



KOTÁTKA & JINÁ STVOŘENÍ
PRAVIDLA HRY

JAK SE NAUČIT PRAVIDLA HRY



Pokud se raději učíte z videa než čtením pravidel, můžete najít videonávod k tomuto rozšíření v angličtině na:

www.thecityofkings.com/theisleofcats/

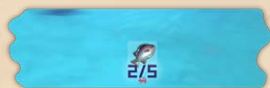
Seznam českých videonávodů k hrám vydavatelství MINDOK je zde:

bit.ly/MINDOKvideonavody

HERNÍ MATERIÁL



20 dílků koťat
po 4 v každé barvě



1 deska koťat



1 pytlík na koťata
(zelený)



25 figurek stvoření
po 5 každého druhu



18 dílků stvoření



1 pytlík na stvoření
(červený)



15 dílků událostí



1 pytlík událostí
(modrý)



18 aristokrys



32 žetonů „1 bod“



32 žetonů „5 bodů“



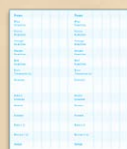
10 žetonů
vypůjčených pomůcek



8 karet úkolů (sada I)



7 karet pro rodinný režim



1 rozšířený
zápisník bodů

MODULY

Všechna pravidla základní hry zůstávají v platnosti. Není-li výslovně řečeno jinak, žádný z těchto modulů nemění existující pravidla, jen k nim přidává pravidla nová.

Rozšíření **Ostrov koček: Kořata & jiná stvoření** obsahuje 3 různé, na sobě nezávislé moduly, které můžete v libovolné kombinaci přidat k základní hře, a také jednu novou sadu karet úkolů (s písmenem I).

Toto rozšíření lze plně hrát i v 5 či 6 hráčích v kombinaci s rozšířením **Pozdě, ale přede**, žádná pravidla se nemění.

MODUL „KOŘATA“

OBTÍŽNOST: NIZKÁ

Modul Kořata zvyšuje motivaci stát se začínajícím hráčem a také poskytuje nové herní možnosti, aniž by příliš komplikoval pravidla hry.

MODUL „PRADÁVNÁ STVOŘENÍ“

OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ

Modul Pradávná stvoření nabízí hráčům více možností na začátku partie, kdy si teprve hledají karty úkolů, jež se budou snažit plnit. Pravidla modulu jsou jednoduchá a krátká, ale získat za stvoření hodně bodů může být náročné.

MODUL „UDÁLOSTI“

OBTÍŽNOST: VYSOKÁ

Modul Události doporučujeme pouze hráčům, kteří mají dostatek zkušeností se základní hrou. Přinese nové výzvy, změny pravidel a bude mít velký dopad na průběh hry i volbu vítězné strategie.

PŘED PRVNÍ PARTIÍ

Před úplně první partií proveďte tyto kroky:

- 1 Vložte 20 dílků kořata do zeleného pytlíku,
- 2 vložte 18 dílků stvoření do červeného,
- 3 a nakonec 15 dílků událostí do modrého.

KOMBINACE VÍCE MODULŮ

Každý z modulů mění hru trochu jinak – doporučujeme vám jednu seznamovací partii s každým z nich zvlášť.

Až si jednotlivé moduly trochu zažijete, můžete je zkusit i zkombinovat, ovšem hra se tím stane podstatně větší výzvou.

SADA ÚKOLŮ I

Kromě tří nových modulů zde najdete i novou sadu 8 karet úkolů. Instrukce k volbě a sestavování sad úkolů před partií najdete na str. 23 pravidel základní hry.

OZNAČENÍ KARET V TOMTO ROZŠÍŘENÍ



Na všech kartách z rozšíření Kořata & jiná stvoření je v levém spodním rohu uveden malý symbol krysy (a mají pořadová čísla 326–339 + 157b).


MODUL „KOŤATA“

Dospělé ostrovní kočky snadno nalákáte hrstí ryb, ale jejich koťátka jsou mnohem hbitější a vůči cizincům i nedůvěřivější. Lapaní kotěte dřív, než nenávratně zmizí v podrostu, vyžaduje opravdu rychlého lovce.

Koťata může zachraňovat pouze „nejrychlejší lovec“: začínající hráč daného dne (tj. hráč s nejvyšší hodnotou rychlosti, jehož figurka stojí na ostrově první).

