REGOLAMENTO

THE ISLE OF CATS

Le leggende della città hanno sempre raccontato di un'isola favolosa dove una razza di gatti antichi, saggi, feroci e giocherelloni, si rifugiarono. I recenti esploratori di Squall's End lo hanno scoperto, è tutto reale! Ma è minacciato dagli eserciti in avvicinamento di Vesh Darkhand, che non si fermerà davanti a nulla pur di distruggere l'isola e il resto del mondo. Gli alberi bruceranno e il tutto verrà distrutto, ma c'è una possibilità che queste nobili creature possono essere salvate!

SCOPO DEL GIOCO

Sei un cittadino di Squall's End e sei in una missione per salvare il maggior numero di gatti prima che arrivi Vesh. Devi esplorare l'isola, salvare i gatti, raccogliere antichi tesori e trovare un modo per caricarli sulla tua barca prima di tornare sano e salvo a Squall's End. Mentre esplori l'isola, salverai i gatti e scoprirai tesori. I gatti e i tesori sono rappresentati da tessere di diverse forme che devi posizionare con cura sulla tua barca. Cerca di tenere unite le famiglie, completare gli obiettivi e lasciare spazio sufficiente per posizionare altri gatti e tesori successivamente. Ma attenzione: tornare a Squall's End con una barca mezza vuota sarà una sconfitta!

COME VINCERE

Alla fine del gioco, quadagnerai punti per:

- Ogni famiglia di gatti in tuo possesso.
  3 gatti dello stesso colore che si toccano sono una famiglia
- I tuoi tesori rari
- Ogni lezione completata

Perderai punti per:

- Ogni ratto ancora visibile nella barca.
- Ogni stanza della barca che non sarà riempita completamente

Il giocatore con più punti sarà dichiarato il vincitore.

WHERE TO FIND US

If you have any questions or would like to get in touch here are the ways to find us:

WEBSITE

www.thecityofkings.com

FACEBOOK

www.facebook.com/cityofgameshq

TWITTER

www.twitter.com/cityofgameshq

COME SI GIOCA

VIDEO TUTORIAL

www.thecityofkings.com/theisleofcats/

COMPONENTI

30 gatti

6 per ogni colore

85 tessere gatto

17 di ciascun colore

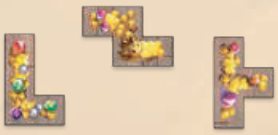
42 gettoni pesce

20 x 1 pesce e 22 x 5 pesci

44 tesori comuni

11 per ogni forma

1 Barca di Vesh



25 tesori rari

6 oshax

10 tessere cesto

4 barche giocatore

1 plancia isola

1 sacchetto scoperta

1 foglio punti

150 carte scoperta

18 carte famiglia

5 carte colorate "solo"

23 carte cesto "solo"

10 carte obiettivo "solo"

9 carte obiettivi avanzati "solo"

4 carte colori

Da consegnare ai giocatori per aiuto su come identificare i diversi colori.

SETUP

SETUP GENERALE

1. **Isola.** Posiziona l'isola al centro dell'area di gioco(visibile); le 2 aree ai lati della plancia sono chiamati terreni
2. **Barca di Vesh** Posizionala nello spazio 5 del tracciato giorni.
3. **Tesori comuni.** Posiziona le tessere tesoro comune sotto l'isola.
   - Usa 5 tessere per tipo per 1-giocatore.
   - Usa 5 tessere per tipo per 2-giocatori.
   - Usa 8 tessere per tipo per 3-giocatori.
   - Usa 11 tessere per tipo per 4-giocatori.

   Le tessere sono limitate, quindi una volta esaurite,non si potranno più ottenere tesori comuni
4. **Oshax.** Posiziona 6 tessere Oshax sotto i tesori comuni.
5. **Riserva.** Posiziona tutti i gatti in legno, i gettoni 1 pesce e 5 pesci a parte creando una riserva.
6. **Carte scoperta.** Mescola le carte scoperta e crea un mazzo di pesca a faccia in giù.
7. **Cesti.** Posiziona la tessere cesto sotto sotto il mazzo carte scoperta a formare una riserva cesti.
8. **Sacchetto scoperta**. Posiziona il sacchetto scoperta sul tavolo in modo che sia facilemente accessibile da tutti i giocatori.

