KVK
LABORATOŘE

PŘÍSNĚ TAJNÉ

KOČKA V KRABICI

MANUÁL EXPERIMENTU

Subjekty držte jednotlivě v nádobách ve tvaru krabice, aby je nebylo možné pozorovat zvenčí. S výjimkou experimentu se přísně vyvarujte držení více jedinců ve stejném prostoru, barvu srsti subjektu nesledujte ani nezaznamenávejte. Tímto srstnatým subjektem by měla být kočka. Když je barva srsti subjektu pozorována jakoukoli metodou, např. vizuálně, barva srsti, která by měla být naprosto jedinečná, způsobí, že se kvanta sbíhají. Žádný subjekt nenese podobnou stavbu těla a barvu srsti. Před zahájením experimentu si pozorně přečtěte tento návod k experimentu, díky kterému se naučíte, jak se subjektem zacházet.

Hodně štěstí při experimentu.

Shrnutí experimentu

Kočka v krabici je karetní štychová hra, barvy karet ovšem nejsou předem určené. Když vyložíte kartu do štychu, sami určíte, jakou má barvu, a tuto barvu bude mít až do konce kola. **To také znamená, že pokud už jiný hráč před vámi vyložil v této barvě kartu se stejným číslem, nesmíte tuto kombinaci barvy a čísla zopakovat. Nebojte, všemu dobře porozumíte.** Držte se pravidel, a pokuste se rozluštit tajuplnou podstatu… koček v krabicích.

1. Herní materiál

45 karet koček

5 karet od každého čísla (1 až 9)

5 desek hráčů

1 karta začínajícího hráče kola

4 karty výzkumu

60 hráčských žetonů

12 od každé barvy: červená, modrá, žlutá, zelená a fialová

1 deska výzkumu

1 bloček výsledků experimentu

4 žetony záznamů

Obr. 1-1: Seznam materiálu

Počet použitého herního materiálu se liší v závislosti na počtu hráčů.
Řiďte se tabulkou níže.

Tab. 1-1: Počet herního materiálu v závislosti na počtu hráčů

Počet hráčů	Karty koček	Desky hráčů	Hráčské žetony	Žetony záznamů
5 hráčů	45 karet (1–9) **5**	5 desek	5 barev	-
4 hráči	40 karet (1–8) **4**	4 desky	4 barvy	Nezbytné
3 hráči	30 karet (1–6) **3**	3 desky	3 barvy	-
2 hráči	25 karet (1–5) **2**	2 desky	2 barvy	Nezbytné

Obr. 2-1: Příprava pro 4 hráče

2. Příprava hry

Během ~~experimentu~~ hry odehrajete tolik kol, kolik je ve hře hráčů. Součet skóre z jednotlivých kol určí celkového vítěze hry.

Než začnete hrát, připravte hru podle následujícího postupu:

1. Hráči se posadí tak, aby si navzájem neviděli do karet.
2. Každý hráč si vezme jednu barvu **hráčských žetonů** (12 kusů) a jednu **desku hráče**.
3. Každý hráč umístí jeden hráčský žeton na každé ✕ na své desce hráče.
4. **Karty výzkumu** vložte do **desky výzkumu** (s čísly vzestupně zleva doprava) a umístěte tuto desku doprostřed stolu. Podle tabulky níže určete, kterou stranu karet výzkumu máte použít. V závislosti na počtu hráčů musíte na desku umístit **žetony záznamů**.
5. Do **bločku výsledků experimentu** zapište jméno každého hráče (dobrovolný krok).
6. Hráč, který naposledy ~~vyhrál tuto hru~~ viděl kočku, bude **začínajícím hráčem** pro první kolo. Tento hráč dostane **kartu začínajícího hráče kola** a umístí ji před sebe.

Tím je dokončena příprava hry. První kolo začněte podle instrukcí na následující straně.

Tab. 2-1: Strany karet a desek hráčů, umístění žetonů záznamů v závislosti na počtu hráčů

Počet hráčů	Strana desek hráčů	Strany karet výzkumu	Žetony záznamů
5 hráčů	4 5	Fialová	-
4 hráči	4 5	Bílá nebo fialová (pokud hrajete poprvé, použijte fialovou)	Rozmístěte všechny 4 na políčka 9
3 hráči	2 3	Bílá nebo fialová (pokud hrajete poprvé, použijte fialovou)	-
2 hráči	2 3	Bílá	Rozmístěte všechny 4 na políčka 6

Hra 2 hráčů se řídí mírně upravenými pravidly.
Na straně 10 najdete další informace.

