

COMPONENTI



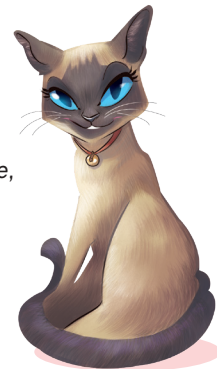
54 carte Gattino
(18 carte in 3 colori diversi)



27 gettoni Premio
(Scodella di cibo, Lisca di Pesce, Pesce e Vaso Rotto)



1 gettone Primo Giocatore



PREPARAZIONE

Mischiare i gettoni Premio a faccia in giù. Poi create 3 pile di gettoni, ognuna formata da 9 gettoni. Mischiare tutte le carte Gattino e formare un mazzo a faccia in giù. Il giocatore che ama di più i gattini riceve il gettone Primo Giocatore.

PANORAMICA

La partita è divisa in 3 round, ciascuno diviso in 9 turni. Ogni giocatore giocherà 1 carta Gattino e il giocatore che ha giocato la carta di valore più alto riceverà 1 gettone Premio. Ma attenti: non tutti i gettoni Premio sono positivi! Alla fine della partita, il giocatore che avrà ottenuto più punti sarà il vincitore.

GIOCARE UN ROUND

Prendete una pila di 9 gettoni Premio e disponete tutti i gettoni in una fila a faccia in su al centro del tavolo. Giocherete ogni mano, da sinistra a destra, per vincere un gettone Premio dopo l'altro. **Ogni giocatore pesca una mano di 9 carte Gattino** dal mazzo di pesca.



Ogni round è diviso in 9 turni. **Durante ogni turno, il giocatore iniziale** (il giocatore che ha il gettone "Primo Giocatore" è il giocatore iniziale durante il primo turno; poi, lo sarà colui che ha vinto il turno precedente) **gioca una carta Gattino dalla propria mano; poi tutti i giocatori**, in senso orario, **giocano una carta Gattino dalla propria mano**, seguendo una regola molto semplice:

Dovete giocare una carta Gattino dello stesso colore della carta giocata dal giocatore iniziale. Potete giocare un altro colore solo se non avete in mano nessuna carta di quel colore

La carta giocata dal primo giocatore



Le tue carte



Il primo giocatore gioca un 8 azzurro. Ora devi giocare il 5 o il 13 azzurro.

Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta, **il giocatore che ha giocato la carta di valore più alto vince il gettone Premio di quel turno.** La carta di valore più alto dipende da tutte le carte giocate nel turno. Può essere:

- **La carta col valore più alto dello stesso colore giocato dal giocatore iniziale.**
- **La carta verde di valore più alto. Le carte verdi valgono sempre più di tutti gli altri colori.**
- **Se sono state giocate entrambe le carte di valore 1 e 18 dello stesso colore, la carta di valore 1 è considerata quella di valore più alto.**





La carta dal valore più alto tra queste è il 13 azzurro



La carta dal valore più alto tra queste è il 5 verde



La carta dal valore più alto tra queste è l'1 verde

Scartate tutte le carte giocate. Il vincitore del turno corrente sarà il primo giocatore di quello successivo, e giocherà quindi la prima carta.

Il round termina dopo 9 turni, quando tutti i gettoni Premio sul tavolo sono stati presi e i giocatori hanno giocato tutte le proprie carte Gattino. Mischiate tutte le carte Gattino, incluse quelle scartate, e create un nuovo mazzo di pesca per giocare il nuovo round. **Fate scorrere il gettone del primo giocatore al giocatore successivo in senso orario.**

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 3 round, quando tutti e 27 i gettoni Premio sono stati presi. **Sommate il valore di tutti i vostri gettoni. Il giocatore con più punti vince la partita.**



Punti positivi



Punti negativi



Potete scartare un gettone Lisca di Pesce prima di procedere al conteggio finale dei punti



Se avete 2 Vasi Rotti, perdetevi 20 punti. Se avete 1 solo Vaso Rotto, significa che l'avete fatta franca e non perdetevi alcun punto!



Tu ottieni 13 punti: scarti il gettone Lisca di Pesce da -5 usando il gettone Pesce e l'unico gettone Vaso Rotto non viene contato.



VARIANTE PER ESPERTI

Se desiderate una partita più strategica e con meno fortuna, rimuovete un certo numero di carte dal mazzo prima di giocare. In questo modo tutte le carte in gioco saranno distribuite tra i giocatori.

Seguite la tabella qui sotto per rimuovere il numero corretto di carte.

2 Giocatori ► Rimuovete le carte dalla 6 alla 17 di ogni colore

3 Giocatori ► Rimuovete le carte dalla 9 alla 17 di ogni colore

4 Giocatori ► Rimuovete le carte dalla 12 alla 17 di ogni colore

5 Giocatori ► Rimuovete le carte dalla 15 alla 17 di ogni colore

6 Giocatori ► Non rimuovete alcuna carta

Autore: **Reiner Knizia**

Illustrazioni: **Alessandro Costa**

Grafica: **Roberto Grasso,**

Elisabetta Micucci

Editore: **Giuliano Acquati**



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniocreations.it
©2020. Tutti i diritti riservati.

Reiner Knizia

MEOW

Un gioco di 20 minuti da 2 a 6 gattini furbetti.

I gattini si sfidano per ottenere più pappa. Cercate di prendere le ciotole più ghiotte, evitate le lische di pesce e non rompete i vasi dei vostri padroni!

