



SZABÁLYKÖNYV

v.I

MACSKÁK SZIGETE

Legendák szólnak egy csodálatos szigetről, ahol egy ősi, bölcs, vad és játékos macskafaj telepedett le. Felderítők Szélvégről rájöttek, hogy a legendák igazak! De a szigetet Sötétkez Vesh közeledő hadserege fenyegeti, aki el akarja pusztítani – és utána az egész világot. Fák fognak égni és ősi sziklák dőlnek össze – de van esély megmenteni ezeket a nemes lényeket.



JÁTÉKMENET

Szélvég lakójaként egy mentőakcióra indultok, hogy megmentsetek annyi macskát, amennyit csak tudtok, mielőtt Vesh megérkezik. Fel kell fedeznetek a szigetet, megmenteni a macskákat, ősi kincseket gyűjtenetek, és rájönnetek, hogy ezek hogyan férnek fel a hajótokra, mielőtt visszatérnétek Szélvégbe.

Ahogy felfedezitek a szigetet, kincseket és macskákat fogtok találni. Ezek különböző alakú lapkákon találhatóak, amiket el kell helyeznetek a hajótokra. Próbáljátok meg egyben tartani a családokat, teljesítsetek küldetéseket, és figyeljetez arra, hogy minden ráférjen a hajótokra.

De vigyázzatok – hazatérni félig üres hajóval nagy szégyen lenne!

HOL TALÁLHATTOK MEG MINKET?

Ha bármilyen kérdésetek van, akkor a következő helyeken léphettek kapcsolatba velünk:

WEBOLDAL

www.thecityofkings.com, www.gemklub.hu

FACEBOOK

www.facebook.com/cityofgameshq
www.facebook.com/gemklub

TWITTER

www.twitter.com/cityofgameshq

HOGYAN GYŐZHETTEK?

A játék végén a játékosok pontokat kapnak:

🐾 Minden macskacsaládért.

Egy család 3 vagy több ugyanolyan színű, egymást érintő macskából áll.

🐾 Minden ritka kincsért.

🐾 Minden teljesített küldetésért.

És pontokat veszítenek:

🐾 Minden, a hajójukon látható patkányért.

🐾 Minden szobáért, ami nincs megtöltve.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese.



A JÁTÉK MEGTANULÁSA



SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEO

Ha nem a szabálykönyvből szeretnétek megtanulni a játékot, akkor a weboldalunkon megtaláljátok a szabálymagyarázó videónkat.

www.thecityofkings.com/theisleofcats/ (angol)

www.gemklub.hu

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI



30 macskabábu

minden színből 6



85 macska

minden színből 17

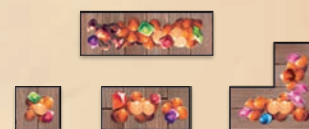


1 HAL

5 HAL

42 hal

20x1 hal és 22x5 hal



44 kincs

minden fajtából 11



1 kalózhajó



25 ritka kincs



6 oshax



10 kosár



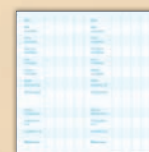
4 hajó



1 sziget



1 felfedezészsák



1 pontozófüzet



150 felfedezéskártya



18 családkártya



**5 színkártya
(egyszemélyes mód)**



**23 kosárkártya
(egyszemélyes mód)**



**10 küldeteskártya
(egyszemélyes mód)**



**9 haladó küldeteskártya
(egyszemélyes mód)**



4 színazonosító kártya

*Bárki használhatja,
ha segítségre van
szüksége a színek
megkülönböztetésében*

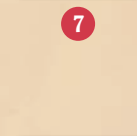
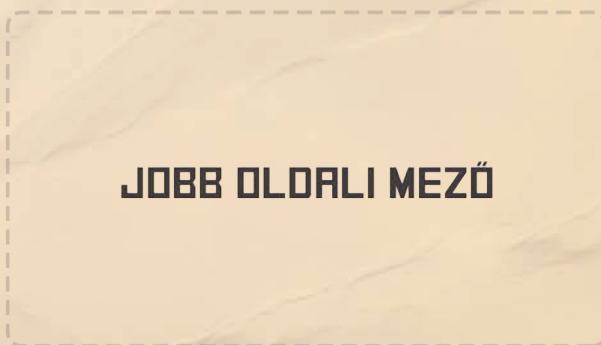
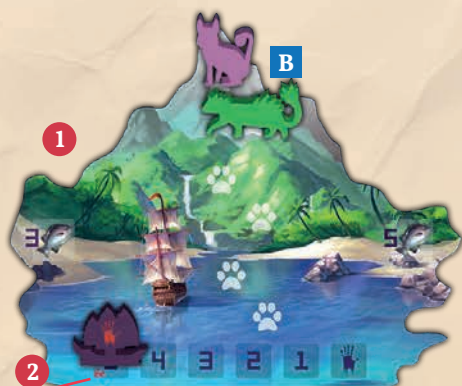
AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Amikor először játszotok, be kell tennetek a felfedezészsákba bizonyos kincseket és macskákat:

Tegyétek az alábbi alkatrészeket a zsákba:

- 🐾 Az összes kék, narancs, lila, zöld és piros macskát.
- 🐾 Az összes ritka kincset.

Az oshax lapkákat és a kincseket ne tegyétek bele a zsákba.



A



HAJÓK

Minden játékosnak saját hajója van, amiben 7 szoba, 19 patkány és 5 színes kincstérkép található. Ide fogjátok rakni az összes megmentett macskát és megtalált kincset.



SZOBÁK

Minden négyzet a hajótokon egy szoba része; a szobákat pedig falak különítik el egymástól.

Amikor lapkákat raktok a hajóra, ekkor kevésbé láthatóak a szobák határai. Ennek megkönnyítésére különböző képek vannak a szobák sarkaiban.

Nem kell fejből tudnotok ezeket a képeket, de hivatkozásként felsoroljuk őket.

- 1 papagáj
- 2 hold
- 3 alma
- 4 hold
- 5 Ennek a szobának nincs képe.
- 6 gabona
- 7 papagáj



KULCSSZAVAK A JÁTÉKBAN

OSZLOPOK ÉS SOROK

Sor: Olyan, egymást követő négyzetek összessége, amelyek 1 magasak, és vízszintesen balról jobbra végig haladnak a hajón.

Oszlop: Olyan, egymást követő négyzetek összessége, amelyek 1 szélesek, és függőlegesen felülről lefelé végig haladnak a hajón.

A HAJÓ SZÉLE

A vastag fehér vonal, ami a négyzeteket keretezi.

ÉRINTKEZÉS

2 dolog érintkezik, ha legalább 1 éllel szomszédosak, az átló nem számít.



LAPOK LERAKÁSA

Mindig, amikor megmentetek egy macskát, összebarátkoztok egy oshaxszal vagy begyűjtötök egy kincset, akkor kaptok egy lapkát, amit le kell helyeznetek a hajótokra. Ha a hajó tele van vagy nem lehet rajta a lapkát elhelyezni, akkor nem vehetitek el.

