

L'ISOLA DEI GATTI

Setup

Posizionare il **Tabellone Principale** sul tavolo con il lato  verso l'alto. Posizionare la **Plancia Isola** accanto al Tabellone, con la **Pedina Barca di Vesh** sullo spazio 5 del **Tracciato Giornate**. La porzione di tavolo a sinistra della Plancia Isola è definita Campo Sinistro, quella opposta è definita Campo Destro.

Posizionare le **Tessere Tesoro Comune** sotto alla Plancia Isola. Le Tessere Tesoro con dimensione 2x1 e 1x1 sono considerate sia Tesori Comuni sia **Tesori Piccoli** ai fini degli effetti di gioco. Utilizzare Tessere Tesoro Comune come segue in base al numero di Giocatori e rimuovere le rimanenti dal gioco:

- **2 Giocatori** – Utilizzare 5 tessere per tipo.
- **3 Giocatori** – Utilizzare 8 tessere per tipo.
- **4 Giocatori** – Utilizzare 11 tessere per tipo.

Posizionare le **6 Tessere Oshax** sotto alle Tessere Tesoro Comune.

Formare una **Riserva Generale** con le Pedine Gatto e i Segnalini Pesce (quelli di valore 1 e quelli di valore 5).

Mescolare le **Carte Scoperta** (retro con sfondo blu) e formare un mazzo coperto.

Posizionare i **Segnalini Cesta Permanente** sotto al mazzo di Carte Scoperta.

Inserire nel **Sacchetto** tutte le **Tessere Gatto** dei 5 colori e tutte le **Tessere Tesoro Raro**.

Selezionare casualmente il **Primo Giocatore**. Quindi ogni Giocatore sceglie un colore e riceve:

- **1 Plancia Barca** (tenerla sul lato .
- **1 Segnalino Cesta Permanente** (lato verde verso l'alto).
- **1 Pedina Gatto del colore scelto** – Posizionarla sul Tracciato Ordine di Turno dell'Isola. Le Pedine vengono ordinate partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario.

Sequenza di Gioco

La partita si svolge in **5 Giornate**, ognuna formata dalle seguenti **Fasi**:

1. **Fase Riempimento Campi** – Pescare dal Sacchetto in modo da posizionare in ogni Campo una quantità di **Tessere Gatto** dipendente dal numero di Giocatori:

- **4 Tessere Gatto per Campo** in 2 Giocatori.
- **6 Tessere Gatto per Campo** in 3 Giocatori.
- **8 Tessere Gatto per Campo** in 4 Giocatori.

Eventuali **Tessere Tesoro Raro** pescate vengono posizionate insieme ai Tesori Comuni sotto alla Plancia Isola, procedendo poi con la pesca.

2. **Fase Pesca** – Ogni Giocatore prende **20 Unità di Pesce** dalla Riserva Generale.

3. **Fase Esplorazione** – Svolgere i seguenti Passaggi in ordine:

- a. **Selezione Scoperte** – Distribuire **7 Carte Scoperta** ad ogni Giocatore. Ogni Giocatore sceglie quindi in contemporanea 2 carte da tenere coperte di fronte a sé e passa le rimanenti al Giocatore alla sua sinistra (Giornate 1, 3 e 5) o alla sua destra (Giornate 2 e 4). Si procede fino a quando non si riceve una singola carta dal proprio vicino. Anche questa viene posizionata insieme alle carte selezionate di fronte a sé.
- b. **Accesso alle Scoperte** – Ogni Giocatore prende in Mano le 7 carte che ha selezionato e sceglie quali tenere. E' possibile tenere qualunque numero di carte, purché se ne paghi immediatamente il **Costo in Pesce** indicato in alto a sinistra. Le carte che non vengono tenute vengono posizionate negli **Scarti** (la pila degli Scarti è coperta e comune a tutti i Giocatori).

