



**ZASADY GRY**

*v.l.i*



# WYSPA KOTÓW

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 Czarnoręki, 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.



## PRZEBIEG GRY

Wcielacie się w mieszkańców Squall's End i waszą misją jest ocalić jak najwięcej kotów, zanim przybędzie Vesh ze swoją armią. Musicie poznać wyspę, zbierać starożytne skarby, ratować koty i znaleźć sposób na ich jak najlepsze umieszczenie na swoich łodziach, którymi bezpiecznie wrócicie do domu.

Podczas poznawania wyspy będziecie ratować koty i odkrywać skarby. Są one przedstawione w formie kafelków o różnych kształtach, które musicie sprytnie umieszczać na swoich łodziach. Starajcie się trzymać rodziny razem, mądrze zarządzajcie miejscem na łodzi. Bądźcie czujni i nie wracajcie do domu z na wpół pustą łodzią, to nie będzie dobrze przyjęte.

## GDZIE JESTEŚMY

Jeśli macie jakieś pytania do zasad albo po prostu chcecie się z nami skontaktować, znajdziecie nas tu:

### STRONA

[luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com)

### FACEBOOK

Lucky Duck Games Polska

### E-MAIL

[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

## ZWYCIĘSTWO

Na końcu gry gracze zdobywają punkty za:

- 🐾 Każdą kocią rodzinę na swojej łodzi.  
*Rodzinę stanowią 3 lub więcej sąsiadujących kotów w takim samym kolorze.*
- 🐾 Posiadane rzadkie skarby.
- 🐾 Ukończone lekcje.

Na końcu gry gracze tracą punkty za:

- 🐾 Każdego widocznego szczura na swojej łodzi.
- 🐾 Niezapełnione pomieszczenia na swojej łodzi.

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.





# NAUKA GRY



## WIDEOINSTRUKCJA

Film wyjaśniający zasady gry znajdziecie pod poniższym linkiem:

[luckyduckgames.com/pl/gry/159-wyspa-kotow](http://luckyduckgames.com/pl/gry/159-wyspa-kotow)

## ELEMENTY GRY



**30 drewnianych kotów**

Po 6 w każdym kolorze



**85 kafelków kotów**

Po 17 w każdym kolorze



**1 RYBA 5 RYB**

**42 żetony ryb**

20 z 1 rybą i 22 z 5 rybami



**44 zwyczajne skarby**

Po 11 w każdym kształcie



**1 łódź Vesha**



**25 rzadkich skarbów**



**6 kafelków Oshaxa**



**10 żetonów koszyków**



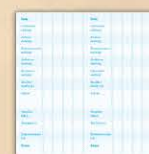
**4 łodzie**



**1 plansza wyspy**



**1 woreczek**



**1 notes punktacji**



**150 kart odkryć**



**18 kart familijnych**



**5 kart kolorów do gry solo**



**23 karty koszyków do gry solo**



**10 kart lekcji do gry solo**



**9 kart zaawansowanych lekcji do gry solo**








**4 karty kolorów**

Mogą być przydatne dla osób mających trudność z rozróżnianiem kolorów.



# PRZYGOTOWANIE GRY




- 1 Umieście **wyspę** na środku stołu (stroną  do góry). Obszary po obu stronach wyspy to pola.
- 2 Umieście **łódź Vesha** na 5. pozycji toru śledzenia upływu dni.
- 3 Połóżcie **zwyczajne skarby** poniżej planszy wyspy.
  -  Użyjcie po 5 kafelków każdego typu w grze 1-osobowej.
  -  Użyjcie po 5 kafelków każdego typu w grze 2-osobowej.
  -  Użyjcie po 8 kafelków każdego typu w grze 3-osobowej.
  -  Użyjcie po 11 kafelków każdego typu w grze 4-osobowej.

Skarby są ograniczone. Jeśli się skończą, przestają być dostępne.



- 4 Umieście 6 kafelków **Oshaxa** poniżej zwyczajnych skarbów.
- 5 Umieście w dostępnej **puli** wszystkie drewniane koty i żetony z 1 i z 5 rybami.
- 6 Potasujcie **karty odkryć** i umieście je w zakrytym stosie.
- 7 Połóżcie **żetony koszyków** poniżej stosu kart odkryć.
- 8 Połóżcie **woreczek** w zasięgu wszystkich graczy.

## PRZYGOTOWANIE GRACZA

**A** Rozdajcie każdemu:

-  1 łódź, którą gracz kładzie przed sobą (stroną z  do góry).
-  1 żeton koszyka, który gracz kładzie obok łodzi (zieloną stroną do góry)

**B** Wybierzcie w dowolny sposób pierwszego gracza. Następnie, począwszy 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).



5



LEWE POLE



## ODDATKI

Opis przygotowania gry z wykorzystaniem dodatków znajdziecie na 23. stronie instrukcji.





## PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Umieście w woreczku:

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

*Nie umieszczajcie w woreczku kafelków Oshaxa ani zwyczajnych skarbów.*



PRAWE POLE





# ŁODZIE

Każdy gracz posiada własną łódź, na której znajduje się 7 pomieszczeń, 19 szczurów i 5 kolorowych map skarbow. Tu będziecie umieszczać uratowane koty i odnalezione skarby.









## POMIESZCZENIA

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

Podczas umieszczania kafelków 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.









