

WYSPA KOTÓW: WARIANT FAMILIJNY

Miejska legenda głosi, że gdzieś na świecie istnieje wyspa, którą zamieszkuje starożytna rasa mądrych, dzikich i figlarnych kotów. Niedawno zwiadowcy ze Squall's End odkryli, że to prawda. Wyspie grozi jednak niebezpieczeństwo ze strony nadciągającej armii Lorda Vesha Czarnorękiego, którego nic nie powstrzyma przed zniszczeniem jej i reszty świata. Drzewa zapłoną, a skały zostaną skruszone. Lecz istnieje szansa, że te szlachetne stworzenia zostaną uratowane.


PRZED PIERWSZĄ GRĄ:

Zanim rozpoczniecie pierwszą rozgrywkę, włóżcie poniższe elementy do woreczka:

- wszystkie niebieskie, zielone, pomarańczowe, czerwone i fioletowe kafelki kotów,
- wszystkie kafelki rzadkich skarbów.


Kafelki Oshaxa i zwyczajnych skarbów pozostawcie w pudełku.

PRZYGOTOWANIE GRY (na stronie 3 instrukcji znajdziecie spis wszystkich elementów gry)

- Umieściecie **wyspę** na środku stołu (stroną  do góry).
- Umieściecie **łódź Vesha** na 5. pozycji toru śledzenia upływu dni.
- Położcie **zwyczajne skarby** poniżej planszy wyspy. *(Użyjcie po 5 kafelków każdego typu w grze 2-osobowej, po 8 kafelków każdego typu w grze 3-osobowej, po 11 kafelków każdego typu w grze 4-osobowej).* Liczba tych kafelków w grze jest ograniczona. Gdy się wyczerpią, nie można ich już dobierać.
- Położcie **woreczek** w zasięgu wszystkich graczy.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

- Każdy gracz kładzie przed sobą 1 **łódź** (stroną z  do góry).
- Wybierzcie w dowolny sposób pierwszego gracza. Następnie, počawszy od tej osoby, zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz:
 - wybiera kolor i bierze jednego drewnianego kota w tym kolorze z puli,
 - umieszcza wybranego kota na wyspie na torze kolejności (począwszy od góry ku dołowi).
- Rozdajcie każdemu graczowi 3 **losowe karty familijne**. Każdy gracz ogląda je w sekrecie, wybiera 2 i kładzie je zakryte obok swojej łodzi. Niewybrane karty odłóżcie do pudełka.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 5 dni (rund), podczas których wykonujecie następujące akcje:

- Pierwszy gracz losuje z woreczka kafelki kotów, po 4 na gracza. Umieszcza je naokoło planszy wyspy. Jeśli gracz wylosuje kafelek rzadkiego skarbu, umieszcza go obok zwyczajnych skarbów poniżej planszy wyspy.
- W kolejności graczy każdy wybiera jeden kafelek kota i umieszcza go zgodnie z zasadami na swojej łodzi. Gracze powtarzają tę czynność do momentu, gdy skończą się dostępne kafelki kotów. Gracze mogą spasować podczas swojej tury i nie brać kafelek kota.
- Kiedy skończą się dostępne kafelki kotów lub wszyscy gracze spasują, odłóżcie do pudełka wszystkie niewybrane kafelki kotów (jeśli takie są).

Następnie poruszcie łódź Vesha o jedną pozycję w prawo. Przesuńcie figurkę kota z pierwszego miejsca kolejności na wyspie na ostatnie, a pozostałe figurki o jedną pozycję w górę. Pierwszy gracz będzie w kolejnej rundzie wykonywał swoją turę jako ostatni. Jeśli łódź Vesha dotrze do pola z symbolem ręki, gra kończy się i możecie liczyć punkty. W innym przypadku rozegrajcie rundę, zaczynając od 1 kroku.

PUNKTACJA

Wszyscy gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięża osoba z największą ich liczbą.

SZCZURY

Każdy gracz traci 1 punkt za każdego widocznego szczura na swojej łodzi.