3. Průběh kola

Každé kolo má tři fáze popsané níže.

1. Fáze přípravy → **2. Fáze štychů** → **3. Fáze bodování**

Abyste ~~experiment~~ hru vyhráli, musíte mít nejvyšší celkové skóre po odehrání tolika kol, kolik je ve hře hráčů.

1. Fáze přípravy

Rozdejte každému 10 karet, pokud hrají 2 až 4 hráči, případně 9 karet, pokud hraje 5 hráčů.

[1] Rozdejte karty hráčům a jednu kartu dejte lícem dolů

Zamíchejte všechny karty dle počtu hráčů a rozdejte je lícem dolů **rovnoměrně** mezi všechny hráče. Každý hráč si vezme do ruky své karty. Prohlédněte si karty ve své ruce, ostatním je ovšem neukazujte. Nyní každý hráč vybere jednu kartu z ruky a umístí ji lícem dolů na hromádku poblíž desky výzkumu (viz Obr. 3-1).

Karty lícem dolů v tomto kole nepoužijete!

[2] V pořadí po směru hodinových ručiček odhadněte štychy

Každý hráč pečlivě prostuduje karty v ruce a pokusí se odhadnout, kolik štychů v tomto kole vyhraje. Čísla uprostřed vaší desky hráče určují, jaký odhad štychů smíte během tohoto kroku zvolit. Nejprve vybírá začínající hráč a poté ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček. Když jste na řadě, umístěte jeden svůj hráčský žeton na desku hráče na vybrané číslo (viz Obr. 3-2). Jakmile všichni hráči odhadli štychy, následuje fáze štychů.

Pokud hrají 3 hráči, můžete odhadnout pouze počty 1, 3 nebo 4. To znamená, že nemůžete odhadnout 2 štychy.

Obr. 3-1: Odebrání karet

Vyberte jednu kartu z ruky a umístěte ji lícem dolů poblíž desky výzkumu. Pokud například hrají 4 hráči, každý z nich vybere 1 kartu a nebudou použity celkem 4 karty.

Obr. 3-2: Odhad štychů

Agnes si prohlédla karty v ruce a odhady hráčů, kteří byli na tahu před ní. Odhaduje, že vyhraje dva štychy, takže umístí svůj žeton na políčko „2" na desce hráče.

2. Fáze štychů

Během této fáze proběhne série ~~experimentálních pozorování~~ „miniher“, kterým se ve štychových hrách říká štychy, případně zdvihy. Jakmile odehrajete určitý počet štychů nebo nastane paradox, fáze štychů končí a následuje **fáze bodování**.

Štychy

Začínající hráč zahájí štych tím, že vyloží **kartu z ruky** před sebe na stůl. Všichni ostatní hráči poté provedou to samé, postupně v pořadí po směru hodinových ručiček. Když hráč vyloží kartu z ruky na stůl, musí zároveň ohlásit, jakou má tato karta barvu. Při ohlášení **barvy karty** platí určitá pravidla.

Ohlášení barvy karty

Barva karet koček ve vaší ruce je neznámá, dokud kartu nevyložíte na stůl. Jakmile vyložíte kartu na stůl, musíte ihned ohlásit, zda se jedná o červenou, modrou, žlutou, nebo zelenou kartu. Všechny potenciální kombinace barev a čísel karet jsou vyznačeny na desce výzkumu. Když vyložíte kartu kočky, ohlaste její barvu a **umístěte ji k odpovídajícímu okraji vaší desky hráče** (díky tomu každý pozná o jakou barvu jde). **Poté vezměte jeden svůj hráčský žeton a umístěte jej na políčko desky výzkumu, které odpovídá hodnotě a barvě právě vyložené karty.**

Pečlivě si pročtěte všechna pravidla pro ohlášení barvy na následující straně...

Barva štychu

Když je během štychu **poprvé vyložena karta** a je ohlášena její **barva**, tato barva se pro tento štych stává takzvanou **barvou štychu**.

