



PRAVIDLA HRY



OSTROV KOČEK

Pověsti vyprávějí o tajuplném ostrově, jenž je domovem prastaré populace divokých koček, moudrých i hravých. Výzvědné výpravy z poslední doby potvrdily, že pověsti nelžou, ostrov skutečně existuje. Je však ve velkém ohrožení – blíží se k němu armády zlotřilého Vetha Černorukého a ten se nezastaví před ničím, aby zničil ostrov a po něm i celý svět! Stromy budou hořet, skály pukat a vše živé zhyne!



Existuje však ještě naděje na záchranu těchto šlechetných stvoření. Vše záleží jen na vás!

ÚVOD

Vypluli jste na nebezpečnou výpravu k tajuplnému ostrovu s cílem zachránit co nejvíce koček dříve, než k němu dorazí Vethovy armády. Musíte co nejrychleji prozkoumat ostrov, vyzvednout kočky, shromáždit prastaré poklady a vše nalodit na svou loď tak, abyste se bezpečně vrátili.

Kočky a poklady, které na ostrově postupně najdete, jsou představovány dílky různých tvarů a vaším úkolem bude je co nejpromyšleleji uložit na loď. Pokuste se udržet jednotlivé rodiny koček pohromadě, splnit co nejvíce úkolů a využít místa v lodi optimálně. Pozor – pokud se vrátíte s poloprázdnou lodí, nebudete před ostatními vypadat příliš dobře!

Poznámka: Tento sešit popisuje přípravu a průběh hry v klasickém režimu, tj. se vším všudy. Pravidla zjednodušeného, rodinného režimu hry naleznete na zvláštním přiloženém listě.

Chcete-li hrát hru v rodinném režimu, nepotřebujete dále číst tato pravidla.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Vítězem se stane hráč, jenž má na konci hry nejvíce bodů. Ty se udělují za:

- ✿ každou jednotlivou kočičí rodinu, (Rodinu tvoří alespoň 3 spolu sousedící dílky koček stejné barvy.)
- ✿ zlaté poklady,
- ✿ každý splněný úkol.

Body se však i odečítají, konkrétně za:

- ✿ každou nezakrytou krysou,
- ✿ každou sekci lodi, která není zcela plná.

Všechny pojmy budou podrobně vysvětleny dále.



JAK SE HRU NAUČIT



Pokud se raději učíte hru z videa než čtením návodu, je anglický videonávod k nalezení na www.thecityofkings.com/theisleofcats/

Seznam českých videonávodů ke hrám MINDOK naleznete na bit.ly/MINDOKvideonavody

Vynasnažíme se dodat i videonávod k **Ostrovu koček**.

HERNÍ MATERIÁL



30 figurek koček

po 6 v každé barvě



85 dílků koček

po 17 v každé barvě



1 RYBA

5 RYB

42 žetonů ryb

20× 1 ryba a 22× 5 ryb

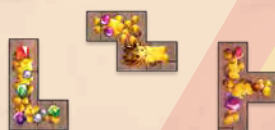


44 dílků měděných pokladů

po 11 od každého tvaru



1 Vethův člun



25 dílků zlatých pokladů



6 dílků oshaxů



10 žetonů trvanlivých košů



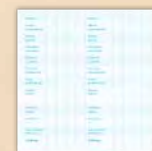
4 lodě hráčů



1 deska ostrova



1 pytlík objevů



1 zápisník bodů



**150 karet objevů,
z toho:**

**60 karet odlovu,
6 karet oshaxů,
15 karet pokladů,
30 karet osobních úkolů,
8 karet veřejných úkolů,
31 karet univerzálních.**



**18 karet pro
rodinnou hru**



**10 karet základních
úkolů pro sólovou hru**



**5 karet barev
pro sólovou hru**



**9 karet těžkých
úkolů pro sólovou hru**



**23 hracích karet sestřičky
pro sólovou hru**




4 přehledové karty barev

*Pro hráče se sníženým
barvocitem*


PŘÍPRAVA HRY


PŘÍPRAVA OBECNÝCH PRVKŮ


1 Ostrov – desku ostrova položte doprostřed stolu (stranou se symbolem  vzhůru). Vlevo a vpravo od ní ponechte volné místo, zvané **levá zóna** a **pravá zóna**.

2 Vethův člun – figurku Vethova člunu postavte na pole č. 5 **počítadla dnů**.

3 Měděné poklady – dílky měděných pokladů vyskládejte pod desku ostrova na hromádky dle jednotlivých tvarů takto:

 5 dílků od každého tvaru pro hru 1–2 hráčů.

 8 dílků od každého tvaru pro hru 3 hráčů.

 Všech 11 dílků od každého tvaru pro hru 4 hráčů.

Zásoba těchto dílků je záměrně omezená, jakmile dílky určitého tvaru dojdou, nejsou nadále k dispozici, nijak je nenahrazujte.

4 Oshaxové – všechny dílky oshaxů vyložte pod dílky měděných pokladů.

5 Obecná zásoba – ze všech figurek koček a žetonů ryb vytvořte všeobecný bank na vhodném místě na stole.




6 Karty objevů – zamíchejte všechny karty objevů a vytvořte z nich balíček lícem dolů.

7 Trvanlivé koše – Žetony trvanlivých košů vyložte pod balíček karet objevů.

8 Pytlík objevů – Pytlík objevů s destičkami koček a zlatých pokladů položte na vhodné místo na stole.

PŘÍPRAVA KAŽDÉHO HRÁČE

A Každý hráč obdrží:

-  1 náhodně vylosovanou loď, kterou položí před sebe stranou s  vzhůru;
-  1 trvanlivý koš zelenou stranou vzhůru.

B Hráč, který naposledy hladil kočku, bude začínat. Počínaje jím a dále po směru hodinových ručiček si každý zvolí barvu koček a vezme si dvě figurky kočky dané barvy z banky. Jednu postaví před sebe, aby bylo všem zřejmé, za kterou barvu hraje, a druhou postaví na první volnou tlapku shora na desce ostrova. Pořadí koček shora dolů udává aktuální pořadí hráčů na tahu a během hry se může měnit.

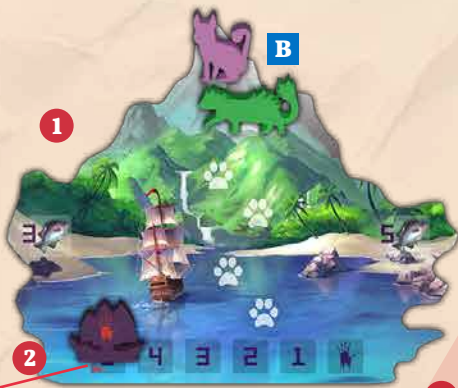


LEVÁ ZÓNA

PŘED PRVNÍ PARTIÍ

Před úplně první partií vložte do **pytlíku objevů** všechny dílky koček standardních barev (tj. modré, zelené, oranžové, červené a fialové) a všechny dílky zlatých pokladů.

