



Benvenuti nella Terra dei Mici. OK, sei finalmente riuscito a capire come funziona la porta per gatti, ma devi ancora saggiare il vicinato e scoprire cosa c'è li' fuori. Tutto quello che sai è che hai nove vite, uno stomaco affamato e un'abilità sopraffina! Allora vai e mostraci di che pasta sei fatto. Sei un gattone o un micino? Un felino o un topo? Una palla di fuoco o una palla di pelo?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo a raccogliere sei tipi di cibo e portarli al sicuro a casa con un esatto tiro di dado

OPPURE

Rimanere l'unico gatto sopravvissuto dopo che gli altri hanno perso ogni singola vita delle loro nove.

Contenuto

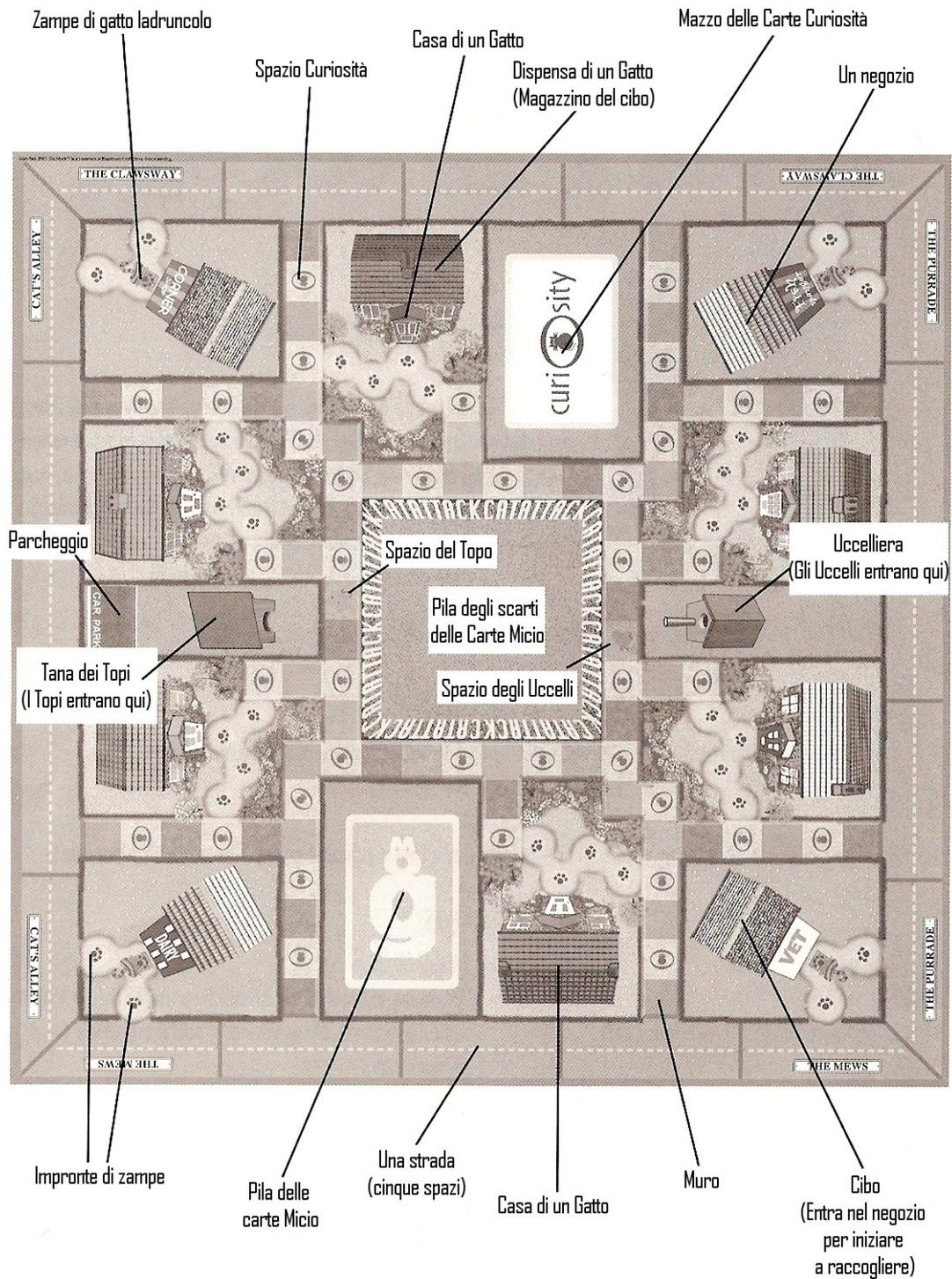
1 plancia di gioco
6 gatti
54 segnalini Vita (6 colori differenti, 9 segnalini per gatto)

