

Un turno finisce quando:

1 Resta soltanto un giocatore con in mano delle carte.

Questo giocatore termina il proprio turno (perciò può scartare una coppia e applicare l'effetto se ne esiste la possibilità). Poi riceve una penalità pari alla somma dei valori che gli sono rimasti in mano.

2 Tutti i giocatori attivi dichiarano in sequenza "Passo".

Per verifica si controlla che tutti gli "Aiutini" dei giocatori siano a faccia in giù.

In questo caso, TUTTI i giocatori che

hanno in mano delle carte ricevono una penalità pari alla somma dei valori delle carte che restano a loro in mano.

Esempio: i 3 giocatori ancora attivi dicono "Passo" in sequenza. Scoprono quindi le loro carte e ricevono i punti di penalità.



Luigi



Mimi



Matteo

Luigi riceve 11 punti, Mimi 7 punti e Matteo 4 punti.

N.B.: i giocatori che hanno terminato il turno prima del finale scartando tutte le loro carte non ricevono alcuna penalità. Ottima giocata!

PAW FINE DEL GIOCO

I giocatori sommano i punti di penalità subiti in 2 turni. Al termine del secondo turno, risulta vincitore chi avrà meno penalità. In caso di parità si gioca un terzo turno.



ATTENZIONE ALLA MOMISTIGRI



Questa carta speciale è unica nel suo colore E nel suo valore.

Non può essere abbinata in nessuna coppia!

Se ti resta in mano alla fine del turno ti carica 10 punti di penalità. L'ottimo quindi è di liberarsene scaricandola agli altri giocatori (se viene pescata dalla vostra mano oppure a seguito di una coppia di 4) oppure scartandola voi stessi (se avete una coppia di 3).

Però prestate attenzione a non scartarla troppo presto perché potrebbe rientrare in gioco dopo una coppia di 5.

Crazy Mistigri

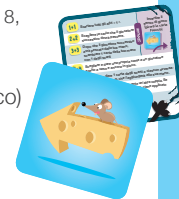


Un gioco di **Bruno Cathala & Matthieu Lanvin**,
Illustrato da **Vainui de Castelbajac**.

Da 3 a 5 giocatori a partire da 7 anni

PAW CONTENUTO

- 46 carte "Gatto" (9 di valore 1, 8 di valore 2, 7 di valore 3, 6 di valore 4, 5 di valore 5, 4 di valore 6, 3 di valore 7, 2 di valore 8, 1 di valore 9 e 1 Mistigri di valore 10)
- 5 carte "Aiutino"
- 1 carta "Freccia" (senso del gioco)
- Regolamento



PAW SCOPO DEL GIOCO

Liberarsi delle proprie carte e subire il minor numero possibile di penalità al termine della partita.

PREPARAZIONE

In 5 giocatori: si usano le 46 carte "Gatto".

In 4 giocatori: si scartano i 9 gatti di valore 1 prima di iniziare la partita.

In 3 giocatori: si scartano i 9 gatti di valore 1, gli 8 gatti di valore 2 e il gatto di valore 9.

- Ciascun giocatore colloca un "Aiutino" davanti a sé.
- Si posiziona la carta "Freccia", spostandola in senso orario, rivolta a metà tra due giocatori.
- Si segnano i punti usando la fantasia (un foglio, lo smartphone, le crocchette dei gatti,...).

COME SI GIOCA

Il giocatore più giovane (durante il 1° turno) o quello che ha il punteggio più alto (nei turni successivi), è il primo a giocare. E' lui che distribuisce 9 carte a ciascun giocatore. Consegna l'ultima carta al giocatore che sta alla sua destra che avrà quindi in mano 10 carte. Inizia la partita.

Al proprio turno, un giocatore:

- 1 DEVE** prima pescare una carta a caso dalla mano del giocatore che lo precede (all'inizio del turno sarà quello alla sua destra).
- 2 PUO'**, subito dopo, scartare mostrandola a faccia in su, una coppia di gatti:
 - sia dello **stesso COLORE**, nel qual caso non c'è alcun effetto;
 - sia dello **stesso VALORE**, nel qual caso si genera un effetto speciale che il giocatore **DEVE** applicare.

N.B.: Se un giocatore scarta una coppia dello stesso colore e valore, deve applicare l'effetto speciale.

Vediamo gli effetti che sono anche riassunti sulla carta "Aiutino":

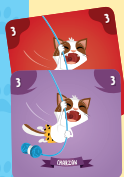


1+1 : scarta anche tutti gli altri "1" in tuo possesso (nessun effetto se non ne hai altri).

Oppure inverti il senso del gioco (gira la carta **Freccia** nel senso opposto).

2+2 : scegli la carta che il giocatore successivo dovrà pescare dalla tua mano (sarà per lui una scelta obbligata).

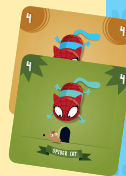
Oppure inverti il senso del gioco (gira la carta **Freccia** nel senso opposto).



3+3 : DOPO che il giocatore successivo avrà pescato una carta dalla tua mano, scarta una delle tue carte e sostituiscila con una a tua scelta presa dal mazzo degli scarti.

Oppure inverti il senso del gioco (gira la carta **Freccia** nel senso opposto).

4+4 : Scegli una delle tue carte e consegnala a un giocatore a tua scelta che sia ancora attivo.



5+5 : Scegli dal mazzo degli scarti tante carte quanti sono i giocatori ancora in gioco. Ciascuno la aggiungerà alla propria mano.

6+6 : Puoi scartare immediatamente un'altra coppia di gatti. Nel caso che questa coppia sia di pari VALORE, applica anche il suo effetto speciale.



7+7 : Il giocatore successivo deve pescare a caso DUE carte (se possibile) dalla tua mano invece che una soltanto.

8+8 : Il giocatore successivo deve pescare TRE carte (se possibile) a caso dalla tua mano invece di una soltanto.



Quando un giocatore finisce le proprie carte, termina il turno e dice "MIAOOOOO". Il turno prosegue senza di lui.

Quando un giocatore non può scartare alcuna coppia, dice "Passo", gira il suo "Aiutino" a faccia in giù e il gioco passa al giocatore successivo.

Un giocatore che ha "passato", ha sempre il diritto di giocare se capita di nuovo il suo turno (nel caso, rimette il suo "Aiutino" a faccia in su).