# PRZEBIEG DNIA

Wyspa kotów trwa 5 dni. Podczas każdego dnia na polach pojawiają się kafelki kotów, a gracze łowią ryby, eksplorują wyspę, pobierają nauki i znajdują rzadkie skarby, próbując jak najlepiej zmieścić wszystko na swoich łodziach.

## HISTORIA

Nareszcie! Łąd i wierzchołki drzew wylaniają się z mgły otaczającej Wyspę kotów. Nadzieja wypełnia łodzie przecinające otaczające je wody. W powietrzu rozchodzi się jednak dźwięk bębnow wojennych z łodzi Vesha. Zagrożenie jest blisko. Jak szybko Czarnoreki przybędzie na wyspę?

## UZUPEŁNIENIE PÓL

### HISTORIA

Każdego dnia wstajecie przed świtem, by przejrzeć stare zapiski przemytników i antyczne mapy w poszukiwaniu miejsc przebywania rzadkich i nieuchwytnych bestii...

## KOTY

Pierwszy gracz losuje z woreczka kafelki. Umieszcza kafelki kotów (wyluczając rzadkie skarby) na każdym polu w liczbie zależnej od liczby graczy biorących udział w rozgrywce (po 2 koty na gracza):

- ❁ 8 kafelków kotów (po 4 na pole) w grze 2-osobowej,
- ❁ 12 kafelków kotów (po 6 na pole) w grze 3-osobowej,
- ❁ 16 kafelków kotów (po 8 na pole) w grze 4-osobowej.

## RZADKIE SKARBY

Jeśli gracz wylosuje kafelek rzadkiego skarbu, umieszcza go obok zwyczajnych skarbów poniżej planszy wyspy.

## PRZYKŁAD

Podczas gry 3-osobowej należy wylosować łącznie 12 kafelków kotów, po 6 na każde pole.



Jeśli gracz wylosuje 4 kafelki kotów, a następnie 2 kafelki rzadkich skarbów, to musi kontynuować losowanie do momentu wyciągnięcia 8 kafelków kotów, tak by łącznie było ich 12, po 6 na każdym polu.



## FAZA I. ŁOWIENIE RYB



### HISTORIA

Po wybraniu miejsca poszukiwań waszym pierwszym zadaniem dnia jest rozstawienie sieci rybackich i połów ryb. Potrzebujecie ich dużo, by zachęcić koty do wyjścia ze swoich kryjówek.

Każdy gracz bierze **20 ryb** z puli.

## FAZA 2. EKSPLORACJA WYSPY

### HISTORIA

Krocząc wśród pachnących traw obok antycznych ruin najciszej, jak potraficie, możecie dojrzeć przedziwne widoki. Groty, tajemnicze znaki, nieprzebyte lasy, stare budynki i kryjówki kłusowników. Raz na jakiś czas zauważacie znikający ogon w zaroślach...

Faza eksploracji składa się z dwóch części:

1. Wybór kart odkryć.
2. Opłacenie kosztu wybranych kart odkryć.

### WYBÓR KART ODKRYĆ

Pierwszy gracz rozdaje każdemu graczowi po 7 zakrytych kart odkryć. Karty przedstawiają rzeczy, które możecie napotkać podczas eksploracji wyspy.

Każdy gracz ogląda swoje karty i wybiera 2 z nich, które umieszcza zakryte przed sobą.

Pozostałe 5 kart każdy przekazuje kolejnemu graczowi\* – należy je położyć przed graczem rewersem ku górze.

Spośród tych 5 kart gracze ponownie wybierają 2 z nich i powtarzają działania do momentu, kiedy pozostanie w ręce jedna karta. Podają ją zakrytą kolejnemu graczowi. W efekcie tych działań każdy gracz będzie miał przed sobą 7 zakrytych kart odkryć.

*\* Podczas 1., 3. i 5. dnia karty podawajcie w lewą stronę, a 2. i 4. dnia w prawą.*



## OPŁACENIE KOSZTU WYBRANYCH KART ODKRYĆ

### HISTORIA

Pomimo tego, że udało wam się odnaleźć pradawne artefakty ukryte w gąszczu, pojawia się nowy problem. Mieszkańcy wyspy nie chcą podzielić się z wami swoimi tajemnicami. Musicie użyć swoich ryb, by zmniejszyć ich czujność...

Każdy gracz przegląda wybrane karty odkryć i decyduje, które z nich chce zatrzymać.

Gracz może zostawić sobie dowolną liczbę kart, pod warunkiem że go na to stać.

Koszt karty znajduje się w jej lewym górnym rogu.

Każdy gracz sumuje koszt kart, które chce zatrzymać, i płaci za nie, odkładając do puli odpowiednią liczbę swoich żetonów ryb.

Niewybrane przez graczy karty należy odłożyć zakryte na stosu odrzuconych kart odkryć.

*\*Uwaga! Odkładajcie karty zakryte. Dzięki temu inni gracze nie będą wiedzieć, jakie karty odkryć zostały przez graczy zachowane.*

### PRZYKŁAD

Tomek decyduje się zachować 4 karty z posiadanych 7.



Sumuje ich koszt, który wynosi 6 ryb (2 + 1 + 2 + 1). Tomek odkłada tyle ryb do puli.

Niewybrane 3 karty kładzie zakryte na stos kart odrzuconych.