PŘÍPRAVA HRY

Krom standardní přípravy hry proveďte navíc následující 3 kroky:

- 1 Deska koťat** – položte dolů k desce ostrova i desku koťat (vzhůru stranou se symbolem )
- 2 Pytlík na koťata** – položte pytlík doprostřed stolu všem hráčům na dosah.
- 3 Dílky koťat** – náhodně vylosujte 4 dílky koťat z pytlíku a položte je na desku koťat.



PRŮBĚH HRY

Modul Koťata mění pravidla $\text{♠} \text{♣} \text{♢} \text{♣} \text{♠} \text{♣} \text{♢} \text{♣} \text{♠} \text{♣} \text{♢} \text{♣} \text{♠} \text{♣} \text{♢} \text{♣}$. Všechny ostatní fáze probíhají beze změny.

ZMĚNY FÁZE 4: ZÁCHRANA KOČEK



Začínající hráč daného dne může kromě koček zachraňovat i koťata. Pokaždé, když je na tahu, může si vybrat, zda zachrání 1 kočku, nebo 1–2 koťata. Dílky právě zachráněných koček či koťat si každopádně hned položí na svoji loď (viz dále).

Ostatní hráči zachraňují jen kočky, jako obvykle.

Byly-li již všechny kočky zachráněny a zbývají pouze koťata, začínající hráč může v tazích pokračovat, ale ostatní musejí pasovat.

Podobně jako v případě koček potřebujete na záchranu kotěte koš a dostatek ryb.

Na rozdíl od koček však můžete v jednom koši (nebo ve dvou rozbitých koších) zachránit 1 nebo 2 koťata.

-  Zachraňujete-li jedno kotě, bude vás to stát 2 ryby a 1 koš.
-  Zachraňujete-li dvě koťata v témže tahu, bude vás to celkem stát 5 ryb a 1 koš.

V jednom koši nemůžete zachraňovat současně kočku a kotě.

MODUL „PRADÁVNÁ STVOŘENÍ“

Vznešená stvoření pradávného světa, špatně snášející soužití s humanoidy, si našla útočiště na Ostrově koček. Tam dokázala žít po stovky let v míru a harmonii s místními kočkami. Dokonce ani teď, když k jejich domovu míří Vethova armáda, nemají tito tvorové chuť ostrov opustit, a chcete-li je přesvědčit, aby zůstali na vaší lodi, budou po boku potřebovat své kočičí přátele.

Během prvního dne budete moci z Ostrova kromě koček zachránit i rozličná pradávná stvoření.

PŘÍPRAVA HRY

Krom standardní přípravy hry proveďte navíc následující 2 kroky:

- 1 Pytlík na stvoření** – Položte červený pytlík s dílky stvoření doprostřed stolu.
- 2 Figurky stvoření** – Položte figurky stvoření poblíž zásoby žetonů ryb a figurek koček.



PRŮBĚH HRY

Dílký stvoření vstupují do hry **pouze první den**, čímž změni pravidla fáze ☉ 'TūæljæꞤ ☉ ḲūūI na začátku hry a Ğ b♦ □ b♠ ▲ Ψ Læ L ů'▼♦ů prvního dne. Další dny se hraje dle obvyklých pravidel.

DEN 1: DOPLNĚNÍ DÍLKŮ

Na začátku hry vylosujete kočky pouze do levé zóny (kde se platí 3 ryby). V pravé zóně (5 ryb) budou namísto koček dílky stvoření ve stejném počtu, tedy 2 na každého hráče.

DEN 1 – FÁZE 4: ZÁCHRANA KOČEK

Krom zachraňování koček můžete **během prvního dne** zachraňovat i pradávná stvoření.

Záchrana stvoření se řídí stejnými pravidly jako záchrana kočky:

- ☛ V jednom tahu můžete zachránit jen 1 kočku **nebo** 1 stvoření, ale máte tolik tahů, kolik si přejete (a zásoby vám dovolí).
- ☛ Za jeden dílek stvoření musíte zaplatit 5 ryb a 1 celý koš.

Poznámka: Záchrana stvoření stojí 5 ryb, protože leží v pravé zóně. Nelze je přesunout do levé zóny pomocí univerzální karty.

DEN 1: PŘÍPRAVA NA DALŠÍ DEN

Dílký stvoření, které nikdo nezachránil, vraťte do pytlíku a ten do krabice; po zbytek partie již žádné nové dílky stvoření nebudou třeba.