- A lapkák bárhogyan forgathatók.
- A lapkák nem takarhatnak le másik lapkát.
- A lapkáknak teljesen fel kell férniük a hajóra.
- A lapkáknak mindig teljesen le kell fedniük a négyzeteket. A négyzetnek nem lehet látható része.

AZ ELSŐ LAPKA

Az első lapkát bárhova rakhatjátok a hajón.

MINDEN TOVÁBBI LAPKA

Miután az első lapka a hajóra került, minden további lapkát egy már korábban lerakottal élszomszédosan kell leraknotok, így ezek érintkeznek.

Tehát az átlós érintkezés nem elég.

KINCSTÉRKÉPEK

A hajókon öt színes kincstérkép található, amik segítségével a játékosok kincsekhez juthatnak.



Ha valaki letakar egy kincstérképet egy vele megegyező színű macskával (pl.: a zöld kincstérképet zöld macskával), akkor elvehet egy kincset a készletből, és a hajójára rakhatja.

Le lehet mással is takarni a kincstérképeket, de akkor nem jár érte kincs.

EGY NAP ÁTTEKINTÉSE

A játékban 5 napot játszanak le a játékosok. A mezőkre minden nap macskák kerülnek, a játékosok halat gyűjtenek, felfedezik a szigetet, macskákat mentenek meg, ritka kincseket találnak és küldetéseket teljesítenek.

TÖRTÉNET

Végre! A ködből kirajzolódik a Macskák szigetének legmagasabb pontja. Remény tölti el az ide utazókat. De sajnos veszély fenyegeti ezt a csodálatos helyet: amikor elindultatok, már láthattátok Sötétkéz Vesh seregeit.

MEZŐK FELTÖLTÉSE

TÖRTÉNET

A felkelő nappal keltek, hogy híres csempészek térképeit tanulmányozva megtaláljátok a sziget legértékesebb kincseit és helyeit.

MACSKÁK

A kezdőjátékos húzzon a zsákból játékosonként 2 macskát (nem beleszámítva a ritka kincseket) mindkét mezőre:

- 8 macskát (4-et mezőnként) 2 játékos esetén.
- 12 macskát (6-ot mezőnként) 3 játékos esetén.
- 16 macskát (8-at mezőnként) 4 játékos esetén.

RITKA KINCSEK

Ha ritka kincset húztok, tegyétek a kincsek mellé, és folytassátok a húzást. Ezek nem számítanak bele a macskák húzásába.

PÉLDA

Háromszemélyes játékban 6-6 macska kerül mindkét mezőre, azaz összesen 12.



Ha 4 macska után 2 ritka kincset húztok, akkor még mindig 8 macskát kell húznotok, mivel a kincsek ebbe nem számítanak bele.

HALÁSZAT FÁZIS



TÖRTÉNET

A hol már megvan! A mivel még hiányzik, így az első dolgok, hogy elmenjete halászni – hiszen valamivel elő kell csalogatni a macskákat...

Minden játékos kap 20 halat a készletből.

FELFEDEZÉS FÁZIS

TÖRTÉNET

Miközben a sziget erdejeiben barangoltok, sok érdekes dolgot láttok: titokzatos útjelzőket, régi épületeket, csempésztanyákat. Néha mintha egy-egy macskafarok is felvillanna az aljnövényzetben.

A felfedezés fázisnak 2 része van:

1. Felfedezések kiválasztása – a játékosok kiválasztják, melyik kártyákat szeretnék majd használni.
2. Felfedezések végrehajtása – a játékosok kiválasztják és kifizetik azokat a kártyákat, amelyeket meg akarnak tartani.

FELFEDEZÉSEK KIVÁLASZTÁSA (DRAFT)

A kezdőjátékos mindenkinek kioszt 7 (lefelé fordított) felfedezéskártyát – ezek mutatják az utazás során felfedezhető dolgokat.

Minden játékos megnézi a kártyáit, majd kiválaszt belőlük 2-t, amit megtart, és lerak maga elé (lefelé fordítva).

Ezután mindenki továbbadja a megmaradt kártyákat a bal oldali szomszédjának.*

Ezt a játékosok addig ismétlik, amikor már csak 1 kártyát tudnak továbbadni, így minden játékosnak 7 kártyából álló paklija lesz.

**Az 1., 3. és 5. napon a bal oldali játékosnak, a 2. és 4. napon a jobb oldali játékosnak adjátok tovább a lapokat.*

FELFEDEZÉSEK VÉGREHAJTÁSA

TÖRTÉNET

Még ha találtatok is sok új vagy ősi tárgyat az aljnövényzetben félig elrejtve, van egy problémátok. Az itt élő macskák nem szívesen mesélnek nektek! Szükségeitek lesz néhány halra, hogy megtudjátok a titkaikat!

Minden játékos kiválasztja, hogy a 7 kártyájából melyeket tartja meg. Bármennyi kártyát meg lehet tartani, de mindegyik költségét ki kell fizetni.

Minden felfedezéskártya bal felső sarkában található egy költség. Ahhoz, hogy megtartsátok a kártyát, ezt a költséget kell kifizetni halakkal.

Miután kiválasztottátok, hogy mely kártyákat tartjátok meg, adjátok össze a költségeket, és tegyetek vissza annyi halat a közös készletbe.

Tegyétek a kártyákat, amiket nem tartotok meg, képpel lefelé* egy dobópakliba, a húzópakli mellé.

**Fontos, hogy képpel lefelé rakjátok őket, hogy a többi játékos ne tudja, hogy mit nem tartottatok meg.*

PÉLDA

Fecó megnézi a 7 kártyáját, és eldönti, hogy 4-et tart meg belőle.



Összeadja a költségeket, aztán fizet 6 halat. A 3 másik kártyát pedig képpel lefelé a dobópakliba teszi.



KÜLDETÉS FÁZIS

TÖRTÉNET

A déli melegben a sátraitokban ülve tanulmányozzátok az ősi tekercseket, amik az itt élő macskák gondozásáról szólnak. Remélték, hogy ezek segítségével biztonságban elszállíthatjátok ezeket az értékes állatokat.

A küldeteskártyák mindig kék színűek!

Minden játékos ellenőrzi a kezében levő kártyákat. A közös és a saját küldeteskártyákat ki kell játszaniuk ebben a fázisban.

KÖZÖS KÜLDETÉSEK

A közös küldetéseket a játékosoknak fel kell olvasniuk, és olyan helyre kell tenniük, ahol mindenki láthatja őket.

Ha a közös küldetés azt mondja, hogy „válassz egy színt”, akkor a küldetést kijátszó játékos választ egy macskababut, és rárakja a kártyára, meghatározva ezzel a színét.

A közös küldetések mindenki számára érvényesek és egyik játékoshoz sem tartoznak. Nem lehet őket eldobni és nem számítanak más küldetéshez vagy bármikor kijátszható kártyához.



KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A játékosok a küldeteskártyáikat képpel lefelé rakják a hajójuk mellé. A kártyákat tegyék úgy, hogy a többi játékos meg tudja számolni, hogy mennyi küldetésetek van.