SETUP GIOCATORE

A Ogni giocatore riceve:

- 1 barca a caso (visibile).
- 1 tessera cesto (con il lato verde in su).

B Scegliete casualmente il primo giocatore, poi partendo da lui, in senso orario ciascun giocatore:

- Sceglie un gatto del colore preferito e il relativo meeple.
- Posiziona il meeple sull'isola secondo l'ordine di turno.

5

A

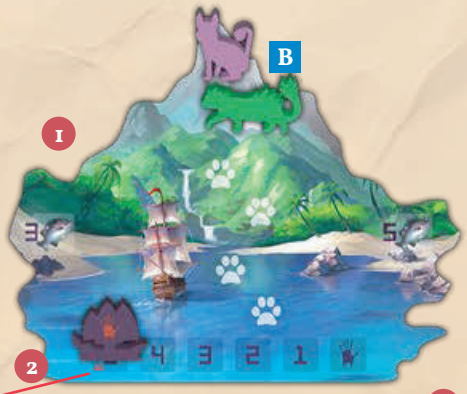
LA PRIMA VOLTA IN MISSIONE

Per la prima partita, dovrai mettere alcune tessere gatto e tesoro nel sacchetto scoperta.

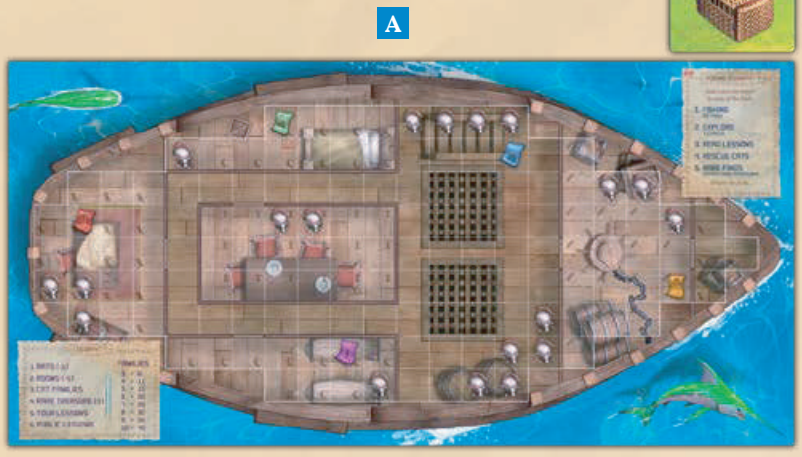
Metti nel sacchetto scoperta quanto segue:

- Tutte le tessere gatto blu, verdi, arancio, rosse e viola.
- Tutti i tesori rari.

Non inserire le tessere Oshax e i tesori comuni nel sacchetto.



RIGHT FIELD



LA BARCA

Ogni giocatore ha una barca con 7 stanze, 19 ratti e 5 mappe tesoro colorate. Qui è dove dovrà mettere tutti i gatti e i tesori che riuscirà a trovare sull'isola.

STANZE

Ogni quadrato della barca è parte di una stanza; ogni stanza è riconoscibile da muri che la circondano.

Quando comincerai a posizionare tessere nella barca, risulterà difficile ricordare quale stanza sia. Per aiutarti, puoi utilizzare le icone presenti negli angoli della stanza. stanza; ogni stanza è riconoscibile da muri che la circondano

Non è necessario ricordare le icone, troverai una legenda qui a destra.

1 - Pappagallo.

2 - Luna.

3 - Mela.

4 - Luna.

5 Questa stanza non ha icona.

6 - Mais.

7 - Pappagallo.

PAROLE CHIAVE

RIGHE E COLONNE

Righe. Una riga è una fila di quadrati di altezza 1 e procede orizzontalmente da sinistra a destra per la lunghezza della barca

Colonne. Una colonna è una fila di quadrati di larghezza 1 che procede verticalmente dall'alto verso il basso della barca

BORDO DELLA BARCA

Il bordo della barca è la spessa linea bianca che incornicia la griglia di quadrati su ogni barca

ADIACENZA

Due pezzi si toccano se sono ortogonalmente adiacenti, le diagonali non contano.

