



# Kočičí klub™

*Josh Wood*



PRAVIDLA HRY

**MINDOK**

# Kočí klub™

Hra Joshe Wooda  
pro 2–4 hráče od 8 let

## Úvod

Hráči se ujmou rolí členů „kočího klubu“, elitní skupiny milovníků koček, k níž se řadila mimo jiné také Marie Antoinetta či Ernest Hemingway.

V průběhu hry si hráči dobírají vždy tři karty, čímž sbírají hračky, krmivo, šantu, kočí kostýmy a především půvabné kočky. Celá věc má ale jeden háček – pokud vaše chundelaté svěrenkyně nebudou mít k dispozici dostatek jídla, pochutnají si klidně i na vašich pracně získaných (byť poměrně těžko stravitelných) vítězných bodech (VB).

Vítězí hráč, který získá nejvyšší počet vítězných bodů.

## Herní materiál

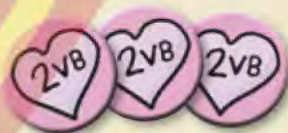
- 102 základních karet
- 13 karet zatoulaných koček
- 6 žetonů vítězných bodů
- 1 figurka kočky
- 60 kostiček jídla (20 červených, 20 modrých, 15 bílých, 5 fialových)
- pravidla hry



základní karty



karty zatoulaných koček



žetony vítězných bodů



figurka kočky



kuře

mléko

tuňák

žolík

kostičky jídla

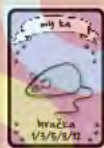
## Příprava hry

- 1) Základní karty budou tvořit dobírací balíček a jejich počet se odvíjí od počtu hráčů následovně:
  - **Hra 2 hráčů:** Ze hry vyřadíte všechny základní karty označené 3+ a 4 (v pravém horním rohu) a vraťte je zpět do krabice. Poté ze zbylých karet ještě náhodně vyřadíte 2 další karty, které také vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
  - **Hra 3 hráčů:** Ze hry vyřadíte všechny karty označené 4, vraťte je zpět do krabice. Poté vyřadíte ještě další 2 náhodně vybrané karty a opět je vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.
  - **Hra 4 hráčů:** Žádné karty ze hry nevyřadíte.
- 2) Karty dobíracího balíčku důkladně promíchejte a na stůl vyložte lícem vzhůru horních 9 karet do tří řad po třech kartách, viz obr.
- 3) Důkladně zamíchejte 13 karet zatoulaných koček a 3 z nich náhodně vyložte lícem nahoru na stůl (mimo vyložené základní karty). Ostatní karty vraťte do krabice nebudete je v průběhu partie potřebovat.
- 4) Figurku kočky a žetony jídla položte na stůl tak, aby na ně všichni dosáhli.
- 5) Hru zahajuje hráč, který doma chová nejvíce kočičovitých šelem. Hráč po jeho pravici vezme figurku kočky a umístí ji vedle jednoho ze sloupců či jedné z řad. Začínající hráč může zahájit první kolo.

## Příklad vyložení karet



*dobírací balíček*



*figurka kočky*

9 karet (3x3)



*zatoulané kočky*

## Průběh hry

Hráči se vždy střídají na tahu až do konce hry. Jakmile hráč ukončí svůj tah, je na řadě hráč po jeho levici atd.

### Průběh tahu

Tah hráče má vždy 3 fáze:

(1) Ve svém tahu si hráč musí vzít vždy všechny **3 karty z jedné řady NEBO z jednoho sloupce** (nemůže si vzít karty sousedící úhlopříčně), nesmí to však být řada či sloupec, vedle kterého se právě nachází figurka kočky. Efekty jednotlivých karet jsou podrobně vysvětleny na následujících stránkách.

(2) Poté hráč umístí figurku kočky vedle řady či sloupce, z něhož si právě odebral karty.

(3) Nakonec sloupec či řadu doplní třemi novými kartami z dobíracího balíčku.

Kdykoli během svého tahu smíte zahrát karty zatoulaných koček a rozprašovačů.

Tah hráče je u konce a pokračuje hráč po levici.

*Příklad: Na řadě je Dáša. Figurka kočky je ve spodní řadě – ze spodní řady si tedy Dáša karty vzít NEMŮŽE (červená šipka).*



- *Rozhodne se pro 3 karty z levého sloupce (modrá šipka). Získala hračku (myšku), tu si ponechá v ruce, kocoura Mazlíka, tuto kartu vyloží před sebe na stůl, a tuňáka, tuto kartu odloží a vezme si modrou kostičku.*
- *Odebrané karty Dáša nahradí vyložením nových 3 karet z dobíracího balíčku a figurku kočky přesune nad levý sloupec (ten sloupec, z něhož si ve svém tahu brala karty).*



## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy v dobíracím balíčku není dostatečné množství karet pro doplnění nabídky na stole.