63 carte Micio ("Mog Cards")
4 carte Riassunto ("Crib Cards")
39 carte Curiosità ("Curiosity Cards")

4 carte Negozio Chiuso ("Closed Shop")
1 auto nera
36 segnalini Cibo (6 topi, 6 uccellini, 6 confezioni di pesce, 6 ciotole di latte, 6 scatole di vitamine e 6 lattine di cibo per gatti)
1 dado

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Rimuovi le quattro carte Negozio Chiuso dal mazzo delle carte Curiosità e piegale come mostrato sul retro delle carte.



SETTING UP

1. Scegli il colore che preferisci e prendi il gatto e nove segnalini Vita corrispondenti.
2. Metti il gatto nella porta della tua casa. Questo è la Casa ("Home space") del tuo gatto.
3. Allinea i nove segnalini Vita davanti a te, vicino alla plancia di gioco
4. Per ogni giocatore:
Metti un topo sul tetto della Tana dei Topi ("Mouse Hole").
Metti un uccellino sul tetto dell'Uccelliera ("Bird-House").
Metti una confezione di pesce (rosa) sul tetto del Pescivendolo ("Fishmonger").
Metti una ciotola di latte (bianca) sul tetto del Caseario ("Dairy").
Metti una lattina di cibo per gatti (viola) sul tetto del Negozio all'Angolo ("Corner Shop").
Metti una scatola di vitamine (verde) sul tetto del Veterinario ("Vet").
5. Metti l'auto nera nel parcheggio ("Car Park").
6. Piazza i quattro negozi, dopo averli piegati, accanto alla plancia di gioco, ognuno vicino al proprio corrispettivo stampato.
7. Dal mazzo delle carte Curiosità rimuovi la carta "Shuffle the Curiosity cards". Piazzala a faccia in giù nello spazio "Curiosità", quindi mescola le carte rimanenti e piazzale sopra, sempre con le scritte rivolte verso il basso.
8. Dal mazzo delle carte Micio, rimuovi le quattro carte Riassunto. Distribuiscile ai giocatori per ricordare loro come giocare i tre tipi di carte Micio.
9. Mescola le rimanenti carte Micio e distribuiscine sei a ogni giocatore. On far vedere le carte agli altri. Piazza le carte rimanenti a faccia in giù nello spazio "Micio".

Siete pronti a giocare!

GIOCARE CAT ATTACK

Tira il dado per decidere chi inizia. Il turno avviene in senso orario (verso sinistra).

Nel tuo turno...

Fai tre cose:

1. Gioca una delle tue sei carte Micio.
2. Pesca una nuova carta Micio dal mazzo per riportare la tua mano a sei.
3. Tira il dado per muovere il tuo gatto.

Attenzione: nel proprio turno un giocatore DEVE giocare una carta, DEVE reintegrare a sei carte, quindi DEVE tirare il dado. Giocando una carta Micio non è detto che il giocatore riesca a muovere il proprio micio, ma quando tira il dado DEVE muovere il proprio micio sul tabellone.

GIOCARE CARTE MICIO

Gioca la carta piazzandola a faccia in su al centro del tabellone, cosicché gli altri giocatori possano vedere cosa stai facendo.

Le carte Micio possono essere: carte gatto, carte topo e carte uccello.



Gioca una carta Gatto ("Cat Card") per muovere il tuo gatto del numero di spazi indicati dal numero sulla carta. Lasciando la Casa spostati sulle impronte di zampe e muoviti in qualsiasi direzione attraverso il tuo giardino e sui muri per andare in giro nel vicinato in cerca di cibo. Per esempio, se giochi un 5 di gatti, muovi cinque spazi.