Dílky oshaxů (bílé kočky s proužky) a měděných pokladů do pytlíku nepatří.



PRAVÁ ZÓNA



POPIS LODÍ

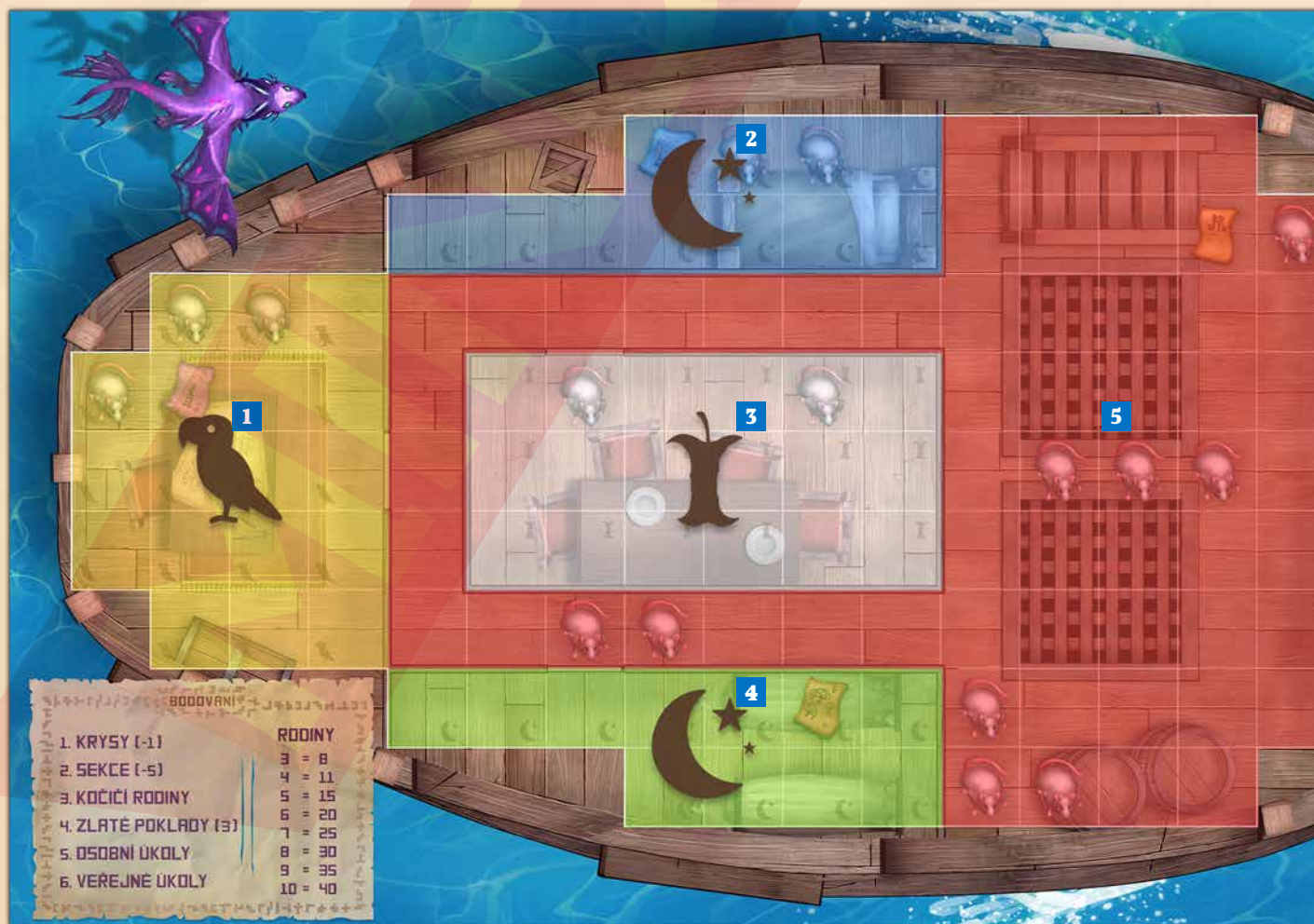
Každý hráč má k dispozici loď, na níž je vyznačena síť čtvercových políček seskupených do 7 sekcí. Na některých políčkách jsou vyznačeny lodní krysy (celkem 19) či barevné mapy pokladů (celkem 5 map, po jedné v každé barvě). Na tato políčka budete ukládat dílky zachráněných koček a získaných pokladů.

SEKCE

Každé políčko na lodi patří do právě 1 sekce. Hranice sekcí jsou vyznačeny tlustými čarami a každé políčko (s výjimkou paluby) má v některém rohu uvedený symbol sekce, do níž patří.

Tyto symboly si při hraní nemusíte pamatovat z hlavy, nicméně pro přehlednost jsou vypsány vpravo.

- 1 🐦 - zád'
- 2 🌙 - kajuta na levoboku
- 3 🍏 - jídelna
- 4 🌙 - kajuta na pravoboku
- 5 🍏 - paluba (tato sekce nemá symbol)
- 6 🌿 - skladiště
- 7 🐦 - před'



DŮLEŽITÉ POJMY

ŘADY A SLOUPCE

Řadou nazýváme vodorovnou řadu políček (řada má výšku právě 1 políčka).

Sloupcem nazýváme svislý sloupec políček (sloupec má šířku právě 1 políčka).

OKRAJ LODI

Okraj lodi je tlustá bílá čára z vnějšíku ohraničující síť políček na lodi.

SOUSEDÍCÍ POLÍČKA A DÍLKY

Za sousedící považujeme políčka, která spolu sousedí stranou (vodorovně nebo svisle). Políčka dotýkající se pouze rohem (diagonálně) za sousedící nepovažujeme. Taktéž pro dílky platí, že je považujeme za sousedící, pokud se dotýkají stranou.



PRAVIDLA VYKLÁDÁNÍ DÍLKŮ

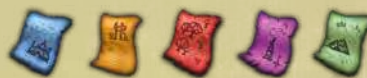
Kdykoli zachráníte nějakou kočku, spřátelíte se s oshaxem nebo najdete poklad, získáte dílek, který musíte umístit na svou loď. Každý dílek má velikost jednoho nebo více čtverců odpovídajících velikostí políčkům na lodi. Je-li loď plná nebo nelze-li dílek v souladu s pravidly na loď umístit, nesmíte si daný dílek vůbec vzít.