MACSKAMENTŐ FÁZIS

TÖRTÉNET


A könyvekből kiderül, hogy a macskák megszerzéséhez 3 dolog kell: sok hal, még több hal és kedves szavak. Nektek van halatok és kosaraitok – itt az ideje, hogy felvegyetek valami védőruhát, ami megvéd a karmolásoktól!

A mentéskártyák mindig zöld színűek!

A fázis elején a játékosok játékosrendben kiválasztják, melyik mentéskártyát játsszák ki, és képpel lefelé maguk elé teszik azokat.

Miután minden játékos kiválasztotta a kártyáit, egyszerre fordítsátok fel őket.

SEBESSÉG

A kártyák sebesség értéke egy számmal és egy  szimbólummal van jelölve.

Minden játékos adja össze ezeket az értékeket. Ezután a játékosok macskabábuit rendezzék a sebességek alapján sorrendbe.

A leggyorsabb játékos kerül az első helyre, a leglassabb az utolsó. Innentől ez a játékosrend érvényes a további fázisoknál.

Egyforma sebesség esetén az adott játékosok sorrendje nem változik meg.



PÉLDA

Sára összeadja a mentéskártyáin a számokat, ezeknek összege 5.



A Fecó által kijátszott kártyák összege 4.



Sára a gyorsabb, ezért a macskáját a sziget tetejére teszi. Fecó kerül a második helyre.



MACSKAMENTÉS

A kezdőjátékostól kezdve, a játékosok macskákat mentenek meg, addig, amíg mindenki passzol. Minden körben 1 macskát menthetsz meg, de egészen addig hajthatsz végre köröket, amíg ki nem fogysz a halakból, kosarakból, vagy úgy döntesz, hogy passzolsz. Ha mindenki egyszer sorra került, akkor újra a kezdőjátékos köre következik. Ez a fázis addig tart, amíg minden játékos passzol.

Egy macska megmentéséhez szükség van egy kosárra és elég halra, hogy becsalogasd a macskát. A bal oldali mezőn levő macskáknak 3 halra, a jobb oldali mezőn levőknek 5 halra van szükségük (ezek a számok a szigeten láthatók).

Amikor megmentesz egy macskát, tedd vissza a készletbe az ehhez szükséges mennyiségű halat és használd el egy kosarat.

- ✿ Ha egy állandó kosarat használasz, akkor fordítsd meg, ezzel jelezve, hogy már használtad a körben.
- ✿ Ha másik típusú kosarat használasz, akkor használat után a kártyát tedd a dobópaklira.

MACSKÁK LERAKÁSA

Amikor megmentesz egy macskát, azonnal le kell raknod a hajódra a lehelyezési szabályoknak megfelelően (7. oldal), mielőtt bármilyen másik akciót végrehajtanál.

MEZŐK KIÜRÍTÉSE

Ha mindkét mező kiürült vagy minden játékos passzolt, a fázis véget ér. A nem használt menteskártyákat rakjátok a dobópaklira.

KOSARAK

A macskák megmentéséhez kosarakra van szükség. A játékban 3 kosárfajta van:



ÁLLANDÓ KOSARAK

Naponta egyszer használhatók. Használatkor fordítsátok le őket. Bizonyos kártyákkal szerezhettek újabb állandó kosarakat.



KOSARAK

Játékonként egyszer használhatók. Használat után a dobópaklira kerülnek.



TÖRÖTT KOSARAK

2 törött kosárból állíthattok össze egy kosarat. Játékonként egyszer használhatók. Használat után a dobópaklira kerülnek.

RITKASÁGOK FÁZISA

TÖRTÉNET

Az este vidámsággal és dallal van tele, amikor megmutatjátok egymásnak, hogy miket szereztetek. De vajon ki lesz Szélvég legnagyobb macskamentője?

Az oshax kártyák mindig barnák, a kincskártyák mindig sárgák!

A kezdőjátékostól kezdve, a játékosok ritkaságokat szereznek meg, addig, amíg mindenki passzol. Minden körben 1 ritkaságot szerezhetsz meg, de egészen addig hajthatsz végre köröket, amíg ki nem fogysz a kártyákból vagy úgy döntesz, hogy passzolsz. Ha mindenki egyszer sorra került, akkor újra a kezdőjátékos köre következik. Ez a fázis addig tart, amíg minden játékos passzol.

Amikor összebarátkozol egy oshaxszal vagy elveszel egy kincset, azonnal le kell raknod a hajódra a lehelyezési szabályoknak megfelelően (7. oldal), mielőtt bármilyen másik akciót végrehajtanál.



OSHAXOK LERAKÁSA

Az oshaxok barátságosak, és szeretnének családba tartozni. Amikor leraksz egy oshaxot, azonnal el kell döntened, melyik család tagja lesz.

Vegyél el egy macskabábut a készletből, és tedd az oshaxra. Ez az oshax innentől minden szempontból beleszámít abba a családba, de oshaxnak is számít.

MEZŐK KIÜRÍTÉSE

TÖRTÉNET

Ahogy lemegy a nap, köd ereszkedik a szigetre. A macskák, amelyeket nem kaptatok el, eltűnnek. Remélhetőleg találnak valami másik módot a menekülésre, mivel nektek már nincs időtök velük foglalkozni.

A nap végén minden macska, akit nem mentettek meg, visszakerül a dobozba; ebben a játékban már nem lesz rájuk szükség. A kincsek, amiket nem vettetek el, a sziget mellett maradnak.

Mozgassátok a hajót eggyel előrébb.

Ha a hajó a kéz szimbólumra érkezett, akkor ideje elhajóznotok. A játék véget ért, már csak a pontozás van hátra.

Ha a játéknak nincs még vége, akkor fordítsátok vissza az állandó kosaraitokat, és folytassátok a következő nappal.

HALAK ÉS KÁRTYÁK MEGTARTÁSA

KÁRTYÁK

A játékosok minden fázisban eldönthetik, hogy melyik és mennyi kártyájukat játsszák ki, a küldeteskártyákat kivéve. Azok kijátszása kötelező a küldetés fázisban.

Minden kártya, amit nem használtatok fel, a kezetekben marad a következő napra. Ezekért nem kell még egyszer fizetnetek. Bármennyi kártya lehet a kezetekben.

HALAK

Minden halat, amit nem használtatok fel, megtartotok a következő napra.

BÁRMIKOR FELHASZNÁLHATÓ KÁRTYÁK

A bármikor felhasználható kártyák mindig lila színűek!

Ezek a nap során bármikor felhasználhatók. Amikor valaki kijátszik egy ilyen kártyát, akkor hajtsátok teljesen végre, mielőtt bármilyen más akciót végrehajtanátok. Ha két játékos egyszerre játszana ki ilyen kártyát, akkor a játékosrend dönti el, hogy melyikük hajthatja végre előbb.



PONTOZÁS

A játék végén a játékosok összeszámolják a pontjaikat.
A legtöbb pontot elérő játékos lesz a játék győztese.

