

Cožátko! nespadni!



PRAVIDLA HRY



Příběh koťátka Toto

„Počkej, maminko, už běžím!“, zvolalo černé koťátko Toto a rozběhlo se k nakloněné věži, která se před ním tyčila.

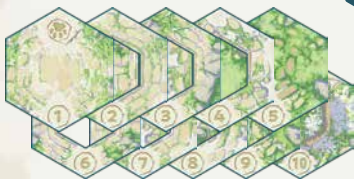
Když se dozvědělo, že jeho maminka opustila tento svět a proměnila se ve hvězdu na nebi, Toto spolu se svými kočičími kamarády vyrazil bez váhání vzhůru po věži s nadějí, že se s ní znovu setká.

Cíl hry

Koťátko, nespadni! je kooperativní balanční hra, ve které pomáháte Totovi, mladému černému koťátku, dostat se až do 10. patra nepřiliš stabilní věže. Strídejte se ve svých tazích a stavějte věž pomocí dílků podlah a stěn. Nebo plňte podmínky, díky nimž může Toto rychle vyšplhat výš. Jakkmile Toto vyběhne až na vrchol věže, společně vyhráváte hru!

HERNÍ SOUČÁSTI

- 24 dílků podlah
• očíslované od 1 do 24



- 1 dřevěná figurka Toto
• černé koťátko



- Součásti pro kompetitivní režim
 - 4 figurky černého koťátka
 - 1 karta pořadí hráčů
 - 5 ukazatelů pořadí hráčů (dále jen „tlapky“)



- 16 figurek kočičích kamarádů
• (po 4 v každé ze 4 barev)



- 54 dílků stěn
 - 12 cihlových zdí • 12 soch • 12 oken
 - 12 portálů • 6 sloupů



- 1 přehledová karta stěn

- 20 akčních karet



- 16 karet cílů



- 5 karet příběhu



- 5 přehledových karet



PŘÍPRAVA HRY



- 1 Doprostřed herní oblasti položte **dílek podlahy 1. patra**. Na něj, na symbol 🐾, umístěte figurku **Tota**. Všechny dílky podlah nebo stěn umístěné do této oblasti v průběhu hry budeme nazývat „**věž**“.
- 2 Dílky podlah 2. až 24. patra položte poblíž věže, v dosahu všech hráčů.
- 3 Jednotlivé **dílky stěn** rozřídíte na hromádky podle jejich typu a ty rozložte kolem **přehledové karty stěn**.
- 4 Podle barev rozřídíte **figurky kočičích kamarádů** a umístěte je poblíž věže.
- 5 Najděte **dvě akční karty** a **dvě karty cílů** se symbolem 🐾 v levém horním rohu a položte je lícem vzhůru vedle sebe.

Zbývající akční karty a karty cílů rozdělte na dva samostatné balíčky a každý z nich důkladně zamíchejte. Položte je lícem dolů poblíž věže a vytvořte tak **balíček akčních karet** a **balíček karet cílů**.

Poznámka: Nezapomeňte ponechat místo i pro odhazovací hromádku každého z balíčků.

- 6 Najděte **kartu příběhu** se symbolem 🐾 v levém horním rohu a položte ji poblíž věže lícem vzhůru.
- Poznámka:** Zbývající karty příběhu zatím nebudete používat, odložte je stranou.
- 7 Každému hráči rozdejte jednu **přehledovou kartu**.
- 8 Hráč, který naposledy pohladil kočičku, se stává **začínajícím hráčem**.

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček se hráči střídají ve svých tazích.

Ve svém tahu nejprve **provedte jednu ze dvou dostupných akcí** a poté zkontrolujte, zda byla splněna **některá z dostupných závěrečných podmínek**.

PROVEDENÍ AKCE

1 Zvolte jednu ze dvou akčních karet vyložených lícem vzhůru.



2 Podle zvolené akční karty se pokuste buď přidat nové dílky podlahy a stěn, nebo na věž umístit jednoho z kočičích kamarádů.



* Každý dílek podlahy je očíslovaný, proto je pokládejte ve správném pořadí – začnete 1. patrem, pokračujte 2., následně 3. a tak dále.

* Některé akční karty zobrazují různé akce na levé a pravé straně. Zvolte si pouze jednu z nich, kterou vykonáte.