PIAZZAMENTO TESSERE

Ogni volta che salvi un gatto, attiri un Oshax, o prendi un tesoro, riceverai una tessera che dovrai piazzare sulla nave. Se non potrai posizionarla correttamente, non potrai prenderla.

- Puoi ruotarla o specularla come desideri
- Le tessere non possono sovrapporsi
- Devono essere completamente all'interno del bordo della barca.
- Devono coprire completamente i quadrati della barca, non possono rimanere quadrati parziali visibili.

LA PRIMA TESSERA

La prima tessera può essere posizionata ovunque sulla barca.

LE TESSERE SUCCESSIVE

Dopo la prima, le altre tessere devono essere posizionate ortogonalmente adiacenti alle altre tessere, in modo che si tocchino.

Adiacenti ortogonalmente non diagonalmente.

MAPPE DEL TESORO

Ogni barca contiene 5 mappe del tesoro colorate che servono a sbloccare le tessere dei tesori comuni.

Se posizioni una tessera gatto sopra una mappa colorata e il colore del gatto combacia (gatto verde su mappa verde), immediatamente potrai prendere uno dei 4 tesori comuni e piazzarlo subito sulla barca.

Potrai piazzare anche altre tessere sulle mappe colorate, ma in questo caso non riceverai alcun tesoro

PANORAMICA DI UNA GIORNATA

The Isle of Cats si gioca in 5 giorni. Durante ogni giorno, i campi si popolano di gatti e giocatori raccolgono pesci, esplorano l'isola, leggono missioni, salvano gatti e trovano tesori rari mentre cercando di sistemare tutto nelle loro barche.

STORIA

Finalmente! Là, emergendo dalle nebbie, si intravedono i misteriosi promontori e le cime degli alberi dell'isola dei gatti. La speranza riempie le barche come le loro prue solcano le acque.
Ma la minaccia per questo prezioso santuario è chiara.
Ti sei lasciato alle spalle il ritmo dei lontani tamburi di guerra di Vesh.
Quanto tempo impiegherà la Mano Oscura ad arrivare?

I CAMPI SI POPOLANO

STORIA

Ogni giorno ti alzi prima dell'alba per leggere i racconti dei vecchi trafficanti e analizzando antiche mappe, mentre discuti su quali siano i posti migliori per scoprire le bestie rare e sfuggenti dell'isola ...

GATTI

Il giocatore iniziale pesca tessere a caso dal sacchetto, posizionando 2 tessere gatto (escluso il tesoro) per ogni giocatore in ciascuno dei 2 campi

- 8 gatti (4 per campo) per 2 giocatori
- 12 gatti (6 per campo) per 3 giocatori
- 16 gatti (8 per campo) per 4 giocatori

TESORI RARI

Se estrai un tesoro raro, posizionalo vicino ai tesori comuni sotto l'isola e continua a pescare dal sacchetto. I tesori rari non contano ai fini del numero di tessere estratte.

ESEMPIO

In una partita a 3 giocatori, posizioni 6 gatti per ogni campo, per un totale di 12 gatti

Se estrai 4 gatti dal sacchetto scoperta, poi trovi 2 tesori rari, continua a pescare finchè non ci saranno altri 8 gatti, perchè i tesori non contano nel totale.

FASE 1: LA PESCA

STORIA

La prima cosa da fare prima di mettersi a caccia dei preziosi gatti è predere tutte le reti e le lenze per pescare più pesce possibile. Pesce che risulterà utilissimo per attirare i gatti fuori dai loro nascondigli!

Ogni giocatore prende 20 pesci dalla riserva dei pesci.

FASE 2: ESPLORAZIONE

STORIA

Camminando il più silenziosamente possibile attraverso erbe profumate e accanto ad antiche rovine, si vedono molte cose strane: grotte, eldritch waymarkers, foreste, nascondigli di contrabbandieri A volte, potresti persino vedere una coda scomparire nel sottobosco....