- ❁ Dílky smíte libovolně natáčet či převracet.
- ❁ Dílky se nesmějí překrývat, ani částečně.
- ❁ Dílky nesmějí žádnou částí přesahovat přes okraj lodi.
- ❁ Dílky musejí být orientovány v souladu se sítí políček – každý čtverec dílku musí přesně zakrývat jedno políčko na lodi.
- ❁ Dílky není nutné umísťovat tak, aby celé ležely v jedné sekci. Jeden dílek může zasahovat do více sekcí.
- ❁ Dílky mohou překrýt symboly map i krys.

Svůj **první** získaný dílek můžete položit na svou loď kamkoliv. **Každý další** dílek musíte na loď položit tak, aby sousedil s jiným dílkem položeným na loď dříve.

MAPY

Na své lodi najdete 5 barevných map zakre-slujících cesty k měděným pokladům.



Položíte-li dílek kočky na loď tak, že překryje políčko s mapou stejné barvy (tj. např. dílek zelené kočky překryje políčko se zelenou mapou apod.), smíte si hned vzít jeden libovolný dílek měděného pokladu a umístit jej na loď.

Políčko s mapou lze překrýt i libovolným jiným dílkem než dílkem kočky stejné barvy, v takovém případě však dílek pokladu nezískáte. Vzít si dílek měděného pokladu není nikdy povinné.

PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na 5 kol, kterým říkáme dny. V průběhu každého z nich budete do zón na stole doplňovat dílky koček a pod desku ostrova dílky pokladů, opatřovat si ryby, prozkoumávat ostrov, plnit rozmanité úkoly, zachraňovat kočky a získávat poklady, abyste je co nejlépe naložili na svou loď.

Konečně! Na obzoru před vámi se z oparu a vodní tříště pomalu vynořují zelené koruny stromů a skaliny Ostrova koček. Jak příď lodi prořezává vlny a ostrov se blíží, v srdci se vám rodí naděje. Nebezpečí hrozící tomuto pozemskému ráji ovšem zdaleka není zažehnáno! Daleko v mlhách za vámi zní zlověstný rytmus válečných bubnů hord Vetha Černorukého. Kolik času vám ještě zbývá?

DOPLNĚNÍ DÍLKŮ

Každý den vstáváte před rozbřeskem, pročítáte dávné zápisky pašeráků a studujete staré mapy, abyste v hlasitých debatách se svými druhy zvolili ideální místo k dnešnímu přistání tam, kde jsou kolonie divokých koček nejpočetnější...

KOČKY

Doplňte obě zóny dílky koček vylosovanými z pytlíku objevů tak, že do každé zóny přidáte po dvou dílcích koček na každého hráče účastnícího se hry, tedy:

- 4 kočky do každé zóny při hře ve dvou;
- 6 koček do každé zóny při hře ve třech;
- 8 koček do každé zóny při hře ve čtyřech.

ZLATÉ POKLADY

Pokud při losování dílků vytáhnete dílek zlatého pokladu, neumísťujte ho do žádné zóny, nýbrž vyložte ho pod desku ostrova a pokračujte v losování, dokud do obou zón nedoplníte předepsaný počet dílků koček.

PŘÍKLAD

Při hře ve třech přidáte do každé zóny 6 koček, celkem tedy musíte vylosovat 12 dílků koček.



Pokud po vylosování prvních 4 dílků koček vylosujete třeba 2 dílky zlatých pokladů, vyložte je pod desku ostrova a pokračujte v losování, dokud nevylosujete všech 12 dílků koček.

FÁZE 1: RYBAŘENÍ



Po úspěšném zakotvení na zvoleném místě vás čeká první ranní práce – nalovit dostatek ryb. Chcete-li vylákat plaché divoké kočky z úkrytů, musíte jim nabídnout nějakou tu mňamku! Chopíte se sítí a udic a pustíte se do toho.

Každý hráč obdrží z obecného banku žetony ryb v celkové hodnotě 20 (žetony různých hodnot si lze kdykoli libovolně rozměňovat).

FÁZE 2: PRŮZKUM OSTROVA

Po špičkách se opatrně proplétáte lesem a houštinami vonných trav kolem starobylých zřícenin a dalších podivných objektů: umělých jeskyní, zarostlých směrových tabulí, pašeráckých útulků a tajuplných staveb. Tu a tam dokonce v zeleném podrostu zahlédnete mizející konec huňatého ocásku...

Tato fáze se dělí na 2 kroky:

- A. výběr karet, z nichž si zvolíte, které si pořídit;
- B. vlastní pořízení karet.

A. VÝBĚR KARET

Pokud v tuto chvíli máte v ruce nějaké karty z předchozích dní, odložte je prozatím stranou, každý na svoji hromádku lícem dolů.

Každému hráči rozdejte lícem dolů 7 karet objevů z balíčku. Z nich si každý zvolí 2, které si zatím položí před sebe, a zbylé karty pošle susedovi. V **lichých** dnech (tedy 1., 3. a 5.) se karty posílají **po směru hodinových ručiček**, v **sudých** dnech **proti němu**.

S obdrženými pěti kartami provedete totéž – 2 si vyberete před sebe a zbylé tři pošlete kolem stolu. Totéž zopakujete ještě jednou, přičemž susedovi pošlete už jen jedinou kartu. Na závěr tohoto kroku bude mít každý hráč před sebou vybraných 7 nových karet.

B. POŘÍZENÍ KARET

I když v podrostu objevíte všelike nové, staré i prastaré věci, budete čelit ještě jednomu problému – kočičí obyvatelé ostrova, kteří tu žili po staletí, také cítí, že na tyto věci mají nárok, a nehodlají se jich vzdát lacino! Budete potřebovat hodně rybí návnady, abyste je odlákali...

Každý hráč si vezme do ruky svých právě vybraných 7 karet a zvolí, které z nich si pořídí.

Můžete si pořídít libovolnou kombinaci karet, pokud za všechny patřičně zaplatíte. Za každou pořizenou kartu musíte zaplatit do banku tolik ryb, kolik je uvedeno v levém horním rohu pořizované karty.

Pořízené karty si ponechte v ruce a ostatní karty odhodte na odhazovací hromádku lícem dolů – je důležité, aby nikdo nevěděl, jaké karty komu přišly a byly odhozeny.

Na závěr této fáze si vezměte zpět do ruky své karty z minulých dní, odložené stranou na začátku fáze. V ruce tedy budete mít karty z minulých dní a karty právě pořizené. Počet karet v ruce není nijak omezen.

PŘÍKLAD

Hanička si vezme do ruky svých 7 vybraných karet a rozhodne se pořídít tyto 4:



Součet nákladů na jejich pořizení je 6, zaplatí do banku 6 ryb. Zaplacené karty si vezme (či přidá) do ruky a zbylé karty odhodí na odhazovací hromádku lícem dolů.