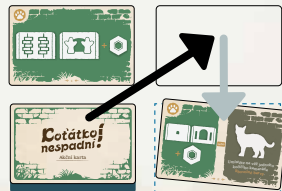


* Některé akční karty vás vyzvou k akcím jako například „Pohlad'te kočičího kamaráda“. Abyste tuto akci úspěšně splnili, musíte se prstem lehce dotknout příslušné figurky kočičího kamaráda. Jemný dotek stačí k jejímu splnění.

3 Po úspěšném provedení zvolené akce odhod'te příslušnou akční kartu lícem vzhůru na odhozovací hromádku.

Nahrad'te odhozenou kartu novou z balíčku akčních karet, aby byly opět k dispozici dvě akční karty lícem vzhůru.

Poté zkontrolujte, zda jste splnili některý z požadavků karty cíle (viz strana 5).



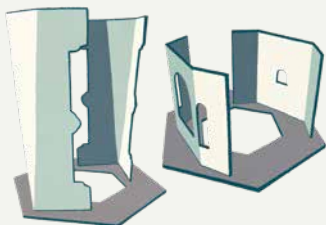
PRAVIDLA PRO UMISŤOVÁNÍ

Při umisťování herní součásti na věž smíte používat **jednu nebo obě ruce** a upravovat její pozici, dokud akci nedokončíte.

Pozor! Při umisťování jednotlivých herních součástí uvedených na zvolené akční kartě se nesmíte dotknout žádné již umístěné součásti na věži takovou silou, která by ji posunula!

◆ Dílky stěn

Dílky stěn musíte umisťovat ve vsíslé poloze na podlahu nejvyššího patra.



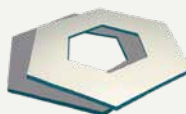
○ Správné umístění



✗ Špatné umístění

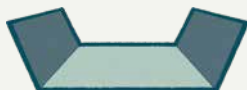
◆ Dílky podlah

Dílky podlah musíte pokládat na dílky stěn nejvyššího patra.



OHÝBÁNÍ DÍLKŮ

Způsob, jakým ohnete dílky stěn, může výrazně ovlivnit stabilitu celé věže!



○ Správné ohnutí



✗ Špatné ohnutí

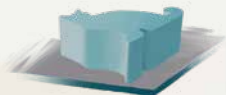
◆ Figurky kočičích kamarádů

Figurky kočičích kamarádů můžete umístit kamkoli na libovolnou podlahu – klidně i na jiného kočičího kamaráda!



○ Hodné koťátko

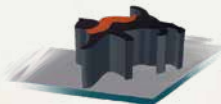
Tota i kočičí kamarády musíte vždy umístit ve vzpřímené poloze.



✗ Zlobivé koťátko

◆ Figurka Tota

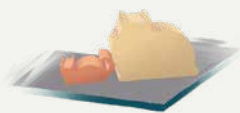
Tota musíte posunout o tolik pater, kolik udávají splněné karty cílu.



PRAVIDLA PRO UMISŤOVÁNÍ (POKRAČOVÁNÍ)

◆ Dotýkání

Pokud se dva kočičí kamarádi jakkoli dotýkají, byť jen nepatrně, považujte je za **dotýkající se**.



○ Hodné koťátko



✗ Zlobivé koťátko

◆ Ležící na zádech

Pokud kočičí kamarád leží na jiném kamarádovi (kamarádech) pod ním a zároveň se nedotýká podlahy, považujte ho za **ležícího na zádech**.



PLNĚNÍ KARET CÍLŮ

1 Porovnejte podmínky obou vyložených karet cílů se současným stavem věže a určete, zda jste některou z nich splnili.

Podmínky splnění jakékoli karty cíle smíte vyhodnocovat **pouze podle kočičích kamarádů umístěných na podlaže přesně o jedno patro výš, než se nachází Toto**.



Odhazovací
hromádka
karet cílů

PRAVIDLA PRO VÝBĚR KARET CÍLŮ

I když splníte podmínky obou karet, ve svém tahu smíte vyhodnotit **pouze jednu** z nich.

Jestliže nespĺňujete podmínky žádné z karet cílů, další kroky přeskočte. Váš tah okamžitě končí a na tahu je hráč po vaší levici.

2 Po splnění karty cíle posuňte figurku Toto na věži nahoru o stejné nebo menší množství pater podle hodnoty uvedené ve spodní části karty.