MODUL „UDÁLOSTI“

Bubny Vethovy lodi znějí blíž a blíž, obloha se zlověstně zatahuje a všude na ostrově sílí neklid. Kočky i pradávná stvoření nervózně pobíhají v marné snaze najít bezpečné útočiště a každý den přináší novou nejistotu. Chcete-li ve svém záchrannářském úkolu uspět, musíte se umět rychle přizpůsobit!

Každý dílek události přináší buď dočasnou změnu pravidel hry, nebo nový způsob získávání bodů.

DÍLKY UDÁLOSTÍ

Ve hře jsou dva typy dílků události: akční a bodovací.

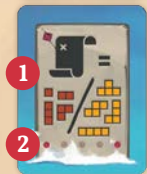
AKČNÍ DÍLKY

Tyto dílky poskytují jednorázovou výhodu či nevýhodu, nebo krátkodobě mění některé pravidlo.



Na akčním dílku jsou uvedeny dva prvky:

- 1 Symboly výhody, nevýhody nebo změny pravidla. Někdy jsou tu uvedena fialová čísla.



- 2 5 teček dole – červené tečky připomínají, že akční dílky určitě leží na políčku prvního a posledního dne.

BODOVACÍ DÍLKY

Tyto dílky vám dávají možnost získat daný den body navíc.



Na bodovacím dílku jsou uvedeny tři prvky:

- 1 Modré nebo zelené číslo.
Modré číslo značí body, které buď získáte v této výši, nebo vůbec. Zelené číslo s tečkami značí body, které můžete získat vícenásobně.



- 2 Symboly popisující podmínku zisku bodů.

- 3 3 malá čísla – platí pouze pro sólovou hru.

LÍC A RUB DÍLKŮ UDÁLOSTÍ

Všechny dílky události jsou oboustranné:

LÍC



RUB



PŘÍPRAVA HRY

Krom standardní přípravy hry proveďte navíc následující 4 kroky:

- 1 Krajiní dílky událostí** – Vylosujte z pytlíku událostí 2 dílky a položte je lícem (tj. stranou s rubínem) vzhůru na desku ostrova na políčka 1. a 5. dne.
- 2 Prostřední dílky událostí** – Vylosujte z pytlíku událostí 3 dílky a položte je lícem dolů na desku ostrova na políčka 2., 3. a 4. dne.
- 3 Obecná zásoba** – připravte figurky aristokrys, žetony „1 bod“ a „5 bodů“ poblíž obecného banku.
- 4 Žetony vypůjčených pomůcek** – položte žetony vypůjčených pomůcek poblíž žetonů trvanlivých košů.

Zbylé dílky událostí ponechte v pytlíku, ten už můžete vrátit do krabice.



VETHOVŮV ČLUN

Ve hře s tímto modulem jsou políčka počítadla dnů překryta dílky událostí, ale na posouvání Vethova člunu během hry to nic nemění.

Během přípravy dny položte člun na dílek na políčku 5 a na konci každého dne ho přesunete na následující dílek události.

PRŮBĚH HRY

Událost dle aktuálního dílku se vyhodnotí ještě před fází *doplnění dílků* každého dne. Všechny fáze dne poté probíhají jako obvykle.

Všechny dílky událostí jsou detailně popsány na posledních dvou stranách těchto pravidel.

DOPLNĚNÍ DÍLKŮ

Než na začátku každého dne vylosujete kočky do obou zón, vyhodnot'te dílek události aktuálně ležící na poli pod Vethovým člunem.

Jedná-li se o bodovací dílek, všichni hráči, kteří mají získat body, si vezmou z obecné zásoby žetony bodů v odpovídající hodnotě a položí si je poblíž své lodi.

Počet získaných bodů je veřejná informace a žetony bodů musejí být viditelné všem hráčům.

PŘÍKLAD 1



Je první den a Vethův člun stojí na tomto dílku. Ještě než začnete losovat dílky koček, musí si každý hráč vzít 1 aristokrysu a umístit ji na svou loď. Jakmile ji všichni umístí, můžete začít losovat dílky koček.

PŘÍKLAD 2



Je den 3 a Vethův člun stojí na tomto dílku. Než začnete losovat dílky koček, vezme si každý hráč z obecné zásoby dílky bodů v celkové hodnotě dvojnásobku počtu měděných pokladů na jeho lodi. Poté losujete kočky.

