



PRAVILA
verzija 1.1

OSTRVO MAČAKA

Gradom je oduvek kružila legenda o predivnom ostrvu, koje je drevna rasa mudrih, žestokih i razigranih mačaka pretvorila u svoj dom. Istraživači koji su se nedavno vratili u Olujni Kraj su doneli vest da ostrvo zaista postoji. Međutim ostrvu preti velika opasnost. Armije Veša Crnorukog su svakog dana sve bliže i ništa ih nemože sprečiti u njihovoj nameri da unište ostrvo! Šume će goreti i drevno stenje će pucati, ali postoji šansa da se ova plemenita bića spasu!



PREGLED IGRE

Vi ste stanovnici Olujnog Kraja koji su krenuli u spasilačku misiju. Cilj vam je da evakuišete što više mačaka pre nego što Veš stigne sa svojom vojskom. Morate da istražite ostrvo, spasite mačke, otkrijete drevno blago i pronađete način da sve uklopate na svoj brod pre nego što se bezbedno vratite u Olujni Kraj.

Dok istražujete ostrvo, spašavate mačke i pronalaziti blago. Mačke i blago su predstavljeni pločicama različitih oblika, koje morate pažljivo da postavljate na svoj brod. Pokušajte da održite porodice na okupu, naučite lekcije i ostavite dovoljno prostora za druge stvari. Ali budite oprezni, vraćanje u Olujni Kraj, sa polupraznim brodom, neće vam doneti pobedu!

GDE MOŽETE DA NAS PRONAĐETE

Ukoliko imate pitanja ili želite da nas kontaktirate možete da nas pronađete na:

SAJT

<https://www.drustveneigre.rs>

FACEBOOK

<https://www.facebook.com/MiplNS>

INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/MiplNS>

KAKO DA POBEDITE?

Na kraju igre dobićete poene za:

- ✿ Svaku porodicu mačaka koju imate.
Porodicu čine najmanje tri mačke iste boje koje se dodiruju.
- ✿ Retka blaga koja imate.
- ✿ Sve lekcije koje ste naučili.

Poene ćete gubiti za:

- ✿ Svakog vidljivog pacova na vašem brodu.
- ✿ Svaku nepopunjenu sobu na vašem brodu.

Igrač sa najviše poena je pobednik.



PRAVILA IGRE



KAKO SE IGRA VIDEO

Ako više volite da gledate video pravila, nego da ih čitate, možete da pronadete kako se igra video na našem youtube kanalu:



KOMPONENTE



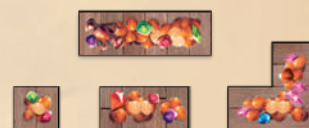
30 figura mačaka
6 svake boje



85 mačaka
17 svake boje



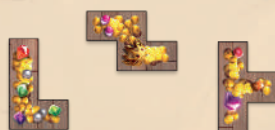
42 tokena riba
20 x 1 riba i 22 x 5 riba



44 obična blaga
11 svakog oblika



1 Vešov brod



25 retkih blaga



6 ošaksa



10 tokena korpi



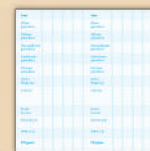
4 broda



1 ostrvo



1 vrećica otkrića



**1 blokčić za
beleženje rezultata**



150 karata otkrića



**18 karata za porodičnu
verziju**



5 karata solo boja



23 karte solo korpi



10 karata solo lekcija



**9 karata solo
naprednih lekcija**



**4 karte za razlikovanje
boja**

*Ukoliko imate teškoća da
razlikujete boje.*

POSTAVKA

POSTAVKA IGRE

1 Ostrvo. Postavite ostrvo na sredinu stola (🦊 stranom prema gore). Oblasti levo i desno od ostrva se nazivaju proplanci.

2 Vešov brod. Postavite Vešov brod na polje 5 skale za praćenje dana.

3 Obično blago. Postavite pločice običnog blaga ispod ostrva u zavisnosti od broja igrača:

♣️ Za 1 igrača po 5 pločica **svakog oblika**.

♣️ Za 2 igrača po 5 pločica **svakog oblika**.

♣️ Za 3 igrača po 8 pločica **svakog oblika**.

♣️ Za 4 igrača po 11 pločica **svakog oblika**.

Broj pločica je ograničen, tako da kada ih potrošite, više nećete moći da uzimate obično blago.

4 Ošaksi. Postavite šest ošaks pločica ispod običnog blaga.

5 Zalihe. Postavite sve drvene figure mačaka i tokene riba (vrednosti 1 i 5) u zalihe.

6 Karte otkrića. Promešajte karte otkrića i postavite ih u špil, licem prema dole.

7 Stalne korpe. Postavite tokene stalnih korpi pored špila karata otkrića.

8 Vrećica otkrića. Postavite vrećicu otkrića nadohvat svim igračima.

POSTAVKA IGRAČA

A Svaki igrač dobija:

♣️ 1 nasumično izabrani brod (🦊 stranom prema gore).

♣️ 1 stalnu korpu (zelenom stranom prema gore).

B Nasumično odredite prvog igrača. Zatim počevši od njega, pa u smeru kretanja kazaljke na satu svaki igrač treba da:

♣️ Izabere svoju boju tako što će uzeti jednu mačku iz zaliha.

♣️ Postavi svoju izabranu mačku na ostrvo, po redosledu igranja.



5



LEVI PROPLANAK



A



EKSPANZIJE

Ako posedujete ekspanzije, dodatna pravila u vezi sa postavkom igre možete da pronađete na strani 23.

PRE PRVE PARTIJE

Kada prvi put igrate, morate da stavite određene pločice mačaka i blaga u vrećicu otkrića.

U vrećicu otkrića stavite:

- ☘ Sve pločice plavih, zelenih, narandžastih, crvenih i ljubičastih mačaka.
- ☘ Sve pločice retkog blaga.

Nemojte da stavite ošaks pločice i pločice običnog blaga u vrećicu otkrića.



