

POUFNE

CAT IN THE BOX

PODRĘCZNIK EKSPERYMENTU

Objektem badań musi być osobnik futrzasty, w tym przypadku kot. Każdy obiekt jest umieszczany osobno w prostopadłościennym pojemniku o nieprzezroczystych ściankach. Kolor futra nie powinien być obserwowany ani rejestrowany przed umieszczeniem obiektu w pojemniku. Każdy obiekt ma unikalną kombinację budowy ciała oraz koloru futra. Zaobserwowanie dwóch obiektów o tych samych cechach spowoduje paradoks, którego należy unikać. Przed rozpoczęciem eksperymentu zapoznaj się z niniejszym podręcznikiem, aby dowiedzieć się, jak postępować. Powodzenia w eksperymentach.

Opis eksperymentu

„Cat in the box” to gra karciana w dobieranie lew. Kolor kart nie jest z góry ustalony. Zostanie zadeklarowany przez gracza dopiero wtedy, kiedy karta zostanie zagrana. **Gracz nie może zagrać karty o wartości i kolorze wcześniej zadeklarowanym.** Postępuj zgodnie z zasadami, a dowiesz się więcej o tajemniczej ekologii... kotów.

I. Elementy gry

45 kart kotów



liczba graczy

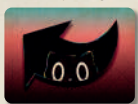


po 5 kart od 1 do 9

4 karty badań



1 karta rozdającego



5 plansz graczy



1 plansza badań

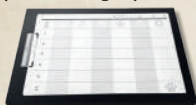


60 znaczników graczy



po 12 w każdym z 5 typów

1 notes do zapisu
wyników eksperymentów



4 blokery



Ilustracja 1-1. Lista elementów

Liczba potrzebnych elementów będzie się różniła w zależności od liczby graczy.

Tabela 1-1. Elementy używane w zależności od liczby graczy

Liczba graczy	Karty kotów	Plansze graczy	Żetony graczy	Blokery
5 graczy	45 kart (1-9) 5	5 plansz	5 typów	-
4 graczy	40 kart (1-8) 4	4 plansze	4 typy	Potrzebne
3 graczy	30 kart (1-6) 3	3 plansze	3 typy	-
2 graczy	25 kart (1-5) 2	2 plansze	2 typy	Potrzebne



Ilustracja 2-1. Przygotowanie dla 4 graczy

2. Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz siada tak, by nie widzieć kart w rękach innych graczy.
2. Każdy gracz dobiera wszystkie **12 znaczników** w wybranym przez siebie typie oraz **planszę gracza**.
3. Każdy gracz umieszcza 1 ze swoich znaczników na każdym **X** na swojej planszy gracza.
4. Wsuń **karty badań** w **planszę badań** i umieść ją pośrodku stołu. W zależności od liczby graczy używa się białej albo fioletowej strony kart badań oraz niektóre pola nie będą brały udziału w grze i trzeba będzie położyć na nich **bloker** (patrz tabelka niżej).
5. Zapiszcie imiona wszystkich graczy w notatniku.
6. Gracz, który jako ostatni **wygrał tę grę** spotkał kota, otrzymuje kartę rozdającego, którą umieszcza przed sobą.

Na tym kończy się przygotowanie do gry. Na następnej stronie znajdują się instrukcje dotyczące rozpoczęcia pierwszej rundy.

Tabela 2-1. Strony kart i plansz graczy oraz wymagania dotyczące blokerów w zależności od liczby graczy

Liczba graczy	Strona plansz graczy	Strona kart badań	Bloker
5 graczy	4 5	Fioletowa	-
4 graczy	4 5	Biała albo fioletowa (użyj białej w swojej 1. grze)	Na 4 polach 9
3 graczy	2 3	Biała albo fioletowa (użyj białej w swojej 1. grze)	-
2 graczy	2 3	Biała	Na 4 polach 6

W grze 2-osobowej niektóre z zasad ulegają zmianom.
Po więcej szczegółów patrz str. 10.

3. Opis rundy

Eksperyment Gra trwa tyle rund, ilu jest graczy. Każda runda składa się z 3 opisanych poniżej faz.

