

CARTE AZIONI



Carta 'Richiama lo Stupido Umano'
Il Gatto Richiama uno Stupido Umano a scelta da una Stanza adiacente. Se l'Umano è assoggettato si stacca dal Gatto che stava seguendo per raggiungere quello che lo sta Richiamando.



Carta 'Muoviti'
Il Gatto si sposta in una Stanza adiacente a scelta. Se ha assoggettato un Umano, questo Umano si muove con lui.



Carta 'Assoggetta lo Stupido Umano'
Il Gatto assoggetta uno degli Umani nella sua stessa stanza, a scelta. Le due Pedine corrispondenti vengono accostate. L'Umano segue il Gatto ovunque (a meno che il Gatto non si Allontani o una Carta Umano sancisca un movimento per l'Umano in questione).



Carta 'Soffia'
Il Gatto Soffia a un altro Gatto, spostandolo in un'altra stanza adiacente a scelta.



Carta 'Allontanati'
Il Gatto si Allontana (sganciando qualsiasi Umano assoggettato. Scìò! Via, Umano appiccicoso! Non servi più.) e può essere sposato in qualsiasi stanza della Casa, anche non adiacente.



Carta 'Attira un Gatto'
Il Gatto Attira un altro Gatto a scelta da una Stanza Adiacente. Se quest'ultimo Gatto ha un Umano Assoggettato, questi lo segue.



Carta 'Niente'
Il Gatto non fa Niente. La Carta Niente può essere usata per fare le seguenti cose (una a scelta):

- Scartare tutta la propria mano e pescare quattro carte, una da ogni stanza della Casa;
- Scartare il proprio Obiettivo e pescarne un altro;
- Spostare il proprio Segnalino Obiettivo su un altro Gatto.



CARTE UMANI



L'Umano indicato cambia Stanza, spostandosi in senso antiorario



L'Umano indicato cambia Stanza, spostandosi in senso orario



L'Umano indicato si muove nella Stanza indicata dalla Carta



Il primo Umano indicato raggiunge il secondo in qualsiasi Stanza questo si trovi.

CARTE OBIETTIVI



Il Gatto è nella Stanza con un qualsiasi Umano Assoggettato



Il Gatto è nella Stanza con l'Umana Femmina Assoggettata



Il Gatto è nella Stanza con l'Umano Maschio Assoggettato



Il Gatto è nella Stanza in compagnia di altri tre Gatti



Il Gatto è nella Stanza insieme ai due Umani



Il Gatto è solo nella Stanza, senza altri Gatti o Umani

RINGRAZIAMENTI

Elenchiamo qui gli Umani che seppur Stupidi si sono meritati un nostro sentito ringraziamento.

Un grazie caloroso a Roberto Petrillo, Dario Lazzari, Endrico Emiliani, Matteo Fioresi, Lorenzo Folco Costa, Valerio De Simone, Paolo "gattidemme***" Leccese, Chiara Bocci, Riccardo De Paoli, Riccardo Carbone, Chiara Bartoli, Fulvio Pannese, Sara Pascolini, Andrea Cicconardi, Antonio Loffreda, Francesca Federico, Gaetano Orizzonte, Pietro Caruso, Stefania Ricco, Simone 'Ishvard' Leonetti, Barbara Perotti e infine ad Andrea Ceravolo, l'unico, vero, indiscusso Stupido Umano.

Questo gioco è dedicato a Icaro 'Occhi Belli', indiscusso e benevolo dominatore della casa. Anche se ci hai lasciato, i tuoi Stupidi Umani non ti hanno dimenticato. Quello che sei riuscito a insegnarci è ancora con noi. E ci sei anche tu, Occhi Belli. Resti nel nostro cuore.

CREDITS

Da un'idea di Viviana De Simone
Game Design: Christian Zoli
Sviluppo e Editing: Viviana De Simone
Illustrazioni: Marco Fabbri (MarcoF Illustration)
Adattamento Grafico e Art Direction: Silvia Diaferia (11th Art Studio)
Edizione a cura de Il Barone Games Srl 2016
Via dei Prati Fiscali 289 00141 Roma Italia

MADE IN EUROPE

Extra Credits : Si ringrazia per il materiale Freepik.com, Jens Kutilek

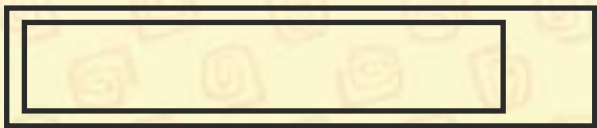


• REGOLAMENTO •

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete le quattro Stanze a quadrato, al centro del tavolo. Accanto ad ogni stanza posizionate le sue Carte Azione relative, mescolate e coperte. Su di un lato della Casa mescolate e riponete, sempre coperte, le Carte Azione Jolly. Sull'altro lato ponete il Mazzo Umani, mescolato e coperto.