PATKÁNYOK

A játékosok veszítenek 1 pontot minden, a hajójukon látható patkányért.

SZOBÁK

A játékosok veszítenek 5 pontot minden, nem teljesen betöltött szobáért a hajójukon.

A betöltött szoba azt jelent, hogy nincs egy látható négyzet sem belőle.

MACSKACSALÁDOK

Minden családért pontokat kaptok.

| MACSKÁK | PONTOK |
|---------|--------|
| 3 | 8 |
| 4 | 11 |
| 5 | 15 |
| 6 | 20 |
| 7 | 25 |

Ha 8 vagy több macska tartozik a családba, akkor minden további macska után extra 5 pontot kapsz.

RITKA KINCSEK

Minden ritka kincs 3 pontot ér.

A többi kincs nem ér pontot.

KÜLDETÉSEK

Fordítsd fel a küldetéseidet. Ha teljesítetted őket, akkor megkapod a rajtuk levő pontszámot.

KÖZÖS KÜLDETÉSEK

Kapjátok meg a pontokat minden közös küldetésért.

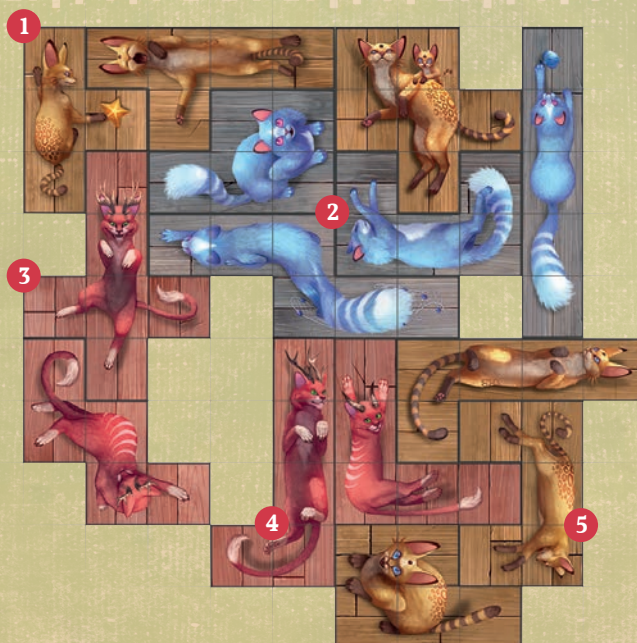
DÖNTETLEN

Döntetlen esetén az játékos lesz a győztes, akinek több hala maradt (így a macskáknak maradt még rágcsálnivaló a visszaúton).
Ha még mindig döntetlen, akkor a játékosok megosztoznak a győzelmen.

MACSKACSALÁDOK

Egy család 3 vagy több egymással érintkező macskából áll.

- 1 A 3 narancssárga macska egy családot alkot.
- 2 A 4 kék macska is egy családba tartozik.
- 3 Vörös macskából csak 2 van, így ők nem egy család
- 4 Az átlós érintkezés nem számít, így a másik 2 vörös macska sem alkot családot.
- 5 A másik 3 narancssárga macska is egy családot alkot.



PÉLDA

PATKÁNYOK (-2 PONT)

Sárának 2 látható patkánya van.

SZOBÁK (-20 PONT)

Sárának 4 nem teljesen betöltött szobája van, így 20 pontot veszít.

(az ebédlő , a raktár  és a 2 hálószoba )

MACSKACSALÁDOK (47 PONT)

Sárának 5 családja van, amikkel összesen 47 pontot gyűjt.

1. 8 pontot kap a 3 vörös macskából álló családjáért.
2. Mivel az oshaxa zöld színű, ezért szintén jár neki 8 pont a zöld családjáért.
3. 16 pontot kap a 2 háromtagú narancssárga családjáért (ezek átlósan szomszédosak, de az nem számít érintkezésnek).
4. Az 5 kék macskából álló családja pedig 15 pontot ér.

Sárának ezenkívül van 1 zöld, 1 vörös és 2 lila macskája, de ezek nem tartoznak családba.

RITKA KINCSEK (3 PONT)

Sárának egy ritka kincse van, így 3 pontot kap érte.

A 8 további kincsért nem jár pont.

KÜLDETÉSEK (13 PONT)

Sárának 3 küldetése van:

Napozás: 1 pont minden 2 macskáért, ami érinti a hajó szélét.

Sárának 13 macskája van, ami érinti a hajó szélét, így 6 pontot szerez.

Szervezett: 7 pont minden oszlopért, ami legalább 9 magas, és csak egyféle színű macska van benne.

Sárának 1 ilyen oszlopa van (kék macskából), így 7 pontot kap.

Mhoxxite cicapanzió: 9 pont, ha pontosan 5 narancssárga macskád van.

Sajnos Sárának 6 macskája van, így ezért nem kap pontokat.

KÖZÖS KÜLDETÉSEK (16 PONT)

1 közös küldetés van a játékban.

Talajkutató: Minden játékos 2 pontot kap a hajóján levő nem ritka kincsekért.

Sárának 8 kincse és 1 ritka kincse van, így 16 pontot szerez.

ÖSSZESEN (57 PONT)

Sárának összesen 57 pontja van.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK



Nem elég, hogy közelednek a gonosz nagyúr hadai, észreveszed, hogy a testvéred felszökött a hajóra, és a sajátjának akarja az eddig megszerzett hasznot. Nemcsak Vesht kell elkerülnöd és macskákat mentened, hanem az ő szabotázs kísérleteit is meg kell akadályoznod!

ÁTTEKINTÉS

A szabálynak ez a része azokat a változtatásokat tartalmazza, amelyek az egyszemélyes mód játszásához szükségesek. Minden más eddigi szabály továbbra is érvényes marad.

ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályai szerint. Hajóból csak egyre lesz szükséged.

Oshaxok: Véletlenszerűen rendezd őket egy sorba. Minden oshaxra a sorban elfoglalt helye alapján hivatkozik a játék (pl.: Az oshax 6 az utolsó oshax a sorban.)



TESTVÉR ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Színkártyák:** Keverd meg őket, majd rakd őket egy sorba. Fordítsd fel az elsőt, a többi maradjon lefelé fordítva.
- 2 Egyszemélyes küldetések:** keverd meg őket, és húzz 3-at. A többit rakd vissza a dobozba.
- 3 Haladó egyszemélyes küldetések:** ha nehezíteni szeretnéd a játékot, akkor berakhatsz ezekből a küldetésekből.

Keverd meg őket, és rakj ki belőlük a választott nehézségtől függően:

- ☘ Ha közepesen nehéz játékot szeretnél, akkor 1-et;
- ☘ Ha nehezet, akkor 2-t;
- ☘ Ha nagyon nehezet, akkor 3-at;
- ☘ Ha extrém nehezet, akkor 4-et.

- 4** Keverd meg az egyszemélyes játékhoz tartozó kosárkártyákat, és tedd le őket magad elé, fejjel lefelé fordítva.