Obr. 3-3: Ohlášení barvy karty I

Cyril vyložil kartu kočky s hodnotou 5. Umístil kartu k modrému okraji své desky, takže karta je modrá. Vzal jeden svůj žeton a umístil jej na políčko „modrá 5“ na desce výzkumu. Protože Cyril je první hráč, který vyložil kartu do štychu, modrá bude „barvou štychu“.

Pravidla pro ohlášení barvy

Pokud chcete ohlásit barvu vyložené karty, musíte dodržet následující pravidla:

Pravidlo 1: V této barvě dosud nebyla ohlášena karta stejné hodnoty. Tzn. na desce výzkumu je na řádku dané barvy volné políčko s touto hodnotou.

Pravidlo 2: Dosud nemáte vyřazenou danou barvu. To znamená, že na vaší desce hráče je hráčský žeton, který překrývá symboly ✕ u této barvy.

Při vyložení karty kočky musíte dodržet pravidla výše. Navíc musíte dodržet pravidla popsaná níže, v závislosti na situaci:

Když vykládáte kartu jako začínající hráč štychu:

Začínající hráč musí při vyložení karty ohlásit jednu z těchto tří barev: modrou, žlutou, či zelenou. Začínající hráč nemůže za normálních okolností ohlásit **červenou barvu**.

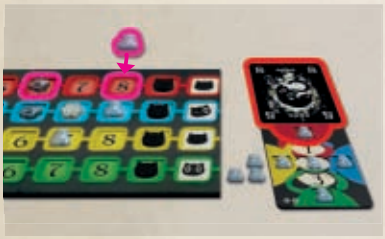
Ale pozor, pokud se již na červeném řádku desky výzkumu nachází alespoň jeden žeton hráče, toto pravidlo neplatí a začínající hráč může ohlásit i červenou barvu. Začínající hráč může červenou barvu ohlásit i v případě, že nemůže ohlásit žádnou jinou barvu. Barva, kterou ohlásil začínající hráč se stává barvou štychu.

Pokud chcete štych vyhrát, je obecně lepší vyložit kartu stejné barvy, jako je barva štychu (tomu se obvykle říká „ctít barvu").

Pokud vykládáte kartu až po začínajícím hráči:

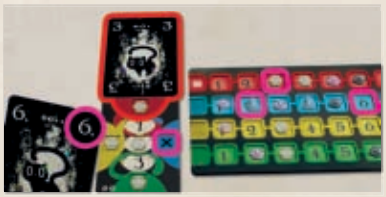
Pokud vykládáte kartu kdykoli v pořadí po začínajícím hráči, smíte ohlásit libovolnou barvu (červenou, modrou, žlutou, zelenou), pokud dodržíte pravidla 1 a 2. Pokud chcete ohlásit jinou barvu, než je barva štychu, musíte ze své desky hráče **odebrat žeton** překrývající ✕ na aktuální **barvě štychu** (pokud se tam dosud nachází).

Pokud je na vaší desce hráče vidět ✕ u určité barvy, už nesmíte tuto barvu ohlásit. Toto rozhodnutí vás může později ošklivě kousnout do... kočičího ohonu.



Obr. 3-4: Ohlášení barvy karty II

V některém z předchozích štychů byla alespoň jedna karta ohlášena jako červená, na červeném řádku se tedy nachází hráčský žeton. Začínající hráč Bruno může v tomto případě vyložit kartu 8 a ohlásit ji jako červenou.



Obr. 3-5: Ohlášení barvy karty III

Začínající hráč a vyložil kartu 2 a ohlásil ji jako modrou, která se tak stane barvou štychu. Agnes by mohla ohlásit modrou a vyložit 6, ale namísto toho se rozhodne ohlásit červenou a vyložit 3. Musí tedy ze své desky hráče odebrat žeton z modré sekce. Tím odhalí na své desce ✕. Od této chvíle již nesmí v aktuálním kole ohlásit modrou, protože u modré má viditelné ✕.

Výhra štychu

Jakmile každý hráč vyložil kartu do štychu a ohlásil její barvu, určete, kdo štych vyhrál. Štych vyhraje ten, kdo vyložil do štychu nejsilnější kartu.
Síla karty závisí na barvě karty a pak na jejím čísle.

Porovnání sil barev

Pokud do štychu všichni vyložili karty v barvě štychu, přeskočte tento krok a přejděte k rovnou k porovnávání čísel.
Pokud do štychu alespoň 1 hráč vyložil kartu v jiné barvě („nectil barvu"), musíte porovnat sílu barev ve štychu.