L'esplorazione si divide in 2 parti:

1. La scelta delle scoperte, dove sceglierai che carte utilizzare
2. Accesso alle scoperte, dove verranno pagate le carte che hai scelto e che vorresti tenere

SCELTA DELLE SCOPERTE (DRAFTING)

Il primo giocatore prenderà il mazzo scoperta e distribuirà 7 carte coperte a ogni giocatore; queste rappresentano le cose che potrai scoprire nel tuo viaggio.

Ogni giocatore prenderà le proprie 7 carte, le guarderà e ne selezionerà 2 che desidera tenere, posizionandole a faccia in giù davanti a sé.

Ogni giocatore passerà le carte rimanenti alla persona alla sua sinistra *

Con le nuove carte passate, i giocatori ripeteranno questo processo altre 2 volte, scegliendo 2 carte da aggiungere al proprio mazzo per poi passare le carte rimanenti.

Infine, ad ogni giocatore verrà passata una singola carta, cosichè ogni giocatore avrà una mano di 7 carte coperte.

**Nei giorni 1, 3 e 5 passa le carte al giocatore alla tua sinistra, nei giorni 2 e 4 passali al giocatore alla tua destra*

ACCESSO ALLE SCOPERTE

STORIA

Anche quando riesci a trovare qualche oggetto, prezioso o meno seminascosto nel sottobosco, c'è un altro problema: i felini che vivono qui da molto tempo non sono disposti a lasciarteli prendere così facilemente! Avrai bisogno di usare il tuo pesce per distrarli ...

Ogni giocatore prende le proprie 7 carte e sceglie quale tenere. Puoi tenerne qualsiasi combinazione di carte, sempre che tu possa pagarle.

Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta scoperta c'è un costo. Se desideri tenere una carta, devi pagarne il costo in pesce.

Dopo aver selezionato le carte che desideri tenere, somma il costo totale e paga in pesci dalla tua riserva personale alla riserva comune.

Metti le carte che hai deciso di non tenere in un mazzo a faccia in giù di scarti* accanto al mazzo scoperta.

**È importante mantenere la pila degli scarti a faccia in giù in modo che gli altri giocatori non sappiano quali carte sono state tenute.*

ESEMPIO

Frank guarda le sue 7 carte scoperta e decide di tenerne 4

Somma il costo e paga 6 pesci. Franco quindi scarta le 3 carte che non voleva, a faccia in giù, nella pila degli scarti.

FASE 3: LEGGERE GLI OBIETTIVI

STORY

Nel caldo sole di mezzogiorno, c'è una breve possibilità per riposarti e studiare i vecchi rotoli dei Custodi che sono vissuti qui.
Nei rotoli, veniva spiegata la scienza della gestione dei gatti.
Dovrai studiarli attentamente per assicurarti che il tuo prezioso carico ritorni sano e salvo a Squall's End ...

Le carte obiettivo sono sempre blue!

Ogni giocatore dovrebbe controllare la propria mano se ha carte con obiettivi pubblici. Queste carte devono essere giocate in questa fase.

CARTE OBIETTIVI PUBBLICI

Ogni giocatore deve posizionare ogni carta obiettivo pubblico sul tavolo a faccia in su in un posto che tutti i giocatori possono vedere e dichiarare l'obiettivo a tutti gli altri giocatori.

Se l'obiettivo pubblico dice "scegli un colore", la persona che gioca la carta deve dichiarare un colore quando viene giocata. Prende 1 dei meeple gatto del colore scelto dalla riserva e lo posiziona sulla carta per ricordare il colore scelto.

CARTE OBIETTIVO

Ogni giocatore deve posizionare tutte le proprie carte lezione non pubbliche in una pila a faccia in giù accanto alla propria barca. Le carte dovrebbero essere poste in modo che gli altri giocatori possano contare facilmente quante carte obiettivo ha ogni giocatore.

FASE 4: SALVARE I GATTI

STORIA

Tutta la conoscenza dei gatti che hai imparato afferma la stessa cosa; per ottenere qualsiasi gatto dell'isola avrai bisogno di parole gentili e tanto pesce. Hai i tuoi cesti e il pesce: è meglio che ti metta i tuoi guanti in pelle antigraffio!