TESTVÉR JÁTÉKTERE

1 RED

2 10 POINTS IF YOU WIN LESS THAN 3 TREASURES

2 2 POINTS PER CAT IN THE LARGEST FAMILY

3 5 POINTS FOR EVERY CAT OVER 15

4 4 POINTS PER SCORING FAMILY OF CATS

3 3 POINTS PER COMMON TREASURE

SCORE THE LARGEST FAMILY

KÖNYVŰ NEHÉZSÉG | KN | N | NN

4

MEZŐK FELTÖLTÉSE

Mindkét mezőre 4-4 macskát tegyél, így összesen 8 macska kerül a mezőkre. Egyesével húzd a macskákat, és rakd őket egy sorba.

Ha ritka kincset húzol, tedd a sziget alá, szintén egy sorba. Ha olyan ritka kincset húzol, aminek a formája megegyezik egy korábban kihúzottal, akkor azt tedd arra rá.



Fontos, hogy egy sorba rakd a macskákat, mert a játék a macskás sorban elfoglalt helye alapján hivatkozik rájuk (például a Macska 5 a jobb oldali mező első macskáját jelenti).

HALÁSZAT FÁZIS

Ugyanúgy történik, mint az alapjátékban.

FELFEDEZÉS FÁZIS

I. FELFEDEZÉSEK KIVÁLASZTÁSA (DRAFT)

Az egyszemélyes játékmódban megváltozik a felfedezések kiválasztásának szabálya:

Húzd fel a felfedezéspakli 5 felső lapját. Válassz 3-at, a másik 2-t tedd a dobópaklira.

Ezt ismételd meg.

Végül húzz 1 lapot, és tedd az eddig kiválasztott 6 lap közé, így 7 lapod lesz.

2. A felfedezések kiválasztása az alapjáték szabályai szerint történik.



KÜLDETÉS FÁZIS

Az alapjáték szabályai szerint történik, de a küldetéseket itt célszerű felfordítva rakni magad elé.

KÖZÖS KÜLDETÉSEK

Ugyanúgy használhatók egyszemélyes játékban, de csak az értékük felét kapod meg pontszámban (felfelé kerekítve).

Példa: Ha 7 pontot kapsz egy közös küldetésért, annak a fele 3,5, ami felfelé kerekítve 4 pont.

LEGNAGYOBB CSALÁD



Ez a küldetés, akkor ér pontot, ha van egy legalább 7 macskából álló családod.


MACSKAMENTŐ FÁZIS


Az alapjáték szabályai szerint történik. A testvéred számára viszont van néhány új szabály.

KOSÁRPAKLI


Mi(a)után kiválasztottad a mentés-kártyáidat, csapd fel a kosárpakli felső lapját.

A kártya alján valamennyi  és néha  szimbólum is található.

Ha több, mint 1  szimbólum található a kártyán, akkor további kártyákat kell húznod a kosárpakliból. Ezeket a kártyákat képpel lefelé tedd egy sorba.

Figyelj arra, hogy 1 kártyát már húztál: ha a kártya 3  -t mutat, akkor már csak 2 további kártyát kell húznod.



SEBESSÉG

Állítsd be a játékosrendet: a testvéred sebességét  a felcsapott kosárkártya mondja meg.

MACSKAMENTÉS

Ahogy az alapjátékban, több körön keresztül menthetek macskákat.

A testvéred első körében hajtsd végre a felfordított kosárlapot.


A további köreiben fordítsd fel a következő kosárlapot, és hajtsd vége. Az ezeken a kártyákon levő  és  szimbólumokat hagyd figyelmen kívül.

Ha a testvérednek nincs több kártyája, akkor passzol. Ha te passzolsz, akkor hajtsd végre a testvéred összes megmaradt kártyáját.


PÉLDA

Fordítsd fel a kosárpakli első lapját.



4  van rajta, tehát még 3 lapot kell húznod. Tedd ezeket egy sorba.



A kártya 4-es  -t mutat, ez a sajátoddal összehasonlítva megmutatja a játékosrendet.



ELSŐ KÖR

A testvéred első körében hajtsd végre (lásd a következő oldalon) az első kártyát.

MÁSODIK KÖR

Fordítsd fel és hajtsd végre a második kártyát.



A kártyán egy kincs van, és a Macska 2-t mutatja. A  és  értékeket ne vedd figyelembe.

TOVÁBBI KÖRÖK

Ugyanúgy történik, mint a második kör, egészen addig, amíg a testvéred ki nem fogy a kártyákból.

KOSÁRLAPOK VÉGREHAJTÁSA

Minden kártyán kulcsszavak találhatóak (macska, oshax, csere) és néha kincsek.

Minden kulcsszót hajts végre felülről lefelé.

Ha egy kulcsszó kétszer is szerepel, hajtsd végre kétszer.

Macska 3: Tedd a mezőről a 3. macskát a játék dobozába.

Emlékezz, hogy a mező feltöltésekor a macskákat egy sorba rakd!

Ritka 2: Tedd a 2. ritka kincset vissza a játék dobozába. Ha egynél több van belőle, akkor csak 1-et tegyél el.

Emlékezz, hogy a mező feltöltésekor a ritka kincseket egy sorba rakd!

Oshax 4: Tedd a 4. oshaxot vissza a játék dobozába.

Emlékezz, hogy a játék kezdetén az oshaxokat egy sorba rakd!

Csere 2, 6: Cseréld meg a 2. és a 6. macskát. A 2. macska innentől a 6., a 6. pedig a 2. lesz.

Kincsek: Ha egy kincset mutat a kártya, akkor távolítsd el egy neki megfelelő alakú kincset a játékból. Ha nincs ilyen kincs, akkor semmi nem történik.



MI VAN, HA NEM LÉTEZIK A MEGFELELŐ LAPKA?

Ilyenkor minden esetben a neki megfelelő sor utolsó lapkáját tedd vissza a játék dobozába.

Példa: ha a kosárlapkán macska 6 van, de már csak 4 macska elérhető, akkor a 4. macskát kell visszatenni a dobozba (mivel az az utolsó).

Ha így sincs ilyen lapka, akkor nem történik semmi.

PÉLDA:



TESTVÉR I. KÖRE

A testvéred kártyáján macska 3 és ritka 2 szerepel. Ezeket távolítsd el a játékból.



Mindig, amikor eltávolítasz, a számozás megváltozik: itt a macska 4-ből macska 3 lesz.

A macskák helye nem változik, csak a számozásuk!

JÁTEKOS I. KÖRE

A körödben kijátszol egy „Kitömött egér” bármikor kártyát, így 1 helyett 2 macskát mentesz.



TESTVÉR 2. KÖRE

A következő kártyán macska 7 és ritka 3 szerepel.

Macska 7 már nincsen, így a játékosnak a sor utolsó tagját kell a dobozba tennie (macska 5).

Ritka 3 már nincsen, így a játékosnak a sor utolsó tagját kell a dobozba tennie (ritka 2).



RITKASÁGOK FÁZISA

Az alapjáték szabályai szerint történik.