Červená (trumf) je nejsilnější. Druhá nejsilnější je barva štychu, všechny ostatní barvy jsou nejslabší.

- **Pokud je ve štychu kromě barvy štychu také červená:**
Červená (trumf) je silnější než ostatní barvy. V tomto případě odeberte ze štychu všechny karty, které nebyly ohlášeny za červené, a porovnávejte pouze červené karty.
- **Pokud je ve štychu kromě barvy štychu také jiná, netrumfová barva (zelená, žlutá, modrá):**
Barva štychu je silnější než ostatní netrumfové barvy. V tomto případě odeberte ze štychu všechny karty, které nebyly ohlášeny za barvu štychu a porovnávejte pouze karty v barvě štychu.

Jakmile porovnáte sílu barev, stačí porovnat čísla na kartách a je hotovo!

Porovnání síly čísel

Porovnejte zbylé karty ve štychu.
Karta s nejvyšším číslem vyhrává štych.

Pokud vyhrajete štych

Pokud vyhrajete štych, vezměte si všechny karty, které byly vyloženy do štychu, a umístěte je před sebe na hromádku lícem dolů.

Hromádky jednotlivých štychů držte odděleně. Kolik štychů hráč v daném kole vyhrál, poznáte podle počtu hromádek, které má před sebou.

Hráč, který vyhrál štych, bude začínajícím hráčem dalšího štychu a vyloží první kartu.

Karta začínajícího hráče kola se v tuto chvíli již nepohybuje! Ponechte ji až do konce kola před stejným hráčem! Pozor na to!

Obr. 3-6: Výhra štychu

Agnes ohlásila žlutou jako barvu štychu. Během určování vítěze Bruno určitě prohrál, protože ohlásil zelenou. Agnes také prohrála, protože Cyril a Dita ohlásili své karty za červené (trumf). Cyril a Dita porovnají své karty. Cyril vyhrává, protože vyložil červenou kartu s vyšším číslem.

Konec fáze štychů a paradox

Pokračujte v hraní štychů, dokud všem v ruce nezbude **poslední karta**. V tu chvíli nastane konec fáze štychů a následuje **fáze bodování**. **Pokud během fáze štychů nastane paradox**, okamžitě ukončete ~~experiment~~ fázi štychů a přejděte k fázi bodování.

Způsobení paradoxu

Paradox vznikne, pokud během fáze štychů nastane situace, kdy nemůžete vyložit kartu a dodržet pravidla pro ohlášení barvy (jinými slovy nemůžete za pomoci žádné karty v ruce umístit hráčský žeton na desku výzkumu).

Paradox nesmíte vytvořit úmyslně. Pokud máte v ruce kartu, jejíž barvu můžete ohlásit za dodržení všech pravidel, musíte tuto kartu vyložit.

Pokud někdo zjistí, že jste mohli zahrát kartu poté, co jste odhalili svou ruku, zahrajte ji a pokračujte v hraní tohoto štychu!

Jakmile vznikne paradox, **okamžitě** ukončete fázi štychů.

Hráč, který způsobil paradox, odhalí všechny karty v ruce a oznámí, že nastal paradox.

Štych, během kterého nastal paradox, nikdo nevyhraje. Všechny hráčské žetony, které byly dosud umístěny na desku výzkumu, na ní ponechte.

Obr. 3-7: Způsobení paradoxu

Cyril už odstranil ze své desky hráče žetony na modré a žluté barvě (u obou je vidět ✕). Cyril tedy může barvu karet ohlásit pouze za červenou nebo zelenou. Cyril má v ruce karty 4 a 6, jenomže všechna políčka 4 a 6 v těchto barvách na desce výzkumu jsou již zabraná, Cyril tedy nemůže ohlásit žádnou platnou barvu. Vznikne paradox.

Obr. 3-8: Přerušení fáze štychů

Cyril všem odhalí karty v ruce a oznámí, že nastal paradox. Probíhající štych je okamžitě přerušen a hráči, kteří jsou v pořadí za Cyrilem, už nemohou zahrát další karty. Hráči, kteří hráli před Cyrilem, dají vyložené karty stranou. Desku výzkumu ponechají hráči tak, jak byla ve chvíli, kdy paradox nastal.

3. Fáze bodování

Body hráčů zaznamenávejte na **bloček výsledků experimentů**.
Bodujete 2 kategorie: body za **štychy** a **bonusové body za odhadnutí štychů**.