Le carte salvataggio sono sempre verdi!

All'inizio della fase di salvataggio, i giocatori a turno, sceglielgono quali carte salvataggio desiderano giocare e le posizionano a faccia in giù davanti alla loro barca.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, vengono simultaneamente rivelate da tutti i giocatori.

VELOCITA

Il valore della velocità di una carta è indicato da un numero e il simbolo. Ogni giocatore somma i numeri indicati con questo simbolo sulle carte appena giocate. L'ordine dei meeple gatto presenti sull'isola verrà quindi riorganizzato in base alle velocità di ogni giocatore. Il giocatore più veloce sarà il primo in cima alla montagna presente sull'isola, il più lento sarà in coda.

Il cambiamento dell'ordine di turno influenza subito tutte le carte giocate da questo punto in poi.

In caso di parità, i giocatori che hanno la stessa velocità mantengono lo stesso ordine attuale tra di loro.

ESEMPIO

Sara somma il totale di presenti nelle carte giocate ed ottiene 5.

Frank somma il totale di presenti nelle carte giocate ed ottiene 4.

Sara è più veloce e quindi mette il suo gatto verde al primo posto in cima all'isola e Frank mette il suo viola in seconda posizione

SALVARE I GATTI

A partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore a turno salva i gatti fino a che tutti non hanno passano. Puoi salvare solo 1 gatto ogni turno, ma finchè hai pesci, e cesti, potrai salvarne altri nei turni sucessivi prima di passare.
Una volta che ogni giocatore ha avuto, in ordine di turno, l'opportunità di salvare un gatto, il gioco ritorna al giocatore iniziale e questo processo continua fino a quando tutti avranno passato.

Per salvare un gatto, ogni giocatore deve avere un cesto e abbastanza pesce per attirarlo a sè. I gatti nel campo a sinistra dell'isola hanno bisogno di 3 pesci mentre i gatti a destra richiedono 5 pesci; come indicato sull'isola.

Quando salvi un gatto, devi spendere il pesce richiesto, mettendolo nella riserva e utilizzare un cesto.

- Se stai usando una tessera cesto, devi capovolgerla per ricordarti che è stato usata.
- Se stai usando un altro tipo di cesto, devi scartare la carta nel mazzo degli scarti

POSIZIONARE I GATTI

Quando salvi un gatto, devi posizionalo immediatamente sulla tua barca seguendo le regole di posizionamento delle tessere (vedi pagina 7) prima di eseguire qualsiasi altra azione.

TERRENI VUOTI

Una volta che entrambi i terreni saranno vuoti (o quando tutti i giocatori avranno passato), la fase "SALVARE I GATTI" termina. Tutte le carte salvataggio giocate ma non utilizzate, vengono immediatamente messe nel mazzo degli scarti.

CESTI

Se vuoi salvare i gatti, avrai bisogno di un cesto per portarli!
Esistono 3 tipi di cesti:

CESTI PERMANENTI

Questi possono essere utilizzati una volta al giorno. Quando usi un cestino permanente, devi capovolgerlo per mostrare che è stato utilizzato. Puoi ottenere cesti permanenti extra grazie ad alcune carte.

CESTI NORMALI

Questi possono essere utilizzati solo una volta nel gioco. Una volta utilizzato, devi mettere la carta nel mazzo degli scarti.

CESTI ROTTI

Puoi combinare 2 cestini rotti per creare un cesto normale. Proprio come i cesti normali, questi possono essere utilizzati solo una volta.

FASE 5: RITROVAMENTI RARI

STORIA

Le ultime ore della sera sono piene di allegria e di canti; mostri le tue scoperte e dichiari che sicuramente sei il miglior raccoglitore di gatti di Squall's End!

Le carte Oshax sono sempre marroni e le carte tesoro sempre gialle!

A partire dal primo giocatore, a turno i giocatori raccoglieranno i reperti finché tutti non avranno passano. Potrai giocare solo una carta per turno, ma potrai continuare finchè avrai una carta da giocare o deciderai di passare. Una volta che ogni giocatore ha avuto, in ordine di turno, l'opportunità di giocare una carta, il gioco ritornerà al giocatore iniziale e questo processo continuerà finché tutti avranno passato.