## FAZA 3. POBIERANIE NAUK

### HISTORIA

W upalne popołudnie jest szansa na chwilę odpoczynku i czasu na studiowanie starożytnych zwojów napisanych przez opiekunów mieszkających kiedyś na wyspie. Znajduje się w nich opis sposobu opieki nad kotami i sposobu postępowania z nimi. Musicie zapoznać się z tymi pismami, ułatwi to wam bezpieczny transport cennego ładunku z powrotem do Squall's End...

### Karty lekcji są w kolorze niebieskim!

Każdy gracz sprawdza, czy posiada karty lekcji. Jeśli tak, to **musi je zagrać** podczas tej fazy.

### WSPÓLNE KARTY LEKCJI

Każdy gracz musi położyć posiadane wspólne karty lekcji odkryte na stole, tak by wszyscy mieli do nich swobodny dostęp. Gracz odczytuje tekst z karty innym graczom.

Jeśli na karcie napisane jest „wybierz kolor”, gracz zagrywający ją musi go określić. By to zrobić, bierze jedną figurkę kota w wybranym kolorze i umieszcza ją na karcie.

Po zagranium wspólne karty lekcji trafiają do ogólnej puli i od tego momentu nie należą do żadnego gracza. Nigdy nie można ich odrzucić.



### KARTY LEKCJI

Każdy gracz kładzie posiadane karty lekcji zakryte obok swojej łodzi. Karty powinny leżeć w taki sposób, żeby inni gracze mogli z łatwością zobaczyć, ile ich jest.





## FAZA 4. RATOWANIE KOTÓW

### HISTORIA


Studiując antyczne księgi, dowiedzieliście się, że żeby zachęcić koty do działania, potrzebne wam będą miłe słowa i masa ryb. Ryby już macie, założcie jeszcze grube rękawice, mogą się wam przydać!

### Karty ratunkowe są w kolorze zielonym!

Na początku fazy ratowania kotów w kolejności wybieracie, które karty ratunkowe chcecie zagrać. Umieście je zakryte obok swoich łodzi.

Kiedy wszyscy dokonaliście wyboru, odsłońcie jednocześnie karty.

### SZYBKOŚĆ


Szybkość karty jest wskazana przez liczbę i symbol . Każdy gracz oblicza swoją szybkość, sumując wartości zagranych kart. Kolejność graczy reprezentowana przez figurki na wyspie zależy będzie od uzyskanej szybkości. Umieście figurkę kota najszybszego gracza na najwyższym miejscu, a kolejne zgodnie z uzyskaną szybkością, tak by najwolniejszy gracz znalazł się na samym dole.

Ustalona w ten sposób kolejność graczy działa od razu do momentu jej kolejnej zmiany.

W przypadku gdy dwóch lub więcej graczy ma taką samą szybkość na zagranych kartach, ich pozycja względem siebie nie zmienia się.



### PRZYKŁAD

Ula sumuje szybkość  na zagranych kartach ratunkowych i otrzymuje wynik 5.



Szybkość  Tomka wynosi 4.



Szybkość Uli jest wyższa, dlatego umieszcza figurkę kota w swoim kolorze na pierwszym, najwyższym miejscu na wyspie. Swojego fioletowego kota Tomek umieszcza na drugiej pozycji.





## RATOWANIE KOTÓW

Począwszy od pierwszego, gracze naprzemiennie w turach ratują koty do momentu, gdy wszyscy spasują. W swojej turze gracz może uratować tylko 1 kota, ale może wykonać dowolną liczbę tur, zanim spasuje.

Żeby gracz mógł uratować kota, musi posiadać wystarczającą liczbę ryb. By zachęcić koty z lewego pola, trzeba mieć 3 ryby, a z prawego – 5 ryb (przypomnienie znajduje się na planszy). Gracz odkłada wymagane ryby do puli.

Kiedy gracz ratuje kota, musi też posiadać koszyk:

- ✿ Jeśli gracz używa żetonu koszyka, odwraca go na drugą stronę, by zaznaczyć, że został użyty.
- ✿ Jeśli gracz używa koszyka z karty (zwyczajne lub połamane koszyki), odkłada ją na stos kart odrzuconych.

## ROZMIESZCZANIE KOTÓW

Kiedy gracz ratuje kota, musi od razu go umieścić na swojej łodzi, stosując się do zasad umieszczania ze strony 7, zanim wykona inne działania.

## PUSTE POLA

Kiedy oba pole są puste (lub gdy wszyscy gracze spasowali), faza ratowania kotów kończy się. Wszystkie zagrane karty ratunkowe, należy odłożyć na stos kart odrzuconych.

## KOSZYKI

Gracz musi mieć koszyk, by przenieść ratowanego kota na łódź. W grze występują 3 rodzaje koszyków:



### ŻETONY KOSZYKÓW

Tych koszyków można używać raz na dzień. Użyty koszyk odwraca się na drugą stronę. Można zdobyć dodatkowy żeton koszyka z kart odkryć.



### ZWYCZAJNE KOSZYKI

Tych koszyków można użyć tylko raz podczas gry. Po użyciu należy je odłożyć na stos kart odrzuconych.



### POŁAMANE KOSZYKI

Gracz może użyć dwóch połamanych koszyków, tak jakby był to zwyczajny koszyk. Można ich użyć raz na grę, po użyciu trzeba odłożyć je na stos kart odrzuconych.