Ognuna delle quattro impronte di zampe nel tuo giardino conta uno spazio.

Ognuna delle quattro strade intorno alla plancia è fatta di cinque spazi. Per i gatti è il modo più veloce di andare in giro e l'unico per entrare nei negozi, ma, come scoprirai, è sicuramente attraente, ma anche rischioso!

Se concludi il tuo movimento su uno spazio Curiosità, pesca una carta Curiosità (vedi pagina 5)



I gatti non possono...

- Tornare indietro quando muovono.
- Muoversi in una strada occupata dalla macchina.
- Muoversi nel Parcheggio, nell'Uccelliera o nella Tana dei Topi.
- Fermarsi in uno spazio occupato da un altro gatto, uccello o topo senza attaccarlo.
- Oltrepassare altri gatti (devi muovere in un'altra direzione).

I gatti possono...

- Saltare oltre gli uccelli e i topi se hanno sufficiente movimento rimasto. Nel conto del movimento includi lo spazio nel quale sta l'animale da saltare. Ricorda che saltare oltre gli uccelli e i topi non è la stessa cosa che fermarsi accanto a loro (vedi "Catturare Uccelli e Topi" a pagina 5)



Gioca una carta Topo per muovere uno dei topi del numero di spazi mostrati sulla carta. Il primo movimento di un topo è attraverso l'apposito spazio nel



muro.



Gioca una carta Uccello per muovere uno degli uccelli del numero di spazi mostrati sulla carta. Il primo movimento di un uccello è attraverso l'apposito



spazio nel muro.

Topi e uccelli non possono...

- Tornare indietro quando muovono.
- Muoversi nella Casa di un gatto.
- Pescare una carta Curiosità quando si fermano su uno spazio Curiosità.
- Fermarsi in uno spazio occupato da un topo, un uccello o un gatto (Topi e uccelli devono muovere in un'altra direzione).

Topi e uccelli possono...

- Saltare oltre gatti, uccelli o topi.
- Muoversi su qualsiasi strada (anche dove si trova la macchina: infatti su di loro la macchina non ha effetto).
- Muoversi su un negozio.
- Solo i topi possono usare la Tana dei Topi e ritornarvi durante il gioco.
- Sono gli uccelli possono usare l'Uccelliera e ritornarvi durante il gioco.

NOTA: puoi giocare una carta Topo o Uccello anche se non ci sono più topi o uccelli da muovere. È un buon modo per liberarsi di carte dalla mano e ripescarne di nuove.

Ci sono tre immagini Micio speciali: GATTO VELOCE ("SPEEDY CAT"), ATTACCO DEL GATTO ("CAT ATTACK") e GATTO LADRUNCOLO ("CAT BURGLAR", vedi a pagina 6).

Quando hai giocato una carta dalla tua mano, pesca tante carte quante te ne servono per riportare la tua mano a sei, quindi tira il dado per muovere il tuo gatto e completare il tuo turno.

ATTACCARE UN GATTO

Li' fuori è una giungla! I gatti possono attaccare altri gatti se sono entro la portata:

- Se il tuo gatto arriva nello stesso spazio di un altro gatto con un numero esatto – quando giochi una carta Gatto dalla tua mano o quando tiri il numero preciso col dado – il gatto nella casella in cui arrivi perde una vita e torna a casa.
- Se hai già giocato una carta per attaccare, pesca una nuova carta dal mazzo Micio per ripristinare la tua mano.
- Quindi, esamina le sei carte Micio del gatto che hai attaccato. Scambia una delle sue carte con una della tua mano che non ti serve. Assicurati che nessuno degli altri giocatori possa sbirciare.

RICORDA: non puoi attaccare un gatto nella sua Casa.

