Pomarańczowych Kotów
(w rezerwie)



8 Szarych Kotów
(w rezerwie)



8 Pomarańczowych
Kociąt



Łóżko (odwrócone pudełko)



8 Szarych Kociąt

CEL GRY:

Na zmianę umieszczajcie swoje Kocięta na łóżku, na dowolnym wolnym polu (kwadraty wyznaczone przez szwy). Zgromadź trzy Kocięta w rzędzie: poziomo, pionowo lub na skos, aby zmienić je w Koty.

Gdy zgromadzisz w rzędzie 3 Koty, **WYGRYWASZ!**

Nie jest to jednak takie proste...

PRZEPYCHANKI

Wyzwanie wynika z tego, że każdy położony na planszy pionek „przepycha” sąsiadujące z nim kociaki o jedno pole, również na skos. (ilustracja 1a i 1b)

🐾 *“Podczas przepychanek zalecamy wzbogacić rozgrywkę efektami dźwiękowymi w postaci miauknięć bądź „boop-ów” :)*

Jeśli futrzak zostanie zepchnięty z łóżka, wraca do właściciela. (ilustracja 1b)

Przepchnięty pionek nie powoduje reakcji łańcuchowej, gdy znajdzie się w nowym miejscu. Pionki, do których się przysunął, zostają na miejscu. (ilustracja 1b)

Jeśli w rzędzie znajdują się już 2 zwierzaki, dołożony do tego rzędu pionek nie przepchnie ich, niezależnie od ich koloru (oczywiście, nadal można je przemieścić nacierając z innych kierunków). (ilustracja 2)

Dobłą strategią jest ułożenie i utrzymanie 2 kociaków w jednej linii. Jeśli na ilustracji 2 byłaby to tura szarego gracza i to jego Kociątko zostałyby umieszczone na planszy, miałyby już 3 Kocięta w rzędzie. Rozbijanie lub blokowanie par Twojego przeciwnika jest kluczowe.

PRZEOBRAŻENIE KOCIĄT W KOTY

Po przepychankach sprawdź, czy zgromadziłeś 3 Kocięta w rzędzie. Jeśli tego dokonałeś (w poziomie, pionie lub na skos), wymień je na Koty.

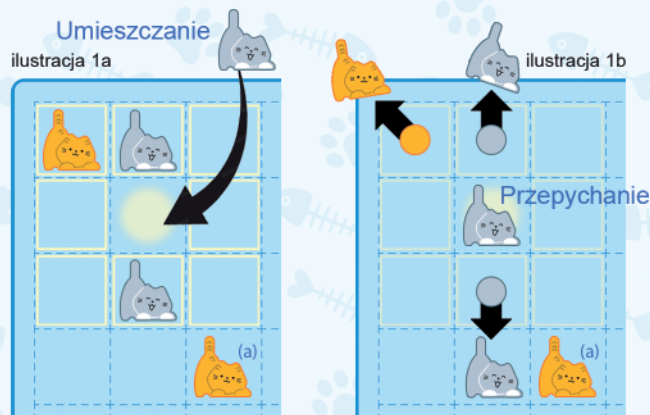
Zabierz Kocięta z planszy i usuń z gry (najlepiej do pokrywy pudełka – Kotki uwielbiają pudełka). Następnie dobrać w ich miejsce dorosłe Koty z rezerwy i dodaj do swojej puli (nie kładziesz ich jeszcze na planszy). W grze masz ZAWSZE 8 aktywnych pionków.

Możesz stworzyć nawet rząd z Kotów ORAZ Kociąt. (str. 4)

Opcjonalnie, jeśli wszystkie z Twoich 8 pionków znajdują się na łóżku, możesz usunąć z gry dowolne swoje Kociątko i dołożyć w jego miejsce do swojej puli dorosłego Kota. Alternatywnie, jeśli to lepsza strategia, możesz zamiast tego zabrać z planszy Kota z powrotem do swojej puli.

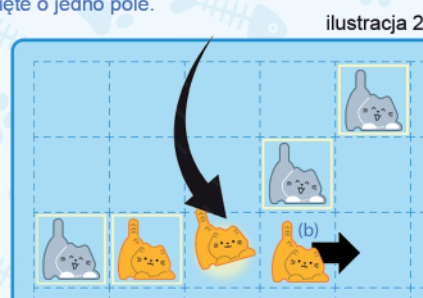
W rzadkim przypadku zebrania w rzędzie więcej niż 3 pionków lub stworzenia kilku trójek, wybierasz, które Kocięta dorosną, a pozostałe zostają na planszy. (ilustracja 4)

Podobnie, jeśli masz jednocześnie 3 pionki w rzędzie i 8 pionków na planszy, wybierasz, które się aktywują.



Położenie szarego Kociątka nie tworzy rzędu trzech. Zamiast tego sąsiadujące pionki (z żółtego obszaru) zostają odepchnięte o jedno pole.