FÁZE 3: ÚKOLY

Ve výhni poledního slunce máte krátkou chvilku na oddech a studium prastarých svitků Správců, jež zde kdysi žili. Uložili do nich svou moudrost a zkušenosti se soužitím s tajemným kočičím národem. Musíte si je důkladně osvojit, abyste tento vzácný – a trochu svéhlavý – náklad dovezli domů bezpečně...

Karty úkolů jsou modré.

Všechny karty úkolů (jak veřejných, tak osobních), které máte v ruce, musíte zahrát v této fázi. V žádné jiné fázi tahu je hrát nelze.

To znamená, že pokud získáte nové karty úkolů v poslední den ve fázi 4 nebo později, už je bohužel nemůžete zahrát před sebe na stůl a obodovat na konci hry.

KARTY VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ

Každou kartu veřejného úkolu vyložte veřejně lícem vzhůru na stůl a přečtěte, aby byl úkol všem hráčům jasný.

Obsahuje-li karta text „zvolte barvu“, musí hráč, který kartu zahrál, zvolit jednu z barev koček, z banku vzít figurku kočky příslušné barvy a položit ji na tuto kartu, aby byla barva všem trvale zřejmá.



označení karty veřejného úkolu



KARTY OSOBNÍCH ÚKOLŮ

Každý hráč si položí všechny své karty osobních úkolů před sebe lícem dolů vedle svojí lodi, a to kaskádovitě přes sebe, aby bylo vždy vidět, kolik karet úkolů celkem má – počet karet osobních úkolů ve hře každého hráče je veřejná informace.



FÁZE 4: ZÁCHRANA KOČEK


Vše, co jste se o kočkách dozvěděli, říká totéž – abyste tohoto nedůvěřivého plachého tvora nalákali, budete potřebovat pár laskavých slov a hodně ryb. No, už máte připraveny ryby i košíky, určitě nebude od věci si pro jistotu ještě nasadit dlouhé kožené rukavice proti poškrábání. A odlov koček v jejich vlastním zájmu může začít!

Karty odlovu jsou zelené.

V pořadí na tahu před sebe jeden hráč po druhém vyloží na stůl lícem dolů tolik karet odlovu, kolik jich chce zahrát (na rozdíl od karet úkolů není povinné zahrát všechny). Jakmile si karty připraví všichni hráči, otočte je lícem vzhůru.

Připomínáme, že pořadí na tahu není dáno tím, jak hráči sedí kolem stolu, nýbrž pořadím figurek koček na desce ostrova.


RYCHLOST

Symbol  s číslem udává rychlost. Každý hráč si sečte hodnoty rychlosti uvedené na všech kartách, které zahrál. Podle výsledného součtu rychlosti se případně změní pořadí hráčů na tahu – znovu uspořádejte figurky koček na desce ostrova shora dolů, hráč s nejvyšším součtem postaví svou figurku nahoru atd.

V případě shody více hráčů se jejich relativní pořadí nezmění (tj. ten z nich, který hrál dřív, bude hrát dřív i nadále). Nové pořadí hráčů na tahu platí od tohoto okamžiku dále.

Poznámka: Obrázky koček na kartách odlovu jsou pouze dekorativní. Nijak vám nepředepisují barvu dílku, který můžete pomoci této karty získat.

PŘÍKLAD

Filip (zelený) zahrál tyto dvě karty odlovu a jeho součet rychlosti  je $1 + 4 = 5$.



Ester (fialová) zahrála tři karty odlovu a její rychlost  je $1 + 0 + 1 = 2$.



Filipova rychlost je vyšší, jeho zelená figurka tedy bude na desce ostrova nahoře.



ODLOV KOČEK

Počínaje začínajícím hráčem a dále v pořadí na tahu se budete střídat v provádění jednotlivých tahů. Ve svém tahu může každý hráč odlovit k zachránění **právě 1 kočku**, poté je na řadě další hráč. Tak pokračujte tak dlouho, dokud se všichni nevzdají tahu (nepasují).

Odlov kočky se provádí takto:

- ❁ Zvolte si jeden libovolný dílek kočky z některé zóny na stole (1 dílek se počítá jako 1 kočka, obrázky koťat ignorujte).
- ❁ Odlov kočky z levé zóny stojí 3 ryby, z pravé 5 ryb. Zaplacené ryby vraťte do banku.
- ❁ Na každou odlovenou kočku potřebujete 1 koš. Použijete-li trvanlivý koš (žeton), otočte jej šedou stranou vzhůru, aby bylo zřejmé, že jste jej pro tento den již využili. Použijete-li jednorázový koš (symboly na kartách odlovu, viz níže), danou kartu či karty odhod'te.
- ❁ Dílek odlovené kočky musíte hned v souladu s pravidly (viz str. 7) umístit na svou loď, čímž ji zachráníte.

Jakmile nemůžete některou uvedenou podmínku splnit (v žádné zóně nezbyl žádný dílek kočky, nemáte dost ryb nebo košů nebo nemůžete dílek na svou loď umístit), musíte pasovat. Můžete samozřejmě pasovat i dříve, dobrovolně.

Jakmile pasujete, odhod'te všechny zahrané **karty odlovu** na odhazovací hromádku (ať už jste symboly na nich využili, nebo ne). Po zbytek této fáze se hry dále neúčastníte. Jakmile všichni pasují, je tato fáze u konce.

KOŠE

Chcete-li zachránit kočky, musíte je přenést na loď v koších! Ve hře se vyskytují následující 3 druhy košů:

TRVANLIVÝ KOŠ



Trvanlivý koš je představován žetonem koše. Lze ho v každém dni využít jen jednou, ale zůstává vám po celou dobu hry. Po použití ho otočte šedou stranou vzhůru. Jeden trvanlivý koš do hry máte od začátku, další lze získat v průběhu hry.

JEDNORÁZOVÝ KOŠ



Jednorázový koš je představován symbolem na kartě. Po jeho použití příslušnou kartu hned odhod'te.

POŠKOZENÝ KOŠ



Poškozený koš je také představován symbolem na kartě. K záchraně jedné kočky je zapotřebí 2 poškozených košů. Po použití příslušné karty opět odhod'te.

FÁZE 5: VZÁCNÉ OBJEVY

Jak se nad zátokou vylupují červánky, propukají námořníci v bujarou oslavu dnešních úlovků. S lodí zas o trochu plnější zakotvíte na nerušený houpavý nocleh na moři a v srdci vás hřeje, kolik vznešených tvorů se vám dnes podařilo zachránit.

Karty pokladů jsou žluté a karty oshaxů hnědé.