POMIESZCZENIA

Każdy gracz traci 5 punktów za każde niezapełnione pomieszczenie na swojej łodzi.

Zapełnione pomieszczenie to takie, które nie ma widocznych kwadratów.

KOCIE RODZINY

Każdy gracz otrzymuje punkty za wielkość kocich rodzin posiadanych na swojej łodzi.

3 koty w rodzinie to 8 punktów 5 kotów w rodzinie to 15 punktów
4 koty w rodzinie to 11 punktów 6 kotów w rodzinie to 20 punktów

Kocią rodzinę tworzą sąsiadujące ze sobą koty w tym samym kolorze. Jeśli gracz posiada na swojej łodzi 6 lub więcej kotów w rodzinie, otrzymuje dodatkowe 5 punktów za każdy kafelek kota z tej rodziny.

LEKCJE

Każdy gracz odkrywa 2 karty familijne, które wybrał na początku gry. Jeśli udało mu się je spełnić, otrzymuje punkty wskazane na karcie.

REMIS

W razie remisu wygrywa gracz, który zapełnił więcej pomieszczeń na swojej łodzi. Jeśli i w tym przypadku jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

POMIESZCZENIA

Każdy kwadrat na łodzi jest częścią jakiegoś pomieszczenia. Pomieszczenia są rozdzielone ścianami.

Podczas umieszczania żetonów na łodzi możecie mieć trudność z zapamiętaniem, gdzie znajduje się dane pomieszczenie. By wam to ułatwić, każde z nich ma w narożniku symbol.

Symbole przedstawiamy obok, ale nie ma potrzeby, żebyście je zapamiętywali.



- 1 – Kajuta kapitana.
- 2 – Kabina.
- 3 – Mesa.
- 4 – Kabina.
- 5 To pomieszczenie nie ma symbolu.
- 6 – Ładownia.
- 7 – Kajuta kapitana.

UMIESZCZANIE KAFELKÓW

Kiedy gracz ratuje kota lub zdobywa skarb, bierze kafelek, który musi umieścić na swojej łodzi. Jeśli łódź jest pełna lub nie można na niej umieścić kafelka, gracz nie może go wziąć. Umieszczając kafelki, należy pamiętać, że:

- kafelki można obracać w dowolny sposób,
- kafelki nie mogą leżeć na sobie,
- kafelki nie mogą wystawać poza krawędź łodzi,
- kafelki należy kłaść na kwadratach, tak by w pełni je przykrywać.

PIERWSZY KAFELEK

Pierwszy kafelek gracz może umieścić w dowolnym miejscu na swojej łodzi.

POZOSTAŁE KAFELKI

Kolejne kafelki gracz musi umieszczać tak, by sąsiadowały z przynajmniej jednym bokiem z tymi kafelkami, które są już na łodzi.

Kafelki stykające się wyłącznie narożnikami nie sąsiadują ze sobą.

MAPY SKARBÓW

Na każdej łodzi znajduje się pięć kolorowych map, które pozwolą graczom zdobyć skarby.



Jeśli gracz umieści kafelek kota pasujący kolorem do mapy w taki sposób, że zakryje on jej symbol (zielony kot na zielonej mapie), to może wziąć jeden z dostępnych zwyczajnych lub rzadkich skarbów i umieścić go na swojej łodzi.

Gracz może zakrywać symbol mapy skarbów innymi kafelkami, ale nie może wziąć wtedy dodatkowego kafelka zwyczajnego skarbu.

KOCIE RODZINY

Kocią rodzinę tworzą 3 lub więcej kotów tego samego koloru, które sąsiadują ze sobą.

- 1 Kocia rodzina z 3 pomarańczowych kafelków kotów.
- 2 Kocia rodzina z 4 niebieskich kafelków kotów.
- 3 2 czerwone koty **nie tworzą** kociej rodziny.
- 4 2 czerwone koty stykające się z 2 czerwonymi kotami po skosie nie sąsiadują ze sobą, dlatego **nie tworzą** kociej rodziny.
- 5 Kocia rodzina z 3 pomarańczowych kafelków kotów.