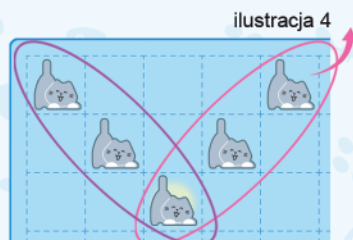
Pionki mogą zostać zepchnięte z łóżka! Nie występują jednak reakcje łańcuchowe (więc Kociątko (a) nie poruszy się).



Po zagranie pomarańczowego Kociątka przepchnięte zostaje Kociątko (b), ale pozostałe nie ruszają się, bo powpadałyby na siebie.



Szary gracz zgromadził 3 Kocięta w rzędzie. Usuwa je z gry i umieszcza w swojej puli 3 dorosłe Koty.



Gdy stworzysz więcej kombinacji, które możesz podmienić, wybierz jedną z nich. Zabierz odpowiednie pionki z planszy, a pozostałe zostaw na miejscu.

KOTY:

Gdy masz już w swojej puli dorosłe Koty, sam decydujesz, czy zagrasz w swojej turze Kota czy Kociątko. Koty działają w dokładnie ten sam sposób, **NIE MOGĄ jednak zostać przepchnięte przez Kocięta**. Koty mogą przepychać zarówno inne Koty, jak i Kocięta.

Jeśli w swoim rzędzie zgromadzisz razem 3 Kocięta i Koty, wciąż zabierasz wszystkie trzy z planszy i podmieniasz swoje Kocięta na Koty (ilustracja 5). W Twojej puli lądują więc i te starsze, i te dopiero co wyrosnięte Koty.

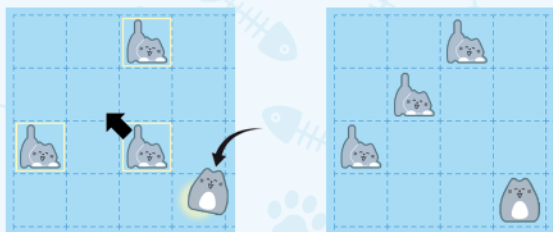
ZWYCIĘSTWO:

Gdy w rzędzie zgromadzisz 3 swoje Koty (poziomo, pionowo, na skos), WYGRYWASZ. Alternatywnie, WYGRYWASZ jeśli wszystkie Twoje 8 Kotów znajduje się na łóżku na końcu Twojej tury.

Sprawdzamy, czy doszło do zwycięstwa, gdy wszystkie pionki skończą już przepychanki.

WSKAZÓWKI DLA KOCICH BYSTRZAKÓW

- 4 środkowe pola planszy mogą okazać się bardzo wygodne, ponieważ znajdują się daleko od krawędzi planszy i trudniej zepchnąć z niej położone tam pionki. Nie bój się jednak zepchnąć z łóżka własnych kociaków – czasem lepszą strategią będzie zagranie ich na nowo ze swojej puli w kolejnych turach.
- Zgromadzenie 2 pionków w linii to tylko jedna z taktyk. Możesz spróbować sprytniej strategii ułożenia kociaków we wzór litery „L”, a potem przepchnięcia swojego pionka w sam środek!



- Gdy masz już Koty, warto rozważyć ułożyć je WSZYSTKIE na łóżku, zwłaszcza, jeśli Twój przeciwnik nie ma jeszcze żadnych. Kocięta nie mogą ich przepchnąć, utkną więc na jakiś czas w miejscu.

ilustracja 5



Nie ma przeszkód, żeby Koty współtworzyły rząd 3. Zabierz z planszy wszystkie 3 pionki. W tym przypadku dwa Kocięta zamieniają się w Koty i, razem z Kotem z utworzonego wcześniej rzędu, lądują w Twojej puli.

boop

Projekt gry: Scott Brady
Grafika / Ilustracje: Curt Covert

KOCIA ZGRAJA:

Barbara Skoracka,
Michał Cyranek,
Monika Skoracka,
Tomek Skoracki

TŁUMACZENIE:

Marta Knapińska

KOREKTA:

D&B, Wiktoria Fotta,
Wojciech Miloch

ODWIEDŹ NAS NA:

www.diceandbones.pl
fb.me/diceandbones
youtube.com/c/smgpkosci

© 2022 Smirk and Dagger Games. All Rights Reserved.
Smirk and Dagger Games, 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

Dice & Bones

© 2024 Dice & Bones
ul. 3 maja 27
62-040 Puszczykowo
Polska
www.diceandbones.pl



WARIANT DLA MŁODSZYCH GRACZY

W pierwszych rozgrywkach z młodszymi graczami możesz zrezygnować z podmiiany pionków. Podczas przygotowania każdy dobiera 8 Kociąt w swoim kolorze, a Koty odkładacie do pudełka, nie będą brały udziału w grze. Pierwszy gracz, który zgromadzi 3 Kocięta w rzędzie, WYGRYWA. To o wiele krótszy, ale równie emocjonujący pojedynek.