V této fázi hrají hráči rovněž v pořadí na tahu. Ve svém tahu může každý hráč zahrát právě 1 hnědou kartu oshaxe **nebo** 1 žlutou kartu pokladu. Poté je na řadě další hráč. Tak pokračujte tak dlouho, dokud se všichni nevzdají tahu (nepasují).

Jakmile se spřátelíte s oshaxem či získáte poklad, hned si vezměte příslušný dílek ze stolu a v souladu s pravidly (viz str. 7) ho umístěte na svou loď.



OSHAXOVÉ

Oshaxové jsou zvláštní kočičí rasa. Jsou velmi přátelští a nadevše touží se hned začlenit do nějaké rodiny. V naší hře představují jakési žolíky, jimž může být přiřazena libovolná z 5 barev koček ve hře. Při umístění dílku oshaxe na loď musíte hned určit, jaké bude barvy – vezměte z banku figurku kočky zvolené barvy a postavte ji na dílek oshaxe.

Pokud již figurka kýžené barvy v banku není, vezměte figurku stojící před hráčem znázorňující jeho barvu nebo použijte jinou vhodnou náhradu. Počet figurek koček není záměrně omezen.


Pro všechny účely patří oshax jak mezi kočky zvolené barvy, tak nadále mezi oshaxe. Oshaxové však nepředstavují samostatnou barvu koček – připomínáme, že barev koček je ve hře 5.



PŘÍPRAVA NA DALŠÍ DEN

Slunce zapadlo za obzor a Ostrov koček se opět hrouží do klidu a míru. Víkol se ozývá jen bzukot cvrčků a šum vln a kočky, které se vám nepodařilo nalodit, nenápadně mizí v šeru. Nechali jste pro ně na břehu alespoň přebytečné zásoby a nějaký ten vor a doufáte, že cestu k záchraně před Vethem najdou samy. Třeba jim místní oshaxové ve své moudrosti pomohou.

Všechny dílky koček, které zbyly v zónách na stole, vyřadte ze hry – nebude jich už v této partii zapotřebí. Dílky měděných i zlatých pokladů nechte ležet na stole.

Vethův člun posuňte na další pole počítadla. Dosáhne-li pole se symbolem ruky , 5 dnů uběhlo a je na čase vyplout se zachráněnými kočkami k domovu, než dorazí Veth. Následuje závěrečné vyhodnocení.

Hraje-li se dál, otočte všechny žetony použitých trvanlivých košů zase zelenou stranou vzhůru a další den začíná!



ZBYLÉ KARTY A RYBY

Všechny karty v ruce, které vám zbyly, si můžete ponechat do dalších dní. Nemusíte za ně platit znovu a jak již bylo uvedeno, počet karet v ruce není omezen. Stejně tak vám nadále zůstávají všechny nespoteřované ryby.

UNIVERZÁLNÍ KARTY

Univerzální karty jsou fialové.

Univerzální karty můžete zahrát kdykoli. Rozhodnete-li se takovou kartu zahrát, oznamte to spoluhráčům a zcela provedte příslušnou akci, než bude kdokoli provádět cokoli dalšího. Rozhodne-li se více hráčů zahrát univerzální kartu ve stejný okamžik, provedte příslušné akce podle aktuálního pořadí na tahu.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Nyní si sečtete získané body a запиšte je do zápisníku.
Hráč, který získá bodů nejvíce, vítězí.

KRYSY

Za každou nezakrytou krysu si odečtete 1 bod.
Nezakrytá krysa je taková, která je na konci na vaší lodi vidět.

SEKCE

Za každou sekci, kterou se vám nepodařilo zaplnit dílky úplně, si odečtete 5 bodů.

Tedy za každou sekci, z níž je alespoň jedno políčko na konci hry nezakryté.

KOČIČÍ RODINY

Za každou rodinu získáte body dle její velikosti:

POČET KOČEK	BODY
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Za každou další kočku v rodině získáte 5 bodů.

ZLATÉ POKLADY

Za každý zlatý poklad získáte 3 body (bez ohledu na jeho velikost).

Za měděné poklady se body neudělují.

OSOBNÍ ÚKOLY

Otočte lícem vzhůru všechny své karty osobních úkolů a vyhodnoťte, jak se vám je podařilo splnit.

VEŘEJNÉ ÚKOLY

Vyhodnoťte jednu po druhé všechny karty veřejných úkolů.

SHODA

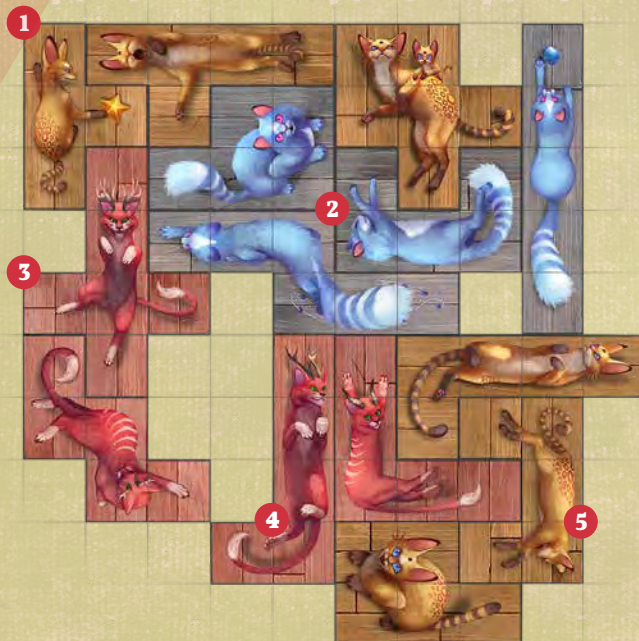
V případě shody rozhoduje počet zbylých ryb (koneckonců, kočky budou potřebovat něco jíst i po cestě do nového domova).

Trvá-li nadále shoda, příslušní hráči se o vítězství dělí.

RODINY KOČEK

Za rodinu se považují alespoň 3 spolu sousedící dílky koček téže barvy (jak již bylo uvedeno, co dílek, to i kočka, obrázky koťat ignorujte).

- 1 Tyto 3 sousedící oranžové dílky tvoří rodinu o 3 členech.
- 2 4 spolu sousedící modré dílky tvoří rodinu o 4 členech.
- 3 2 sousedící červené dílky rodinu netvoří.
- 4 Ani tyto 2 červené dílky rodinu netvoří, dílky dotýkající se pouze rohem se za sousedící nepovažují.
- 5 Tyto 3 sousedící oranžové dílky tvoří rodinu o 3 členech.



PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

KRYSY (PO -1 BODU)

Na lodi jsou 2 nezakryté krysy, čili **-2 body**.

SEKCE (PO -5 BODECH)

Na lodi jsou 4 nezaplňené sekce, tedy **-20 bodů**.