## FAZA 5. RZADKIE ZNALEZISKA

### HISTORIA

Godziny wieczorne to czas wypełniony śmiechem i śpiewami. Chwalicie się swoimi znaleziskami, licytując się, kto z was jest najlepszym łapaczem kotów ze Squall's End!

### Karty Oshaxa są brązowe, a karty skarbów żółte.

Począwszy od pierwszego, gracze naprzemiennie w turach zagrywają karty i zbierają rzadkie znaleziska do momentu, gdy wszyscy spasują. W swojej turze gracz może zagrać tylko 1 kartę, ale może wykonać dowolną liczbę tur, zanim spasuje.

Kiedy gracz zaprzyjaźnia się z Oshaxem lub zbiera skarb, musi od razu go umieścić na swojej łodzi, stosując się do zasad umieszczania ze strony 7, zanim wykona inne działania.



### UMIESZCZANIE KAFELKÓW OSHAXA

Koty Oshax to przyjacielskie stworzenia, które lubią przynależeć do rodziny. Umieszczając go w łodzi, gracz musi wybrać, z którą rodziną się zaprzyjaźni.

Gracz wybiera figurkę kota w kolorze wybranej rodziny i umieszcza ją na kafelku Oshaxa. Taki kafelek zalicza się zarówno do Oshaxów, jak i do wybranej rodziny aż do końca gry.



## CZYSZCZENIE PÓL

### HISTORIA

Zapada zmierzch, a Wyspę kotów zaczyna spowijać mgła. Wszystkie koty, których nie udało wam się złapać, zaszywają się w swoich kryjówkach. Oby znalazły sposób na ucieczkę z wyspy, zanim przybędzie na nią Lord Vesh.

Na koniec dnia wszystkie kafelki kotów znajdujące się na polach odłóżcie do pudełka. Nie będą już wykorzystywane podczas rozgrywki. Wszystkie wyłożone kafelki skarbów pozostawcie na swoim miejscu.

Przesuńcie łódź Vешa na kolejną pozycję na torze śledzenia upływu dni.

Obróćcie posiadane żetony koszyków na aktywną stronę. Jesteście gotowi do rozegrania kolejnego dnia.

Jeśli łódź Vешa dotrze na pole oznaczone symbolem ręki, musicie pośpiesznie opuścić Wyspę kotów i policzyć zdobyte punkty.

## KARTY I ŻETONY RYB

### KARTY

Podczas każdej fazy decydujecie, które karty zagrać (oprócz fazy pobierania nauk, podczas której musicie zagrać wszystkie posiadane karty lekcji).

Wszystkie niezagrane przez was karty możecie zatrzymać do wykorzystania w kolejnych dniach. Kart tych nie należy już opłacać. Nie ma limitu kart, które możecie posiadać.

### RYBY

Wszystkie niewydane ryby możecie zatrzymać do wykorzystania w kolejnych dniach.

## KARTY SPECJALNE

**Karty specjalne są fioletowe! W lewym dolnym rogu mają napis KIEDYKOLWIEK.**

Kart tych można użyć w dowolnym momencie podczas gry.

Zagrywając kartę specjalną, gracz musi oznajmić to wszystkim i rozpatrzyć wszystkie działania z karty, zanim zostaną podjęte inne działania. Jeśli dwóch lub więcej graczy zadeklaruje chęć zagrania karty specjalnej w tym samym momencie, robią to w kolejności figurek na planszy wyspy.





# PUNKTACJA

Gra kończy się, kiedy łódź Lorda Vesha znajdzie się na polu z symbolem ręki.  
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 zgodnie z tabelą:

LICZBA KOTÓW W RODZINIE	PUNKTY	
3	8	<i>Jeśli gracz posiada na swojej łodzi rodzinę o wielkości 8 lub więcej kotów, otrzymuje</i>
4	11	<i>dodatkowe 5 punktów za</i>
5	15	<i>każdy dodatkowy kafelek kota z tej rodziny.</i>
6	20	
7	25	

## RZADKIE SKARBY

Gracz otrzymuje 3 punkty za każdy rzadki skarb na swojej łodzi.

*Zwyczajne skarby są warte 0 punktów.*

## LEKCJE

Każdy gracz odkrywa wszystkie posiadane karty lekcji. Za każdą ukończoną lekcję otrzymuje tyle punktów, ile jest ona warta.

## WSPÓLNE LEKCJE

Za każdą ukończoną wspólną lekcję gracze otrzymują tyle punktów, ile jest ona warta.

## REMIS

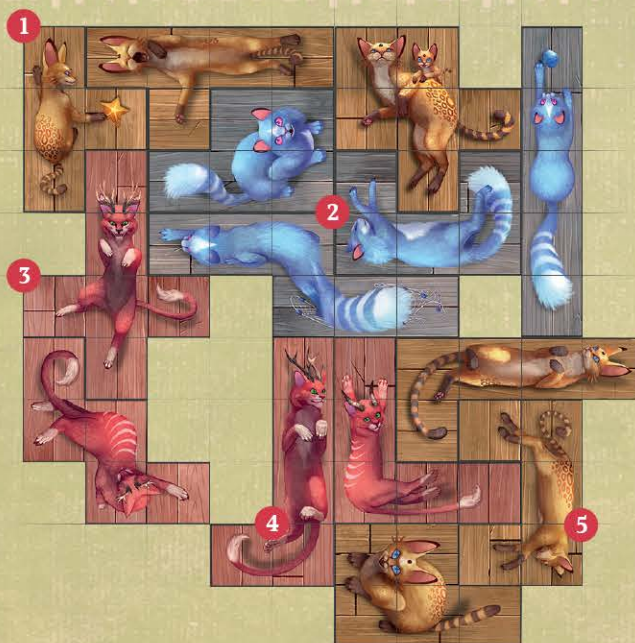
W razie remisu wygrywa gracz, który posiada więcej ryb (ten gracz pamiętał o przekasce dla kotów na czas podróży).