DESNI PROPLANAK



BRODOVI

Svaki igrač ima svoj brod koji se sastoji od 7 soba, na njemu živi 19 pacova i ima 5 mapa blaga različitih boja. Na brod ćete postavljati sve mačke koje spasite i sva blaga koja pronađete.



SOBE

Svako polje na vašem brodu je deo neke sobe. Sobe možete da razlikujete po zidovima koji ih okružuju.

Kada počnete da postavljate pločice na brod, može da vam bude teško da se setite gde je koja soba. U tom slučaju mogu da vam pomognu različiti simboli u ćoškovima polja.

Ne morate da pamтите ove simbole, a možete ih ovde pronaći.

- 1 🦜 - Papagaj.
- 2 🌙 - Mesec.
- 3 🍏 - Jabuka.
- 4 🌙 - Mesec.
- 5 Ova soba nema simbol.
- 6 🌾 - Žito.
- 7 🦜 - Papagaj.



VAŽNI TERMINI

REDOVI I KOLONE

Redovi. Red je linija polja (visine jedan) koja se prostire horizontalno, sa leva na desno, duž čitavog broda.

Kolone. Kolona je linija polja (širine jedan) koja se prostire vertikalno, od vrha do dna, duž čitavog broda.

IVICA BRODA

Ivica broda je široka bela linija koja uokviruje mrežu polja, na svakom brodu.

ODDIRIVANJE

Dve stvari se dodiruju ako su neposredno jedna pored druge. Dijagonalno se ne računa.



POSTAVLJANJE PLOČICA

Svaki put kada spasite mačku, sprijateljite se sa ošaksom ili pronađete blago, dobićete pločicu koju morate da postavite na svoj brod. Ako je vaš brod pun, ili ne možete da uklopите pločicu, ne možete ni da uzmete pločicu.

- ❖ Pločice možete da okrećete i obrćete kako god želite.
- ❖ Ne možete da postavite jednu pločicu preko druge.
- ❖ Pločice moraju u celosti da budu unutar ivica broda.
- ❖ Pločice moraju uvek da budu u liniji sa poljima na vašem brodu. Nijedan deo polja ne sme da bude vidljiv.

PRVA PLOČICA

Prvu pločicu možete da postavite bilo gde na brod.

SVE OSTALE PLOČICE

Svaku sledeću pločicu morate da postavite neposredno pored neke druge pločice koja je već na vašem brodu, tako da se dodiruju.

Dijagonalno se ne računa.

MAPE BLAGA

Na vašem brodu se nalazi pet mapa blaga različitih boja, koje možete da iskoristite da pronađete obično blago.



Ako postavite pločicu sa mačkom preko mape blaga i ako se boja poklapa (npr: postavite zelenu mačku na zelenu mapu blaga) možete odmah da uzmete bilo koju pločicu običnog blaga i da je stavite na svoj brod.

Dozvoljeno je da postavite pločicu različite boje preko mape blaga, ali nećete dobiti bonus blago.

PREGLED DANA

Igra Ostrvo Mačaka traje pet krugova, odnosno pet dana. Tokom svakog dana, proplanci se pune mačkama i igrači skupljaju ribe, istražuju ostrvo, čitaju lekcije, spašavaju mačke i pronalaze retka blaga koje moraju da uklope na svoj brod.

PRIČA

Napokon! Ispred vas se, izranjajući iz magle, pojavilo misteriozno ostrvo - Ostrvo Mačaka. Nada je ispunila sve na brodu dok je njegov pramac sekao talase. Ali pretnja ovom utočištu je i dalje prisutna. U daljini se čuju potmuli udarci Vešovih ratnih bubnjeva. Koliko vremena vam je ostalo, pre nego što stigne Crnoruki?

POPUNJAVANJE PROPLANAKA

PRIČA

Svakog dana ustajete pre prvog svetla da čitate stare izveštaje krijumčara, proučavate drevne mape i vodite žučne rasprave oko toga koje je najbolje mesto na ostrvu da pronađete retka i teško uočljiva stvorenja...

MAČKE

Prvi igrač treba da izvuče nasumične pločice iz vrećice otkrića, i da postavi 2 pločice mačaka (ne uključujući blaga) po igraču na svaki proplanak.

- ✿ 8 mačaka (4 po proplanku) za 2 igrača
- ✿ 12 mačaka (6 po proplanku) za 3 igrača
- ✿ 16 mačaka (8 po proplanku) za 4 igrača

RETKA BLAGA

Ako pronađete retko blago postavite ga pored običnih blaga, ispod ostrva i nastavite da izvlačite pločice iz vrećice otkrića. Retka blaga se ne računaju u izvučene pločice.

PRIMER

Za tri igrača treba da izvučete 6 pločica po proplanku, znači ukupno 12 mačaka.



Ako izvučete 4 mačke, a zatim 2 retka blaga iz vrećice otkrića i dalje morate da izvučete još 8 pločica mačaka iz vrećice otkrića, pošto se blaga ne računaju.

FAZA 1: PECANJE



PRIČA

Kada odaberete koju oblast ćete da istražujete, prvo što treba da uradite je da uzmete svoje mreže i štapove za pecanje. Biće vam potrebno mnoooooo ribe ako želite da izmamite mačke iz njihovih skloništa!

Svaki igrač uzima 20 riba iz zaliha.

FAZA 2: ISTRAŽIVANJE

PRIČA

Šunjajući se što je moguće tiše, dok prolazite kroz mirisnu travu i pored drevnih ruševina, zapažate mnoge čudne prizore: pećine, drevne simbole pored puta, stare krijumčarske staze i skloništa. Sa vremena na vreme, učini vam se da vidite rep kako nestaje u šikari...

Faza istraživanja je podeljena na dva dela:

1. Biranje otkrića, tokom kog birate karte koje ćete možda želeti da odigrate.
2. Pristupanje otkrićima, tokom kog odlučujete koje ćete odabrane karte da zadržite i plaćate njihovu cenu.