Jedná se o jídelnu 🍴, skladiště 🌾 a obě kajuty 🛏.

RODINY KOČEK (DLE VELIKOSTI)

Na lodi je 5 rodin koček o celkové hodnotě **47 bodů**.

1. Rodina 3 červených koček na zádi má hodnotu **8 bodů**.
2. Rodina 2 zelených koček plus 1 oshaxe, kterému byla přidělena zelená barva, přináší rovněž **8 bodů**.
3. Dvě rodiny po 3 oranžových kočkách znamenají zisk $2 \times 8 = 16$ bodů. Obě rodiny se dotýkají pouze rohem, takže tvoří jednu velkou rodinu.
4. Velká rodina 5 modrých koček přináší **15 bodů**.

Osamělé 1 zelená, 1 červená ani 2 fialové kočky rodiny netvoří.

ZLATÉ POKLADY (PO 3 BODECH)

1 zlatý poklad poblíž zádi znamená **3 body**.

Na lodi je také 8 měděných pokladů, za ně se však body neudělují.

OSOBNÍ ÚKOLY

Tento hráč si ponechal tyto 3 karty úkolů:

Solární pohon (135) – 1 bod za každé 2 kočky sousedící s okrajem vaší lodi.

Na lodi se vyskytuje 13 takových koček, což znamená celkový zisk **6 bodů**.

Smočit tlapy (116) – 7 bodů, pokud alespoň 1 kočka každé barvy sousedí s okrajem vaší lodi

Podmínka karty je splněna. Bylo by možné ji splnit i oshaxem na okraji lodi, kdyby měl přidělenou patřičnou barvu – **7 bodů**.

Útulek servališků (131) – 9 bodů, pokud máte na své lodi právě 5 oranžových koček. (Počítají se i případní oranžoví oshaxové.)

Na lodi je celkem 6 oranžových koček, takže tento úkol se nepodařilo splnit.

VEŘEJNÉ ÚKOLY

Ve hře byla jediná karta veřejného úkolu:

Vetešník (148) – Každý hráč získá 2 body za každý měděný poklad na své lodi.

Na lodi je celkem 8 měděných pokladů (a 1 zlatý, ten se však nepočítá), čili **16 bodů**.

CELKOVÝ SOUČET

$47 + 3 + 13 + 16 - 2 - 20 = 57$ bodů.



SÓLOVÁ VARIANTA HRY

Jako by nestačilo nebezpečí hrozící od Vethových armád, všimnete si, že na palubu se vám vetřela nezdárná sestřička, černá ovce vaší rodiny, a snaží se přisvojit si výsledek vaší tvrdé práce jen pro sebe! Abyste uspěli, musíte před Vethem zachránit co nejvíce koček a pokladů jako obvykle, ale navíc musíte ještě zápasit s úklady sestry!



ÚVOD

V této části uvádíme jen pravidla, která se pro sólovou hru mění. Předpokládáme, že pravidla pro více hráčů dobře znáte. Co není výslovně uvedeno, zůstává beze změny. Hry se v určitých fázích (ne všech) zúčastní i virtuální soupeř, „sestřička“.

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru dle klasických pravidel. Budete potřebovat jen jednu loď.

Oshaxové – Všechny dílky oshaxů vyložte do řady zleva doprava v náhodném pořadí, ale tak, aby byla pozice každého dílku jasně určena. Dále se budou vyskytovat odkazy na konkrétní dílky (např. oshax 3 znamená 3. dílek oshaxe zleva atd.).



PŘÍPRAVA SESTŘIČKY

- 1 Karty barev** – zamíchejte karty barev pro sólovou hru, vyložte je na stůl do řady lícem dolů a první kartu zleva otočte lícem vzhůru.
- 2 Karty základních úkolů** – Zamíchejte všechny karty základních úkolů pro sólovou hru, 3 náhodně vylosované vyložte do řady lícem vzhůru a ostatní vraťte do krabice.
- 3 Karty těžkých úkolů** – Chcete-li si hru trochu ztížit, můžete přidat i karty těžkých úkolů.
- 4 Hrací karty sestřičky** – zamíchejte všechny hrací karty sestřičky pro sólovou hru, vytvořte balíček a položte jej lícem dolů na stůl.
- 5 Figurky** – Na desku ostrova postavte v náhodně určeném pořadí jednu svou figurku kočky a jednu figurku pro sestřičku.

Zamíchejte všechny karty těžkých úkolů pro sólovou hru a vyložte je vedle karet základních úkolů v počtu podle zvolené obtížnosti:

- 1 kartu při střední obtížnosti;
- 2 karty při vysoké obtížnosti;
- 3 karty při velmi vysoké obtížnosti;
- 4 karty při obtížnosti pro experty.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRACÍ PLOCHY SESTŘIČKY PŘI HŘE VE VELMI VYSOKÉ OBTÍŽNOSTI



DOPLNĚNÍ DÍLKŮ

Dílků koček se doplňuje 8, po 4 do každé zóny.

Losujte je z pytlíku po jednom a vykládejte je do řady zleva doprava – první čtyři do levé zóny, druhé čtyři do pravé, takže každý dílek obsadí pozici 1–8.

Dílký zlatých pokladů opět vykládejte pod desku ostrova a rovněž do vodorovné řady podle tvaru. Vylosujete-li dílek stejného tvaru, jaký již pod ostrovem leží, položte nový dílek na něj (či na ně). Tak budou postupně vznikat sloupčky dílků zlatých pokladů téhož tvaru.



Je důležité, aby pozice každého dílku byla přesně určena. Např. dílek kočky 5 je první dílek zleva v pravé zóně.

SÓLOVÁ FÁZE 1: RYBAŘENÍ

V této fázi se nic nemění – doberte si 20 ryb z banku. Sestřička žádné ryby nepotřebuje.

SÓLOVÁ FÁZE 2: PRŮZKUM OSTROVA

A. VÝBĚR KARET

Tento krok se mění takto: Doberte si vrchních 5 karet objevů z balíčku. 3 z nich si odložte před sebe, zbylé 2 odhod'te na odhazovací hromádku. Totéž proved'te ještě jednou a na závěr si doberte a odložte před sebe ještě jednu vrchní kartu. Tím máte před sebou odloženo 7 karet, které si vezmete do ruky.

B. POŘÍZENÍ KARET

Tento krok se nijak nemění.