1. Rozdanie

2. Kolejka

3. Punktacja

1. Faza rozdania

[1] Rozdaj karty graczom i odłóż 1 kartę

Gracz rozdający przetasowuje karty i rozdaje zakryte po równo pomiędzy graczy. Gracze biorą otrzymane karty na rękę. Po zapoznaniu się z kartami wszyscy gracze jednocześnie wybierają i odrzucają po 1 ze swoich kart. Karty należy odrzucić zakryte na wspólny stos obok planszy badań – nie będą używane w tej rundzie.

Rozdaj po 10 kart, jeśli jest od 2 do 4 graczy. Rozdaj po 9 kart, jeśli grasz w 5 osób.

[2] Obstawcie, ile lew zdobędziecie

Rozpoczynając od rozdającego, a następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchów wskazówek zegara, każdy gracz obstawia, ile lew zbierze w tej rundzie. Aby obstawić, gracz umieszcza swój znacznik na wybranej przez siebie liczbie lew na swojej planszy. Po tym, jak wszyscy gracze obstawią, następuje faza kolejek.

Jeśli grasz w 3 osoby, możesz obstawić jedynie 1, 3 albo 4 lewy.



Ilustracja 3-1. Odkładanie kart

Wybierz 1 kartę ze swojej ręki i odłóż ją zakrytą w pobliżu planszy badań. W grze 4-osobowej usunięte zostaną łącznie 4 karty – nie będą brały udziału w tej rundzie.



Ilustracja 3-2. Obstawianie lew

Anna zapoznaje się ze swoją ręką oraz z zakładami innych graczy. Uważa, że jest w stanie zebrać 2 lewy. Umieszcza zatem swój znacznik na polu „2” na swojej planszy gracza.

2. Faza kolejek

W tej fazie gracze będą rozgrywali kolejki, dopóki nie zostanie im na rękę po 1 karcie albo dopóki nie wystąpi paradoks. W każdej kolejce każdy gracz zagrywa 1 kartę. Po zakończeniu fazy kolejek następuje faza punktacji.

Kolejka

Pierwszą kolejkę w każdej rundzie rozpoczyna rozdający. Zagrywa kartę ze swojej ręki. Następnie to samo robią wszyscy gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy dowolny gracz zagrywa kartę, musi określić jej kolor. Określenie koloru wiąże się z pewnymi zasadami.

Określenie koloru

Kolor kart na rękę nie jest ustalony. Gracz określa kolor karty dopiero w momencie jej zagrania: czerwony, niebieski, żółty albo zielony – tak jak pokazano na planszy gracza.

Gracz umieszcza zagrąną kartę przy swojej planszy, obok krawędzi w ogłoszonym kolorze. Następnie umieszcza swój znacznik na polu na planszy badań, które odpowiada kolorowi i wartości zagranej karty.

Dokładnie zapoznaj się z zasadami określania kolorów na następnej stronie...

Kolor wyjściowy

Kolor pierwszej zagranej karty będzie kolorem wyjściowym danej kolejki.



Ilustracja 3-3. Określenie koloru I

Piotr zagrał kartę o wartości 5 i określił ją jako niebieską. Piotr umieszcza zagrąną kartę obok niebieskiej krawędzi swojej planszy gracza. Następnie umieszcza swój znacznik na niebieskiej „5” na planszy badań. Piotr jest pierwszym graczem w tej kolejce, więc niebieski jest kolorem wyjściowym.

Zasady określania koloru

Aby móc określić, że karta jest w danym kolorze, trzeba spełnić 2 warunki:

Warunek 1: Pole na planszy badań w tym kolorze i numerze co zagrywana karta jest zajęte przez znacznik żadnego gracza.

Warunek 2: X w tym kolorze jest nadal zasłonięty na planszy gracza.

Pozostałe zasady określania koloru

Jeśli kartę zagrywa gracz rozpoczynający kolejkę:

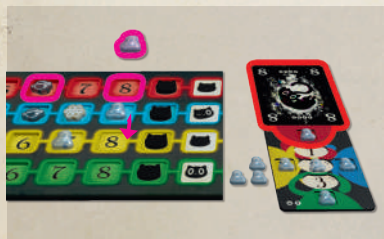
Gracz rozpoczynający kolejkę może zagrać niebieską, zieloną albo żółtą kartę. Nie może jednak zagrać czerwonej karty, dopóki nie będzie chociaż 1 żetonu dowolnego gracza w czerwonym rzędzie na planszy badań. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz nie ma możliwości wybrać innego koloru niż czerwony.