BIRANJE OTKRIĆA (DRAFT)

Prvi igrač treba da uzme špil karata otkrića i da podeli 7 karata, licem prema dole, svakom igraču. Karte predstavljaju stvari koje možete da otkrijete na svom putovanju.

Svaki igrač treba da uzme svojih 7 karata, dobro ih pogleda, i odluči koje 2 će da zadrži, tako što će odabrane karte postaviti, licem prema dole, ispred sebe.

Zatim svaki igrač treba preostale karte da prosledi igraču levo* od sebe.

Sada sa novim kartama, proces treba da se ponovi još dva puta. Svaki put uzmite 2 karte, stavljate ih na gomilu ispred sebe, i preostale karte prosleđujete igraču levo od sebe.

Na kraju će svaki igrač proslediti dalje jednu kartu, što će dovesti do toga da svaki igrač ima ispred sebe sedam karata, okrenutih licem prema dole.

** Prvog, trećeg i petog dana karte prosleđujete igraču levo od sebe, a drugog i četvrtog dana karte prosleđujete igraču desno od sebe.*

PRISTUPANJE OTKRIĆIMA

PRIČA

Čak i kada uspete da pronađete neki novi, stari ili prastari predmet napola sakriven u žbunju, postoji još jedan problem - mačke ovde žive dugo i ne žele tako lako da odaju svoje tajne! Moraćete da koristite ribe da biste im odvucli pažnju...

Svaki igrač treba od svojih 7 karata da izabere koje će da zadrži. Možete da zadržite bilo koji broj karata, ukoliko možete da ih platite.

Cena svake karte je naznačena u njenom gornjem levom uglu. Ako želite da zadržite kartu, morate da platite njenu cenu u ribi.

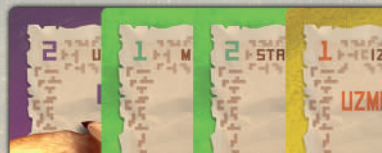
Nakon što odaberete karte koje želite da zadržite, saberite njihovu ukupnu vrednost i vratite toliko riba iz vaše lične zalihe u zajedničke zalihe riba.

Karte koje ste odlučili da odbacite stavite na gomilu odbačenih karata, licem prema dole*, pored špila karata otkrića.

**Važno je da odbačene karte držite licem prema dole, da drugi igrači ne znaju koje ste karte zadržali.*

PRIMER

Bojan gleda svojih 7 karata i odlučuje da zadrži 4. Sabira njihovu cenu i plaća 6 riba.



Bojan zatim odbacuje 3 karte koje ne želi da zadrži, licem prema dole, na gomilu odbačenih karata.



FAZA 3: ČITANJE LEKCIJA

PRIČA

Na vrelom podnevnom suncu, ugrabili ste nekoliko trenutaka odmora koje koristite da proučavate stare svitke koje su napisali Čuvari koji su nekada živeli na ostrvu. U njima je ova davno izgubljena rasa opisala njihovu nauku o upravljanju mačkama. Moraćete da ih pažljivo proučite kako biste bili sigurni da će se vaš dragoceni teret bezbedno vratiti u Olujni Kraj...

Karte lekcija imaju plavi okvir!

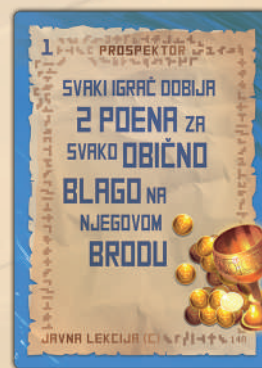
Svaki igrač treba da proveri da li među svojim kartama ima karte lekcija i javnih lekcija, koje moraju da se odigraju u ovoj fazi.

KARTE JAVNIH LEKCIJA

Svaki igrač mora da postavi na sto sve karte javnih lekcija koje ima, licem prema gore, tako da svi igrači mogu da ih vide i saopštava (čita naglas) javnu lekciju ostalim igračima.

Ako javna lekcija kaže „izaberi boju”, igrač koje je odigrao kartu mora u tom trenutku da izabere boju. Uzmite jednu figuru mačke izabrane boje iz zaliha i postavite je na kartu da obeležite izabranu boju.

Jednom odigrane karte javnih lekcija su zajedničke i ne pripadaju nijednom igraču. One nikada ne mogu da se odbace i ne računaju se kao karte lekcija ili instant karte.



KARTE LEKCIJA

Svaki igrač mora da postavi sve svoje karte lekcija koje nisu javne, licem prema dole, pored svog broda. Karte bi trebalo da budu raširene tako da drugi igrači mogu lako da izbroje koliko karata lekcija ima svaki igrač.



FAZA 4: SPAŠAVANJE MAČAKA

PRIČA

Sva predanja o mačkama koja ste pročitali spominju istu stvar - da biste bilo koju ostrvsku mačku privoleli da uradi nešto što želite, biće vam potrebno nekoliko lepih reči i i puno ribe. Imate korpe i ribu - još da navučete kožne rukavice protiv grebanja!

Karte spašavanja imaju zeleni okvir!

Na početku faze spašavanja, igrači će, po redosledu igranja, izabrati koje karte spašavanja žele da odigraju i postaviti ih, licem prema dole, ispred svog broda.

Kada svi igrači izaberu karte spašavanja, treba istovremeno da ih okrenu.

BRZINA

Brzina karte je predstavljena brojem i simbolom . Svaki igrač za sebe treba da izračuna ukupnu brzinu karata spašavanja koje je upravo odigrao. Zatim ažurirajte poredak figura mačaka na ostrvu na osnovu brzine karata spašavanja igrača. Najbrži igrač treba da postavi svoju figuru mačke na prvo mesto, na vrhu ostrva, a najsporiji igrač će biti poslednji na redu da igra, i postaviće svoju figuru mačke na dno ostrva.

Ova promena redosleda igranja odmah utiče na sve odigrane karte od ovog trenutka pa nadalje.