BODOVÁNÍ

Všechny body za dílky událostí získáte na začátku dnů 2, 3 a 4; na konci hry se za dílky událostí žádné další body neudělují.

Žádný dílek události není z lícové strany bodovací, takže na políčku 1. a 5. dne nebude nikdy ležet bodovací dílek.

Při závěrečném vyhodnocení si nezapomeňte přičíst celkový součet bodů za získané bodovací žetony.

ARISTOKRYSY

Za každou aristokrysu přítomnou na lodi na konci hry si musíte odečíst 3 body (viz dále).

VYPŮJČENÉ POMŮCKY

Žetony vypůjčených pomůcek získáváte při vyhodnocování některých událostí. Díky nim si buď zvýšíte rychlost o 4, nebo získáte 1 trvanlivý koš.



Když si ve $\heartsuit \spadesuit \clubsuit \diamondsuit \heartsuit \spadesuit \clubsuit \diamondsuit \heartsuit \spadesuit \clubsuit \diamondsuit$ připravujete před seba lícem dolů zvolené karty odlovy, můžete k nim přidat libovolný počet svých dříve získaných žetonů vypůjčených pomůcek (i získaných v tomto dni).

Žeton vypůjčené pomůcky si můžete ponechat libovolný počet dní, ale jakmile se rozhodnete jej použít a přiložit k zvoleným kartám odlovy, musíte jej na konci fáze odhodit, i kdybyste jeho výhodu nakonec nevyužili.

ARISTOKRYSY

Když získáte aristokrysu, musíte ji umístit na svou loď v souladu s pravidly umísťování dílků. Aristokrysa se počítá jako dílek.

Stejně jako při umísťování dílků platí, že je-li aristokrysa vaším vůbec prvním „dílkem“, můžete ji na loď umístit kamkoli. Jinak musí vodorovně nebo svisle sousedit s jiným dílkem, který už na lodi máte.

Je-li aristokrysa vaším prvním dílkem, váš druhý pokládaný dílek s ní musí sousedit.

Aristokrysy MŮŽETE položit na:

- mapy k pokladům, avšak nezískáte tím měděný poklad;
- obyčejné krysy;
- prázdná políčka.

Aristokrysy NEMŮŽETE položit na:

- dříve položený dílek;
- políčko již obsahující aristokrysu.

ARISTOKRYSA ZABÍRÁ POLÍČKO

Všechna políčka vaší lodi obsazená aristokrysou se počítají jako zaplněná.

- Sekce obsahující aristokrysu není prázdná.
- Sekce obsahující aristokrysu může být plná.
- Obyčejná krysa překrytá aristokrysou se počítá jako překrytá (nikoli viditelná).

KARTY ÚKOLŮ A UNIVERZÁLNÍ KARTY

Při vyhodnocování karet úkolů, univerzálních karet i dílků událostí se aristokrysy počítají jako dílky vyplňující políčka a současně jako (obyčejné) krysy.

PŘÍKLAD 1

Máte-li získat 10 bodů za to, že nemáte na lodi žádnou viditelnou krysu, ale přitom máte na lodi aristokrysu, žádné body nezískáte.

PŘÍKLAD 2

Máte-li získat 2 body za každou viditelnou krysu na své lodi, získáte 2 body za každou nepřekrytou obyčejnou krysu a 2 body za každou aristokrysu.

ODSTRAŇOVÁNÍ ARISTOKRYS

Kdykoli v průběhu hry, dříve než se Vethův člun ocitne na políčku s rukou, můžete „nakrmit kočku na své lodi rybou“, aby zahrnala sousedící aristokrysu. Můžete tak učinit i mimo svůj tah.

Sousedí-li s danou aristokrysou alespoň 1 dílek kočky, můžete zaplatit 1 rybu a aristokrysu vrátit do obecné zásoby.

Pokud nemůžete odhodit 1 rybu nebo s aristokrysou žádná kočka nesousedí, nemůžete danou aristokrysu zahrnat.

BODOVÁNÍ

Za každou aristokrysu zbylou na vaší lodi na konci hry ztratíte 3 body. Tyto záporné body zaznamenejte v zápisníku do políčka určeného i obyčejným krysám.

SÓLOVÁ VARIANTA

Na této dvojstraně naleznete změny a detaily pravidel sólové hry. Předpokládá se znalost pravidel pro hru více hráčů, která nadále platí, není-li výslovně uvedeno jinak.