OSHAX

Egyszemélyes játékban lehetséges, hogy nem maradnak oshaxok. Eben az esetben az oshax kártyák kijátszásakor nem történik semmi.

MEZŐK KIÜRÍTÉSE

A nap végén fordítsd fel a sorban következő színkártyát.
Ha elfogytak, a játéknak vége, és már csak a pontozás van vissza.

PONTOZÁS

Számold ki a pontjaidat az alapjáték szabályainak megfelelően.
Ezután számold ki a testvéred pontszámát a küldeteskártyái és színkártyái segítségével.

SZÍNKÁRTYÁK

Sorrendben pontozd le a testvéred színkártyáit:

- 5 pontot kap minden macskáért az elsőként felfordított színben.
- 4 pontot kap minden macskáért a másodikként felfordított színben.
- 3 pontot kap minden macskáért a harmadikként felfordított színben.
- 2 pontot kap minden macskáért a negyedikként felfordított színben.
- 1 pontot kap minden macskáért az ötödikként felfordított színben.

KÜLDETÉSEK

Pontozd le a testvéred küldetéseit.

ÖSSZESEN

A testvéred a szín- és küldeteskártyákért kap pontot, semmi másért.

GYŐZTES

A játékot a több pontot gyűjtő játékos nyeri. Döntetlen esetén a testvéred a győztes!

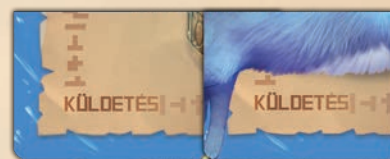


KÜLDETÉSMODULOK

A játékban 38 küldeteskártya található. Ebből 14 alapküldetés és 24 moduláris küldetés. A játék kiegészítőiben további modulok találhatóak, ezekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak.

ALAPKÜLDETÉSEK

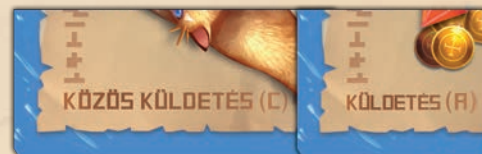
A 14 alapküldetést mindig rakjátok a kártyák közé.
A kártyák alján a KÜLDETÉS felirat olvasható és semmi más.



MODULÁRIS KÜLDETÉSEK

Játékonként mindig 3 moduláris küldetést használjatok.
Ezeken a kártyákon a KÜLDETÉS felirat után egy betű található.

Mindegyik modul 8 kártyát tartalmaz. A játékban az A, B és C modulok találhatóak. Ha másik modulokhoz hozzájuttok, akkor bármelyiket lecserélhetitek (a modul mind a 8 kártyáját cseréljétek ki).



A modulokat bárhogy keverhetitek. Pl.: használhatjátok az A, B, D vagy a D, F, H modulokat együtt.

OSHAX ÉS RITKA KINCSEK PROMÓK

Egy jó pár promó oshax és ritka kincs érhető el a Macskák szigetéhez. Ha szerzel egyet, az alábbi szabályok szerint járj el.

OSHAX

Tegyétek az új oshaxokat a felfedezészsákba. Ezekre a lapkákra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a ritka kincsekre: ha húztok egyet, tegyétek őket a többi oshax mellé. Nem számítanak bele a macskák húzásába.

Ha végeztetek a játékkal, eldönthetitek, melyik 6 oshax maradjon ki a zsákból, a többit tegyétek bele. Így mindig másik oshaxokkal kezdhettek a következő játékot.



RITKA KINCSEK

Ezekre a lapkákra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az alapjáték ritka kincseire.

GY.I.K.

Lerakhatok úgy egy lapkát, hogy több szobát foglaljon el?

Igen.

A terület, amit a lapkák elfoglalnak, valójában a macskáknak szükséges teret jelképezik.

Eldobhatok közös küldetéseket?

Nem. Ezek a kártyák a kijátszásuk után nem tartoznak egyik játékoshoz sem, semmilyen módon nem eldobhatók.

Eldobhatom más játékosok lapkáját/kártyáit?

Nem, a játékban csak a saját lapkáidat/kártyáidat dobhatod el.

Tehetek kincset a patkányokra?

Igen! (szegény patkányok)

Van maximuma annak, hogy hány kártya lehet a kezemben?

Nincs.

Néhány lapkán a macska mellett van kiscica is. Ez 2 macskának számít?

Nem.

Kötelező elvennem kincslapkát?

Nem.

Mi történik, ha egyszemélyes módban elfogynak az oshaxok?

Az oshax kártyáknak nincsen többé hatásuk.

Lehet a játékot 4-nél többen játszani?

Létezik a játékhoz kiegészítő 5–6 játékos számára.

Ha a „húzz x kártyát” a küldetés fázis után használok, és küldeteskártyát húzok, akkor azt ki kell játszanom?

Nem. Minden kártyát csak a neki megfelelő fázisban lehet kijátszani. A következő nap megfelelő fázisában játszhatod ki a kártyát. Ha az utolsó napon húztad a kártyát, akkor nem tudod kijátszani a játékban.



KÉSZÍTŐK

Tervező

Frank West

Asszisztens

Sara Jorge

Világ

Frank West

Sara Jorge

Illusztrációk

Dragolisco

Művészeti vezető

Frank West

Grafikus

Frank West

*Alec Jackson
segítségével*

Író

Frank West

Ian O'Reilly

*Sara Jorge
segítségével*

Szerkesztő

Carrie Ott

Tom Fox

Louise Skye Ting



5 A másik 3 narancssárga macska is egy családot alkot.

4 Az átlós érintkezés nem számít, így a másik 2 vörös macska sem alkot családot.

3 Vörös macskából csak 2 van, így ők nem egy család.

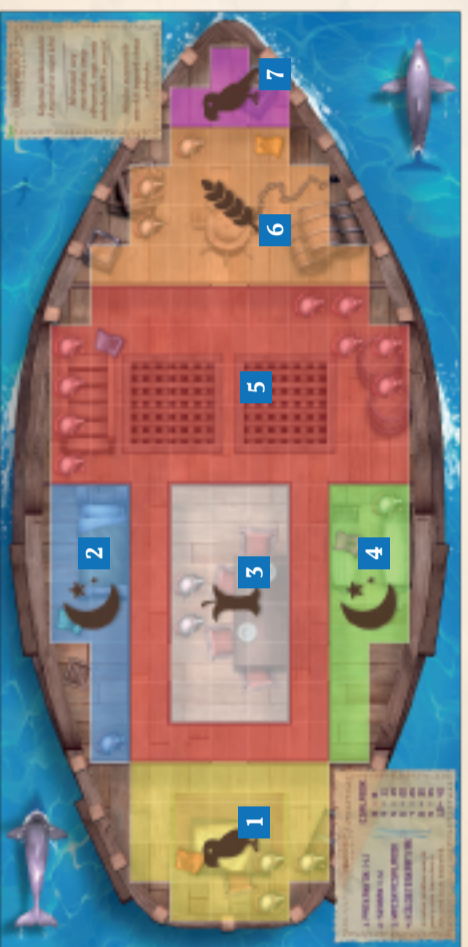
2 A 4 kék macska is egy családba tartozik.