CATTURARE UCCELLI E TOPI

È una delle cose elettrizzanti del lavoro! Muovi il tuo gatto verso qualsiasi uccello o topo che vedi – o muovi questi verso il tuo gatto – e avrai una buona occasione per conquistare una preda:

- Se il tuo gatto si ferma nello stesso spazio di un uccello o topo con un numero esatto – quando giochi una carta Gatto dalla tua mano o quando tiri il numero preciso col dado – catturi l'animale e lo piazzai nella tua dispensa (sul tetto della tua casa).
- Non puoi catturare più di un topo o di un uccello. Se concludi il movimento su un animale che hai già catturato, torna indietro alla posizione in cui eri prima di iniziare a muovere e prova in un'altra direzione. Attenzione! Potresti essere messo all'angolo (vedi pagina 7)!

FARE ACQUISTI

Solo i gatti possono fare acquisti senza carta di credito o contanti! Per ottenere del cibo da un negozio e riporlo nella tua dispensa, il tuo gatto deve fermarsi su una delle tre impronte di zampe nel giardino del negozio:

- Devi fermarti su uno dei tre spazi. Ricorda, i gatti non possono tornare indietro, quindi se tiri un 6, per esempio, ed è un numero troppo alto, devi muoverti attraverso il giardino e finire sulla strada (attento alla macchina!).
- Non puoi entrare in un negozio chiuso. E stai attento di non rimanere intrappolato nel giardino quando il negozio chiude (vedi "Fermarsi sugli spazi Curiosità")!
- Non puoi avere più di un tipo di ogni cibo nella tua dispensa.

FERMarsi SUGLI SPAZI CURIOSITÀ

Quando il tuo gatto conclude il suo movimento su uno spazio Curiosità, pesca una carta Curiosità.

CARTA CURIOSITÀ

Leggi le istruzioni sulla carta e agisci come vi è indicato. Quindi piazza la carta a faccia in giù in fondo al mazzo.

- Alcune carte chiuderanno un negozio, se aperto, o viceversa. Per chiudere un negozio, piazza la carta negozio piegata sul tetto del negozio (nascondendo il cibo rimasto lì'). Per riaprire il negozio, piazza la carta negozio piegata fuori dal tabellone.
- Se rimani intrappolato nel giardino di un negozio quando chiude, perdi una vita e torni a casa.
- Se una carta Curiosità ti dice di giocare un'altra carta Micio, fallo immediatamente e non dimenticare di riportare la tua mano a sei.
- La macchina viaggia sempre in senso orario e si ferma nello spazio centrale della strada indicato dalla carta. Se la macchina si scontra con un gatto durante il suo percorso, o se un gatto si trova in qualunque luogo l'auto si fermi, quel gatto perde una vita e torna a casa. Se la carta Curiosità ti dice di muovere la macchina in uno spazio di strada in cui sei già, fai un giro completo e fai morire di paura tutti i gatti sulla sua strada! **RICORDA:** i gatti non possono passare su una casella di strada occupata dalla macchina.
- Quando peschi la carta "Mescola", vuol dire che il mazzo si è concluso. Segui le istruzioni sulla carta.

Se attacchi un gatto, un uccello o un topo che è su uno spazio Curiosità, peschi anche una carta Curiosità!

RAZZIARE

I gatti sono furbi quando si tratta di cibo! Puoi rubare dagli altri gatti se non sono nelle rispettive caselle Casa o nei giardini:

- Se il tuo gatto arriva sulla Casa di un altro gatto con un numero esatto – quando giochi una carta Gatto dalla tua mano o quando tiri il numero preciso col dado – puoi rubare un cibo e piazzarlo nella tua dispensa.
- Se succede che il gatto a cui stai rubando si ferma in un negozio mentre il tuo gatto è nella sua Casa o nel suo giardino, non puoi rubargli quel tipo di cibo dalla dispensa.
- Attenzione! Se hai appena razzato e sei ancora nel giardino o nella Casa alla fine del tuo turno, perdi due vite e torni a casa!
- Un gatto non può subire razzie se è nel proprio giardino o nella propria Casa.
- RICORDA: non puoi avere più di un oggetto cibo per tipo nella tua dispensa.