U slučaju nerešenog rezultata, igrači koji imaju istu brzinu, zadržavaju isti međusobni odnos u redosledu igranja.



PRIMER

Bojan sabira  svih svojih odigranih karata spašavanja i ona iznosi 5.



Veljko sabira  svih svojih odigranih karata spašavanja i ona iznosi 4.



Bojan ima veću brzinu, pa stavlja svoju zelenu mačku na prvo mesto, na vrhu ostrva, i pomera Veljkovu ljubičastu mačku na drugo mesto.



SPAŠAVANJE MAČAKA

Počevši od prvog igrača, svi igrači naizmenično spašavaju mačke, sve dok svi ne kažu „dalje”. Možete da spasite samo jednu mačku na svakom potezu, ali možete da imate poteza koliko želite, sve dok ne ostanete bez riba, korpi, mačaka ili ne odlučite da kažete „dalje”. Kada je svaki igrač, po redosledu igranja, imao priliku da spasi mačku, ponovo je na potezu prvi igrač i ovaj proces se nastavlja sve dok svi igrači ne kažu „dalje”.

Da bi spasio mačku, igrač mora da ima korpu i dovoljno riba da namami mačku u korpu. Da biste namamili mačke sa proplanka levo od ostrva, potrebno vam je 3 ribe, a za mačke sa proplanka desno od ostrva potrebno vam je 5 riba. Ovo je označeno na ostrvu.

Kada spasite mačku, morate da potrošite potrebnu ribu, stavljajući je u zajedničke zalihe, i da iskoristite korpu.

- ✿ Ako koristite stalnu korpu, treba da je okrenete kako biste označili da je upotrebljena.
- ✿ Ako koristite bilo koju drugu korpu, odbacite je na gomilu odbačenih karata.

POSTAVLJANJE MAČAKA

Kada spasite mačku, morate odmah da je postavite na svoj brod, poštujući pravila postavljanja pločica (pogledajte stranu 7) pre nego što se odigra bilo koja druga akcija.

PRAZNI PROPLANCI

Kada su oba proplanka prazna (ili kada svi igrači kažu „dalje”), faza spašavanja mačaka se završava. Sve karte za spašavanja koje su odigrane, a nisu iskorišćene, odmah premestite na gomilu odbačenih karata.

KORPE

Ako želite da spašavate mačke, trebaće vam korpe u kojima ćete moći da ih nosite! Postoje 3 vrste korpi:



STALNE KORPE

Mogu da se koriste jednom dnevno. Kada iskoristite stalnu korpu, treba da je okrenete na iskorišćenu stranu da označite da ste je upotrebili. Možete da dobijete još stalnih korpi preko karata.



OBIČNE KORPE

Mogu sa se koristiti samo jednom u igri. Kada iskoristite običnu korpu, stavite je na vrh gomile odbačenih karata.



POLOMLJENE KORPE

Možete da iskoristite dve polomljene korpe da biste napravili jednu običnu korpu. Kao i obične korpe, polomljene korpe mogu da se iskoriste samo jednom.

FAZA 5: RETKA OTKRIĆA

PRIČA

Poslednji sati večeri ispunjeni su veseljem i pesmom dok pokazujete svoja otkrića i hvalite se da ste vi najbolji sakupljač mačaka iz Olujnog Kraja!

Ošaks karte imaju braon, a karte blaga žuti okvir!

Počevši od prvog igrača, svi igrači, naizmenično sakupljaju svoja retka otkrića, sve dok svi ne kažu „dalje”. Možete da odigrate samo jednu kartu na svakom potezu, ali možete da imate poteza koliko želite, sve dok ne ostanete bez karata ili ne odlučite da kažete „dalje”. Kada je svaki igrač, po redosledu igranja, imao priliku da odigra kartu, ponovo je na potezu prvi igrač i ovaj proces se nastavlja sve dok svi igrači ne kažu „dalje”.

Kada se sprijateljite sa ošaksom ili uzmete blago, morate odmah da ga postavite na svoj brod, poštujući pravila postavljanja pločica (pogledajte stranu 7) pre nego što se odigra bilo koja druga akcija.



POSTAVLJANJE OŠAKS MAČAKA

Ošaksi su prijateljska stvorenja i vole da budu deo veće grupe. Kada postavljate ošakse na svoj brod, morate odmah da izaberete sa kojom porodicom mačaka će se sprijateljiti.

Uzmite figuru mačke koja predstavlja izabranu porodicu iz zaliha i postavite je na ošaks pločicu. Ova ošaks mačka se računa i kao ošaks i kao mačka izabrane porodice do kraja igre.

ISPRAZNITE PROPLANKE

PRIČA

Kako se približava siva svetlost večeri, magla i tišina ponovo prekrivaju Ostrvo Mačaka. Sve mačke koje niste uspjeli da uhvatite sada su ponovo nestale u šipražju. Ostavljate sve zalihe hrane koje možete da odvojite, pa čak i splav ili dva. Možda će pronaći drugi način da pobjegnu sa ostrva pre nego što stigne Veš Crnoruki.

Na kraju svakog dana, sve mačke koje nisu spašene sa proplanaka beže i treba da ih vratite u kutiju; njih više nećete koristiti. Neotkrivena blaga treba da ostanu ispod ostrva i ne vraćaju se u kutiju.

Ažurirajte praćenje dana tako što ćete pomeriti Vešov brod za jedno mesto.

Ako Vešov brod stigne do simbola ruke, Veš je stigao i vreme je da isplovite. Predite na bodovanje.

U suprotnom, svaki igrač treba da okrene svoje stalne korpe nazad na aktivnu stranu i sledeći dan počinje!

ČUVANJE KARATA I RIBA

KARTE

U svakoj fazi možete da birate koje i koliko karata ćete da odigrate, sa izuzetkom karata lekcija, koje uvek morate sve da odigrate tokom faze čitanja lekcija.

