

2 hráči, 8+
20 min

mňau!



Scott Brady

Pravidla hry

TLAMA
games



Scott Brady

mňau!

**Zrádně roztomilá
a záludná hra!**

Když položíte kotě na postel, tak **šťouchne** sousední koťata - to znamená, že je posune o jedno pole dál.
Když seřadíte tři koťata, promění se na kočky... a tři kočky v řadě znamenají vítězství!

Ale to není tak snadné – vy i váš soupeř neustále odstrkujete koťata všude kolem.
Koťata jsou neposedná jako pytel blech!

Podaří se vám došťouchat koťata k vítězství, nebo vás soupeř prostě vyšťouchá pryč z postele?

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA

Vyjměte obsah krabice a umístěte **dno krabice vzhůru** doprostřed herního prostoru. Na dno krabice položte prošivaný herní plán – tím vytvoříte postel.

Každý hráč začne s **8 koťaty zvolené barvy**. **8 koček** stejné barvy začíná mimo hru v zásobě. Umístěte je vedle desky.
Začíná hráč, který naposledy hladil kočku, nebo určete začínajícího hráče náhodně.

Prošivaný látkový herní plán



CÍL HRU

Hráči se střídají v umisťování koťat na postel. Koťata lze umístit na libovolné volné pole (*prošívání čtverečky*). Koťata můžete proměnit na kočku, pokud vytvoříte řadu tří koťat ve své barvě (*vodorovně, svisle nebo šikmo*). Zvítězíte, pokud vytvoříte řadu tří koček ve své barvě!

Ale nebude to tak jednoduché...

ŠŤOUCHNUTÍ

Seřadit tři figurky do řady není snadné, protože každá nově umístěná figurka „šťouchne“ všechny sousední figurky o jedno pole dál – a to i šikmo (viz obr. 1a, 1b).

 *Doporučujeme při šťouchnutí zamňoukat!*

Když šťouchnete figurku mimo herní desku, vrátí se zpět do zásoby svého majitele (viz obr. 1b).

Šťouchnutá figurka nezpůsobuje řetězovou reakci – když se posune, figurky, ke kterým se posunula, zůstanou na svém místě (viz obr. 1b).

Pokud jsou dvě figurky v řadě, další figurka umístěná do této řady je neodšťouchne – bez ohledu na barvu koček v řadě (viz obr. 2). Figurky v řadě ale lze šťouchnout z jiného směru.

Tvoření dvojic koťat v řadě a obrana těchto řad je jedna z klíčových strategií hry! Pokud by na obr. 2 byl na tahu šedý hráč a umístil své šedé kotě, vytvořil by šikmou řadu tří a proměnil by je v kočky. Proto je blokování nebo rozbíjení soupeřových dvojic koťat zásadní!

PROMĚNA KOŤAT V KOČKY

Po šťouchnutí zkontrolujte, zda máte tři svá koťata v řadě. Seřazení tří vlastních koťat (*vodorovně, svisle nebo šikmo*) způsobí jejich proměnu na kočky (viz obr. 3):

Odstraňte tato tři koťata z desky – jsou trvale vyřazena ze hry. (*Koťata milují krabice, takže je můžete dát do víka!*) Nahradte je třemi dospělými kočkami ze zásoby a umístěte je mezi své aktivní figurky, ne na herní desku! Každý hráč má vždy 8 aktivních figurek.

Můžete vytvořit i smíšenou řadu koťat s kočkami (viz obr. 5).

Pokud máte všech 8 figurek na desce, můžete dobrovolně proměnit jedno své kotě na kočku. Odstraňte dané kotě ze hry. Mezi aktivní figurky přidáte jednu kočku ze zásoby. Pokud vám to dává strategicky smysl, můžete namísto této proměny kotěte vrátit kočku zpátky mezi své aktivní figurky.

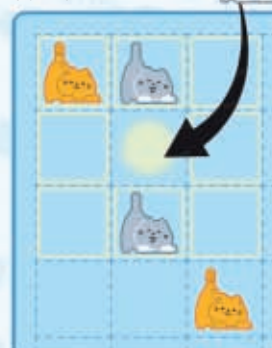
Pokud vytvoříte řadu více než tří figurek nebo více trojic zároveň, vyberete si, kterou skupinu tří koťat proměníte. Zbývající figurky nechte na herním plánu (viz obr. 4).

Pokud máte zároveň trojici v řadě a všech 8 figurek ve hře, musíte si vybrat, kterou z možností využijete.

Pokud vytvoříte řadu tří soupeřových figurek, vyhodnotí se až na konci jeho tahu.

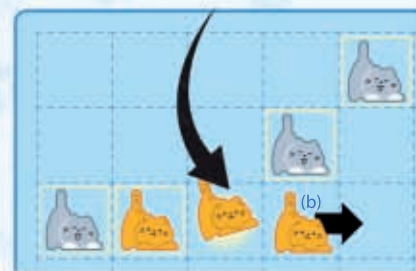
Umístění figurky

Obr. 1a



Přidáním šedého kotěte nevznikne řada tří. Místo toho šedé kotě posune všechny sousedící figurky (žlutá oblast) o jedno pole dál.