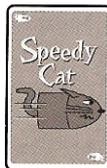
TRASGREDIRRE

Sgattaiolare nel territorio di un altro gatto può essere costoso! E' tutta una questione di tempistiche:

- Puoi muoverti attraverso il giardino di un altro gatto e fermarti oltre la fine del tuo turno, posto che tu non abbia razzato la sua dispensa. Puoi anche rimanere quando il gatto residente torna a casa o entra nel giardino.
- Ma stai attento! Se il gatto è via e torna trovandoti nel giardino, conta come un attacco – anche se non si ferma nello stesso spazio in cui sei tu. Perdi una vita e torni a casa. Le carte Micio vengono scambiate nel solito modo.

CARTE MICIO CON IMMAGINI

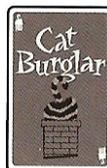
Oltre alle carte Micio, Uccello o Topo che ti permettono di muovere, ci sono tre tipi di immagini nel mazzo delle carte Micio.



Gioca una carta **Gatto Veloce** ("Speedy Cat") per sfrecciare in giro: tira il dado tre volte e muovi il tuo gatto dopo ogni tiro. Non dimenticare il tuo tiro di dado normale, che fa salire il totale a quattro tiri.



Gioca una carta **Attacco del Gatto** ("Cat Attack") per sorprendere il nemico: salta su un gatto, un uccello o un topo che è entro i sei spazi da te. Se catturi un topo o un uccello, va nella tua dispensa. Se salti su un gatto, questo perde una vita e torna a casa. puoi anche scambiare una carta Micio con il proprietario del gatto (vedi "attaccare un gatto" a pagina 4). Un gatto non può essere attaccato se è nella Casa.



Gioca una carta **Gatto Ladrunco** ("Cat Buglar") per piegare a tuo piacimento le regole dei negozi e delle razzie!

- Se sei entro sei spazi da un negozio, puoi usare questa carta per arrivare sulle impronte di zampe fuori e prendere un oggetto cibo, a prescindere dal fatto che il negozio sia aperto o chiuso.
- Se sei entro sei spazi dalla Casa di un gatto, puoi usare questa carta per arrivarvi e razzare la sua dispensa, anche se il gatto è nel giardino. Ricorda: un gatto non può essere razzato se è nella propria Casa.
- Attenzione! Se hai appena giocato una carta Gatto Ladrunco e sei nel giardino del negozio, oppure nella Casa di un gatto o nel suo giardino alla fine del turno, perdi una vita e ritorni a casa!

RICORDA: dopo aver giocato una carta Micio, riporta la tua mano a sei carte e finisci il turno tirando il dado e muovendo di conseguenza il tuo gatto.

Se il mazzo delle carte Micio finisce, mescola gli scarti al centro del tabellone e piazzali coperti nello spazio delle carte Micio.

COMBATTIMENTO TRA GATTI

Avvia inaspettatamente un combattimento con un gatto! Come quando giochi una carta Attacco del Gatto, il tuo avversario deve essere entro i sei spazi e non può essere dentro la sua Casa:

- Metti il tuo gatto in equilibrio sulla testa del gatto avversario, che mostra che stai effettuando un combattimento fra gatti. Guarda le tue carte Micio e decidi quale seme (gatti, topi o uccelli) userai per attaccare – normalmente si sceglie il seme di cui si hanno più carte.
- Piazza una carta d'attacco nella pila degli scarti. Non conta il numero – solo il seme- nota: non puoi usare carte Micio speciali (Attacco del Gatto, Gatto Ladruncolo e gatto Veloce) in un combattimento fra gatti.
- Il gatto che difende quindi cerca di proteggersi piazzando negli scarti una carta dello stesso seme giocato dal gatto attaccante. Il combattimento continua fino a che un gatto non può più giocare carte di quel seme. Quel gatto perde il combattimento, perde una vita e torna a casa.
- Entrambi i giocatori reintegrano la propria mano e il giocatore che ha vinto scambia una carta con quelle del suo avversario, come un combattimento normale.
- Se entrambi i giocatori rimangono senza carte durante il combattimento fra gatti, ognuno pesca sei nuove carte Micio, a partire dal giocatore che sta attaccando e il combattimento continua.