3 Poté zvolenou kartu cíle odložte lícem vzhůru na odhazovací hromádku. Nahraďte ji novou kartou z balíčku, abyste měli opět k dispozici dvě karty cílů lícem vzhůru.

Váš tah končí a na tahu je hráč po vaší levici.



SPADLÉ DÍLKY

Jakmile některá z herních součástí spadne z místa, kam jste ji umístili, a dopadne zcela na stůl, považujte ji za **spadlý dílek**.

Pokud se spadlá součást i jen nepatrně dotýká nějakého dílku některé podlahy – ať už jde o dílek podlahy 1. patra nebo jakýkoli jiný – **nepovažujte** ji za spadlý dílek a smíte ji znovu použít. Vraťte ji co nejpřesněji na místo, odkud spadla.

PRAVIDLA PRO SPADLÉ DÍLKY

◆ Součást umísťovaná během vašeho tahu

Spadne-li během vašeho tahu z věže součást, kterou se právě pokoušíte umístit, **nepovažujte ji za spadlý dílek** a můžete ji bez postihu zkusit znovu položit.

◆ Toto

Pokud z věže spadne Toto, musí ho aktuální hráč vrátit na podlahu, na které stál před začátkem svého tahu.

V případě, že spolu s Totem spadla i podlahy na které byl položený, umístěte ho na nejbližší nižší podlahu, která na věži zůstala ležet.

Příklad: *Toto byl položený na podlaze 8. patra a spolu s ní spadl z věže. Hráč, který je na tahu ho musí umístit na podlahu 7. patra, která doposud nespadla.*

◆ Dílek stěny

Jestliže z věže spadne dílek stěny, který byl umístěn před aktuálním tahem, a stane se spadlým dílkem, odložte ho stranou na viditelné místo, aby bylo snadné sledovat, kolik součástí již spadlo.

Běžným způsobem pokračujte ve hře, pokud počet spadlých dílků nezpůsobil prohru.

Poznámka: *Do podmínek prohry započítávejte pouze spadlé dílky stěn.*

◆ Dílek podlahy nebo kočičí kamarád

Spadne-li dílek podlahy nebo figurka kočičího kamaráda z věže jako spadlý dílek, dejte ji do společné zásoby nevyužitých herních součástí.

Tuto součást smíte podle běžných pravidel znovu použít v některém z dalších tahů.



KONEC HRY



Jakmile vznikne jedna z následujících dvou situací, nastává konec hry společnou výhrou nebo společnou prohrou:

VÝHRA

Jakmile umístíte figurku Tota na **podlahu 10. patra nebo výš**, všichni musíte nahlas odpočítat 5 sekund. Pokud věž během těchto pěti sekund nespadne, všichni jste pomohli Totovi dostat se úspěšně za maminkou a **vyhráli jste hru**.

Otočte aktuální kartu příběhu a společně si přečtete její text.

PROHRA

Věž se vám zřítí. Za zřícenou považujte věž v okamžiku, jakmile z ní spadne **5 nebo více dílků stěn jako spadlé dílky**.

Věž je zničena a nelze ji opravit – **hra končí porážkou všech hráčů**.

JEŠTĚ VÝŠ

Dostat Tota na vrchol 10. patra je teprve prvním krokem na jeho cestě za setkáním s maminkou. Chcete-li čelit ještě větší výzvě, řiďte se následujícími pravidly!

1 Jakmile díky vám Toto úspěšně vystoupal do 10. patra, můžete si hru prodloužit a zvýšit její obtížnost.

Položte na herní plochu **kartu příběhu týkající se 13. patra**.

Pokračujte ve hře stejně jako dříve, ale tentokrát s novým úkolem – dostat Tota do 13. patra nebo výš.

2 Začínajícím hráčem se nyní stává ten, kdo sedí po levici hráče, jenž byl v předchozí hře naposled na tahu.

Stejně jako předtím – dostanete-li Tota do **13. patra nebo výš** a úspěšně odpočítáte 5 sekund, aniž by se věž zřítila, opět jste vyhráli! Otočte kartu příběhu 13. patra a přečtěte si závěrečný text na její zadní straně.

Po splnění výzvy 13. patra můžete ve hře pokračovat s kartou příběhu **15. patra**. Stejným způsobem můžete pokračovat i s kartou příběhu **17. patra** a poté **20. patra**.