Quando farai amicizia con un Oshax o prenderai un tesoro, dovrai posizionarlo immediatamente sulla tua barca seguendo le regole di posizionamento (vedere pagina 7) prima di eseguire qualsiasi altra azione.

POSIZIONARE UN GATTO OSHAX

Gli Oshax sono creature amichevoli e amano appartenere a una famiglia. Quando li metterai sulla tua barca, dovrai scegliere subito con quale famiglia di gatti farà amicizia.

Prendi il meeple gatto che rappresenta la famiglia scelta dalla riserva e posizionala sulla tessera Oshax; questo Oshax conta come un Oshax e un gatto della famiglia prescelta per il resto del gioco.

SVUOTARE I TERRENI

STORIA

Con l'avvicinarsi della luce della sera, la nebbia e la quiete torna a regnare su Isle Of Cats. Tutti i felini che non hai attirato sono ora svaniti di nuovo nel sottobosco. Lasci una zattera o due. Forse troveranno un altro modo per fuggire dall'isola prima che arrivi Vesh

Alla fine di ogni giornata, tutti i gatti che non sono stati salvati dai terreni fuggono e devono essere rimessi nella scatola; non serviranno più. I tesori non reclamati rimangono sotto l'isola e non tornano nella scatola.

Aggiorna il tracciato giorno spostando la barca di Vesh avanti di 1 spazio.

Se la barca di Vesh raggiunge il simbolo della mano, Vesh è arrivato ed è ora di salpare. Procedi al punteggio.

Altrimenti, ogni giocatore capovolge i propri cesti permanenti sul lato attivo e inizia il giorno successivo!

CONSERVARE CARTE E PESCI

CARTE

In ogni fase puoi scegliere quali carte giocare e quante, ad eccezione delle carte obiettivo pubblico, che devono sempre essere giocate durante la fase di lettura degli obiettivi.

Tutte le carte non giocate rimangono nella tua mano per il giorno successivo. non dovrai pagare di nuovo e non c'è limite a quante carte avrai in mano.

PESCI

Tutti i pesci che non hai usato verranno conservati per il giorno successivo

CARTE "QUANDO VUOI"

Le carte "quando vuoi" sono sempre viola!

Le carte "quando vuoi" possono essere giocate in qualsiasi momento del giorno.

Quando si gioca una carta "quando vuoi", il giocatore deve dichiararlo, e verrà risolta completamente prima di ogni altra azione. Se due giocatori desiderano giocare una di queste carte allo stesso tempo, verranno risolte in ordine di turno.

PUNTEGGIO

Alla fine del gioco, i giocatori sommano il loro punteggio.
Il giocatore con il punteggio più alto vince.

RATTI

Ottieni -1 punto per ogni ratto visibile sulla tua barca.

STANZE

Ottieni -5 punti per ogni stanza che non hai riempito

Una stanza piena è quella che non ha quadrati visibili

FAMIGLIE DI GATTI

Ottieni punti per ogni famiglia di gatti che hai.

GATTI	PUNTI
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Se hai 8 o più gatti in una famiglia, ottieni 5 punti extra per ogni gatto in più in quella famiglia.

TESORI RARI

Ottieni 3 punti per ogni tesoro raro sulla tua barca.

I tesori comuni non fanno ottenere punti.

OBIETTIVI PRIVATI

Rivela ogni carta obiettivo che hai. Se hai completato l'obiettivo, aggiungi i punti al tuo punteggio totale.

OBIETTIVI PUBBLICI

Controlla ogni carta obiettivo pubblico e aggiungi i punti dalle carte che hai completato