Jeśli remisujący gracze posiadają tyle samo ryb, dzielą się zwycięstwem.

## 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 z 2 czerwonymi kotami po skosie nie sąsiadują ze sobą, dlatego nie tworzą kociej rodziny.
- 5 Kocia rodzina z 3 pomarańczowych kafelków kotów.








## PRZYKŁAD PUNKTACJI

### SZCZURY (1-2 PUNKTY)

Ula ma dwa widoczne szczury na swojej łodzi, traci 2 punkty.

### POMIESZCZENIA (1-20 PUNKTÓW)

Ula ma 4 niezapełnione pomieszczenia na swojej łodzi, traci 20 punktów (5 za pomieszczenie).

Mesa (  ), ładownia (  ), 2 kabiny (  ).

### KOCIE RODZINY (47 PUNKTÓW)

Ula posiada 5 kocich rodzin na swojej łodzi, za co otrzymuje 47 punktów.

1. Rodzina 3 czerwonych kotów – 8 punktów.
2. Rodzina 3 zielonych kotów – 8 punktów.  
Jednym z kotów jest zielony Oshax.
3. Dwie rodziny składające się z 3 pomarańczowych kotów – 16 punktów.
4. Rodzina 5 niebieskich kotów – 15 punktów.

Na łodzi Uli znajdują się jeszcze 1 zielony, 1 czerwony i 2 fioletowe koty, ale nie należą one do żadnej rodziny i nie przynoszą jej żadnych punktów.

### RZADKIE SKARBY (3 PUNKTY)

Ula posiada 1 rzadki skarb na swojej łodzi, co daje jej 3 punkty.

Na łodzi Uli jest 8 zwyczajnych skarbów. Nie przynoszą jej one żadnych punktów.

### KARTY LEKCJI (13 PUNKTÓW)

Ula posiada 3 karty lekcji.

**Energia słoneczna.** 1 punkt za każde 2 koty sąsiadujące z krawędzią łodzi.

Ula ma 13 kotów sąsiadujących z krawędzią łodzi, otrzymuje 6 punktów.

**Zorganizowany.** 7 punktów za każdą kolumnę, w której znajdują się koty wyłącznie 1 koloru, i o wysokości przynajmniej 9 kwadratów.

Ula posiada jedną taką kolumnę z niebieskimi kotami na swojej łodzi. Otrzymuje 7 punktów.

**Hodowla Mhoxxite'ów.** 9 punktów, jeśli na łodzi znajduje się dokładnie 5 pomarańczowych kotów.

Ula ma 6 pomarańczowych kotów, więc nie otrzymuje punktów za tę lekcję.

### WSPÓLNE KARTY LEKCJI (18 PUNKTÓW)

Na stole jest tylko 1 karta wspólnej lekcji.

**Poszukiwacz.** 2 punkty za każdy skarb na łodzi.

Ula ma 9 kafelków skarbów na swojej łodzi: 8 zwyczajnych i 1 rzadki, otrzymuje za nie 18 punktów.

### SUMA (59 PUNKTÓW)

W sumie Ula zdobyła 59 punktów.





# WARIANT SOLO

Jakby zbliżająca się armia Lorda Vesha Czarnorękiego nie była wystarczająco zła, właśnie dowiedziałeś się, że twoja przebiegła siostra wkradła się na twoją łódź i chce sobie przypisać całą chwałę za twoją ciężką pracę. Teraz, by zwyciężyć, nie tylko musisz ratować koty, ale także pokrzyżować plany swojej siostry.



## WSTĘP

W tej części opisane są zmiany, które należy wprowadzić w rozgrywkę jednoosobowej. Przed lekturą należy zapoznać się z zasadami gry wieloosobowej, bo w grze są one obowiązujące, chyba że w tej sekcji napisano inaczej.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Postępuj jak w przygotowaniu gry wieloosobowej, ale weź tylko jedną łódź.

Z kafelków **Oshaxa** utwórz losowo jedną linię, jak na ilustracji obok. Każdy Oshax ma przypisaną do siebie pozycję. Pierwszy z lewej ma numer 1, kolejny 2, aż do ostatniego z numerem 6.



## PRZYGOTOWANIE SIOSTRY

- 1 Potasuj **karty kolorów solo** i połóż je zakryte w linii. Odkryj pierwszą z nich, pozostawiając resztę zakrytą.
- 2 Potasuj **karty lekcji solo** i połóż 3 odkryte na stole, poniżej kart kolorów. Resztę kart odłóż do pudełka, nie będą one potrzebne podczas tej rozgrywki.
- 3 Jeśli chcesz zwiększyć poziom trudności gry, dodaj do gry **zaawansowane karty lekcji solo**.

Potasuj te karty i umieść je obok kart lekcji. Im więcej zaawansowanych kart, tym trudniejsza będzie gra. Pozostałe karty odłóż do pudełka, nie będą one potrzebne podczas tej rozgrywki.