Vemte ale na vědomí, že pokud se věž zřítí a nastane podmínka prohry, **musíte příště začít znovu od výzvy 10. patra!**













KOMPETITIVNÍ REŽIM

Jestliže se rozhodnete a chcete hrát proti sobě, můžete hrát hru Koťátko, nespadni! v **kompetitivním režimu**. Řiďte se pravidly uvedenými níže.

V kompetitivním režimu se budete snažit pomoci svému černému koťátku vyšplhat na věži co nejvýš, a to dříve, než se zhroutí.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Obvyklým způsobem rozřídíte a připravte dílky podlah, dílky stěn a figurky kočičích kamarádů.
- 2 Dle své volby si zvolte jedno černé koťátko (červené , oranžové , modré , fialové  nebo žluté ) a umístěte ho **vně věže kolem dílku** podlahy 1. patra.
- 3 Následně umístěte svou tlapku v barvě šátku svého koťátka (červená , oranžová , modrá , fialová  nebo žlutá ) na příslušné políčko karty pořadí hráčů.
- 4 Zbývající karty akcí a karty cílů rozdělte na dva samostatné balíčky a každý z nich důkladně zamíchejte. Položte je lícem dolů poblíž věže a vytvořte **balíček karet akcí** a **balíček karet cílů**.

Poznámka: Nezapomeňte ponechat místo i pro odhazovací hromádku každého z balíčků.

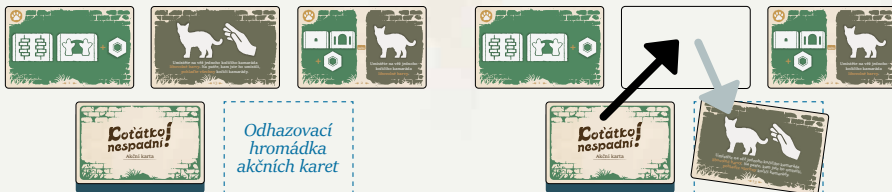
- 5 Z **balíčku akčních karet** **doberte tři karty** a vyložte je lícem vzhůru na stůl.
- 6 Z **balíčku karet cílů** **rozdejte každému hráči dvě karty** lícem dolů. Hráči si mohou své karty cílů prohlédnout, ale nesmí je ukazovat ostatním!



PRŮBĚH HRY – KOMPETITIVNÍ REŽIM

1 Zahrajte akční kartu (POVINNÁ AKCE)

Proveďte běžnou akci tahu podle standardních pravidel, pouze si tentokrát vybírejte ze tří akčních karet místo dvou.



2 Přesuňte kočičího kamaráda (VOLITELNÁ AKCE)

Nachází-li se vaše černé kotátko **na stejném patře** jako alespoň jeden kočičí kamarád, smíte jednoho z nich přesunout do libovolného vyššího patra nad vaším kotátkem.

Poznámka: Mějte na paměti, že přesunutím kočičího kamaráda nad černé kotátko jiného hráče mu můžete pomoci splnit kartu cíle!

3 Splnění nebo obměna karty cíle (VOLITELNÁ AKCE)

Karty cíle plňte stejným způsobem jako ve standardní hře.

💡 Důležité: V kompetitivním režimu smíte k plnění karty cíle využít kočičí kamarády umístěné na libovolném patře nad vaším černým kotátkem. To se liší od standardní kooperativní hry, kde se započítávají pouze ti kočičí kamarádi, kteří jsou přesně o jedno patro výš než Toto.

Následně posuňte svou tlapku 🐾 na kartě pořadí hráčů podle toho, jak vysoko se vaše černé kotátko nachází ve srovnání s ostatními hráči. V případě shody položte svůj ukazatel tlapky **NAHORU** na žeton jiného hráče.

Obměna karty cíle: Po splnění karty cíle ji odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku a doberte si novou kartu z balíčku karet cílů.

KONEC HRY

Pokud způsobíte zřícení věže, **okamžitě** přesuňte svou tlapku na kartě pořadí na poslední místo. Na základě pořadí na kartě se stává vítězem hry hráč, jehož černé kotátko během hry vyšplhalo nejvýš!

Pokud se při zřícení věže nachází dvě nebo více černých kotátek ve stejné výšce, vítězí ten hráč, jehož tlapka je ve sloupci úplně dole – dorazil tam jako první!

Toto pravidlo platí i ve výjimečné situaci, kdy všichni hráči dosáhnou 24. patra a věž se nezřítí.