Body za štychy

Každý hráč získá **1 bod za každý štych, který vyhrál**. Vyhrané štychy poznáte podle jednotlivých hromádek, které leží před vámi na stole.
Pokud **nastal paradox**, pak hráč, který jej způsobil, naopak ztratí **1 bod za každý štych, který vyhrál**.

Bonusové body za odhadnuté štychy

Pokud se vám podařilo správně odhadnout, kolik štychů vyhrajete, získáte také bonusové body.
Pokud **některý hráč způsobil paradox**, pak hráč, který jej způsobil, **nemůže získat bonusové body**, i kdyby správně odhadl štychy.
Pokud máte nárok na bonusové body, najděte na desce výzkumu největší souvislou skupinku vašich hráčských žetonů. Tyto žetony spolu musí sousedit. Za každý žeton v této skupině získáte 1 bod. **Žetony spolu sousedí, pokud se nacházejí vedle sebe vodorovně nebo svisle. Žetony spolu nesousedí šikmo**.

Obr. 3-9: Body za štychy

Agnes má před sebou na stole 2 štychy. Získá 2 body.

Obr. 3-10: Bodování hráče, který způsobil paradox

Dita způsobila paradox. Má před sebou 3 hromádky vyhraných štychů. Ztratí tedy 3 body. Dita odhadla, že vyhraje 3 štychy, a to se jí skutečně podařilo. Tyto body ovšem nedostane, protože způsobila paradox (ale také za tuto kategorii nic neztratí).

Obr. 3-11: Bonus za odhadnuté štychy

Agnes odhadla, že vyhraje 2 štychy, což se jí také během kola povedlo. Na desce výzkumu najde největší skupinku svých sousedících hráčských žetonů. Tato skupinka má 5 žetonů. Získá tedy 5 bodů jako bonus.

1.2 Příprava dalšího kola

Jakmile dokončíte fázi bodování, nastane další kolo. V každé další fázi přípravy proveďte stejné kroky jako v první fázi přípravy, navíc k nim ale přidejte následující kroky:

- **Každý hráč si vezme zpět všechny své hráčské žetony (z desky hráče a z desky výzkumu).**
- **Znovu umístěte hráčské žetony na každé ✕ na své desce hráče.**
- **Kartu začínajícího hráče předejte dalšímu hráči v pořadí (po směru hodinových ručiček).**
- ~~Ukliďte použité kočky.~~

4. Konec hry

Hra končí poté, co byl každý hráč jednou začínajícím hráčem kola. Hráč, který získal celkově nejvíc bodů, se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává hráč ve shodě, který získal více bodů v posledním kole. Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí.

5. Dodatečná pravidla pro hru 2 hráčů

Při hře 2 hráčů zůstane na desce výzkumu na konci kola jedno volné políčko i v případě, že nenastane paradox. Tento výsledek není neočekávaný, ba dokonce se jedná o nutný jev.

Pokud hrají pouze 2 hráči, použijte následující pravidla:

1. Fáze přípravy

- Rozdejte každému hráči 10 karet. **Zbylých 5 karet umístěte doprostřed stolu jako hromádku lícem dolů.** Poté odhalte 3 karty z této hromádky lícem vzhůru. **Na odpovídající čísla v zeleném řádku desky výzkumu umístěte hráčské žetony v barvě, která není ve hře. Pokud odhalíte dvě karty se stejným číslem, umístěte žeton na toto číslo v zeleném a žlutém řádku desky výzkumu. Pokud mají všechny karty stejné číslo, umístěte třetí žeton na modrý řádek.**

- Při hře dvou hráčů nebudete odhadovat vyhrané štychy. Pokud na konci kola některý hráč **vyhrál 4 a méně štychů**, tento hráč obdrží bonusové body (pokud zároveň nezpůsobil paradox).

Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná.

Obr. 5-1: Hra 2 hráčů

Před Cyrilem je 5 vyhraných štychů, před Agnes 3 vyhrané štychy. Cyril získá 5 bodů za vyhrané štychy, ale nezíská bonusové body. Agnes získá 3 body za štychy a další 3 bonusové body za skupinku žetonů na desce výzkumu. Agnes tedy v tomto kole získala celkem 6 bodů.