4. **Fase Lettura Lezioni** – Ogni Giocatore deve giocare tutte le **Carte Lezione Personale** e **Lezione Pubblica** (fronte con bordo blu) che ha in Mano. Le Carte **Lezione Personale** vengono giocate coperte in una pila accanto alla propria Plancia Barca. Possono essere ispezionate solo dal proprietario, ma il loro numero è informazione pubblica. Le Carte **Lezione Pubblica** vengono posizionate soperte accanto al Tabellone. Se la Lezione Pubblica richiede di “scegliere un colore”, chi l’ha giocata prende immediatamente una Pedina Gatto del colore scelto dalla Riserva e la posiziona sulla carta.
5. **Fase Salvataggio Gatti** – Ogni Giocatore posiziona di fronte a sé coperte le **Carte Soccorso** (fronte con bordo verde) che desidera giocare dalla propria Mano. Quando tutti i Giocatori (in Ordine di Turno) hanno deciso, tutte le carte giocate vengono rivelate simultaneamente.
- Velocità** – Ogni Giocatore conteggia la Velocità fornita dalle carte appena giocate (totale dei numeri accanto ai simboli ). Quindi vengono riordinati i segnalini nel **Tracciato Ordine di Turno**, posizionando prima il Giocatore con la Velocità maggiore, e gli altri a seguire in ordine decrescente. I Giocatori in pareggio mantengono fra loro lo stesso ordine relativo.
 - Salvataggio** – Seguendo il nuovo Ordine di Turno, ogni Giocatore svolge un **Turno di Salvataggio** oppure **Passa**. In un Turno di Salvataggio è possibile Salvare una singola Tessera Gatto da uno dei due Campi. Per farlo è necessario avere una Cesta e pagare Pesce.
 - Ceste** – Una **Cesta Permanente** viene girata sul retro quando utilizzata (verrà riattivata nella Giornata successiva). Le **Ceste Normali** vengono invece scartate quando impiegate. E’ possibile unire 2 **Ceste Rotte** per creare 1 singola Cesta Normale.
 - Pesce** – E’ necessario pagare 3 Pesce per Salvare un Gatto dal **Campo di Sinistra**, mentre è necessario pagare 5 Pesce per Salvare un Gatto dal **Campo di Destra**.Le Tessere Gatto salvate vengono immediatamente posizionate sulla propria Barca (vedi Sottocapitolo “Posizionamento Tessere” in seguito). Il procedimento termina quando tutti i Giocatori hanno **Passato** oppure entrambi i **Campi sono vuoti**. Eventuali Carte Soccorso giocate ma non utilizzate vengono poste negli Scarti.
6. **Fase Scoperte Rare** – Seguendo il nuovo Ordine di Turno, ogni Giocatore svolge un **Turno di Scoperta** oppure **Passa**. In un Turno di Scoperta è possibile giocare dalla propria Mano una **singola Carta Oshax** (fronte con bordo marrone) oppure una **singola Carta Tesoro** (fronte con bordo giallo). Le Tessere Oshax e Tesoro ottenute vengono immediatamente posizionate sulla propria Barca (vedi Sottocapitolo “Posizionamento Tessere” in seguito). Prendere queste tessere è sempre facoltativo. Il procedimento termina quando tutti i Giocatori hanno **Passato**.
- Gatti Oshax** – Appena posizionati sulla propria Plancia Barca è obbligatorio prendere dalla Riserva Generale una Pedina Gatto di un colore a scelta posizionandola sulla Tessera Oshax. Per il resto della partita la Tessera Oshax conterà anche come un Gatto del colore scelto.
7. **Fase Fine Giornata** – Svolgere i seguenti Passaggi in ordine:
- Eventuali **carte rimaste in Mano** ai Giocatori vengono conservate e potranno essere utilizzate nelle Giornate successive. Non sarà necessario pagarne nuovamente il costo. Non c’è limite al numero di Carte che è possibile tenere in Mano. Le Carte Lezione (come indicato in precedenza) vanno sempre obbligatoriamente giocate nella Fase Lettura Lezioni. Anche il **Pesce** avanzato dai Giocatori viene conservato per le Giornate successive.
 - Tutte le **Tessere Gatto nei due Campi** vengono rimosse dal gioco.
 - Avanzare di un passo la **Pedina Barca di Vesh**.
 - Ogni Giocatore gira nuovamente sul lato verde tutte le proprie **Ceste Permanenti** utilizzate.

Carte Azione – Le Carte Azione (fronte con bordo viola) possono essere giocate in qualsunque momento della Giornata. Se due Giocatori vogliono giocare una Carta Azione nello stesso momento, lo fanno seguendo l’Ordine di Turno.

Posizionamento Tessere

Ogni Plancia Barca è suddivisa in **7 Stanze**. Le Stanze sono identificate da un simbolo in basso a destra su ogni spazio corrispondente, più la Stanza centrale che non ha simboli. Quando viene ottenuta una **tessera** è obbligatorio posizionarla immediatamente sulla propria Plancia Barca, rispettando le seguenti regole.

- Non è possibile posizionare tessere **fuori dalla griglia** della Barca o **sopra altre tessere**.
- E' possibile posizionare tessere **a cavallo tra due Stanze**.
- Le tessere possono essere **ruotate** o **girate** a piacere prima del posizionamento.
- La **prima tessera** può essere posizionata ovunque. Ogni **tessera successiva** deve essere posizionata ortogonalmente adiacente ad almeno una tessera già presente. Nel gioco l'adiacenza è sempre solo ortogonale e mai diagonale.
- Posizionando una Tessera Gatto sopra ad un'Icona **Mappa del Tesoro**  del colore corrispondente, fornisce immediatamente una **Tessera Tesoro Comune** a scelta del Giocatore. Le Icone Mappa del Tesoro possono essere coperte anche da altre tessere, ma non forniranno il bonus.

