

Set Up

Jugadores

- Tablero de barco.
- Tablero de manuscritos.
- Rotuladores de 6 colores.

Mesa

- Isla, que será la sección de la mesa que albergue 3 filas y 4 columnas de cartas.
- Medidor de días.
- Mazo de manuscritos boca abajo.
- Mazo de gatos boca abajo.

Fases del juego

Resumen de la ronda:

- Preparación: Desplegar sobre la isla 8 cartas del mazo de gatos y 4 del mazo de manuscritos (posiciones 2, 4, 7 y 12).
- Turno del jugador: Simultáneamente, elegir 1 columna de la isla y resolver las 3 cartas en cualquier orden (**excepción**: acciones especiales), pudiendo tener:
 - Descubrimientos: Dibujarlos según las reglas de colocación (rotar, voltear y dentro de los límites del barco). El 1º se dibuja donde se quiera, el resto adyacentes. Tipos de cartas:
 - Gatos**: En el color indicado. Si se dibuja un gato sobre un mapa del tesoro de su color, se puede dibujar un tesoro común de inmediato.
 - Oshax**: En cualquier color.
 - Tesoros**: En negro, indicando “C” (1-3 casillas) o “R” (4-5 casillas).
 - Manuscritos: Marcarlo en la pizarra.
- Día siguiente: Retirar todas las cartas de la isla a una pila de descarte y avanzar el medidor de días en sentido descendente.

Fin de la partida

La partida finaliza tras la ronda 7. El vencedor será el jugador con más puntos (en caso de empate, el que haya llenado más habitaciones).

Puntos:

- Puntos por familias de gatos (ver tabla).
- Puntos por cada tesoro raro (4-5 casillas).
- Puntos por manuscritos completados.
- Puntos negativos por ratas visibles.
- Puntos negativos por habitaciones que no se hayan llenado.