

A macskáknak megvan az a képességük, hogy bármilyen apró helyre befészkelődnek, még akkor is, ha ez ellentmond a fizika törvényének. Bármely forma, amelyben elférnek, tökéletes hely számukra az alváshoz vagy üldögéléshez. If it fits, it sits – ahogy a mondás tartja. Most az egyik kedvenc helyükre, dobozokba rakhatjátok cicáitokat!



## A JÁTÉK TARTALMA

🐾 Kétoldalú macskakártyák:

- 🐾 Lilly (5x), 🐾 Charlie (5x), 🐾 Milo (5x)
- 🐾 Jack (5x), 🐾 Izzy (5x)



- 🐾 Fekete cica kártyák: Princess (5x)
- 🐾 Kezdő kartondoboz lapok (5x)
- 🐾 Különleges játékok (3x)
- 🐾 Kartondoboz lapok (72x)



**A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE** A játék kezdete előtt tegyék meg az alábbi egyszerű lépéseket:

1. Válogassátok szét az összes kétoldalú macskakártyát. Minden játékos kiválaszt egy macskát, megkapja a hozzá tartozó öt kártyát és maga elé teszi. A nem választott macskákat tegyék vissza a dobozba.
2. Válogassátok ki a fekete macskakártyákat. Annyi fekete macskára lesz szükség, ahány játékos van, és a megmaradt fekete macskákat tegyék vissza a dobozba.
3. Válogassátok szét a kezdő kartonkártyákat, a különböző hátlapról felismerhetők.
4. Keverjétek össze a normál dobozokat és a három különleges játékkártyát. Az így alkotott pakliból minden játékos kap két kártyát.
5. Most osszátok a paklit annyi egyenlő kártyapaklira, ahány játékos van. Adjatok minden paklihoz egy-egy fekete macskát, keverjétek meg a paklikat egyenként, végül rakjátok egymásra. Ne keverjétek meg őket újra. Az így kapott pakli a húzópakli.
6. Válasszátok ki a kezdőjátékost, aki kiválaszt egyet a kezdő dobozok közül és a játéktérre teszi. A tőle balra ülő játékos választ egy másikat, összekötve azt az előzővel, az elhelyezési szabályok szerint. Az óramutató járásával megegyező

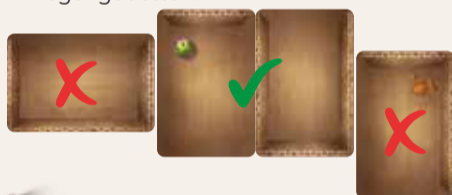


irányban jönnek sorra a játékosok, amíg mindenki le nem rak egy kezdő dobozt. A játékot a kezdőjátékos kezdi és az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

**A JÁTÉK MENETE** A játék célja, hogy foglalj el a cicáidnak minél nagyobb dobozokat, amibe sok cicajáték fér. A játékos, akinek a legtöbb macskája van a dobozban, a dobozban lévő macskajátékok alapján kap pontokat. A dobozoknak van nyitott oldala és fala is. Ha két nyitott oldalt egymás mellé tesznek, a kártyák együtt egy dobozt alkotnak. Egy doboz bármennyi kártyából állhat, csak a falak szabnak határt. A doboz akkor tekinthető zártnak, ha már nincs nyitott oldala.

**KARTONDOBOZ ELHELYEZÉSE** A körön lévő játékos húzhat új lapot, vagy alvó cicát játszik ki (ebben az esetben nem húz). Ha a játékos újat húz, akkor leteasz egy kártyát a kezéből, ezt pedig a következő szabályok szerint kell elhelyeznie:

- 🐾 A kártyáknak csak a hosszú-hosszú oldalai vagy a rövid-rövid oldalai érhetnek össze, hosszú oldal rövid oldalhoz nem illeszthető.
- 🐾 A kártyák nem fedhetik egymást.
- 🐾 A dobozok falai nem korlátozzák a kártyák elhelyezését, a dupla falak megengedettek.



**MACSKÁK ELHELYEZÉSE** Egy kartondoboz kijátszása után a játékos kijátszhatja egy macskáját. A cicák elhelyezésének szabályai a következők:

- 🐾 A cicákat két, a hosszú oldalukon érintkező dobozkártyára kell helyezni.
- 🐾 Macskát csak olyan dobozba lehet elhelyezni, amelyben még nincs egy másik játékos macskája, kivéve, ha a soron lévő játékosnak is van már ugyanabban a dobozban cicája.
- 🐾 Ha a körödben olyan lapkákat kapcsolsz össze egy dobozzá, amelyben már van legalább egy másik játékosnak macskája, de neked még nincs, akkor nem szabad cicát tenni az éppen kijátszott kártyára sem.
- 🐾 Macskakártyát falra nem szabad helyezni.
- 🐾 A kijátszani kívánt cica alatt lévő két kártya közül az egyiknek annak a kártyának kell lennie, amelyet az adott játékos abban a körben tett le.
- 🐾 Az a doboz, amelyben cica van, foglaltnak számít, és a játék végén pontot ér az adott játékosnak. Több doboz össze-