Hráč, kterému zbylo po nakrmení koček nejvíce nevyužitého jídla (viz. dále), ztrácí 2 VB.

Hráči si sečtou VB získané za kočky, zatoulané kočky, kostýmy, šantu, hračky a žetony VB, a případně odečtou záporné VB.

Vítězí hráč, který získal nejvíce VB. V případě shody vítězí hráč, který nakrmil větší množství koček. Pokud ani tehdy nelze jednoznačně určit vítěze, vítězí hráč, který vyhraje další partii hry Kočičí klub.

Přehled postupu sčítání kladných a záporných VB:

- 1) Nakrmené (či hladové) kočky
- 2) Pokuta za plýtvání jídlem
- 3) Bodování kostýmů
- 4) Bodování šanty
- 5) Bodování hraček
- 6) Žetony VB

## Druhy karet

### Kočky

Jakmile získáte kartu kočky, vyložte ji před sebe na stůl lícem nahoru.

### Krmení

Na konci hry je třeba všechny svoje kočky řádně nakrmit, a to dle jejich chuťových preferencí znázorněných v dolní části karet jednotlivých koček.

Pokud je kočka správně nakrmena, získává hráč tolik VB, kolik uvádí číslo na kartě v půlkruhu.

Za každou kočku, která není dostatečně nakrmena, ztratíte 2 VB.



*Příklad: Pokud Venuše dostane 2 porce tuňáka, získá hráč 3 VB. Za jen částečné nakrmení kočky žádné body nezískáte. Protože Venuše není dostatečně nakrmena, ztratíte 2 VB.*

### Barvy koček

Kočky mohou mít jednu či několik barev (černou, ryšavou či bílou). Některé kočky přinesou VB, pokud vlastníte další kočky požadovaných barev.

Hráči, kteří mají potíže s rozeznáváním barev, se mohou orientovat také podle symbolů v levém horním rohu karty:

(Č = černá, R = ryšavá, B = bílá)

Č+R+B

## Potrava

Karty potravy slouží k získání potravy pro vaše miláčky. K dispozici máme 3 druhy jídla: kuře, tuňák a mléko. Jakmile si vezmete kartu potravy, hned ji odhodíte a doberte si místo ní barevně odpovídající kostičku jídla. Kostičky využijete až při závěrečném krmení.

Ve hře jsou také karty 2x kuře, 2x tuňák a 2x mléko. Pokud získáte některou z těchto karet, vyměňte je za 2 odpovídající kostičky jídla. Pokud získáte žolíkovou kartu, vyměňte ji za bonusovou (fialovou) kostičku. Tu můžete při krmení využít jako náhradu za 1 kostičku libovolného druhu.

**Pozor:** Hráč, kterému po nakrmení koček zbyde nejvíce nevyužitého jídla, ztrácí 2 VB – dejte si tedy pozor a nehromadte nadměrné zásoby.

## Kostýmy

Pokud získáte kartu kostýmu, nechejte si ji v ruce do konce hry.

Při závěrečném bodování získá hráč, který shromáždí nejvíce kostýmů, 6 vítězných bodů. Pokud dojde ke shodě více hráčů, 6 VB si mezi sebe rovnoměrně rozdělí.

Pokud hráč při závěrečném bodování nemá v ruce ani jednu kartu kostýmu, ztrácí 2 VB.

## Šanta

Karty šanty si hráč rovněž ponechá v ruce do konce hry.

Pokud má hráč při závěrečném bodování v ruce pouze 1 kartu šanty, ztrácí 2 VB. Pokud má 2 či 3 karty šanty, získá 1 VB za každou svoji správně nakrmenou kočku. Má-li hráč 4 a více karet šanty, za každou svoji plně nakrmenou kočku získá 2 VB.

## Hračky

Získá-li hráč kartu hračky, také si ji ponechá v ruce do závěrečného bodování. Počet získaných VB je dán počtem **různých** hraček, které získal. Body se samozřejmě započítávají i za více různých sad hraček,

Různé hračky	1	2	3	4	5
VB	1	3	5	8	12

*Příklad: Dáša získala v průběhu hry 1 třepetalku, 2 šplhadla a 3 myšky. Má tedy jednu sadu 3 různých hraček (získá 5 VB). Sada myšky a šplhadla jí přinese 3 VB. Samotná myška jí přinese ještě další 1 VB.*



## Ztracená kočka

Pokud získáte kartu ztracené kočky, ponecháte si ji v ruce do té doby, než se ji rozhodnete zahrát během některého svého dalšího tahu.

