

Gattara

THE CAT MAGNET

Giocatori

2-6

Età

10+

Durata

10-20

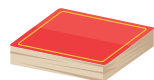


SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco competitivo, i giocatori si sfidano per attirare, rubare e nascondere i gatti del quartiere e dimostrare di essere l'unico **Cat Magnet**.

COMPONENTI

52 carte



6 schermi



80 gettoni gatto



(48)

(24)

(8)

SETUP

- 1 Dai a ciascun giocatore 1 schermo. 
- 2 Dai a ogni giocatore 2 gettoni "Gatto randagio". Posizionarli dietro il proprio schermo.
- 3 Mescola il mazzo e distribuisce 3 carte a ciascun giocatore. Metti il mazzo rimanente a faccia in giù al centro del tavolo.
- 4 **Inizia chi ha visto per ultimo un gatto.**
Il gioco procede in senso orario.

TURNO DI GIOCO

- 1 All'inizio del proprio turno, ogni giocatore pesca fino ad avere 3 carte in mano. Ad esempio: se hai 2 carte, ne peschi 1.
- 2 Ogni giocatore deve sempre giocare 1 carta: **verde**, **rossa** o **gialla**. Può saltare il proprio turno solo se non è in grado di giocare.
- 3 Dopo aver risolto l'effetto della carta, il turno passa al giocatore successivo.

Se il gioco procede in senso orario, il gioco passa al giocatore alla sinistra. Se procede in senso antiorario al giocatore alla destra.

VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere il punteggio obiettivo previsto per il numero attuale di giocatori vince la partita **gridando "GATTARA!"**.

- 2 giocatori: 10 punti
- 3 giocatori: 8 punti
- 4 o più giocatori: 7 punti

GETTONI GATTO

I gettoni gatto rappresentano il tuo punteggio. Il valore totale dei tuoi gettoni gatto rappresenta il tuo punteggio, che deve rimanere nascosto.

-  Gatto Randagio – 1 punto
-  Gatto con Pedigree – 2 punti
-  Gatto da Esposizione – 3 punti

CARTE EVENTO

14 carte rosse:

I giocatori **perdano** i gettoni gatto.

20 carte verdi:

I giocatori **guadagnano** i gettoni gatto.

18 carte gialle:

Influiscono sul gioco piuttosto che direttamente sui gettoni gatto. Ad esempio: modificare l'ordine di gioco o pescare una carta da un avversario.



Tutte le carte evento hanno un bersaglio.

Se una **carta rossa** richiede che il bersaglio perda 2 gatti randagi, ma il bersaglio ne ha solo:

- 1 gatto randagio
 - 2 gatti di razza
- il bersaglio perde solo il gatto randagio.

Se una **carta verde** deve ottenere un gatto randagio dal bersaglio, ma il bersaglio non ha gatti randagi, il giocatore che ha giocato la carta verde non ottiene nulla.

Una carta viene messa nel mazzo degli scarti solo dopo che il suo effetto è stato completamente risolto. Perché potrebbe essere recuperata o duplicata da alcune **carte gialle**.

CARTE MEOW



Sono contrassegnate da questa icona.

Il bersaglio di una carta **Meow** può rispondere immediatamente con una propria carta **Meow**. La carta originale viene annullata e l'effetto della carta **Meow** di risposta viene raddoppiato.

È possibile giocare più carte **Meow** in sequenza, ma solo l'ultima annulla quella precedente e ne raddoppia l'effetto. Solo il bersaglio di una carta **Meow** può giocare un'altra carta **Meow**.

IL GIOCATORE A
GIOCA UNA CARTA **MEOW** SUL
GIOCATORE B

LA PRIMA CARTA MEOW
HA UN EFFETTO
NORMALE
SUL GIOCATORE B



IL GIOCATORE B GRIDA **MEOW!**
E GIOCA UNA CARTA **MEOW**.
QUESTA ANNULLA L'EFFETTO
DELLA CARTA PRECEDENTE E
RADDOPPIA IL SUO EFFETTO
SUL GIOCATORE C.

Il giocatore A gioca una carta **Meow** contro il giocatore B. Il giocatore B risponde con una carta **Meow**, annullando l'effetto e raddoppiandolo a carico del giocatore C. Il giocatore C non può rispondere con un'altra carta **Meow** e subisce l'effetto raddoppiato.

Una volta terminata la catena, il gioco prosegue con il giocatore indicato dall'ultima carta **Meow**. Nel nostro esempio, il Giocatore C.

CARTE SPECIALI

MIRROR carta gialla

Copia l'effetto dell'ultima carta nella pila degli scarti. Non può copiare la carta **Bastet**. Se copia una carta **Meow**, viene copiato solo il suo effetto base.



BASTET carta gialla

Annulla qualsiasi carta e il suo effetto.

- Una carta BASTET può annullare un'altra carta BASTET.
- Può essere giocata fuori turno e non conta come carta giocata.
- Deve essere giocata immediatamente dopo la carta che si desidera annullare; non è possibile aspettare di vedere l'effetto della carta e poi decidere se giocarla.
- Non può essere giocata dopo che un giocatore ha dichiarato "GATTARA!".



ZEN CAT carta gialla

Questa carta obbliga il giocatore successivo a giocare **SOLO** carte gialle. Questo è l'unico caso in cui un giocatore può saltare il turno se non ha carte gialle da giocare.



CHANGE DIRECTION SKIP TURN

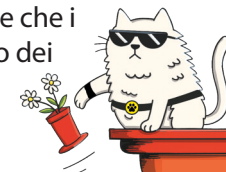
carta gialla

In una partita a due giocatori, queste carte garantiscono al giocatore che le ha giocate un turno in più.



REBEL CATS carta gialla

Ogni giocatore passa tutti i propri gettoni gatto al giocatore successivo nell'ordine di gioco. È importante che i giocatori non vedano lo scambio dei gettoni.



Disometric
Games

NEI GIOCHI I MOMENTI PIÙ BELLI
SI VIVONO CON GLI AMICI!



GIOCHI CON I GATTI, L'AVVENTURA E LA STRATEGIA!

disometric.co.uk/gattara