- ♣️ Poziom średni – dodaj 1 zaawansowaną kartę.
- ♣️ Poziom trudny – dodaj 2 zaawansowane karty.
- ♣️ Poziom bardzo trudny – dodaj 3 zaawansowane karty.
- ♣️ Poziom mistrzowski – dodaj 4 zaawansowane karty.

- 4 Potasuj wszystkie **karty koszyków solo**. Stwórz z nich stos i połóż zakryty na stole.





## UZUPEŁNIENIE PÓL

Wylosuj z woreczka kafelki i umieść po 4 koty na każdym polu.

Kafelki losuj pojedynczo i układaj je na polach w linii.

Pierwsze 4 koty umieść na lewym polu, kolejne 4 na prawym.

Wylosowane z woreczka rzadkie skarby umieść pod planszą wyspy, tworząc z nich linie. Jeśli wylosujesz rzadki skarb w kształcie, który jest już wyłożony w linii, umieść go na uprzednio wylosowanym kaflu, tworząc stos.



*Pamiętaj, żeby umieszczać kafle kotów w linii. Dzięki temu łatwiej będzie się odnosić do ich pozycji, np. niebieski kot na prawym polu będzie określany jako 5.*

## FAZA I. ŁOWIENIE RYB

Weź 20 ryb z puli jak w grze wieloosobowej.

## FAZA 2. EKSPLORACJA WYSPY

### A. WYBÓR KART ODKRYĆ

W fazie tej wprowadź następujące zmiany:

Weź 5 kart ze stosu kart odkryć, obejrzyj je i wybierz 3. Wybrane karty połóż przed sobą na stole. Odłóż niewybrane 2 karty na stos kart odrzuconych.

Powtórz tę czynność jeszcze raz.

Następnie weź 1 kartę z góry stosu kart odkryć i dołóż ją do 6 wybranych wcześniej, tworząc tym samym rękę 7 kart.

Opłać koszt wybranych kart odkryć jak w grze wieloosobowej.



## FAZA 3. POBIERANIE NAUK

Faza ta przebiega tak samo jak w grze wieloosobowej. Możesz jednak wszystkie karty lekcji umieszczać odkryte.

### WSPÓLNE KARTY LEKCJI

Możesz używać wspólnych karty lekcji w grze jednoosobowej, ale tylko ty dostaniesz za nie punkty. Pamiętaj jednak, że na koniec gry otrzymasz za nie tylko połowę punktów (zaokrąglając w górę).

*Przykład. Jeśli lekcja nagradza gracza 7 punktami, to w grze jednoosobowej przyniesie ona 4 punkty graczowi.*

### NAJWIĘKSZA KOCIA RODZINA

Karta lekcji „Drzewo genealogiczne” wymaga posiadania kociej rodziny liczącej 7 lub więcej kotów.





## FAZA 4. RATOWANIE KOTÓW


Faza ta przebiega tak samo jak w wersji wieloosobowej. Uwaga! Dodaliśmy kilka zasad dla twojej siostry.

### STOS KART KOSZYKÓW


Kiedy wybierzesz, które karty ratunkowe zagrasz w tej fazie, odkryj wierzchnią kartę koszyka ze stosu kart koszyków.

W jej dolnej części znajduje się liczba koszyków  i czasami jej szybkość .

Jeśli liczba koszyków  jest wyższa niż 1, dobierz dodatkowe karty koszyka i połóż je zakryte w linii obok tej odkrytej.

Pamiętaj, żeby wyłożyć tyle kart koszyków, ile wskazuje liczba na odkrytej karcie. Na przykład, jeśli ta liczba wynosi 3 , w linii powinna być 1 odkryta i 2 zakryte karty.


### SZYBKOŚĆ

Ustal kolejność rozgrywania tur według szybkości. Szybkość twojej siostry  jest określona przez wartość na odkrytej karcie koszyka.

### RATOWANIE KOTÓW

Tak, jak zazwyczaj ratujecie koty w turach.

Kiedy jest tura twojej siostry, rozpatrz odkrytą kartę koszyka.

W kolejnych jej turach odkryj następną kartę koszyka i ją rozpatrz. Zignoruj liczby przy  i  na kolejnych odkrywanych kartach.


Jeśli odkryjesz wszystkie karty koszyków siostry, oznacza to, że ona pasuje i nie ratuje już kotów tego dnia.

Jeśli spasujesz, pamiętaj, że musisz wciąż odkryć wszystkie karty koszyków swojej siostry.


### PRZYKŁAD

Odkryj wierzchnią kartę koszyka.



Liczba przy symbolu  wynosi 4, dobierz 3 dodatkowe karty koszyka i połóż je zakryte obok pierwszej odkrytej.



Szybkość na odkrytej karcie wynosi 4 , porównaj ją do swojej szybkości i zaktualizuj kolejność rozgrywania tur graczy.



### PIERWSZA TURA

Rozpatrz odkrytą kartę koszyka podczas pierwszej tury siostry (zobacz następną stronę).

### DRUGA TURA

Odkryj drugą kartę koszyka, a następnie rozpatrz ją.



Druga karta wskazuje drugiego kota i jeden zwyczajny skarb. Zignoruj liczby przy symbolach  i .

### KOLEJNE TURY

Postępuj tak jak w przypadku drugiej tury do momentu, gdy odkryjesz wszystkie zakryte karty koszyków.