OBTÍŽNOST

Moduly **Kot'ata** a **Pradávná stvoření** rozšiřují strategické možnosti volby, ale nijak zásadně nezvyšují obtížnost hry.

Modul **Události** pomáhá virtuálnímu soupeři, čímž se hra stává těžší. Hrajete-li s kartami těžších úkolů, doporučujeme v první partii s modulem **Události** použít o 1–2 karty méně.

KOŤATA

Akce na hracích kartách sestřičky nikdy neumožňují odstranit kot'ata.

Jste-li začínajícím hráčem, můžete kromě koček zachraňovat i kot'ata dle obvyklých pravidel.

Je-li sestřička začínajícím hráčem, odhod'te v jejím prvním tahu všechna kot'ata z desky a nahrad'te je novými čtyřmi dílky kot'at z pytlíku. To je veškerá interakce sestřičky s kot'aty.

BODOVÁNÍ

Kot'ata na vaší lodi se počítají jako kočky, takže se počítají, když sestřička získává body za barvy koček na vaší lodi.

V tomto modulu nejsou žádná další pravidla bodování sestřičky.

PRADÁVNÁ STVOŘENÍ

Když první den losujete dílky koček do zón, do pravé zóny vyložte 4 stvoření namísto 4 koček. Pomyslně je očísľujte 5–8 stejně jako obvykle kočky.



Když vyhodnocujete hrací kartu sestřičky, platí pojem **KOČKA** jako **KOČKA/STVOŘENÍ**. Je-li na kartě např. **KOČKA 5** a na pozici 5 leží dílek stvoření, odhod'te ho, i když se nejedná o kočku.

BODOVÁNÍ

Při závěrečném bodování získá sestřička 3 body za každý symbol kočky na dílcích stvoření na vaší lodi.

Je lhostejné, zda se vám u daného symbolu podařilo uzavřít přátelství s kočičí rodinou; za každý dílek stvoření na vaší lodi sestřička zkrátka získá 9 nebo 12 bodů.

UDÁLOSTI

AKČNÍ DÍLKY

Akční dílky vyhodnocujte jako obvykle – vaši sestřičku nijak neovlivňují.

BODOVACÍ DÍLKY

I bodovací dílky vyhodnocujte jako obvykle, sestřička však za každý získá předem určený počet bodů dle toho, kde na počítadle dnů se dílek nachází.

Bodovací dílky nikdy neleží na 1. ani 5. poli počítadla.

Za bodovací dílek na pozici 2 získá sestřička tolik bodů, kolik uvádí první číslo v dolní části dílku.

Za dílek na pozici 3 získá body dle druhého čísla.

Za dílek na pozici 4 získá body dle třetího čísla.

BODOVÁNÍ

Sestřička dostane body za bodovací dílky na počítadle dnů metodou popsanou výše.

Žádné další body za události nezíská.

PŘÍKLAD



Sestřička získá následující body za události:

- 1 0 bodů za první dílek.
- 2 8 bodů, první číslo na dílku na pozici 2.
- 3 5 bodů, druhé číslo na dílku na pozici 3.
- 4 8 bodů, třetí číslo na dílku na pozici 4.
- 5 0 bodů za poslední dílek.

Celkem si tedy sestřička připíše 21 bodů.



VYSVĚTLENÍ NĚKTERÝCH KARET

Univerzální karta „Přesuňte až 3 kočky do opačné zóny“

Pomocí této karty nesmíte přesouvat stvoření – pradávna stvoření nejsou kočky.

Nesmíte ani přesouvat kočky na desku koťata či koťata do zón. Nezachráněná koťata patří na svoji desku, nezachráněné kočky do zón.

Univerzální karta „V okamžiku záchrany i kočky můžete zachránit i další kočku“

Pomocí této karty nesmíte zachraňovat stvoření – pradávna stvoření nejsou kočky.

Můžete však její pomocí zachraňovat koťata. Možné kombinace jsou:

- ☘ 1 kočka, poté 1 nebo 2 koťata;
- ☘ 1 nebo 2 koťata, poté 1 kočka;
- ☘ 1 nebo 2 koťata, poté 1 nebo 2 koťata.

Univerzální karta „Vylosujte 4 dílky z pytlíku a vyložte je na stůl“

U koček sice můžete zvolit, do které zóny je vyložíte, ale nesmíte je vyložit na desku koťata.