Sve neodigrane karte ostaju kod vas, za sledeći dan. Ne morate ponovo da ih plaćate i ne postoji ograničenje koliko karata možete da imate.

RIBE

Sve ribe koje niste upotrebili prenose se u sledeći dan.

INSTANT KARTE

Instant karte imaju ljubičasti okvir!

Instant karte mogu da se odigraju u bilo koje vreme dana.

Kada igrač želi da odigra instant kartu, treba da naglasi to i efekti te karte moraju u potpunosti da se odigraju pre nego što se odigra bilo koja druga akcija. Ako dva igrača žele da odigraju instant karte u isto vreme, karte se odigravaju na osnovu redosleda igranja obeleženog na ostrvu.



BODOVANJE

Na kraju igre, igrači treba da izračunaju svoj rezultat.
Pobednik je igrač koji ima više poena .

PACOVI

Gubite 1 poen za svakog vidljivog pacova na vašem brodu.

SOBE

Gubite 5 poena za svaku nepopunjenu sobu.

Popunjena soba je ona koja nema vidljivih polja.

PORODICE MAČAKA

Dobijate poene za svaku porodicu mačaka koju imate.

MAČKE	POENI
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Ako imate 8 ili više mačaka u porodici, dobijate bonus 5 poena za svaku dodatnu mačku u toj porodici.

RETKA BLAGA

Dobijate 3 poena za svako retko blago na vašem brodu.

Obična blaga ne donose poene.

LEKCIJE

Otkrijte sve karte lekcija koje imate. Ako ste naučili lekciju, dodajte poene koje ona donosi vašem rezultatu.

JAVNE LEKCIJE

Proverite sve karte javnih lekcija i dodajte vašem rezultatu, poene svih lekcija koje ste naučili.

AKO JE NEREŠEN REZULTAT

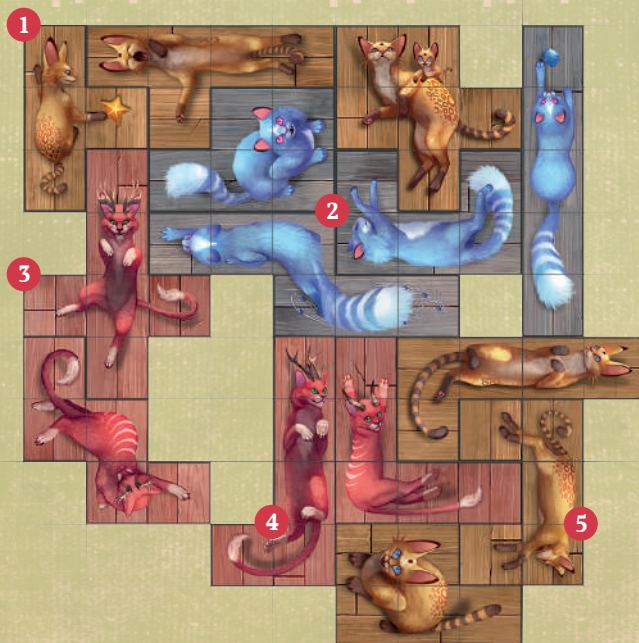
U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa više riba je pobednik (mačke će možda želeti užinu na putu kući).

Ukoliko izjednačeni igrači imaju isti broj riba, dele pobeđu.

PORODICE MAČAKA

Porodicu mačaka čine 3 ili više pločica mačaka iste boje koje se dodiruju.

- 1 Tri pločice narandžastih mačaka čine porodicu od 3 mačke.
- 2 Četiri pločice plavih mačaka čine porodicu od 4 mačke.
- 3 Dve pločice crvenih mačaka, ne čine porodicu, jer mora da ih bude bar 3.
- 4 Diagonalne pločice se ne dodiruju, tako da su ovo još 2 pločice crvenih mačaka koje ne čine porodicu.
- 5 Tri pločice narandžastih mačaka čine porodicu od 3 mačke.



PRIMER

PACOVI (-2 POENA)

Veljko ima 2 vidljiva pacova, tako da gubi 2 poena.

SOBE (-20 POENA)

Veljko ima 4 nepopunjene sobe i gubi 20 poena (5 poena po sobi).

Trpezarija (), skladište () i 2 spavaće sobe ().

PORODICE MAČAKA (47 POENA)

Veljko ima 5 porodica mačaka, za koje dobija 47 poena.

1. Porodica od 3 crvene mačke (8 poena).
2. Pošto je izabrao zelenu boju za ošaksa, ima porodicu od 3 zelene mačke (8 poena).
3. Ima 2 narandžaste porodice, obe od po 3 mačke, za koje dobija po 8 poena, znači ukupno 16 poena.

One se dodiruju dijagonalno, ali dijagonale se ne računaju za porodice.

4. Porodica od 5 plavih mačaka (15 poena).

Veljko ima još 1 zelenu, 1 crvenu i 2 ljubičaste mačke koje nisu deo nijedne porodice, tako da mu ne donose poene.

RETKA BLAGA (3 POENA)

Veljko ima 1 retko blago, za koje dobija 3 poena.

Ima i 8 običnih blaga, ali ona ne donose poene.

LEKCIJE (13 POENA)

Veljko ima 3 karte lekcija:

Ljubitelji Sunca. 1 poen za svake 2 mačke koje dodiruju ivicu tvog broda.

Veljko ima 13 mačaka koje dodiruju ivicu njegovog broda, tako da dobija 6 poena.

Zalihe poslastica. 7 poena ako imaš barem 5 riba.

Veljku je ostalo 6 neiskorišćenih riba, tako da dobija 7 poena.

Moksit odgajivačnica. 9 poena ako imaš tačno 5 narandžastih mačaka na svom brodu.

Nažalost, Veljko ima 6 narandžastih mačaka, tako da nije naučio ovu lekciju i ne dobija poene za nju.

JAVNE LEKCIJE (18 POENA)

Samo jedna javna lekcija je u igri.

Prospektor. Svaki igrač dobija 2 poena za svako obično blago na njegovom brodu.