TVŮRCI

Návrh hry: Munejuki Jokouči (Ajacurare Ningjoukan)
Ilustrace: Osamu Inoue
Návrh přebalu: Tomojuki Učikoga, Mizuki Nakadžima (CHProduction)
Anglická pravidla: Chester Lee
Grafická úprava: Osamu Inoue
Výroba: Tohco Neidžima

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

v1.0 Všechna práva vyhrazena. Reprodukce nebo publikace pravidel, herního materiálu nebo ilustrací a grafické podoby je povolena pouze s předchozím souhlasem.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický
Grafická úprava: Michal Hubáček

Počet hráčů	Karty koček	Desky hráčů	Hráčské žetony	Žetony záznamů
5 hráčů	45 karet (1–9)	5	Bílá	-
4 hráči	40 karet(1–8)	4	Bílá nebo fialová	Nezbytné 9
3 hráči	30 karet (1–6)	3	Bílá nebo fialová	-
2 hráči	25 karet (1–5)	2	Bílá	Nezbytné 6

str. 2-3

Příprava

str. 4

Rozdejte karty **spravedlivě** mezi hráče.
Odložte 1 kartu z **ruky** lícem dolů.

Po směru hodinových ručiček odhadněte štychy.

Hraní štychů

str. 5–8

Hrajte jednotlivé **štychy**, dokud všem nezbude **poslední karta** v ruce.

Štychy

Počínaje začínajícím hráčem každý hráč odehraje **tah**.

Tah hráče

str. 5

Vyložte kartu a **ohlaste její barvu**. Umístěte hráčský žeton na odpovídající políčko desky výzkumu.

Jakmile všichni vyložili kartu, **určete vítěze štychu.**

Určení vítěze štychu

str. 7

Porovnání síly barev
Vyskytuje-li se karta, která není v barvě štychu:
- Červená: ignorujte ostatní barvy.
- Barvy kromě červené: Ignorujte karty, které nejsou v barvě štychu.

Porovnání čísel
Vyhrává nejvyšší číslo.

Hráč, který vyložil vítěznou kartu:
- Vezme všechny vyložené karty a utvoří z nich před sebou hromádku lícem dolů.
- Bude začínajícím hráčem dalšího štychu.

Opakujte tolikrát, kolikje ve hře hráčů.

Bodování

str. 9

Body za štychy
1 bod za každý vyhraný štych (= 1 bod za hromádku).

Bonusové body za odhadnuté štychy
Pokud se vám podařilo správně odhadnout počet vyhraných štychů, získáte bonusové body:
1 bod za každý hráčský žeton v největší skupince vašich sousedících hráčských žetonů.

Ohlášení barvy karty

Základní pravidla
Pravidlo 1: Na desce výzkumu je na řádku této barvy volné políčko s hodnotou dané karty.
Pravidlo 2: Na vaší desce hráče je žeton, který překrývá symboly ✕ u této barvy.

Další pravidla závisí na tom, kdo jste:

Začínající hráč
Smíte ohlásit modrou, žlutou, či zelenou.
* Výjimka: Smíte ohlásit červenou, pokud je na červeném řádku desky výzkumu alespoň jeden žeton hráče nebo pokud nemůžete ohlásit žádnou jinou barvu.

Ostatní hráči
Smíte ohlásit libovolnou barvu. Pokud ohlásíte jinou barvu, než je barva štychu, odeberte z desky hráče žeton překrývající ✕ u této barvy, nachází-li se tam.

Paradox

Paradox nastane, pokud po vyložení karty nelze dodržet pravidla pro ohlášení barvy.

- Odhalte karty v ruce a oznamte paradox ostatním hráčům.

→ Okamžitě následuje fáze bodování a tento štych nikdo nevyhrává.

Bodování, pokud způsobíte paradox
Body za štychy: -1 bod za každý vyhraný štych.
Bonusové body: nemáte nárok.

Další pravidla pro 2 hráče

Fáze přípravy

str. 10

- Umístěte stranou 5 karet lícem dolů. Odhalte 3 karty a na patřičná políčka desky výzkumu umístěte hráčské žetony nepoužité barvy.
- Odhad vyhraných štychů se nekoná.

Bonus za odhadnuté štychy
Pokud vyhrajete 4 a méně štychů, získáte "bonusové body za odhadnuté štychy".

Během vývoje této karetní hry nebyly zraněny žádné kočky.