Jeśli kartę zagrywa kolejny gracz:

Najczęściej gracz podąża za kolorem wyjściowym, określając, że jego karta jest w tym samym kolorze co gracza rozpoczynającego. Jednak jeśli gracz chce, może wybrać inny kolor, w tym czerwony. Gracz usuwa wtedy ze swojej planszy znacznik umieszczony przy krawędzi w **wyjściowym** kolorze, odsłaniając X. Jeśli znacznik był usunięty wcześniej, pomija ten krok. Oznacza to, że gracz nie będzie już mógł do końca rundy zagrywać kart w tym kolorze.

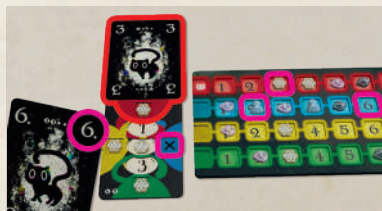
Jeśli chcesz wygrać lewą, powinieneś zagrać kartę w wyjściowym kolorze.

Nie możesz zagrywać kart w kolorze z odsłoniętym „X” na swojej planszy gracza. To ograniczenie może być dla ciebie bardzo niebezpieczne!



Ilustracja 3-4. Określenie koloru II

W jednej z poprzednich kolejek została zagrana czerwona karta, o czym świadczy znacznik w czerwonym rzędzie na planszy badań. Oznacza to, że gracz rozpoczynający kolejkę może wyjść w czerwony kolor.



Ilustracja 3-5. Określenie koloru III

Wyjściowym kolorem jest niebieski. Anna nie chce jednak podążać za tym kolorem, woli zagrać swoją kartę jako czerwoną. Usuwa więc znacznik ze swojej planszy z niebieskiego X. Oznacza to, że od teraz do końca tej rundy nie będzie mogła zagrywać niebieskich kart.

Zwycięzca kolejki

Po tym, jak każdy gracz zagrał 1 kartę, należy rozstrzygnąć zwycięzcę kolejki.

- Kolejkę wygrywa gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości w wyjściowym kolorze, o ile nie została zagrana czerwona karta.
- Jeśli została zagrana 1 lub więcej czerwonych kart, kolejkę wygrywa gracz, który zagrał czerwoną kartę o najwyższej wartości. Czerwony jest zawsze kolorem atutowym, który przebija inne kolory.

Uwaga! Jeśli zagrasz kartę w innym kolorze niż wyjściowy oraz nie czerwoną, to nie wygrasz kolejki - niezależnie od jej wartości.

Wzięcie lewy

Gracz, który wygrał kolejkę, zbiera wszystkie zagrane w tej kolejce karty i kładzie je przed sobą w zakrytym stosie zwanym lewą.

Liczba stosów przed graczem wskazuje, ile lew zebrał on w tej rundzie.

Gracz, który wygrał kolejkę, będzie rozpoczynał kolejną.

Uwaga! Karta rozdającego nie zmienia właściciela w tym momencie. Rozdający zmienia się dopiero na koniec rundy.



Ilustracja 3-6. Zwycięzca kolejki

Anna rozpoczęła kolejkę i zagrała żółtą kartę (kolor wyjściowy). Michał zagrał kartę nie do koloru (zieloną) – więc nie może wygrać. Piotr i Ewa zegrali czerwone karty – w kolorze atutowym. Piotr wygrywa, bo zagrał kartę o wyższej wartości.

Koniec fazy kolejek

Gracze rozgrywają kolejki do czasu, aż w rękach zostanie im tylko po 1 karcie. Gdy to nastąpi, rozpoczyna się faza punktacji. Jeśli w trakcie fazy kolejek wystąpił paradoks, natychmiast należy przejść do fazy punktacji.

W grze 4-osobowej runda kończy się po 8 kolejkach.

Paradoks

Jeśli w trakcie fazy kolejek gracz nie może zagrać karty zgodnie z zasadami określania koloru, wywołuje paradoks. Nie można wywołać paradoksu na własne życzenie. Jeśli gracz ma na ręku kartę, którą może zagrać, musi to zrobić.

Wystąpienie paradoksu natychmiast kończy fazę kolejek.

Gracz, który wywołał paradoks, odkrywa karty na swojej ręce i oznajmia, że wywołał paradoks.