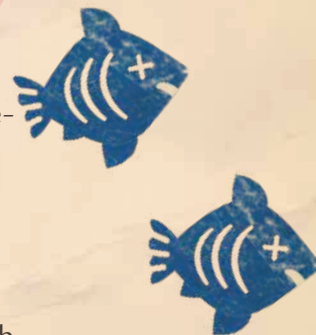
SÓLOVÁ FÁZE 3: ÚKOLY

I tato fáze probíhá jako obvykle. Pokud chcete, můžete si karty osobních úkolů pokládat na stůl lícem vzhůru, sestřička na ně stejně nevidí, mrk mrk!

VEŘEJNÉ ÚKOLY

Tyto karty mohou být ve hře jako obvykle, byť jste jediní, kdo je může plnit. Za jejich splnění proto získáte jen polovinu bodů (lichý počet zaokrouhlete nahoru).



Příklad: Za veřejný úkol, který by vám normálně přinesl 7 bodů, získáte v sólové hře 4 body.






SÓLOVÁ FÁZE 4: ZÁCHRANA KOČEK

Vy postupujete podle obvyklých pravidel. Sólová hra má ovšem navíc několik pravidel pro sestřičku.


BALÍČEK HRACÍCH KARET SESTŘIČKY

Jakmile si připravíte svoje karty, které budete chtít zahrát, otočte vrchní kartu z balíčku hracích karet sestřičky. Ve spodní části každé karty je uveden počet košů  a někdy i rychlost .

Je-li počet košů  vyšší než 1, vezměte z balíčku další karty a položte je vedle první otočené karty stále lícem dolů.

Celkový počet karet z balíčku se musí rovnat počtu košů  na otočené **první** kartě. Pokud tedy je počet košů  na první kartě 3, položte vedle ní další 2 karty lícem dolů.



RYCHLOST

Svoji rychlost určíte stejnou metodou jako obvykle, rychlost sestřičky je určena číslem u symbolu  na kartě otočené lícem vzhůru.

ZACHRAŇOVÁNÍ KOČEK

Při zachraňování koček se se sestřičkou střídáte na tahu jako obvykle.

V prvním tahu sestřičky vyhodnotíte první, lícem nahoru otočenou hrací kartu (jak se vyhodnocení provádí, se dozvíte dále).


V dalším tahu sestřičky otočíte další kartu v pořadí a vyhodnotíte ji. Symboly  a  jsou sice na všech kartách sestřičky, hrají však roli pouze na první kartě v řadě – na všech ostatních je ignorujte. Není-li další karta k dispozici, nedělá sestřička nic a pasuje.

Pasujete-li vy a sestřičce ještě karty zbývají, jednu po druhé všechny vyhodnotíte jako obvykle.


PŘÍKLAD

Otočte vrchní hrací kartu sestřičky.



Na kartě je uvedeno 4 , vezměte tedy z balíčku další 3 karty a položte je lícem dolů do řady vedle otočené karty.



Na kartě je dále uvedena rychlost 4 , porovnáte ji se svou rychlostí a případně upravíte pozici figurek na desce ostrova, aby ukazovaly aktuálně platné pořadí na tahu.



PRVNÍ TAH SESTŘIČKY

V prvním tahu sestřičky vyhodnotíte první kartu v řadě. Je na ní uvedeno kočka 1, oshax 5, což v tomto pořadí provedete (viz dále jak).



DRUHÝ TAH SESTŘIČKY

V druhém tahu sestřičky otočíte lícem vzhůru druhou kartu v řadě a vyhodnotíte ji opět shora dolů.



Je na ní uvedeno kočka 2 a měděný poklad tvaru L. Tyto pokyny provedete (viz dále). Symboly  a  ignorujte, hrají roli pouze v případě, že daná karta je první kartou sestřičky v daném dni.

DALŠÍ TAHY SESTŘIČKY

Ve všech případných dalších tazích sestřičky postupujete stejně jako v druhém. Otočíte další kartu v řadě, pokyny na ní vyhodnocujete shora dolů, symboly  a  ignorujete.

VYHODNOCOVÁNÍ KARET SESTŘIČKY

Pokyny na hracích kartách uvádějí klíčové prvky doprovázené číselnou hodnotou, případně obrázek měděného pokladu určitého tvaru. Jak už bylo uvedeno, pokyny vždy vyhodnocujte po jednom shora dolů. Číslo vždy odkazuje na pozici daného prvku v řadě.

Je-li nějaký prvek uveden dvakrát, proveďte danou akci dvakrát.

DRUHY POKYNŮ

Kočka X – Odhod'te dílek kočky na uvedené pozici, počítáno zleva, a vyřad'te jej ze hry.

Tím může dojít ke změně pozic některých či všech zbylých dílků, protože pozice se vždy přechíslovají tak, aby tvořily nepřerušovanou řadu od 1. Zbylé dílky se však nikam nepřemísťují, zůstávají v zónách, kde byly (viz příklad vpravo).

Zlato X – Odhod'te dílek zlatého pokladu na uvedené pozici zleva a vyřad'te jej ze hry. Je-li na této pozici sloupeček více dílků stejného tvaru, odhod'te jen jeden z nich.

Oshax X – Odhod'te dílek oshaxe na uvedené pozici a vyřad'te jej ze hry.

Vyměňte X, Y – Vyměňte navzájem dílek kočky na pozici X a dílek na pozici Y.

Symbol měděného pokladu

Odhod'te dílek měděného pokladu uvedeného tvaru – vyřad'te jej ze hry.

Není-li ve hře žádný dílek pokladu daného tvaru, nestane se nic.



NENÍ-LI PRVEK NA DANÉ POZICI JIŽ VE HŘE

Pokud pokyn uvádí kočku, zlato, oshaxe či výměnu na pozici, která už ve hře není (příslušných prvků už zbývá ve hře méně), vezměte místo něj příslušný prvek z poslední pozice ve hře.

Příklad: Udává-li pokyn kočku 6 a zlato 3, ale ve hře jsou už jen dílky koček na pozicích 1–4 a 2 zlaté poklady, vyřad'te kočku z pozice 4 a zlatý poklad z pozice 2. Máte-li vyměnit dílky koček na pozicích 2 a 6, ale ve hře zbývají jen 2 dílky, vyměníte dílky na pozicích 1 a 2.

Pokud pokyn nelze vůbec provést, nestane se nic.

PŘÍKLAD



SESTŘIČKIN TAH 1

První karta sestřičky uvádí pokyny **kočka 3** a **zlato 2**. Vyřad'te ze hry dílek kočky z pozice 3 a zlatý poklad z pozice 2.



Dojde k přechíslování pozic dílků koček na pozicích 4–8, dílek původně na pozici 4 je teď na pozici 3 atd. a ve hře už jsou jen dílky na pozicích 1–7. Stejně tak zůstanou ve hře už jen zlaté poklady na pozicích 1–2.

Poznámka: Při tomto přechíslování nijak nepřesouváte dílky mezi zónami.