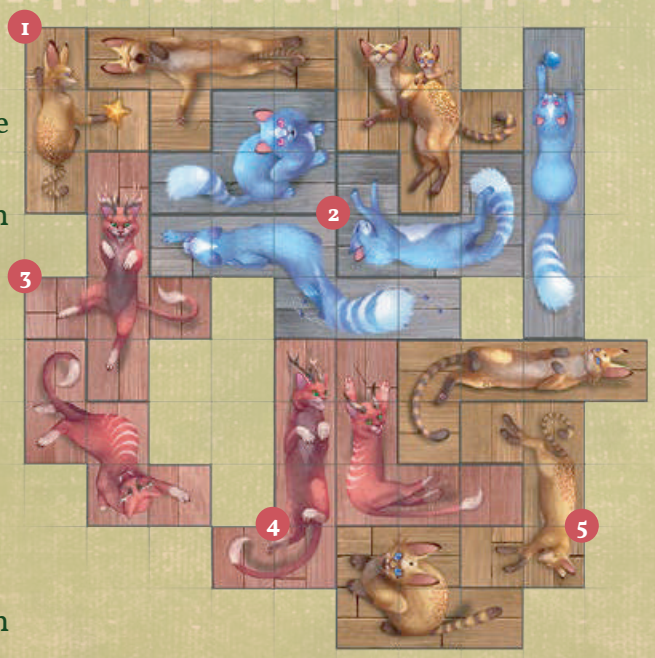
SPAREGGI

In caso di pareggio, il giocatore con più il pesce vince (perchè sono in grado di fornire uno spuntino ai loro gatti durante il viaggio verso casa).
Se i giocatori in parità hanno lo stesso numero di pesci, condividono la vittoria.

LE FAMIGLIE DI GATTI

Una famiglia di gatti è composta da 3 o più tessere gatto dello stesso colore adiacenti

1. Ci sono 3 tessere gatto arancioni, che formano un famiglia di 3 persone
2. Ci sono 4 tessere gatto blu, che formano una famiglia di 4.
3. Ci sono 2 tessere gatto rosse, ma non 3, quindi questa non è una famiglia.
4. Le tessere diagonali non sono adiacenti, quindi questo è un altro set di 2 tessere gatto rosse e quindi non è una famiglia.
5. Ci sono 3 tessere gatto arancione, che formano un famiglia di 3 gatti.



ESEMPIO

RATTI (-2 PUNTI)

Sara ha 2 ratti visibili, quindi perde 2 punti.

STANZE (-20 PUNTI)

Sara ha 4 stanze non completate e perde 20 punti (5 punti per stanza).

Sala da pranzo ( ), il magazzino ( ) e 2 camere ( ).

FAMIGLIE DI GATTI (47 PUNTI)

Sara ha 5 famiglie, che forniscono 47 punti.

1. 1 famiglia di 3 gatti rossi, 8 punti
2. Avendo scelto il verde per il suo Oshax, ha una famiglia di 3 gatti verdi, 8 points.
3. 2 famiglie arancio, entrambe con 3 gatti che forniscono 8 points per ognuna per un totale di 16 punti.

   Quete si toccano diagonalmente, ma i contatti in diagonale non formano famiglie.
4. 1 famiglia di 5 gatti blu, 15 points.

Sara ha anche 1 verde, 1 rosso e 2 viola che non formano famiglie quindi non forniscono alcun punto.

TESORI RARI (3 PUNTI)

Sara ha 1 tesoro raro, 3 points.

Ha anche 8 tesori comuni, ma non forniscono punti.

OBIETTIVI (13 PUNTI)

Sara ha 3 carte obiettivo:

Sun-Powered. 1 punto per ogni 2 gatti che toccano il bordo della barca.

Sara ha 13 gatti che toccano il bordo della barca quindi realizza 6 points.

Organised. 7 punti per colonna che contiene un unico colore, e che occupi almeno 9 quadrati.

Sara ha 1 colonna di gatti blu alta 9 quadrati quindi realizza 7 punti.

Mhoxxite Cattery. 9 punti se hai esattamente 5 gatti arancioni nella barca.

Sfortunatamente, Sara ha 6 gatti arancioni quindi l'obiettivo non è completo e non riceve punti.

OBIETTIVI PUBBLICI (18 PUNTI)

C'è 1 obiettivo pubblico in gioco.

Prospector. Tutti i giocatori ricevono 2 punti per ogni tesoro nella loro barca.

Sara ha 9 tesori nella sua barca, 8 comuni e 1 raro. Riceve 18 punti.

TOTALE (59 PUNTI)

In tutto, Sara ottiene 59 punti.