

# KOT STEFAN

## ELEMENTY GRY

- 6 myszy
- 1 kubek kota
- 1 filcowy ser
- 1 kostka
- 24 karty



## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż **ser** na środku stołu.
2. Daj każdemu graczowi 1 **drewnianą mysz** i 4 **karty**.
3. Daj najmłodszemu graczowi **kubek kota** i **kostkę**. Gracz ten będzie kotem w pierwszej rundzie.
4. Pozostali gracze **kładą swoje myszy na serze** i trzymają je za ogonki.

**Uwaga!** Gracz, który jest kotem, trzyma swoją mysz z boku stołu (nie na serze).

## PRZEBIEG GRY

Gracz, który jest kotem, bierze kubeczek do jednej ręki, drugą rzuca kostką. Na kostce może wypaść:

1. **Mysz** – nic się nie dzieje, gracz rzuca dalej.
2. **Kot** – gracz za pomocą kubeczka stara się złapać jak najwięcej myszy. Szybkim ruchem kładzie kubeczek na serze, tak by mysz/myszy znalazły się pod kubeczkami. W tym samym momencie pozostali gracze ciągną za ogonki myszek, które trzymają w rękach, i starają się jak najszybciej uciec z sera.

## Złapanie myszy

Gdy kot złapie mysz/mysz, zdobywa karty.

Każdy złapany gracz musi **oddać graczowi będącemu kotem jedną kartę**.

Następnie gracze z powrotem umieszczają swoje myszy na serze.

Kotem jest cały czas ten sam gracz, bierze kostkę i rzuca ponownie – aż do momentu wyrzucenia symbolu kota.

## Myszy uciekły

Jeżeli gracz będący kotem nie zdołał złapać żadnej myszy (wszystkie w porę uciekły z sera), oddaje kubek i kostkę graczowi siedzącemu po jego lewej stronie. Sam staje się myszą, a gracz po lewej kotem. Kot bierze kostkę i kubek, pozostali układają swoje myszy na serze.

## Gracz się pomyli, gdy:

1. Jest kotem i położy kubeczek na serze, gdy na kostce wypadła mysz.
2. Jest myszą i ucieknie, gdy na kostce wypadła mysz.

Gdy gracz się pomyli, odkłada jedną kartę do pudełka. Następnie rozgrywana jest kolejna runda (kot się nie zmienia).

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zostanie bez kart.

Gracz, który ma przed sobą najwięcej kart, zostaje zwycięzcą.

W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

## Podpowiedzi dla rodziców grających z najmłodszymi dziećmi:

- Dzieci mogą trzymać kubeczek bezpośrednio nad serem w odległości ok 20 cm.
- Najstarszy gracz zawsze rzuca kostką, niezależnie czy jest kotem, czy myszą.
- W wyjątkowej sytuacji, gdy gra się skończy i nie wszyscy mieli okazję być kotem, należy rozegrać dodatkowo tyle kolejek, by każdy mógł być kotem przynajmniej raz.

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
www.krainaplanszowek.pl  
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.

 **EGMONT.PL**



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Susanne Kummer  
Ilustracje: Susanne Kummer  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
DTP: Cezary Szulc

© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