1 A 3 narancssárga macska egy családot alkot.

Egy család 3 vagy több egymással érintkező macskából áll.

MACSKACSLÁDOK

- 1 papagáj
- 2 hold
- 3 alma
- 4 hold
- 5 Ennek a szobának nincs képe.
- 6 gabona
- 7 papagáj



Nem kell fejből tudnotok ezeket a képeket, de hivatkozásként felsoroljuk őket

Ennek megkönnyítésére különböző képek vannak a szobák sarkaiban.

Amikor lapkákat raktok a hajóra, ekkor kevésbé láthatók a szobák határai.

Minden négyzetet a hajótokon egy szoba része; a szobákat pedig falak különbítik el egymástól.

SZOBÁK

MACSKÁK SZIGETE – CSALÁDI JÁTEK

Legendák szólnak egy csodálatos szigetről, ahol egy ősi, bölcs, vad és játékos macskafaj telepedett le. Felderítők Szélvégtől rájöttek, hogy a legendák igazak! De a szigetet Sötétkez Vash közleledő hadserege fenyegeti, aki el akarja pusztítani – és utána az egész világot. Fák fognak égni és ősi sziklák dőlnek össze – de van esély megmenteni ezeket a nemes lényeket!

R JÁTEK ELŐKÉSZÍTÉSE (A szabálykönyv 3. oldalán találjátok a komponenseket bemutató részt)

RI TLRLNDS ELŐKÉSZÜLT ETEK

- 1 **Sziget:** tegyéték a szigetet (🐾) oldalával felfelé) az asztal közepére.
- 2 **Kalózhajó:** tegyéték a hajót az 5-ös számra az időjelölőn.
- 3 **Kincsek:** tegyéték a kincseket a sziget alá. Egy játékos esetén minden kincsből 5-öt.
- 4 **Pelfedezészsák:** tegyéték mindenki számára könnyen elérhető helyre.



R JÁTEK MENETE

A játék 5 napon (fordulón) keresztül tart. Minden nap hajtsátok végre a következőket:

1. A kezdőjátékos húzson 4 macskát játékosonként a zsákból, és tegye őket a sziget köré.
Ha ritka kincset húztok, tegyéték a kincsek mellé. Ez nem számít bele a macskák húzásába.
2. Játékosorrendben: a játékosok vegyének el 1 macskát a sziget mellől, és azonnal tegyék le a hajójükra a lehelyezési szabályok szerint. Ezt csináljátok addig, amíg elfogytak a macskák. A játékosok passzolhatnak is, ilyenkor nem vesznek el macskát.
3. Ha maradnak macskák, azokat tegyéték vissza a dobozba, és mozgassátok a kalózhajót a következő napra. Ezután a kezdőjátékos macskahúját mozgassátok alutara, így a következő napon 6 lesz az utolsó játékos.

Ha a kalózhajó a kéz szimbólumra érkezik, akkor a játéknak vége, és a pontozás következik.

Más esetben elkezdődik a következő nap, kezdjétek újra az 1. lépéssel.



A hajókon öt színes kincstérkép található, amik segítségével a játékosok kincsekhez juthatnak.

KINCSTÉRKEPEK

Teljes az átlós érintkezés nem elég.

Ha valaki letakar egy kincstérképet egy vele megegyező színű macskával (pl.: a zöld kincstérképet zöld macskával), akkor elvehet egy kincset a készletből, és a hajójára rakhatja.

Le lehet mással is takarni a kincstérképeket, de akkor nem jár érte kincs.

Lehető az átlós érintkezés nem elég.
A négyzetnek nem lehet látható része.
A lapkáknak teljesen fel kell fedniük a négyzeteket.
A lapkáknak mindig teljesen le kell fedniük a hajóra.
A lapkáknak nem takarhatnak le másik lapkát.
A négyzetnek nem lehet látható része.

AZ ELSŐ LAPKA

Az első lapkát bárhova rakhatjátok a hajón.

MINDEN TOVÁBBI LAPKA

Miután az első lapka a hajóra került, minden további lapkát egy már korábban lerakottal élszomszédosan kell leraknotok, így ezek érintkeznek.

LAPOK LERAKÁSA

Mindig, amikor megmentetek egy macskát, összeharátkoztatok egy oshasszal vagy begyűjtötök egy kincset, akkor kaptok egy lapkát, amit le kell helyeztetek a hajótokra. Ha a hajó tele van vagy nem lehet rajta a lapkát elhelyezni, akkor nem vehetitek el.

🐾 A lapkák bárhogyon forgathatók.

🐾 A lapkáknak nem takarhatnak le másik lapkát.

🐾 A lapkáknak teljesen fel kell fedniük a hajóra.

🐾 A négyzetnek nem lehet látható része.

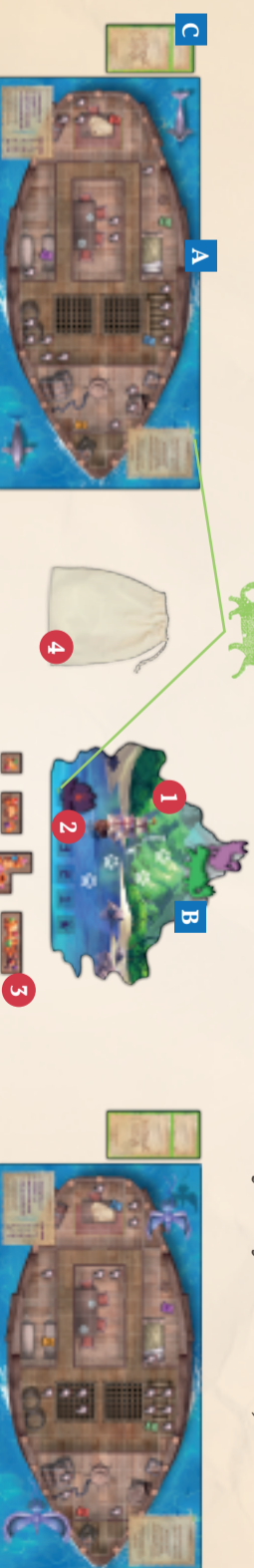
MACSKÁK SZIGETE – CSALÁDI JÁTEK

Legendák szólnak egy csodálatos szigetről, ahol egy ősi, bölcs, vad és játékos macskafaj telepedett le. Felderítők Szélvégtől rájöttek, hogy a legendák igazak! De a szigetet Sötétkez Vash közleledő hadserege fenyegeti, aki el akarja pusztítani – és utána az egész világot. Fák fognak égni és ősi sziklák dőlnek össze – de van esély megmenteni ezeket a nemes lényeket!