Disponete la Cat Track accanto alla Casa.



Cat Track

Distribuite casualmente una Carta Indole (Sdegno, Ruffianeria, Ferocia, Pigrizia e Imprevedibilità) ad ognuno dei Giocatori. Ogni Giocatore prende un Segnalino Obiettivo del medesimo colore della sua Indole, e poi pesca, sempre a caso, una Carta Gatto.



Segnalino Obiettivo



Segnalino Gatto

Tutti i Giocatori rivelano la propria Carta Gatto, le piazzano sul piano da gioco, scoperte e al centro, poi pongono il proprio Segnalino Obiettivo sulla Carta



Mazzi carte Azione disposti ai rispettivi lati delle stanze della Casa

Cat Track

Gatto che hanno pescato. Le Carte Gatto che non sono state pescate vengono collocate accanto alle altre.

Tutti i Giocatori pescano una Carta Obiettivo, la guardano e la posano, coperta, accanto alla propria Carta Indole.

Il Gatto indicato dal Segnalino Obiettivo è il Gatto con cui il Giocatore dovrà realizzare il proprio Obiettivo.

Posizionate il vostro timer al centro del tavolo, in un punto facilmente raggiungibile da tutti i Giocatori.

A questo punto, stabilite chi comincia. Parte il Giocatore che ha più gatti o in caso di pareggio, chi li ha da più tempo. Il primo di turno sceglie un Gatto o un Umano, prende la Pedina Gatto corrispondente (o la Pedina Umano, se preferisce collocare prima un Umano) e la pone in una delle quattro stanze a sua scelta. Successivamente prende il Segnalino Gatto (o il Segnalino Umani, se ha scelto di collocare un Umano) e lo inserisce nella Cat Track, facendolo scivolare fino all'ultima posizione. Di seguito, tutti i Giocatori, in senso orario, fanno la stessa cosa, fintanto che tutte le Pedine sono state sistemate nella Casa. Il Segnalino Umano viene posizionato nella Cat Track solo una volta, dal primo che sceglie di piazzare una delle due Pedine Umano.

Ogni Giocatore pesca quindi cinque Carte Azione: una da ogni Stanza e la quinta dalle Carte Jolly.

E a questo punto la sfida ha inizio!

IL GIOCO

Il gioco si svolge a turni della durata di un minuto. Ad ogni turno, si attiva il tempo il Giocatore di man o sceglie un gatto tra quelli disponibili nei primi quattro posti della Cat Track e può giocare una Carta Azione dalla sua mano su quel Gatto.

Le Carte Azioni possono essere usate soltanto se il Gatto è nella stanza a cui appartengono, eccezion fatta per le Carte Jolly che possono essere giocate ovunque (Le Carte Azione usate vengono scartate accanto al Mazzo da cui provengono. Quando questi Mazzi terminano la pila degli scarti viene rimescolata).

Il Giocatore può utilizzare una Carta Azione su ogni Gatto a sua disposizione nei primi quattro posti della Cat Track. Ogni volta che lo fa, sfila il Segnalino Gatto del Gatto su cui ha giocato la Carta e lo inserisce in coda nella Cat Track, reinserendolo e spingendo così avanti gli altri Segnalini. Non è possibile utilizzare più Carte sullo stesso Gatto nello stesso turno.

Fatto questo il Giocatore sfila il Segnalino Gatto del Gatto su cui ha giocato la Carta e lo mette in coda alla Cat Track, reinserendolo e spingendo così avanti gli altri Segnalini. A questo punto il Giocatore, sempre seguendo le medesime regole, può ripetere questa operazione per ognuno dei Gatti ancora disponibili nelle ultime quattro posizioni, finché ha carte da giocare. Non è possibile utilizzare più Carte sullo stesso Gatto nello stesso turno.

Al termine della fase Azioni il Giocatore ferma il tempo e pesca una Carta Azione da una stanza a sua scelta.

In questa fase il Giocatore pesca, inoltre, una Carta Azione Jolly per ogni volta che ha fatto fare a un Gatto la sua Azione preferita (Indicata sulla Carta Gatto).

Esempio: Andrea al suo turno sceglie **Tigre**, che si trova nel Bagno. Gioca su di lui la Carta Azione 'Niente'. **Tigre** non fa Niente! A **Tigre** piace



molto non far Niente! A fine turno, quindi, Andrea pesca una Carta Azione da una stanza a sua scelta e in più una Carta Azione Jolly, avendo compiuto **Tigre**.

Alla fine di tutte queste operazioni il Giocatore attiva il timer per il prossimo di mano, dando così il via al suo turno. In qualsiasi momento il Segnalino Umani finisce in prima posizione si pesca una Carta dal Mazzo Umani e si porta a termine il movimento che vi è descritto. Gli Stupidi Umani vanno a zonzo per la Casa facendo cose inutili (ovviamente).