Obr. 2



Pokud takto zahrajete oranžové kotě, kotě (b) se posune. Ostatní koťata se však neposunou, protože je nelze posunout. Řada dvou (nebo více) figurek zabraňuje šťouchání v daném směru.

Obr. 3



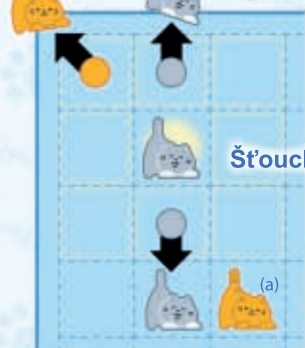
Šedý hráč vytvořil řadu tří koťat – tato koťata jsou odstraněna ze hry. Šedý hráč přidá mezi své aktivní figurky tři dospělé kočky.



Obr. 4

Pokud váš tah vytvoří více možností na proměnu figurek, vyberte jednu z nich. Tyto figurky odstraníte z desky, ostatní nechte na místě.

Obr. 1b



Šťouchání

Figurku lze vyšťouchnout mimo postel! Nevznikají žádné řetězové reakce – oranžové kotě (a) se tedy neposune dál.

KOČKY

Jakmile máte mezi aktivními figurkami kočky, smíte se rozhodnout, že namísto kotěte umístíte kočku. Kočky se ve všech ohledech chovají jako koťata, ale platí jedno nové pravidlo: **kotě nemůže šťouchnout dospělou kočku**. Dospělé kočky mohou šťouchnout další dospělé kočky i koťata, jako obvykle.

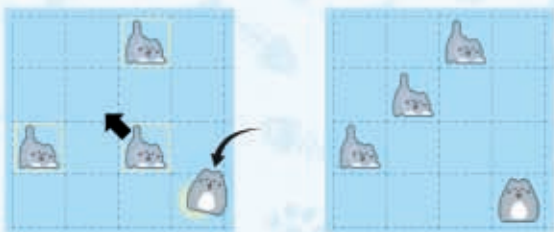
Když vytvoříte řadu tří složenou z vašich koťat a koček zároveň, pořád odeberete z plánu všechny 3 figurky, které řadu tvořily a odebraná koťata proměníte na kočky (obráz. 5). Dospělé kočky, které takto odeberete, se vrátí mezi vaše aktivní figurky.

VÍTĚZSTVÍ

Pokud ve svém tahu vytvoříte řadu tří figurek koček (vodorovně, svisle nebo šikmo), okamžitě vyhráváte, ještě před případným vyhodnocením *proměny koťat v kočky*. Existuje také jeden další způsob výhry: pokud máte na konci kola všech osm dospělých koček na posteli, vyhráváte. Vítězství platí až po ukončení všech šťouchnutí.

POZNÁMKY PRO MAZANÉ KOČKY A KOCOURY

- Prostřední čtverec polí je o něco silnější, protože je daleko od okraje postele. Hůř se odtamtud vyšťouchují figurky. Ale pozor, někdy je také výhodné vyšťouchnout z postele vlastní figurky, aby se vám vrátily mezi aktivní. Třeba se budou hodit jinde.
- Když máte dvě figurky v řadě, tak si tím připravíte půdu pro řadu tří. Ale existuje ještě jeden způsob, jak toho docílit. Můžete vytvořit tvar do „L“ a pak šťouchnout jedno kotě doprostřed!



- Pokud máte dospělé kočky, tak si dejte pozor, ať je nedáte na desku všechny naráz. Obzvláště pokud váš protivník dosud žádné nemá. Protože na ně koťata nepůsobí, můžou se snadno zaseknout na místě.

Obr. 5



Je v pořádku, pokud máte v řadě tři i kočky. Odstraňte všechny tři figurky z desky. V tomto případě se obě koťata promění na kočky a společně s původní kočkou z řady je přidáte mezi své aktivní figurky.

TVŮRCI:

Autor hry: Scott Brady

Grafická úprava / ilustrace: Curt Covert

Korektury původních pravidel: Linda Baldwin

ČESKÁ VERZE HRY:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Michal Hubáček



© 2022 Smirk and Dagger Games. Všechna práva vyhrazena.

Smirk and Dagger Games. 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482

ÚPRAVA PRO MLADŠÍ HRÁČE

Mladším hráčům můžete hru představit bez pravidla o proměně koťat na kočky. Během přípravy hry dejte každému hráči 8 koťat zvolené barvy. Kočky ponechte v krabici, nepoužijete je. První hráč, který vytvoří řadu tří koťat, vyhrává hru. Hra bude mnohem kratší, ale pořád je to zábavná výzva.