VÁŠ TAH 1

Ve svém tahu využijete a odhodíte univerzální kartu „Zachraňte 2 kočky“ a nalodíte kočky z pozic 2 a 6. Tím opět dojde k přechíslování na původních pozicích 3–5 a pozici 7, ve hře nově zbydou jen dílky na pozicích 1–5.



SESTŘIČKIN TAH 2

Pokyny na další vyhodnocované hrací kartě sestřičky znějí **kočka 7** a **zlato 3**. Protože prvky s tak vysokými čísly už ve hře nejsou, vyřadíte ze hry dílek kočky z pozice 5 a dílek zlatého pokladu z pozice 2.



SÓLOVÁ FÁZE 5: VZÁCNÉ OBJEVY

V této fázi postupujete jako ve hře více hráčů, sestřička nedělá nic.

OSHAXOVÉ

V sólové hře mohou dílky oshaxů dojít. V takovém případě nemají příslušné pokyny na kartách žádný efekt.

SÓLOVÁ PŘÍPRAVA NA DALŠÍ DEN

V rámci přípravy na další den otočte další kartu barvy, postupujte zleva doprava. Pokud už žádná neotočená karta nezbývá, končí 5. den a hra je u konce, stejně jako při hře více hráčů.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ SÓLOVÉ HRY

Svoje skóre určíte jako obvykle. Skóre sestřičky určíte takto:

BARVY KOČEK

Projděte karty barev v pořadí, v jakém jste je během hry otáčeli. Sestřička získává:

- 5 bodů za každou kočku na vaší lodi v barvě odpovídající první kartě;
- 4 body za každou kočku na vaší lodi v barvě odpovídající druhé kartě;
- 3 body za každou kočku na vaší lodi v barvě odpovídající třetí kartě;
- 2 body za každou kočku na vaší lodi v barvě odpovídající čtvrté kartě;
- 1 bod za každou kočku na vaší lodi v barvě odpovídající páté kartě.

ÚKOLY

Sečtěte body, které sestřička získala za své karty základních a případně i těžkých úkolů.

Žádné další body sestřička nezíská.

URČENÍ VÍTĚZE

Porovnejte své skóre se skóre sestřičky. Kdo získal bodů více, vítězí. V případě shody vítězí sestřička!



SADY KARET ÚKOLŮ

Ve hře je celkem 38 karet úkolů, z toho 14 základních a 24 seskupených po osmi do sad označených písmeny. Další sady karet úkolů najdete v různých rozšířeních. Používejte je v souladu s těmito pravidly.

ZÁKLADNÍ KARTY ÚKOLŮ

Všech 14 základních karet úkolů by mělo být ve hře vždy. Poznáte je podle toho, že vedle nápisu „OSOBNÍ ÚKOL“ v levém dolním rohu není uvedeno žádné písmeno.

KARTY TVOŘÍCÍ SADY

Kromě 14 základních karet byste měli v každé hře použít další 3 úplné sady karet úkolů. V levém dolním rohu je kromě nápisu „OSOBNÍ ÚKOL“ (sady A a B) nebo „VEŘEJNÝ ÚKOL“ (sada C) uvedeno i příslušné písmeno. Každá sada obsahuje právě 8 karet.

V základní hře to jsou sady A, B a C. Získáte-li nějakou další sadu, můžete jí nahradit nějakou sadu ze základní hry, vždy však vyměňte celou sadu za celou, všech 8 karet. Sady můžete spolu kombinovat zcela libovolně, např. použít sady A, B a D, sady D, F a H apod. Všechny karty veřejných úkolů v základní hře patří do sady C. Pokud byste chtěli tuto sadu nahradit a zachovat ve hře veřejné úkoly, nahradte ji jinou sadou obsahující veřejné úkoly.



označení karty základního úkolu



písmeno značící sadu úkolů

PROMO DÍLKY OSHAXŮ A POKLADŮ

Existuje několik promo dílků oshaxů a zlatých pokladů. Pokud se vám některý z nich dostane do ruky, používejte je podle následujících zásad.

OSHAXOVÉ

Nový dílek oshaxe přidejte mezi dílky do pytlíku objevů. Používají se podobně jako dílky zlatých pokladů – vylosujete-li ho, vyložte ho mezi ostatní dílky oshaxů pod desku ostrova (stejně jako poklady ho však nepočítejte do počtu koček vylosovaných pro daný den).

Po každé partii vyberte 6 dílků oshaxů, které ponecháte mimo pytlík, a všechny ostatní uložte do pytlíku. Tak můžete každou partii začínat s jinou kombinací 6 dílků oshaxů.

ZLATÉ POKLADY

Nové dílky zlatých pokladů vložte mezi ostatní do pytlíku. Používají se v souladu se všemi obvyklými pravidly pro zlaté poklady.



VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH KARET

Karty 071–074 (Rozhledna, Zvěd, Vraní hnízdo, Navigátor)

Ve fázi 2: průzkum ostrova nesmíte tyto karty zahrát, dokud se nerozhodnete, které karty si pořídíte (a zaplatíte za ně požadovaný počet ryb). Smíte je však zahrát bezprostředně poté.

Karta 076 (Recyklace)

Tuto kartu můžete například zahrát bezprostředně po použití trvanlivého koše a záchraně kočky, abyste získali dostatek ryb potřebných k záchraně další kočky.

Karta 077 (Šanta)

V sólové hře můžete vylosované dílky koček libovolně rozmístit na jakékoli pozice v řadě.

Karty 107–112

Malým pokladem se rozumí měděný poklad o velikosti 1–2 čtverce.

Karta 121 (Rodokmen)

V sólové hře platí, že musíte mít na lodi alespoň 1 rodinu o velikosti alespoň 7 koček, abyste tento úkol splnili.

Karty 197, 203 a 215 (Skromnost, Úchvatná podívaná, Past na krysy)

Týká se všech pěti barev koček ve hře. Pokud na lodi kočku některé barvy vůbec nemáte, sestřička i tak získá 5 bodů za tuto barvu.

TIRÁŽ

Autor hry

Frank West

Asistentka produkce

Sara Jorgeová

Námět

Frank West

Sara Jorgeová

Český překlad

**Karel Vlasák
Michal Stárek**

*s přispěním
Martina Špánka*

Kočí poradkyně

Zorka Kolářová

Ilustrace

Dragolisco

Umělecký vedoucí

Frank West

Grafický design

Frank West

*s přispěním
Aleca Jacksona*

Grafická sazba

Michal Stárek

Korektury textu

**Jakub Hricov
MINDOK**

Text příběhu

Frank West

Ian O'Reilly

*s přispěním
Sary Jorgeové*

Redakce

Carrie Ottová

Tom Fox

Louise Skyeová Tingová




MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.