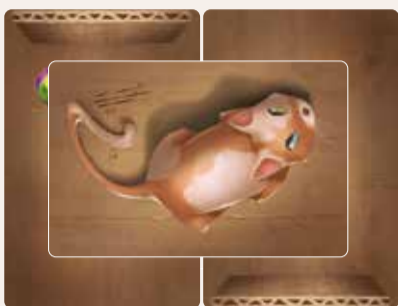




kapcsolásával lehetséges, hogy több játékosnak is legyen macskája (vagy több macskája) ugyanabban a dobozban. Az a játékos, akinek a legtöbb cicája van a dobozban megszerzi azt, és ő nyeri a pontokat. Döntetlen esetén a holtversenyben álló játékosok mind megkapják a teljes pontszámot.



**A JÁTÉK VÉGE** A játék akkor ér véget, mikor a húzópakli elfogyott, vagy ha egy játékos kijátssza az ötödik és egyben utolsó macskáját. A játék ezután a szokásos módon folytatódik, azzal a különbséggel, hogy a játékosok már nem húznak új kártyákat, és nem játszhatnak ki alvó macskát. A játék tehát addig folytatódik, amíg mindenkinek elfogynak a lapok a kezéből. A játék akkor is véget ér, ha egy másik játékos kicseréli az ötödik cicát Princess segítségével.



**ALVÓ CICA** Ahelyett, hogy új kártyát húzna és kijátszana egy kártyát a kezéből, a játékos kijátszhat egy alvó macskát. Az alvó macska olyan, mint egy kartondoboz kártya, és a kartondoboz elhelyezési szabályoknak megfelelően, nem pedig a macska elhelyezési szabályai szerint kell letenni. Az alvó macska elfoglalja azt a dobozt, amelyhez csatlakozik (más játékosok nem rakhatnak a dobozba cicát), de nem szerez pontokat, csak akkor, ha később egy normál macskakártya kerül hozzá. Ha/amikor egy éber macska kerül a dobozba, az alvó cica is normál macskának számít.



**FEKETE CICA – PRINCESS** Ha a játékos egy fekete macskát húz, akkor ugyanúgy felveszi a kezébe, mint egy normál kártyát, nem kell megmutatniuk a többi játékosnak. Ez a macska azonban egy igazi hercegnő, akinek egy (normál vagy alvó) macskát kell helyettesítenie a dobozban, ha kijátsszák. Ezáltal eltávolít egy pontszerzési lehetőséget és Princess veszi át a helyét. A játékos Princess-t használhatja a saját vagy egy másik játékos macskájának lecserélésére. A kicserélt cica visszakerül az eredeti gazdijához.



**KÜLÖNLEGES JÁTÉKOK** A játékban három különleges játékkártya található. Ezek a húzópakli részét képezik, de ha egy játékos kihúzza őket, akkor a macskaelhelyezési szabályok szerint kell kijátszania. A játékos tehát egy meglévő dobozhoz teszi hozzá. Ha nincs szabad hely, ahova a kártyát a macskaelhelyezési szabályok szerint ki lehet játszani, a játékos kijátszhatja a kártyát a normál doboz elhelyezési szabályok szerint.



**CREDITS**  
 Author: Adrie Drent  
 Artist: Gustavo Furstenau  
 Graphic design: Vicky Trouerbach  
 Publisher: Jolly Dutch  
 Version: 2022

**PONTOZÁS** A pontozás dobozonként történik. Az a játékos szerzi meg a pontokat, akinek a legtöbb cicája van az adott dobozban. Néhány kartondoboz kártyán macskajátékok vagy egy vízpermetező palack szerepel. A dobozokkal elért pontszámok a dobozban lévő macskajátékok számától függenek. Az a macskajáték számít, amelyből a legtöbb van a dobozban, ezért játékonként egy pontot kap az adott játékos. A dobozban lévő többi macskajáték nem számít. A vízpermetező palackok azonban mindig fontosak, palackonként mínusz egy pontot érnek. Ha egy doboz zárt (nincs egy nyitott oldala sem), a pozitív és a negatív pontok is megduplázódnak.



Ha egy játékosnak több (éber) macskája van egy dobozban, akkor minden cica egy pontot ér, kivéve az elsőnek letett cicát. Zárt doboz esetén az így szerzett pont nem duplázódik meg.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer. Holtverseny esetén az a játékos nyer, akinek a legkevesebb negatív pontja van.

**NEHEZÍTETT JÁTÉK** Ha egy kicsit nagyobb kihívást kerestek, használjátok a nehezítő szabályokat:

- 🐾 Minden fekete macskát a pakliba kell keverni a játék elején.
- 🐾 A kártyák elhelyezésére vonatkozó szabályok szigorodnak: nem engedélyezettek a dupla falak.
- 🐾 A dobozokban lévő extra macskákért nem járnak extra pontok.
- 🐾 Az alvó macskák csak fél cicának számítanak mikor meghatározóztok, hogy melyik játékos foglalja el a dobozt.