Nikt nie wygrywa kolejki, w której wystąpił paradoks. Jednak znaczniki już umieszczone w tej kolejce zostają na planszy badań.

Jeśli pomyliłeś się i mimo wszystko możesz jednak zagrać kartę ze swojej ręki, po prostu to zrób i kontynuujcie rozgrywanie tej kolejki.



Ilustracja 3-7. Wywołanie paradoksu

Na planszy Piotra odkryte są niebieski i żółty X. Oznacza to, że Piotr nie może zagrywać niebieskich ani żółtych kart. Może więc zagrywać tylko zielone i czerwone karty. Piotr ma na ręku karty o wartościach 4 i 6. Niestety wszystkie 4 pola na planszy badań, na których mógłby ewentualnie umieścić swój znacznik, są już zajęte. Piotr nie ma możliwości zagrania karty i wywołuje paradoks.



Ilustracja 3-8. Przerwanie fazy kolejek

Piotr odkrywa karty na swoim ręku i oznajmia, że wywołał paradoks. Aktualna kolejka jest przerwana i kolejni gracze nie mogą już w niej zagrywać kart. Gracze, którzy już zegrali w tej kolejce swoje karty, odkładają je na bok. Plansza badań pozostaje w takim stanie, w jakim zastało ją wywołanie paradoksu.

3. Faza punktacji

Zapisz punkty uzyskane przez każdego gracza w notatniku. Punkty można zdobyć na 2 sposoby: za lewy i z premii za obstawianie.

Punkty za lewy

Każdy gracz zdobywa **1 punkt** za każdą swoją zebraną lewą. Jeśli faza kolejek zakończyła się paradoksem, gracz, który wywołał paradoks, zamiast tego traci 1 punkt za każdą swoją zebraną lewą.

Premia

Jeśli gracz **poprawnie obstawił** liczbę zebranych przez siebie lew, otrzymuje premię za swoje znaczniki na planszy badań. Zdobywa **1 punkt** za każdy znacznik w największej grupie swoich znaczników sąsiadujących ze sobą bokiem. Gracz, który wywołał paradoks, nie otrzymuje premii.



Ilustracja 3-9. Punkty za lewy

Przed Anną znajdują się 2 lewy. Anna zdobywa zatem 2 punkty z lew.



Ilustracja 3-10. Punkty gracza, który wywołał paradoks

Ewa właśnie wywołała paradoks. Zebrała w tej rundzie 3 lewy, zatem traci 3 punkty. Ewa na początku rundy obstawiła, że uda jej się zdobyć 3 lewy. Chociaż obstawiła poprawnie, nie otrzymuje premii, bo wywołała paradoks.



Ilustracja 3-10. Premia

Anna obstawiła, że zbierze 2 lewy, co udało jej się wykonać. Największa grupa Anny składa się z 5 znaczników, co daje jej 5 punktów premii.

1.2. Przygotowanie do następnej rundy

Po zakończeniu fazy punktacji rozpoczyna się nowa runda. Zaczynając od drugiej rundy, do fazy rozdania dodane są następujące kroki:

- Każdy gracz zbiera swoje znaczniki z planszy badań i planszy gracza.
- Wszyscy gracze zakrywają wszystkie **X** na swoich planszach.
- Karta gracza rozdającego przekazywana jest kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

4. Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze rozegrali po 1 rundzie jako rozdający. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten spośród remisujących, który zdobył więcej punktów w ostatniej rundzie. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wszyscy remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

5. Dodatkowe zasady dla gry 2-osobowej

W grze 2-osobowej obowiązują dodatkowe zasady:

1. Faza rozdania

- Rozdaj po 10 kart graczom, a pozostałe 5 kart umieść zakryte w stosie pośrodku stołu. Następnie odkryj 3 karty z tego stosu i umieść znaczniki w niewykorzystanym kolorze gracza w zielonym rzędzie planszy badań na polach wskazanych przez dobrane karty. Jeśli wylosowałeś dwie karty o tej samej wartości, umieść znaczniki na odpowiednich polach zielonego i żółtego rzędu. Jeśli wszystkie 3 karty mają taką samą wartość, połóż trzeci znacznik w niebieskim rzędzie.
- W grze 2-osobowej nie obstawia się liczby zdobytych lew. Jeśli któryś z graczy na koniec rundy ma 4 lewy lub mniej, otrzymuje premię (o ile nie wywołał paradoksu).