Úkoly „... za každou barvu koček“

Za kočky určité barvy se počítají dílky koček ze základní hry, dílky oshaxů s přidělenou figurkou dané barvy a dílky koťata dané barvy. Stvoření ani aristokrysy nejsou kočky a nemají žádnou z 5 barev.

TIRÁŽ

Autor hry

Frank West

Asistentka produkce

Sara Jorgeová

Námět

Frank West

Sara Jorgeová

Ilustrace

Dragolisco

Umělecký vedoucí

Frank West

Grafický design

Frank West

za asistence

Aleca Jacksona

Text příběhu

Frank West

Redaktoři

Tom Fox

Carrie Ottová

Český překlad a sazba

Michal Stárek

Korektury

Karel Vlasák, MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

PŘEHLED DÍLKŮ UDÁLOSTÍ

AKČNÍ DÍLKY



Každý hráč si musí vzít **aristokrysu** a umístit ji na svou loď (dle pravidel o umísťování dílků).



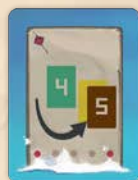
Během tohoto dne dostane každý hráč ve **fázi rybaření** o 2 ryby více, tedy 22 namísto 20.



Během tohoto dne dostane každý hráč ve **fázi rybaření** o 2 ryby méně, tedy 18 namísto 20.



V pořadí na tahu si každý hráč musí vzít žeton **vypůjčené pomůcky**. Každý si musí vybrat, zda jej bude chtít využít jako 1 koš, nebo boty o hodnotě 4, a vyložit si jej poblíž své lodi zvolenou stranou vzhůru.



Během tohoto dne se fáze 4 a 5 provedou v opačném pořadí. Karty pokladů a Oshaxů budete hrát dříve, než upravíte pořadí tahu a začnete zachraňovat kočky.



Kdykoli má během tohoto dne některý hráč získat dílek měděného pokladu za překrytí mapy kočkou stejné barvy, získá namísto toho 2 dílky. Mohou to být stejné či různé měděné poklady.



Kdykoli má během tohoto dne některý hráč získat dílek měděného pokladu za překrytí mapy kočkou stejné barvy, může si namísto toho vzít dostupný dílek zlatého pokladu.



Během tohoto dne vylosujete do levé zóny o kočku na hráče méně (tedy jen 1 kočku na hráče celkem). V pravé zóně budou 2 kočky na hráče jako obvykle.

BODOVACÍ DÍLKY

Na rozdíl od karet úkolů, jež se vždy vyhodnocují až na konci hry, splnění podmínek na bodovacích dílcích se vyhodnocuje hned na začátku dne, v němž na daném dílku stojí Vethův člun.



Každý hráč získá 1 bod za každé 2 viditelné krysy na svojí lodi. Máte-li jen 1 viditelnou krysu, nezískáte nic a např. za 13 krysu získáte 6 bodů.



Každý hráč získá 1 bod za každou viditelnou krysu na svojí lodi, jež sousedí s alespoň 1 kočkou. Za každou krysu lze získat nejvýše 1 bod.



Každý hráč si vybere řádek políček na své lodi a získá 1 bod za každou kočku, která do něj alespoň jedním políčkem zasahuje.



Každý hráč získá 2 body za každý měděný poklad na své lodi.



Každý hráč si vybere sloupec políček na své lodi a získá 2 body za každou kočku, která do něj alespoň jedním políčkem zasahuje.



Každý hráč získá 2 body za každý zlatý poklad na své lodi.



Každý hráč si vybere kočku na své lodi a získá 2 body za každou kočku, která se zvolenou kočkou vodorovně či svisle sousedí.




Každý hráč získá 3 body za každou viditelnou mapu na své lodi.



Každý hráč získá 2 body za každou osamělou kočku na své lodi.

Osamělá kočka je taková, která nesousedí s jinou kočkou téže barvy.



Každý hráč, jehož příď i zád' na lodi je prázdná (tj. obě sekce ) , získá 5 bodů.



Každý hráč získá 2 body za každou prázdnou sekci své lodi.

Prázdná sekce neobsahuje dílky žádného typu ani aristokrysy.



Každý hráč, který nemá na lodi ani jeden poklad (měděný ani zlatý), získá 5 bodů.



Každý hráč získá 2 body za každou zaplněnou sekci své lodi.

Zaplněná sekce nemá žádná prázdná políčka.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:



mindok.cz
/hry.mindok
/hry.mindok

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