## ROZPATRYWANIE KART KOSZYKÓW

Na każdej karcie znajdują się słowa kluczowe (kot, Oshax, rzadki skarb lub zmiana) i czasem zwyczajny skarb.

Rozpatrz każdą informację na karcie w kolejności od góry do dołu.

Jeśli na karcie znajdują się dwa takie same słowa kluczowe, rozpatrz je oba.

**Kot 3.** Odłóż trzeci kafelek kota do pudełka.

*Pamiętasz, jak podczas uzupełniania pól układałeś kafelki kotów w linii? Liczba wskazuje na pozycję kota, licząc od lewej do prawej. Kot 3 to trzeci kafelek, a kot 8 to kafelek ostatni w linii.*

**Rzadki skarb 2.** Odłóż drugi kafelek rzadkiego skarbu leżącego pod planszą wyspy do pudełka.

*Pamiętasz, jak podczas uzupełniania pól układałeś kafelki rzadkich skarbów w linii? Liczba wskazuje na pozycję kafełka, licząc od lewej do prawej. Rzadki skarb 2 to drugi kafelek od lewej.*

**Oshax 4.** Odłóż czwarty kafelek Oshaxa do pudełka.

*Podczas przygotowania gry układałeś kafelki Oshaxa w linii. Oshax 4 to czwarty kafelek, licząc od lewej strony.*

**Zamiana 2, 6.** Zamień miejscami kafelki kotów z pozycji 2 i 6. Drugiego przenieś na 6. pozycję i na odwrót.

**Zwyczajne skarby.** Jeśli na karcie widnieje zwyczajny skarb, odłóż pasujący kafelek do pudełka.

Jeśli nie ma już kafełków tego typu, nic się nie dzieje.

## BRAK WSKAZANEGO KAFELKA

Jeśli podczas rozpatrywania karty koszyka nie ma już wskazanego kafełka kota, rzadkiego skarbu czy Oshaxa, usuń zamiast niego ostatni kafelek w linii.

*Na karcie koszyka znajdują się kot 6 i rzadki skarb 3. W linii kotów są tylko cztery kafelki, a w linii rzadkich skarbów – dwa. W takim przypadku odrzuć do pudełka 4. kota i 2. rzadki skarb (są ostatnie w linii).*

Jeśli nie ma już kafełków w linii, na którą wskazują słowa kluczowe, nic się nie dzieje.



## PRZYKŁAD



### I. TURA SIOSTRY

Na pierwszej karcie koszyka znajdują się: kot 3 i rzadki skarb 2. Odkładasz je do pudełka.



Za każdym razem, gdy odkładasz kafelek do pudełka, numery pozostałych w linii zmieniają się. Kot, który był czwarty, staje się trzecim (przed chwilą odłożyłeś 3. kota do pudełka).

*Pamiętaj, że nie zmieniasz pozycji kafełków w linii. Zmienia się ich numer podczas ustalania ich pozycji.*

### I. TURA GRACZA

Podczas swojej tury zagrywasz kartę specjalną, która pozwala ci uratować 2 koty i umieścić je na swojej łodzi.



### 2. TURA SIOSTRY

Odkrywasz drugą kartę koszyka, na której znajdują się kot 7 i rzadki skarb 3.

Nie ma już 7. kafełka kota, zamiast tego odkładasz 5., znajdujący się na końcu linii. Nie ma już 3. rzadkiego skarbu w linii, zamiast tego odkładasz do pudełka 2., ostatni w linii.





## FAZA 5. RZADKIE ZNALEZISKA

Faza ta przebiega tak samo jak w wersji wieloosobowej. Twoja siostra nie wykonuje podczas niej żadnych działań.



### OSHAX

W grze jednoosobowej może zdarzyć się sytuacja, że zabraknie kafelków z Oshaxem. W takim przypadku podczas tej fazy karty Oshaxa nie mają żadnego efektu.

## CZYSZCZENIE PÓL

Postępuj tak jak w przypadku gry wieloosobowej.

Na koniec dnia odkryj kolejną kartę kolorów solo w linii. Jeśli nie ma już więcej kart kolorów do odkrycia, oznacza to, że ostatni, piąty dzień dobiegł końca i możesz przystąpić do liczenia punktów.

## PUNKTACJA

Oblicz swój wynik według zasad punktacji z gry wieloosobowej. Jest jeden wyjątek. Wspólne karty lekcji dają ci tylko połowę punktów (zaokrąglając w górę). Następnie policz punkty, które zdobyła twoja siostra. Punktuje ona za rzeczy na twojej łodzi zgodnie z odkrytymi kartami lekcji solo i kartami kolorów solo.

### KARTY KOLORÓW

Policz punkty siostry za karty kolorów solo zgodnie z kolejnością ich odkrywania:

- ❁ 5 punktów za każdego kota w kolorze na pierwszej odkrytej karcie, znajdującego się na twojej łodzi.
- ❁ 4 punkty za każdego kota w kolorze na drugiej odkrytej karcie, znajdującego się na twojej łodzi.

- ❁ 3 punkty za każdego kota w kolorze na trzeciej odkrytej karcie, znajdującego się na twojej łodzi.
- ❁ 2 punkty za każdego kota w kolorze na czwartej odkrytej karcie, znajdującego się na twojej łodzi.
- ❁ 1 punkt za każdego kota w kolorze na piątej odkrytej karcie, znajdującego się na twojej łodzi.