W grze 2-osobowej nawet jeśli paradoks nie wystąpił, na koniec rundy na planszy badań 1 pole pozostanie puste.



Ilustracja 5-1. Gra dwuosobowa

Ewa zebrała 5 lew, a Anna 3 lewy. Ewa zdobywa 5 punktów za lewy, ale nie zdobywa premii. Anna zdobywa 3 punkty za lewy oraz 3 punkty premii.

Twórcy

Projekt:	Muneyuki Yokouchi (Ayatsurare Ningyoukan)
Grafika:	Osamu Inoue
Pudełko:	Tomoyuki Uchikoga, Mizuki Nakajima (CHProduction)
Skład:	Osamu Inoue
Producent:	Tohco Neijima

Edycja polska

Tłumaczenie:	Marek Baranowski
Korekta:	Marta Kania
Redakcja:	Patryk Blok
Wydawca:	Michał Herman

© 2021 Hobby Japan Co., Ltd. © of the English Pegasus Spiele edition 2023 Pegasus Spiele GmbH.

© 2023 Lucky Duck Games

www.luckyduckgames.com

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt:

info@luckyduckgames.com

Hobby
JAPAN



Liczba graczy	Karty kotów	Symbol graczy	Strona kart badań	Blokery
5 graczy	45 kart (1-9)	5	Fioletowa	-
4 graczy	40 kart(1-8)	4	Biała albo fioletowa	Na 4 polach 9
3 graczy	30 kart (1-6)	3	Biała albo fioletowa	-
2 graczy	25 kart (1-5)	2	Biała	Na 4 polach 6

str. 2-3

Rozdanie

str. 4

Rozdaj karty po **równo**.
Wybierz i odrzuć z **ręki** 1 kartę zakrytą.

Obstawcie lewy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rozgrywajcie kolejki, aż na rękę zostanie po 1 karcie.

Kolejka

Zaczynając od zwycięzcy poprzedniej kolejki, każdy gracz rozgrywa po 1 turze.

Tura gracza

Zagraj kartę i określ jej kolor. Umieść znacznik na pasującym polu planszy badań.

Gdy każdy zagra po 1 karcie, rozstrzygnij zwycięzcę.

Brak czerwonej karty:

Wygrywa gracz, który zagrał kartę w kolorze wyjściowym o najwyższej wartości.

1 lub więcej czerwonych kart:

Wygrywa gracz, który zagrał czerwoną kartę o najwyższej wartości.

Punkty za lewy

1 punkt za lewę.

Premia

Zdobądź punkty, jeśli obstawiliś poprawnie, ile zbierzesz lew: 1 punkt za każdy znacznik w twojej największej grupie sąsiadujących bokami znaczników na planszy badań.

Kolejki

str. 5-8

Punktacja

str. 9

Określenie koloru karty**Warunki**

- Wybrana wartość na torze określonego koloru jest dostępna.
- ✗ na planszy gracza określonego koloru jest zakryty.

W zależności od twojej pozycji w kolejności:

Gracz rozpoczynający

Możesz zagrać kartę tylko w kolorze niebieskim, żółtym lub zielonym. Nie możesz wybrać czerwonego koloru. Wyjątek: W czerwonym rzędzie już jest znacznik albo nie możesz zagrać nic innego.

Kolejny gracz

Możesz zagrać kartę w dowolnym kolorze. Jeśli jest to inny kolor niż wyjściowy, odkryj na swojej planszy ✗ w wyjściowym kolorze.

Paradoks

Jeśli nie możesz zagrać karty spełniającej warunki, wywołujesz paradoks.

- Odkryj rękę i ogłoś wywołanie paradoksu.
- Natychmiast przejdź do fazy punktacji.

Punkty, jeśli wywołałeś paradoks

Punkty za lewy: -1 punkt za lewę.
Premia za obstawienie: pominięta.

Dodatkowe zasady dla 2 graczy**Faza rozdania**

- Umieść 5 zakrytych kart w stosie i odkryj 3 z nich. Umieść neutralne znaczniki na odkrytych liczbach w zielonym rzędzie.
- Pomiń obstawianie lew.

Premia

Jeśli zdobyłeś 4 lub mniej lew, spełniasz warunki otrzymania premii.

Powtórz w zależności od liczby graczy