Veljko ima 8 običnih blaga na svom brodu, tako da dobija 16 poena.

UKUPNO (57 POENA)

Veljko ukupno ima 57 poena.



SOLO IGRA

Kao da vojske Veša Crnorukog koje plove ka ostrvu nisu bile dovoljno velika nevolja, već se i vaša sestra ušunjala na brod i pokušava da preuzme zasluge za sav vaš naporan rad. Sada, ne samo da treba da spašavate mačke i pobegnute Vešu, već morate i da sabotirate planove svoje sestre da biste pobedili!



PREGLED IGRE

U ovom delu su navedene sve promene pravila koje su obavezne za igru sa samo jednim igračem. Trebalo bi da pročitate ova pravila tek kada naučite standardna pravila. Važe sva standardna pravila osim ako nije drugačije naglašeno.

SOLO POSTAVKA

Prvo, postavite igru po standardnim pravilima. Potreban vam je samo jedan brod.

Ošaksi. Postavite nasumično ošaks pločice u horizontalni niz. Ošakse u solo igri razlikujemo na osnovu njihove poziciju u nizu, npr. treći ošaks u nizu, sa leva na desno, je ošaks 3, a poslednji je ošaks 6.



POSTAVKA SESTRE

- 1 Solo boje.** Promešajte karte solo boja i postavite ih u niz na sto, licem prema dole. Okrenite prvu kartu, a preostale 4 ostavite licem prema dole.
- 2 Solo lekcije.** Promešajte karte solo lekcija i postavite 3 karte, licem prema gore, na sto. Vratite ostatak karata u kutiju.
- 3 Solo napredne lekcije.** Ako želite da povećate težinu igre, možete da koristite napredne lekcije.

Promešajte karte solo naprednih lekcija i postavite određeni broj karata, okrenutih licem prema gore, pored karata solo lekcija. Vratite ostale karte u kutiju.

- ♣ Srednji nivo: 1 napredna karta
- ♣ Težak nivo: 2 napredne karte
- ♣ Veoma težak nivo: 3 napredne karte
- ♣ Ekspertski nivo: 4 napredne karte

- 4 Solo korpe.** Promešajte karte solo korpi i postavite ih, licem prema dole, na sto.



SOLO POPUNJAVANJE PROPLANAKA

Prilikom popunjavanja proplanaka, na svaki proplanak postavite 4 mačke tako da ih ukupno ima 8.

Trebalo bi da izvlačite pločice iz vrećice, jednu po jednu, stavljajući ih u horizontalni niz. Prve 4 pločice mačaka postavite levo od ostrva, a preostale 4 desno od ostrva.

Sve pločice retkog blaga koje pronađete treba da postavite u horizontalni niz ispod ostrva. Ako izvučete retko blago koje ima isti oblik kao ranije pronađeno retko blago, postavite ga preko njega, i na taj način ćete praviti gomile pločica blaga istog oblika.



Važno je da pločice postavite u niz jer mačke u solo igri razlikujemo na osnovu njihove poziciju u nizu. Na primer, mačka 5 je trenutno prva mačka na desnom proplanku.

SOLO FAZA 1. PECANJE

Ova faza je ista kao i u igri za više igrača.

SOLO FAZA 2. ISTRAŽIVANJE

A. BIRANJE OTKRIĆA (DRAFT)

Ovaj deo faze istraživanja se menja u solo igri i zamenite standardna pravila sledećim pravilima:

Uzmite prvih 5 karata iz špila karata otkrića, pogledajte ih i izaberite 3, stavljajući ih na sto. Preostale 2 karte stavite na gomilu odbačenih karata.

Ponovite ovaj korak, tako što ćete uzeti 5 novih karata od kojih ćete odabrati 3.

Na kraju, uzmite kartu sa vrha špila karata otkrića i dodajte je prethodno izabranim kartama, tako da imate ukupno 7 karata.

Zatim pređite na drugi deo ove faze „Pristupanje otkrićima”.

SOLO FAZA 3. ČITANJE LEKCIJA

Ova faza je ista kao i u igri za više igrača. Jedino ako želite možete da odigrate svoje karte lekcija licem prema gore!

JAVNE LEKCIJE

Javne lekcije mogu da se koriste u solo igri i samo vi ćete dobijati poene na osnovu njih. Međutim, broj poena koje dobijate podelite sa 2, a zatim po potrebi zaokružite na veći broj.

Primer: Ako treba da dobijete 7 poena na osnovu javne lekcije, podelite 7 sa 2, što je 3,5 i zatim zaokružite na veći broj, odnosno 4.

NAJVEĆA PORODICA

Za kartu lekcije „Porodično stablo” potrebna vam je porodica od 7 ili više mačaka da biste je naučili.

SOLO FAZA 4: SPAŠAVANJE MAČAKA

Ova faza je ista kao i u igri za više igrača. Međutim, postoji nekoliko dodatnih pravila za vašu sestru.

ŠPIL SOLO KARATA KORPI

Kada izaberete karte spašavanja koje želite da odigrate, trebalo bi da okrenete kartu sa vrha špila karata solo korpi.

Na donjem delu karte naznačen je broj korpi , a ponekad i brzina .

Ako je broj  veći od 1, treba da povučete dodatne karte sa vrha špila karata solo korpi i postavite ih, licem prema dole, u niz.

Zapamtite, već ste povukli jednu kartu, tako da ako na karti piše 3 , treba da povučete samo 2 dodatne karte.

BRZINA

Ažurirajte redosled igranja kao i obično;  tvoje sestre je prikazana na okrenutoj karti solo korpe.

SPAŠAVANJE MAČAKA

Kao i obično, naizmenično spašavate mačke.

Na prvom potezu vaše sestre, trebalo bi da odigrate kartu solo korpe, okrenutu licem prema gore.

