

Bon Appétit!



di Haim Shafir

Contenuto:

58 carte-formaggio

18 carte-topo con 1 fino a 3 impronte di zampe

14 carte-gatto

9 gettoni "faccia da topo"

Giocatori: 2-6 persone

Età: a partire da 6 anni

Durata: ca. 20 minuti



Idea del gioco

Da che mondo è mondo, i gatti cercano d'acchiappare i topi, ed i topi rincorrono perennemente il loro saporito e benamato formaggio! Così anche in questo gioco! Ogni giocatore possiede un mazzo di carte formato da carte-gatto, carte-topo e carte-formaggio. Uno dopo l'altro i giocatori scartano una carta alla volta dai loro mazzi di carte, mettendole sul mazzo comune, posto in mezzo al tavolo. Con un pizzico di fortuna riescono ad acchiappare con il gatto il topo e ricevono come premio un gettone. Quando tutti e nove i gettoni-premio "faccia da topo" sono stati distribuiti, il gioco finisce. Vince chi possiede in maggior numero di carte.

Preparazione al gioco

I gettoni "faccia da topo" vengono messi sul tavolo, in una posizione facilmente accessibile. Le carte vengono mischiate e suddivise in ugual numero tra i giocatori; l'ultima carta non viene distribuita,

ma messa nel centro del tavolo, scoperta. Può succedere che alcuni giocatori ricevano più carte di altri. I giocatori non devono vedere le proprie carte. Con esse formano dei mazzi di carte che mettono davanti a sé, coperti, cioè con il tergo delle carte rivolto verso l'alto. La carta scoperta al centro del tavolo è l'inizio del mazzo comune. Inizia il gioco il giocatore più giovane. Si gioca in senso orario.

L'illustrazione indica l'impostazione del gioco con tre giocatori.

Attenzione: Se il numero dei giocatori è inferiore a quattro (2 o 3 giocatori), si gioca unicamente con le carte con il tergo rosso e con cinque gettoni. Le rimanenti carte ed i gettoni restanti vengono messi nella scatola.



Svolgimento del gioco

Quando arriva il suo di turno, ogni giocatore deve girare la prima carta che si trova in cima al suo mazzo e metterla scoperta in cima al mazzo comune, che si trova in mezzo al tavolo. A dipendenza di quale carta si tratta (se quella del gatto, del topo o del formaggio) può avvenire quanto segue:

Formaggio: se un giocatore mette in cima al mazzo comune una carta-formaggio, non accade niente. Solamente il mazzo comune aumenta di consistenza ed è il turno del prossimo giocatore.

Gatto: se un giocatore mette in cima al mazzo comune una carta-gatto, e quest'ultima viene a porsi su una carta-formaggio o su un'altra carta-gatto, non succede niente; nuovamente la carta serve solamente ad aumentare la consistenza del mazzo comune. E quando il gatto mangia il topo? Se in cima al mazzo comune si trova la carta-topo ed il giocatore vi sovrappone una carta-gatto, allora il giocatore vince il mazzo comune (vedi prossimo esempio).

Topo: se un giocatore mette in cima al mazzo comune una carta-topo, significa "topi allerta, gatto in agguato"! Su ogni carta-topo sono disegnate in alto a sinistra una, due o tre impronte di zampe. Questo

significa che il prossimo giocatore (in senso orario) scopre da una a tre carte (a dipendenza del numero di zampe disegnate sulla carta-topo) dal suo mazzo e le mette una dopo l'altra sul mazzo comune, cercando di acchiappare il topo.

In questo caso abbiamo tre possibilità:

- Se il prossimo giocatore scopre una carta-gatto e la mette sul mazzo comune, allora vince tutto il mazzo comune. Le carte del mazzo comune vinte le mette quindi sotto quelle del suo mazzo, con il tergo delle carte rivolto verso il basso. Riceve inoltre un gettone “faccia di topo”, che mette vicino al suo mazzetto.

Esempio 1: *Giovanni scopre la carta-topo con due impronte di zampe e la mette in cima al mazzo comune. La giocatrice alla sua sinistra è Teresa. Teresa può quindi scoprire due carte dal suo mazzo ed ha la possibilità, se aiutata dalla fortuna, di scoprire almeno una volta la carta-gatto.*

La prima carta che Teresa scopre e mette in cima al mazzo comune è quella del formaggio. Che sfortuna! Ma come seconda carta, Teresa scopre e mette in cima al mazzo comune quella del gatto. Ecco quindi che la fortuna le sorride! Teresa prende la sua vincita, le carte dell'intero mazzo comune, e le mette (con la raffigurazione delle carte girata verso l'alto) sotto il suo mazzo; prende come premio un gettone “faccia da topo”.

- *Se il prossimo giocatore scopre solamente carte-formaggio e le mette sul mazzo comune, allora il giocatore che precedentemente aveva scoperto la carta-topo vince tutte le carte del mazzo comune. Le carte vinte le mette sotto al suo mazzo, sempre con la raffigurazione girata verso l'alto. Non riceve però alcun gettone.*

Giovanni



Teresa



Antonio



Esempio 2: Giovanni scopre la carta- topo con due impronte di zampe e la mette in cima al mazzo comune. Teresa ha quindi nuovamente la possibilità di scoprire due carte. Questa volta la fortuna non è dalla sua parte! Entrambe le carte che Teresa scopre e mette in cima al mazzo comune, sono carte-formaggio. Una fortuna per Giovanni! Può prendere le carte del mazzo comune e metterle sotto il suo mazzetto. Non riceve però alcun gettone.



- Non appena un giocatore scopre un'altra carta-topo e la mette in cima al mazzo comune, deve immediatamente interrompersi e rinunciare a continuare a scoprire le prossime carte, anche se avrebbe diritto di scoprirne ancora 1 -2 (a dipendenza del numero delle impronte di zampe). Il prossimo giocatore in senso orario ha quindi lui la possibilità d'acchiappare il topo. Dovesse pure lui scoprire una carta-topo, nuovamente il turno passa al prossimo giocatore. Questo procedere continua, fino a ch  un giocatore non scopre una carta-gatto o una carta-formaggio.

Esempio 3: Giovanni scopre la carta- topo con due impronte di zampe e la mette in cima al mazzo comune. Teresa ha nuovamente due tentativi. Lei scopre la carta- topo con tre impronte di zampe e la mette in cima al mazzo comune. E qui finisce il suo viaggio: Antonio, il giocatore che si trova alla sua sinistra, ha tre possibilit  d'acchiappare il topo. Gi  la prima carta che mette sul mazzo comune   la carta-



gatto. Che fortuna! Antonio prende le carte del mazzo comune vinte e le mette sotto il suo mazzetto; riceve un gettone.

Non appena un giocatore ha messo le carte del mazzo comune vinte sotto il suo mazzo, deve iniziare un nuovo mazzo comune, scoprendo la prima carta del suo mazzetto e mettendola al centrotavola. Si continua quindi con il prossimo giocatore.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha ricevuto il nono gettone “faccia da topo”, esaurendoli. Vince il giocatore il quale ha il maggior numero di carte nel suo mazzetto. Se due o più giocatori hanno il medesimo numero di carte, vince quello che ha ricevuto il maggior numero di gettoni. A volte può succedere che un giocatore non abbia più carte, benché non sia ancora stato distribuito il nono gettone. Pure in questo caso il gioco finisce.



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi. Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Version 1.0