SEI GATTI

Ecco qua un po' di magia felina! Se hai sei carte uccello o sei carte topo nella tua mano, puoi far scomparire una di queste creature dalla dispensa di un avversario:

- Mostra tutte e sei le carte insieme (invece di giocare solo una carta) e muovi un uccello o un topo - a seconda del seme delle carte che hai giocato – di sei spazi fuori da una dispensa a tua scelta.
- Non puoi incantare un uccello o un topo dalla dispensa di un gatto che è nel proprio giardino o nella propria Casa.

GATTO ALL'ANGOLO

È il momento di incurvare la schiena e di gonfiare la coda! Potrebbe capitare che tu non abbia nessun posto in cui scappare:

- Se hai giocato una carta gatto o tirato il dado e scopri che non puoi completare il tuo movimento, sei messo all'angolo. Perdi una vita per ognuna delle strade che trovi bloccate e ritorni a casa.
- Per esempio: non puoi muovere nella strada perché c'è la macchina; non puoi saltare oltre un gatto che si trova nel tuo percorso; non puoi fermarti su un topo perché lo hai già nella tua dispensa. Tutte le tre strade possibili sono impossibili da percorrere, quindi perdi tre vite e torni a casa.

GATTI RITIRATI

Se perdi tutte e nove le vite, ti ritiri dal circondario! Vieni rimosso dal gioco e quello che hai raccolto fino a quel momento diventa disponibile per essere rubato:

- Le tue carte Micio vengono messe a faccia in su nella pila degli scarti
- Gli altri gatti possono razzare la tua dispensa senza dover essere fuori dal giardino o dalla Casa alla fine del loro turno.
- Qualsiasi uccello o topo nella tua dispensa può essere mosso usando le carte appropriate.
- Gli altri gatti che si fermano sulla tua Casa possono essere attaccati.

VINCERE IL GIOCO

Il primo gatto che raccoglie sei differenti oggetti cibo e torna nella sua Casa **tirando un numero preciso col dado**, vince il gioco!

In alternativa, l'ultimo gatto che rimane in gioco quando gli altri hanno perso tutte e nove le loro vite viene dichiarato vincitore. Non importa se il gatto sopravvissuto abbia raccolto sei oggetti cibo o no.

ALTRI MODI DI GIOCARE

PER UNA PARTITA PIÙ BREVE

- Inizia con meno di nove vite ciascuno.
- OPPURE

- Mettetevi d'accordo su un tempo limite per la durata della partita e, quando finisce, contate il numero di vite rimaste a ciascuno. Aggiungete questo numero al totale degli oggetti raccolti nella dispensa dei giocatori. Il giocatore col totale più alto vince. Se c'è un pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di pedine cibo nella dispensa. Se i giocatori sono in parità anche con il cibo, si dichiara un pareggio.

PER GIOVANI GIOCATORI

I gattini e i gatti appena arrivati nel vicinato potrebbero preferire regole più semplici:

- Rimuovete dal mazzo le regole della Razzia, del Trasgredire, del Combattimento fra Gatti e dei Sei Gatti. Introducetele gradatamente man mano che prendete familiarità col gioco.

TIRARE FUORI GLI ARTIGLI

Per un gioco più competitivo, diminuite il numero degli uccelli e dei topi del numero di giocatori meno uno. Oppure rendete il gioco ancora più impegnativo e diminuite allo stesso modo il numero di oggetti nei negozi. Vedrete come voleranno le artigiate!

GUERRA FRA GANG

Giocate in coppie o in squadra. La squadra vincente sarà quella i cui membri riusciranno a riempire le proprie dispense con sei oggetti cibo e torneranno alla Casa con tiro di dado esatto. Per una partita più breve, tutti i gatti nella stessa squadra potrebbero avere la stessa Casa e dover raccogliere solo sei oggetti cibo per tutti, invece che a testa. Ogni squadra ha solo nove vite.

Cercaci nel web all'indirizzo:
www.catattack.co.uk
Prendi la T-shirt

Tieniti aggiornato con nuovi prodotti, merchandise e molto altro.

Cat Attack® è un prodotto della Boardroom Production.

NOTA: Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione italiana: Francesca "Dera" Deri (dera_82@hotmail.com)

Revisione: Andrea "Sargon" Cupido (shuppi@infinito.it)



<http://www.goblins.net>