R JÁTEK ELŐKÉSZÍTÉSE (A szabálykönyv 3. oldalán találjátok a komponenseket bemutató részt)

RI TLRLNDS ELŐKÉSZÜLT ETEK

- 1 **Sziget:** tegyéték a szigetet (🐾) oldalával felfelé) az asztal közepére.
- 2 **Kalózhajó:** tegyéték a hajót az 5-ös számra az időjelölőn.
- 3 **Kincsek:** tegyéték a kincseket a sziget alá. Egy játékos esetén minden kincsből 5-öt.
- 4 **Pelfedezészsák:** tegyéték mindenki számára könnyen elérhető helyre.



R JÁTEK MENETE

A játék 5 napon (fordulón) keresztül tart. Minden nap hajtsátok végre a következőket:

1. A kezdőjátékos húzson 4 macskát játékosonként a zsákból, és tegye őket a sziget köré.
Ha ritka kincset húztok, tegyéték a kincsek mellé. Ez nem számít bele a macskák húzásába.
2. Játékosorrendben: a játékosok vegyének el 1 macskát a sziget mellől, és azonnal tegyék le a hajójükra a lehelyezési szabályok szerint. Ezt csináljátok addig, amíg elfogytak a macskák. A játékosok passzolhatnak is, ilyenkor nem vesznek el macskát.
3. Ha maradnak macskák, azokat tegyéték vissza a dobozba, és mozgassátok a kalózhajót a következő napra. Ezután a kezdőjátékos macskahúját mozgassátok alutara, így a következő napon 6 lesz az utolsó játékos.

Ha a kalózhajó a kéz szimbólumra érkezik, akkor a játéknak vége, és a pontozás következik.

Más esetben elkezdődik a következő nap, kezdjétek újra az 1. lépéssel.



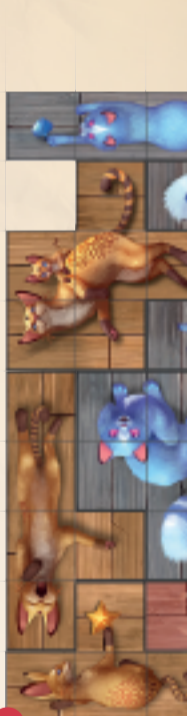
A hajókon öt színes kincstérkép található, amik segítségével a játékosok kincsekhez juthatnak.

KINCSTÉRKEPEK

Teljes az átlós érintkezés nem elég.

Ha valaki letakar egy kincstérképet egy vele megegyező színű macskával (pl.: a zöld kincstérképet zöld macskával), akkor elvehet egy kincset a készletből, és a hajójára rakhatja.

Le lehet mással is takarni a kincstérképeket, de akkor nem jár érte kincs.



5 A másik 3 narancssárga macska is egy családot alkot.

4 Az átlós érintkezés nem számít, így a másik 2 vörös macska sem alkot családot.

3 Vörös macskából csak 2 van, így ők nem egy család.

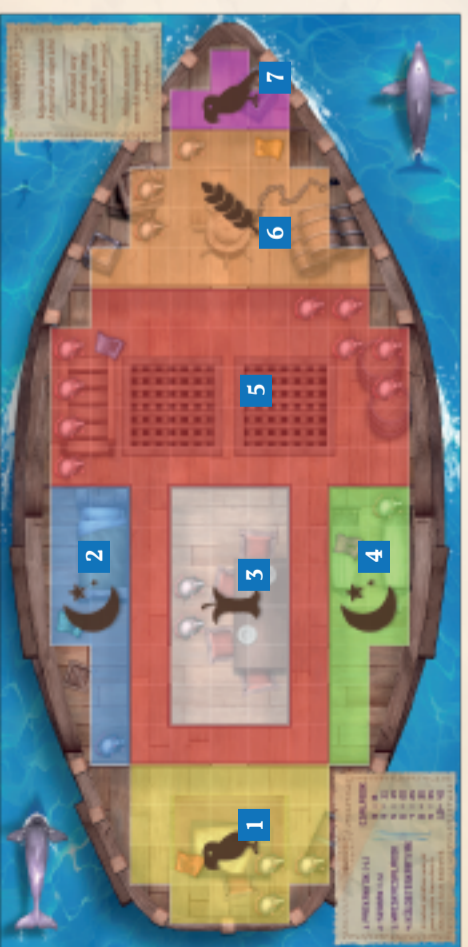
2 A 4 kék macska is egy családba tartozik.

1 A 3 narancssárga macska egy családot alkot.

Egy család 3 vagy több egymással érintkező macskából áll.

MACSKACSLÁDOK

- 1 papagáj
- 2 hold
- 3 alma
- 4 hold
- 5 Ennek a szobának nincs képe.
- 6 gabona
- 7 papagáj



Nem kell fejből tudnotok ezeket a képeket, de hivatkozásként felsoroljuk őket

Ennek megkönnyítésére különböző képek vannak a szobák sarkaiban.

Amikor lapkákat raktok a hajóra, ekkor kevésbé láthatók a szobák határai.

Minden négyzetet a hajótokon egy szoba része; a szobákat pedig falak különbítik el egymástól.

SZOBÁK

RZ ELSŐ JÁTEK ELŐTT

Amikor először játszatok, be kell tennetek a pelfedezészsákba bizonyos kincseket és macskákat: Tegyéték az alábbi alkartészeket a zsákba: 🐾 Az összes kék, narancs, lilá, zöld és piros macskát. 🐾 Az összes ritka kincset.
Az oshak lapkákat és a kincseket ne tegyéték bele a zsákba.

JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLT ETEI:

- A Minden játékos kap: 1 véletlenszerű hajót (🐾) oldalával felfelé).**
- B Véletlenszerűen döntsetek el, hogy ki lesz a kezdőjátékos.** Ezek után minden játékos játékosorrendben: 🐾 válasszon ki egy színt, és vegyen el egy olyan macskából, hogy 🐾 és tegye azt a szigetre
- C Oszátok minden játékosnak 3 család-kartyát.** Ehől mindenki válasszon ki 2-4, a harmadikat pedig tegye a dobozba. *Ne mutassátok meg a kártyáitokat a többi játékosnak!*

PONTOZÁS

A játék végén a játékosok összeadják a pontjaikat. A legtöbb pontot elért játékos lesz a játék győztese.

PIRTKÁNYOK

Minden látható partkányért a játékosok veszítenek 1 pontot.

SZOBÁK

Minden nem teljesen betöltött szobáért a játékosok veszítenek 5 pontot.

A betöltött szoba azt jelent, hogy nincs egy látható négyzet sem belőle.

MACSKACSLÁDOK

Minden családért pontokat kaptok, attól függően, mennyi macska alkotja, ha:

- 3 macskából áll a család: 8 pont
- 4 macskából áll a család: 11 pont
- 5 macskából áll a család: 15 pont
- 6 macskából áll a család: 20 pont

Ha 7 vagy több macska tartozik a családba, akkor minden további macska után extra 5 pontot kapsz.

KÜLDETÉSEK

Fordítsd fel a játék elején kaptott család-kartyáidat.

Ha teljesítetted őket, akkor megkaphod az érték járó pontokat.

Döntetlen esetén az nyer, aki több szobáját töltötte be. Ha így is döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a győzelelmen.

DÖNTETLEN