Na svim ostalim potezima, trebalo bi da okrenete sledeću kartu solo korpe i odigrate je. Ignorišite  i  vrednosti na ovim kartama. Samo vrednosti  i  sa prve karte se koriste za svaki dan.

Ako nema više karata, tvoja sestra je završila za taj dan.

Ako ste vi rekli „dalje”, svejedno morate da okrenete sve preostale sestrine karte i odigrate ih.

PRIMER

Okrećete prvu kartu solo korpe.



Karta pokazuje 4 , tako da povlačite 3 dodatne karte i postavljate ih, licem prema dole, u niz pored prve karte.



Okrenuta karta pokazuje 4 , uporedite tu vrednost sa svojom brzinom da odredite redosled igranja.

PRVI POTEZ

Na prvom potezu sestre, vi odigravate prvu okrenutu kartu (pogledajte sledeću stranu).

DRUGI POTEZ

Na drugom potezu vaše sestre, okrećete i odigravate sledeću kartu.



Ova karta pokazuje mačku 2 i obično blago, i ove ključne reči se odmah odigravaju.

Ignorišite vrednosti 4  i 1 , u obzir se uzimaju samo vrednosti prve karte koja je okrenuta svakog dana.

SVI OSTALI POTEZI

Svaki sledeći potez se odvija na isti način kao i drugi potez, sve dok vaša sestra ne ostane bez karata.

ODIGRAVANJE KARATA SOLO KORPE

Svaka karta na sebi ima nekoliko ključnih reči (mačka, retko, ošaks i zameni) i ponekad obično blago.

Odigrajte sve ključne reči/blaga, po redu, odozgo prema dole.

Ako se na jednoj karti nalaze dve iste ključne reči, treba dva puta da je odigrate.

Mačka 3. Uklonite mačku 3 sa proplanaka i vratite je u kutiju.

Zapamtite da kada popunjavate proplanke, pločice mačaka treba da postavite u niz, po četiri sa svake strane ostrva. Mačka 3 je treća pločica u nizu, kad brojimo sa leva na desno. Mačka 8 je poslednja pločica u nizu.

Retko 2. Uklonite retko blago 2 iz niza ispod ostrva i vratite ga u kutiju.

Ako se više istih pločica retkog blaga nalaze na gomili na ovoj poziciji, uklonite samo jedno retko blago.

Zapamtite da kada popunjavate proplanke, pločice blaga treba da postavite u niz. Retko blago 2 je druga pločica u nizu, kad brojimo sa leva na desno.

Ošaks 4. Uklonite ošaksa 4 sa proplanaka i vratite ga u kutiju.

Zapamtite da tokom postavke pločice ošaksa treba da postavite u niz. Ošaks 4 je četvrta pločica u nizu, kad brojimo sa leva na desno.

Zameni 2, 6. Zamenite mesta pločicama mačka 2 i mačka 6. Mačka 2 će postati mačka 6 i obrnuto.

Obična blaga. Ako je na karti naznačeno obično blago, uklonite jednu identičnu pločicu običnog blaga iz igre.

Ako više nema identičnih pločica retkog blaga u igri, ništa se ne dešava.

ŠTA AKO PLOČICA NE POSTOJI?

Kada odigravate ključne reči mačka, retko, ošaks ili zameni, ako naznačena pločica ne postoji, uzmite poslednju pločicu u nizu.

Primer: Ako na karti solo korpe piše mačka 6 i retko 3, ali su dostupne samo 4 mačke i 2 retka blaga, onda bi trebalo da uklonite mačku 4 i retko 2 umesto njih (poslednje u nizu).

Ako više nema dovoljno pločica da se odigra ključna reč, ništa se ne dešava.



PRIMER



SESTRIN PRVI POTEZ

Prva sestrina karta solo korpe ima ključne reči mačka 3 i retko 2. Morate da uklonite te pločice iz igre.



Svaki put kada uklonite pločice, numerička pozicija pločica može da se promeni. Tako da mačka 4 može da postane mačka 3, jer ste uklonili prvobitnu mačku 3.

Napomena. Ne menjate fizički položaj mačke. Samo ažurirajte numerisanu poziciju pločice u nizu.

IGRAČEV PRVI POTEZ

Na svom potezu odigrali ste instant kartu spasi 2 mačke i spasi ste dve mačke.



SESTRIN DRUGI POTEZ

Druga sestrina karta solo korpe ima ključne reči mačka 7 i retko blago 3.

Mačka 7 više ne postoji i zato uklanjate poslednju mačku u nizu. U ovom primeru to je mačka 5.

Retko blago 3, takođe, više ne postoji 3 i zato uklanjate poslednje blago u nizu. U ovom primeru to je retko blago 2.



SOLO FAZA 5: RETKA OTKRIĆA

Ova faza je ista kao i u igri za više igrača. Sestra ne radi ništa tokom ove faze.

OŠAKSI

U solo igri može da se dogodi da ostanete bez ošaks pločica. Ako se to dogodi, preostale ošaks karte nemaju efekta.

SOLO ISPRAZNITE PROPLANKE

Na kraj svakog dana, trebalo bi da okrenete sledeću kartu solo boja, sa leva na desno. Ako više nema karata koje možete da okrenete, trebalo bi da ste na kraju petog dana i pređite na bodovanje.

SOLO BODOVANJE

Izračunajte vaš rezultat, prateći standardna pravila, a zatim izračunajte sestrin rezultat koristeći njene karte lekcija i karte boja.

BOJE MAČAKA

Prolazite kroz karte solo boja redom kojim ste ih okretali. Sestra dobija:

- 5 poena za svak mačku na vašem brodu, boje koju ste prvu okrenuli.
- 4 poena za svak mačku na vašem brodu, boje koju ste drugu okrenuli.
- 3 poena za svak mačku na vašem brodu, boje koju ste treću okrenuli.
- 2 poena za svak mačku na vašem brodu, boje koju ste četvrtu okrenuli.
- 1 poena za svak mačku na vašem brodu, boje koju ste poslednju okrenuli.