In qualsiasi momento venga giocata una Carta Azione collegata a una Indole, il Giocatore che detiene l'Indole stessa, può inoltre pescare subito una Carta Azione da una delle quattro stanze a sua scelta, anche se non è stato lui a giocarla. Quindi, attenzione, seguite le azioni dei vostro avversari!

Esempio: Durante il suo turno Paolo sceglie **Gregory**, che si trova in Cucina, e gioca su di lui la Carta Azione 'Assoggetta lo Stupido Umano'. Andrea, che ha l'Indole Ruffianeria, può subito pescare una Carta Azione aggiuntiva e sceglie di farlo dalla Camera da Letto.

N.B. Non è possibile utilizzare una Carta Azione se non sussistono le circostanze per farne uso. Per esempio, non è possibile usare una Carta Azione 'Soffia' in una stanza in cui non ci sia un Gatto da scacciare, o usare la Carta 'Richiama lo Stupido Umano' se non ci sono Umani a tiro da richiamare. I Gatti non sprecano le loro forze! Hanno sempre i loro motivi. Il fatto che voi non li comprendiate è un problema vostro.



Disposizione Carte Obiettivo



RISOLUZIONE OBIETTIVI

In qualsiasi momento un Giocatore (nel proprio turno o in quello di un avversario) veda realizzarsi le condizioni del proprio Obiettivo per il Gatto su cui si trova il suo Segnalino Obiettivo, ferma il tempo, scoprendo la Carta Obiettivo e dichiara d'averlo realizzato. La Carta Obiettivo resta scoperta davanti al Giocatore, come promemoria, e un'altra Carta Obiettivo viene pescata e posizionata sotto un angolo della Carta Gatto con cui il Giocatore ha realizzato l'Obiettivo, per ricordare quanti Obiettivi ognuno dei Gatti abbia già risolto. Il Giocatore recupera il proprio Segnalino Obiettivo e lo piazza immediatamente su un altro Gatto a sua scelta, che non può essere lo stesso con cui ha appena realizzato l'Obiettivo. Poi pesca una nuova Carta Obiettivo, la guarda, la ripone nuovamente coperta come prima, e se ha interrotto il turno di un avversario, fa ripartire il tempo.

Esempio: Chiara durante il suo turno gioca la Carta Azione 'Muoviti' su **Milady** e la sposta in Cucina. Ma in Cucina ci sono già altri tre Gatti, tra cui **Rasputin**. Riccardo, che ha in mano la Carta Obiettivo 'Esplorare Anfratti Sconosciuti' e che ha il proprio Segnalino Obiettivo su **Rasputin**, si ritrova così con il proprio Obiettivo realizzato, avendo in Cucina, sia **Rasputin** che altri tre Gatti. Riccardo ferma il tempo, interrompendo il turno di Chiara e dichiara che ha completa-

to l'Obiettivo. Lo scopre, sposta il suo Segnalino Obiettivo su un altro Gatto, pesca una nuova Carta Obiettivo e poi fa ripartire il timer per Chiara. Con ogni probabilità Chiara intanto lo insulta.

Questi Umani permalosi...

Se a risolvere l'Obiettivo è stato invece il Giocatore di turno, il suo turno termina qui. Egli pesca le Carte che gli spettano, fa scorrere la Cat Track e poi azzerà il tempo e lo fa ripartire per il prossimo Giocatore.

Per ogni Obiettivo realizzato il Giocatore ha accesso sulla Cat Track ad un Gatto in meno.

Esempio: Chiara ha realizzato due Obiettivi, ed è a un passo dalla vittoria. Ora però può selezionare sulla Cat Track soltanto i primi due Gatti, invece che quattro. Andrea, che ha realizzato un solo Obiettivo, invece ha accesso ai primi tre Gatti della Track.

CARTE IN MANO

Il limite di carte in mano è sei. Se alla fine del proprio turno un Giocatore ne dovesse avere di più, ne scarta quante necessarie per tornare ad averne questo numero, riponendole nei rispettivi mazzi.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un Gatto o un Giocatore risolvono il terzo Obiettivo, oppure al termine del Mazzo Umani o al termine del Mazzo Obiettivi. A quel punto, si contano i Punti Obiettivo, e chi ne ha di più vince. In caso di pareggio tra due o più Giocatori scatta la Sfida del Suddito.

SFIDA DEL SUDDITO

A cominciare da chi era primo in turno, i Giocatori nominano un Gatto famoso. Vale qualsiasi ambito, la Storia, le Favole, lo Spettacolo, il Cinema, purché il Gatto in questione abbia un nome proprio. Ogni Giocatore ha un minuto per rispondere (usate sempre il timer).

Il primo che rimane a corto di nomi dimostra di non tenere abbastanza in considerazione i nostri signori e padroni, e dunque, perde. Stupido Umano.

