

# SAKAPUSS



**Wiek:** 6+

---



**Liczba graczy:** 3-5

---



**Zawartość:** 45 kart: 20 kart "kocich", 18 kart "pasożytów" (wszy, pchły, kleszcze), 6 kart owadobójczych, 1 karta "prysznic".

---



**Cel gry:** na koniec posiadać jak najmniej kart z insektami.

---



## Zasady gry:

Liczba używanych do gry kart "kocich" jest uzależniona od ilości graczy. Np. gdy jest 3 uczestników, należy wziąć 3 serie, w każdej 4 identyczne karty. Potasuj kocie karty i rozdaj graczom. Karty z insektami, środkami owadobójczymi oraz kartę "prysznic" należy razem potasować i ułożyć w talii na środku. Celem gry jest skompletowanie 4 kart z identycznymi kotami. Rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze jednocześnie podają jedną kartę osobie po lewej (nie pokazując pozostałym). Wymiana kart kończy się dopiero gdy komuś uda się skompletować 4 identyczne "kocie" karty.



Gracz, który zbiera serię 4 kotów, klepie dłonią talię kart na środku. Pozostali gracze, także powinni jak najszybciej dotknąć talii. Gracz, który jako ostatni dotknął talii, bierze z niej 1 kartę i kładzie przed sobą. Są 3 rodzaje kart:



"Pasożyty" - karta reprezentuje liczbę insektów



"Środek owadobójczy" - gdy ta karta zostaje wyciągnięta, gracz pozbywa się insektów, do których odnosi się ta karta. Jeżeli gracz nie ma tego rodzaju pasożytów - kartę należy włożyć na spód talii.



"Prysznic" - gracz pozbywa się wszystkich pasożytów

Wszystkie karty oprócz "kocich", które zostały użyte ("prysznic", "owadobójcze", usunięte "pasożyty") należy umieścić z powrotem na spodzie talii.

**Uwaga:** jeżeli gracz, który jako pierwszy dotknie talii, pomyli się (nie ma 4 identycznych kotów), bierze za karę 2 karty z talii. Kiedyś ktoś skompletuje serię 4 kotów, rozpoczyna się kolejna runda. "Kocie" karty należy potasować i ponownie rozdać. Gra trwa 10 tur, po których uczestnicy sprawdzają ilość insektów na swoich kartach. Wygrywa ten kto ma ich najmniej.