### LEKCJE

Twoja siostra otrzymuje punkty za każdą kartę lekcji solo zgodnie z jej opisem.

### SUMA

Twoja siostra otrzymuje punkty wyłącznie za koty z kart kolorów i karty lekcji solo.

### REMIS

Zwycięzasz, jeśli masz więcej punktów od swojej siostry. W przypadku remisu zwycięża twoja siostra!





# MODUŁY LEKCJI

Wyspa kotów posiada 38 kart lekcji: 14 podstawowych i 24 moduły. Dodatkowe karty modułów są dostępne w dodatkach, gdy je zdobędziecie, przeczytajcie poniższe zasady.

## PODSTAWOWE KARTY LEKCJI

W każdej rozgrywce musicie używać podstawowych kart lekcji. Poznacie je po wyrazie LEKCJA w lewym dolnym rogu.



## ZESTAWY KART LEKCJI

W każdej rozgrywce musicie używać dokładnie 3 zestawów kart lekcji. Poznacie je po literce w nawiasie w lewym dolnym rogu po wyrazie LEKCJA, WSPÓLNA LEKCJA.

Każdy zestaw składa się z dokładnie 8 kart. W podstawowej grze znajdują się zestawy A, B i C. Jeśli wejdziecie w posiadanie innego zestawu, możecie go wykorzystać w rozgrywce, podmieniając go z którymś z zestawów podstawowych.



Możecie w dowolny sposób mieszać zestawy np. A, B i D lub D, F i H.

# PROMO OSHAX I RZADKIE SKARBY

Jeśli posiadacie kafelki promo, postępujcie zgodnie z poniższymi zasadami.

## OSHAX

Kafelki promo należy wrzucić do woreczka. Jeśli podczas losowania kafelków wyciągniecie kafelek Oshaxa, należy dodać go do tych dostępnych. Nie liczą się one do wymaganej liczby kafelków wyciąganych z woreczka.

Po zakończeniu gry możecie wybrać, które 6 kafelków Oshaxa pozostawicie jako dostępne w następnej rozgrywce, a które umieścicie w woreczku. Dzięki temu możecie samodzielnie wpływać na początek rozgrywki.

## RZADKIE SKARBY

Nowe kafelki rzadkich skarbów umieścicie w woreczku. Działają jak w normalnych zasadach gry.





## CZĘSTE PYTANIA

**P: Czy kafelek może być umieszczony w dwóch pomieszczeniach/przez ściany?**

O: Tak.

*Kafelki reprezentują, fabularnie mówiąc, przestrzeń potrzebną do transportu kota, a nie jego samego. Jeden skarb natomiast może być trzymany w wielu pomieszczeniach.*

**P: Czy mogę odrzucić na stos kart odrzuconych kartę wspólnej lekcji?**

O: Nie. Raz zagrana karta lekcji wspólnej obowiązuje dla wszystkich graczy i pozostaje na swoim miejscu do końca gry.

**P: Czy mogę odrzucać karty/kafelki innych graczy?**

O: Nie, dozwolone jest wyłącznie odrzucanie własnych kafelków lub kart.

**P: Czy można umieszczać kafelki skarbu na szczurach?**

O: Tak (biedne szcury).

**P: Co to jest mały skarb?**

O: Małe skarby to kafelki o wielkości 1x1 lub 1x2. Są również zwyczajnymi skarbami.

**P: Czy istnieje limit kart, które można posiadać?**

O: Nie

**P: Czy kafelek, na którym widnieje kotka z kociakiem, liczy się jako dwa koty?**

O: Nie, każdy kafelek liczy się jako 1 kot, nawet jeśli namalowane są na nim kociaki.

**P: Czy jest jakiś limit kotów na polu?**

O: Nie.

**P: Czy mogę nie brać kafelka skarbu?**

O: Tak, to twoja decyzja. Nie jest to obligatoryjne.

**P: Co się stanie, gdy zabraknie kafelków Oshaxa w grze jednoosobowej?**

O: Należy zignorować efekt kart Oshaxa.

**P: Jeśli podczas ostatniego, piątego dnia po fazie pobierania nauk dociągnę karty i wśród nich jest karta lekcji, czy mogę ją zagrać?**

O: Nie, karty można zagrywać tylko w poszczególnych fazach. Jeśli to ostatni dzień, niestety nie można jej zagrać.

**P: Czy w Wyspę kotów mogę grać w więcej niż 4 osoby?**

O: Tak, gra ma dodatek umożliwiający grę w 5 lub 6 osób.



## AUTORZY

Autor gry

**Frank West**

Asystent produkcji

**Sara Jorge**

Kreacja świata

**Frank West**

**Sara Jorge**

Grafika

**Dragolisco**

Dyrektor artystyczny

**Frank West**

Projekt graficzny

**Frank West**

*Przy współpracy z Alecem Jacksonem*

Teksty

**Frank West**

**Ian O'Reilly**

*Przy współpracy z Sarą Jorge*

Edycja

**Carrie Ott**

**Tom Fox**

**Louise Skye Ting**

## POLSKA EDYCJA

Tłumaczenie

**Michał Szewczyk**

Korekta

**Marta Kania**

Redakcja

**Patryk Blok**

Wydawca

**Michał Herman**

Koordinacja produkcji

**Przemysław Dołęgowski**

DTP

**Łukasz Kempński**