OTÁZKY A ODPOVĚDI



Tato část není nezbytná ke zvládnutí samotného hraní. Poskytuje však odpovědi na situace, se kterými se během hry můžete setkat, a které nejsou pokryty v základním vysvětlení pravidel.

Co se stane, když dojdou karty v balíčku akčních karet nebo karet cílů?

Ve fázi **3**, když provádíte akci nebo plníte kartu cíle, a nemůžete dobrat novou kartu jako náhradu za odhozenou (protože je balíček prázdný), vezměte všechny karty z příslušné odhazovací hromádky, zamíchejte je lícem dolů a vytvořte nový balíček.

Poté doberte vrchní kartu z nově vytvořeného balíčku a položte ji lícem vzhůru na příslušné místo.

*Akční kartu nebo kartu cíle, kterou jste si ve svém tahu nevybrali, ponechte na místě a nesmíchejte ji s ostatními kartami.

Co se stane, když při pokynu k umístění není k dispozici žádný kočičí kamarád dané barvy?

Pokud se všechna čtyři koťátka dané barvy zobrazené na vámi zvolené akční kartě již nacházejí na věži, smíte akci provést tak, že si vyberete jedno z nich, **vezmete ho z aktuálního místa a znovu ho umístíte jinde na věž.**

Co se stane, když už není k dispozici konkrétní dílek stěny, který máte umístit?

Pokud jeden nebo oba dílky stěny zobrazené na vámi zvolené akční kartě již nejsou k dispozici, **smíte místo nich použít jiný dílek stěny** z těch, které ještě zbývají.

Co když máte umístit Tota nebo své černé koťátko (v kompetitivním režimu) na podlahu patra, které jste ještě nepostavili?

Pokud vám karta cíle po splnění nařizuje posunout Tota nebo vaše černé koťátko o více pater, než kolik má aktuálně postavená věž, **umístěte ho na nejvyšší dostupné patro.**

Co se stane, když dojde k částečnému zřícení věže?

Ve výjimečných případech se může stát, že některé části věže spadnou takovým způsobem, že na vrcholu zůstanou součásti, jejichž aktuální pozice ale brání plynulému pokračování hry.

V takovém případě tyto zbylé součásti považujte za spadlé dílky.

Postupujte podle běžných pravidel – dílky stěn odložte stranou a dílky podlah i kočičí kamarády vraťte zpět do společné zásoby.

Lze se podívat na karty v odhazovací hromádce?

Ano, kdykoli během hry si kterýkoli hráč smí prohlédnout obsah odhazovacích hromádek akčních karet i karet cílů.



AUTOŘI



Autor hry a příběh: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)

Ilustrace a grafický design: Namiki (Arclight, Inc.)

Hlavní vývojář: Atsushi Hashimoto (Arclight, Inc.)

Redakce: Namiki, Kunihito Nozawa (Arclight, Inc.)

Návrh papírových komponent: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)

Anglická lokalizace: Patrick Flanagan (Arclight, Inc.) • Robert Geistlinger • Dustin Wessel

Grafická sazba (anglická verze): Robert Geistlinger • Dustin Wessel

Grafický design (anglická verze): Stevo Torres

Tvorba kompetitivního režimu: Karen Nguyen a David Carmona - Unfriendly Games

Zvláštní poděkování (v náhodném pořadí): Atsuhiko Koike, Kakeru Goto, Soma Aoyagi, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Nirugiri, Kaku, Tayayui, aya, Yabu, Kanna Kitano, Kazunari Yonemitsu, yas-o, Rui Kawasaki, Emi

Výrobce anglického vydání: Boda Games Indonesia

Původní vydavatel: Arclight, Inc.



PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE



Editor: Martin Herman

Překlad: Pavel Illichmann

Korektury: Roxana Bátková, Jan Adam



Sazba a grafický design: Pavel Illichmann



Old Dawg s.r.o.

Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

 old-dawg.cz

  [olddawgcz](https://www.facebook.com/olddawgcz)

 info@old-dawg.cz

*TATO HRA JE FIKTIVNÍ DÍLO. JAKÁKOLI PODOBNOST SE SKUTEČNÝMI OSOBAMI, SKUPINAMI NEBO UDÁLOSTMI JE ČISTĚ NÁHODNÁ.

© 2024–2025 KOGUMAKOBO / ARCLIGHT, INC.

© 2026 OLD DAWG S.R.O.

VŠECHNA PRÁVA VYHRÁZENA.