### Nalezení zatoulané kočky

Zatoulanou kočku „naleznete“ tak, že odhodíte 2 karty ztracených koček z ruky a vezmete si jednu z karet zatoulaných koček, které jsou k dispozici.

Zatoulané kočky se od této chvíle chovají stejně jako vaše ostatní kočky. Pokud nedostanou požadované krmení, ztratíte za každou z nich 2 VB.

Vezmete-li si zatoulanou kočku, ale do výběru novou kartu zatoulané kočky na stůl **nepřidávejte**. Během celé hry jsou k dispozici pouze tři zatoulané kočky.

### Získání VB

2 karty ztracených koček z ruky můžete vyměnit také za žeton VB. Žeton má při závěrečném bodování hodnotu 2 VB.

Karty ztracených koček, které vám v závěru hry zůstanou v ruce (= nebyly vyměněny za kartu zatoulané kočky, ani za žeton VB), žádnou hodnotu nemají.

## Rozprašovač

Pokud získáte kartu lahvičky, ponecháte si ji v ruce, dokud se nerozhodnete ji v některém svém dalším tahu zahrát. Může ji zahrát před dobráním karet, nebo po něm. Po jejím zahrání můžete přesunout figurku kočky. Takto buď uškodíte soupeři (zablokujete mu jinou řadu či sloupec), nebo pomůžete sami sobě (odblokujete si jinou řadu či sloupec).

Karty lahviček, které vám zůstanou v ruce do konce hry, nemají žádnou hodnotu VB.

## Upřesnění karet

### Garfield, Antoinetta, Barbucha



Garfield je ryšavý, a proto se v případě, že je nakrmen, také počítá. Totéž platí pro Antoinettu (ta je bílá) a Barbuchu (ten je černý).



### Polárka

Kočky, mající ještě i jinou barvu, se také počítají.



### Yoda

Kromě využití tohoto efektu dostanete za své kostýmy rovněž body jako obvykle.



### Azrael

Pokud je nakrmen, počítejte jej jako šantu navíc.



### Placka

Placka jí pouze jeden druh jídla.



### Hemingway

V případě shody v počtu nakrmených koček více hráčů, má Hemingway hodnotu pouze 3 VB.

## Příklad závěrečného bodování

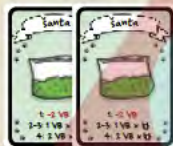


18 bodů

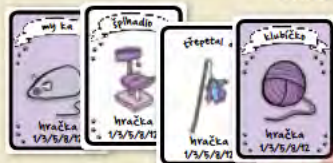
-2 body



6 bodů



5 bodů



8 bodů



1 bod



2 body

Zuzka má 5 správně nakrmených koček, za ty obdrží 18 bodů. Jednu kočku se jí nakrmit nepodařilo, za tu se jí 2 body odečtou. Nemá žádný přebytek jídla. Má 4 kostýmy, a to je nejvíce ze všech hráčů, za to dostane 6 bodů. Dále má 2 šanty, za které si přičte celkem 5 bodů (1 bod za každou správně nakrmenou kočku). Dále má jednu sadu čtyř hraček za 8 bodů a navíc jednu další hračku za 1 bod. Kromě toho má jeden žeton 2 VB.

Celkem tedy získala 38 VB.

## Tiráž

**Autor:** Josh Wood

**Vývoj:** John Goodenough

**Ilustrace:** Josh Wood

**Grafické zpracování:** Marco Morte

**Editor:** Nicolas Bongiu

**Výroba:** Dave Lepore

**Český překlad:** Lucka Endlová

Děkujeme komunitě na našem facebookovém účtu (<https://www.facebook.com/hry.mindok/>) za spoustu návrhů jmen pro kočky v této hře.

Autor hry Josh Wood mimo jiné děkuje třem kočkám, které jej provázely v dětství: Blackberry, Sweetheart a Shadow. Jejich jména v počestné podobě jsme ve hře zachovali.

**MINDOK**

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



© 2017 Alderac Entertainment Group.  
Cat Lady and all related marks are™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393 San Clemente, CA 92672 USA

Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně.