

WSZYSTKIE ŁAPY NA POKŁAD – ZASADY GRY

Twoi przyjaciele w końcu przybyli na wyspę. Teraz łatwiej wam będzie ją eksplorować i ratować koty.

ELEMENTY GRY



40 KAFELKÓW KOTÓW

Umieśćcie te kafelki w woreczku.



16 ZWYCZAJNYCH SKARBÓW

Dodajcie je do pozostałych kafelków zwyczajnych skarbów.



10 RZADKICH SKARBÓW

Umieśćcie te kafelki w woreczku.



2 ŁODZIE

Dodajcie je do pozostałych łodzi. Możecie ich używać w przyszłych rozgrywkach.



1 FIGURKA OSHAXA

Podczas rozgrywki w 6 osób służy ona do zaznaczania pozycji na torze kolejności dla jednego gracza.



70 KART ODKRYĆ

Dodajcie je do kart z gry podstawowej tylko w rozgrywkach 5- lub 6-osobowych.



2 KAFELKI OSHAXA

Dodajcie je do pozostałych kafelków Oshaxa.



20 ŻETONÓW RYB

Dodajcie je do pozostałych żetonów ryb.

KARTY ODKRYĆ

Dodatek wprowadza 70 nowych kart odkryć. Używajcie ich tylko podczas rozgrywek 5- lub 6-osobowych. W rozgrywkach w 4 lub mniej osób należy odłożyć je do pudełka.

MODUŁY LEKCJI

Wśród 70 nowych kart odkryć znajdują się dwa moduły lekcji. Możecie ich używać podczas rozgrywek z dowolną liczbą graczy. Podczas dołączania ich do rozgrywki pamiętajcie o zasadach ze strony 23 instrukcji do podstawowej gry.

OZNACZENIE KART Z TEGO DODATKU

Wszystkie karty z tego dodatku mają symbol skrzyni w lewym dolnym rogu.



ODDATKOWE ZASADY W GRZE 5- I 6-OSOBOWEJ

Zasady w rozgrywce 5- lub 6-osobowej nie zmieniają się, ale musicie dostosować liczbę dostępnych kafelków.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 3** Zwyczajne skarby
 - Użyjcie po 13 żetonów każdego typu w grze 5-osobowej.
 - Użyjcie po 15 żetonów każdego typu w grze 6-osobowej.
- 4** Umieśćcie 8 żetonów Oshaxa poniżej zwyczajnych skarbów.

UZUPEŁNIANIE PÓL

Kafelki kotów

- Umieśćcie na polach 20 kafelków kotów (po 10 na pole) w grze 5-osobowej.
- Umieśćcie na polach 24 kafelki kotów (po 12 na pole) w grze 6-osobowej.

MODUŁY LEKCJI

W rozgrywce 5- lub 6-osobowej używajcie 5 zestawów kart lekcji zamiast 3. Dodając nowe zestawy lekcji, postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi na 23. stronie instrukcji do gry podstawowej.

KAFELKI OSHAXA

W rozgrywce 5- lub 6-osobowej używajcie 8 kafelków Oshaxa zamiast 6. Dodając nowe kafelki Oshaxa, postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi na 23. stronie instrukcji do gry podstawowej.

WARIANT SOLO

Grając z zestawem lekcji G, pamiętaj, że zmienia się zasada:

NAJWIĘCEJ SKARBÓW

Do spełnienia karty „Oślepiony” potrzebujesz 10 skarbów na swojej łodzi.