Fine del Gioco

Al termine della 5ª Giornata viene svolto il **Conteggio Finale**. Ogni Giocatore ottiene Punti Vittoria per:

- **Ratti** – Ogni Ratto **ancora visibile** sulla propria Plancia Barca fa perdere 1 PV. Durante la partita i Ratti possono essere coperti liberamente con qualunque tessera.
- **Stanze** – Ogni Stanza della propria Plancia Barca **non completamente riempita** fa perdere 5 PV.
- **Famiglie Gatti** – Per ogni Famiglia di Gatti sulla propria Plancia Barca si ricevono PV in base al numero di tessere che la compongono. Una Famiglia è formata da un gruppo contiguo di almeno 3 Tessere Gatto dello stesso colore. E' possibile avere più Famiglie per ogni colore. Ogni Famiglia fornisce i seguenti PV.
 - **3 Tessere Gatto** – 8 PV.
 - **4 Tessere Gatto** – 11 PV.
 - **5 Tessere Gatto** – 15 PV.
 - **6 Tessere Gatto** – 20 PV.
 - **7 Tessere Gatto** – 25 PV.
 - Ogni Tessera Gatto **oltre alla 7ª** fornisce 5 PV aggiuntivi.
- **Tesori Rari** – Ogni Tesoro Raro sulla propria Plancia Barca fornisce 3 PV (i Tesori Comuni non forniscono PV).
- **Lezioni Personali** – Ogni Giocatore rivela le Lezioni Personali in suo possesso e (solo lui) ottiene PV in base a quanto indicato.
- **Lezioni Pubbliche** – Le Lezioni Pubbliche funzionano come quelle Personali ma valgono per tutti i Giocatori.

Il Giocatore con **più PV** vince la partita. In caso di pareggio viene favorito quello con più Pesce.

Componenti Aggiuntivi

Carte Lezione Aggiuntive

In ogni partita vanno sempre utilizzate 38 Carte Lezione, così suddivise:

- **Carte Lezione Base** – Sono 14 e riportano in basso a sinistra la scritta "Lezione" non seguita da alcuna indicazione del Modulo. Vanno sempre utilizzate tutte in ogni partita.
- **Carte Modulo Lezione** – Sono presenti vari Moduli di 8 Carte Lezione ognuno. Le 8 carte di un Modulo si possono identificare grazie alla sigla indicata in basso a sinistra (es. "A", "B" ecc...). In ogni partita è obbligatorio utilizzare esattamente 3 Moduli in qualunque combinazione.

Tessere Oshax Aggiuntive

Le Tessere Oshax aggiuntive vengono inserite nel Sacchetto durante il Setup. Quando pescate dal Sacchetto vengono posizionate sotto alle Tessere Tesoro Comune e non contano per il numero di Tessere Gatto da pescare (allo stesso modo dei Tesori Rari).

Alternativa: E' possibile scegliere quali 6 Tessere Oshax tenere disponibili da inizio partita e quali invece inserire nel Sacchetto.

Tessere Tesoro Raro Aggiuntive

Vengono aggiunte al Sacchetto durante il Setup. Seguono le normali regole dei Tesori Rari.

Espansione “Ultimi Arrivi”

Setup

Aggiungere al Sacchetto le **40 Tessere Gatto** e le **10 Tessere Tesoro Raro** dell'espansione.

Aggiungere le **16 Tessere Tesoro Comune** dell'espansione a quelle del gioco base.

Aggiungere alla Riserva Generale i **Segnalini Pesce** dell'espansione.

Solo in **5/6 Giocatori** utilizzare le **Plance Barca** aggiuntive, la **Pedina Oshax** come indicatore per l'Ordine di Turno del sesto Giocatore e aggiungere al mazzo le **70 Carte Scoperta** dell'espansione. Le Carte Scoperta dell'espansione presentano il simbolo  in basso a sinistra. Inoltre utilizzare:

- **Tessere Tesoro Comune** – Utilizzarne:
 - 13 tessere per tipo in **5 Giocatori**.
 - 15 tessere per tipo in **6 Giocatori**.
- **Tessere Oshax** – Posizionare 8 Tessere Oshax sotto alle Tessere Tesoro Comune.
- **Carte Lezione** – Utilizzare tutte le Carte Lezione Base più 5 Moduli (anziché 3).

Gioco

La partita si svolge con le normali regole. Durante la Fase Riempimento Campi posizionare:

- **10 Tessere Gatto per Campo** in 5 Giocatori.
- **12 Tessere Gatto per Campo** in 6 Giocatori.

Espansione “Kickstarter Pack”

Aggiungere al Sacchetto le **10 Tessere Gatto** e le **3 Tessere Tesoro Raro** dell'espansione.

I **3 Moduli di Carte Lezione** possono essere utilizzati a piacere seguendo le regole indicate nel Capitolo “Componenti Aggiuntivi”. Le **12 Carte Scoperta** rimanenti possono essere aggiunte al mazzo di Carte Scoperta durante il Setup.

Note:

Le **Carte Lezione Pubblica**, una volta giocate, non sono considerate appartenere ad alcun Giocatore (al fine degli effetti di altre carte) e non possono essere eliminate dal gioco.