LEKCIJE

Za svaku sestrinu kartu lekcije dodajte onoliko poena koliko je zaslužila.

UKUPNO

Sestra dobija poene samo od karata boja i lekcija, ni od čega drugog.

U SLUČAJU NEREŠENOG REZULTATA

Pobednik je igrač koji ima više poena. U slučaju nerešenog rezultata, sestra je pobednik!



MODULI LEKCIJA

Na Ostrvu Mačaka možete da naučite 38 lekcija, uključujući 14 osnovnih karata lekcija i 24 modul karta lekcija. Dodatne modul karte lekcija su dostupne u ekspanzijama i ako ih imate, sledite ova pravila.

OSNOVNE KARTE LEKCIJA

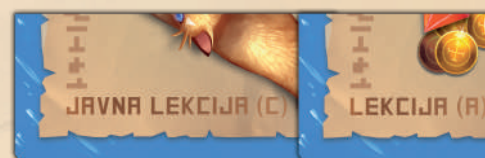
Uvek morate da koristite 14 osnovnih karata lekcija. Njih možete da prepoznate po tekstu u donjem levom uglu karte, gde piše samo „LEKCIJA” i ništa drugo.



MODULI KARATA LEKCIJA

Uvek morate da koristite tačno 3 kompleta modula karata lekcija. Njih možete da prepoznate po tekstu u donjem levom uglu karte, gde piše „LEKCIJA” ili „JAVNA LEKCIJA” i pored toga slovo u zagradi.

Svaki komplet modul karata lekcija sadrži tačno 8 karata. U osnovnoj igri dobijate module A, B i C. Ako nabavite novi modul možete da ga zameniti sa bilo kojim postojećim modulom, ali uvek morate da zamenite svih 8 karata.



Možete da mešate i kombinujete module kako god želite. Možete da koristite module A, B i D ili module D, F i H.

OŠAKSI I RETKA BLAGA PROMO PLOČICE

Postoji nekoliko promo pločica ošaksa i retkih blaga za igru Ostrvo Mačaka. Ako ih ikada nabavite, sledite ova pravila.

OŠAKSI

Nove ošaks pločice ubacite u vrećicu otkrića. One imaju sličnu funkciju kao retka blaga. Prilikom izvlačenja pločica iz vrećice otkrića, sve ošaks pločice koje otkrijete treba da dodate ostalim ošaks pločicama koje su vam na raspolaganju. Ošaks pločice se ne računaju u ukupan broj pločica mačaka izvučenih iz vrećice otkrića.

Kada završite sa igrom, možete da izaberete kojih 6 ošaks pločica ćete ostaviti za sledeću partiju, a preostale ošaks pločice vratite u vrećicu otkriće. Na ovaj način ćete proći kroz sve ošaks pločica i započnete svaku partiju novom kombinacijom 6 pločica.



RETKA BLAGA

Nove pločice retkog blaga ubacite u vrećicu otkrića i za njih važe ista pravila kao za retka blaga iz osnovne igre.

ČPP (ČESTO POSTAVLJANA PITANJA)

Pitanje: Da li pločice mogu da se postavljaju preko zidova soba?

Da.

Tematski gledano, pločice mačaka predstavljaju prostor koji će mački biti potreban na putu kući, a ne prostor koji ona zauzima u jednom trenutku. Blago možete da odlažete u više različitih soba.

Pitanje: Da li mogu da odbacim javnu lekciju?

Ne. Jednom odigrane, karte javnih lekcija su svima na raspolaganju i ne pripadaju nijednom igraču. One nikada ne mogu da se odbace i ne računaju se ni kao karte lekcija ni kao instant karte.

Pitanje: Da li mogu da odbacim karte/pločice drugih igrača?

Ne. Možete da odbacujete samo svoje karte/pločice.

Pitanje: Da li mogu da postavim pločicu blaga preko pacova?

Da (siroti pacovi)!

Pitanje: Šta je malo blago?

Pločice običnog blaga dimenzija 1x1 i 1x2 nazivaju se i mala, a računaju se i kao mala i kao obična blaga.

Pitanje: Da li postoji ograničenje broja karata koje mogu da imam u ruci?

Ne.

Pitanje: Da li se pločice sa mačkom i mačićem računaju kao 2 mačke?

Ne. Svaka pločica se uvek računa kao jedna mačka, čak i ako se na pločici nalaze mačići.

Pitanje: Da li postoji ograničenje koliko mačaka može da bude na proplanku?

Ne.

Pitanje: Da li je uzimanje pločica blaga obavezno?

Da!

Pitanje: U solo igri, šta se dešava ako ostanem bez ošaksa?

Ošaks karte više nemaju efekat.

Pitanje: Ako odigram kartu „Povuci X karata” posle faze čitanja lekcije poslednjeg dana i dobijem kartu lekcije, da li mogu da odigram tu kartu?

Ne. Kartu možete da odigrate samo u fazi u kojoj bi trebalo da se odigra. Ako izvučete kartu u nekoj drugoj fazi, morate da sačekate do sledećeg dana da biste je odigrali. Ako je poslednji dan, onda ne možete da odigrate karte namenjene drugim fazama igre.

Pitanje: Da li Ostrvo Mačaka može da se igra u više od 4 igrača?

Da. Postoji ekspanzija za 5 i 6 igrača za Ostrvo Mačaka. Raspitajte se u svojoj omiljenoj prodavnici društvenih igara - www.drustveneigre.rs ili pogledajte sajt: <http://shop.thecitiofking.com>



ZASLUGE

Autor igre
Frenk Vest

Asistent producenta
Sara Horhe

Svet osmislili
Frenk Vest
Sara Horhe

Ilustracije
Dragolisco

Art direktor
Frenk Vest

Grafički dizajn
Frenk Vest
Uz doprinos
Aleks Džekson

Priča
Frenk Vest
Ian O'Rajli
Uz doprinos
Sare Horhe

Uredništvo
Keri Ot
Tom Foks
Luiz Skaj Ting