

OH NO, UN GATTO NERO!

COMPONENTI

- 110 carte **Parola** 
- 10 carte **Sortilegio** 
- 1 segnalino **Maledizione** 
- Questo regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenere più punti (PV) degli avversari indovinando parole e facendole indovinare agli altri.

PREPARAZIONE

- Prendete metà delle carte **Parola** e formate un mazzo al centro del tavolo. Queste carte verranno utilizzate come PV.
- Mettete il segnalino **Maledizione** e le carte **Sortilegio** a lato del tavolo.
- Mescolate le carte **Parola** rimanenti e impilatele nella metà sinistra della scatola, con il retro a faccia in su (lato dei numeri).
- Il giocatore che ha fatto un sogno premonitore più di recente mette la scatola davanti a sé e inizia per primo.



IL GIOCO

SVOLGIMENTO DEL ROUND

- 1 Il giocatore che ha la scatola gira la prima carta **Parola** e la colloca accanto a destra, senza farla vedere agli avversari.



- 2 Sceglie ora la **parola segreta** che vuole far indovinare. Può sceglierla tra due: la carta di sinistra mostra infatti 2 simboli, corrispondenti a 2 parole della carta di destra, insieme al numero massimo di indizi per ciascuna. **Il giocatore non deve rivelare agli avversari né la parola né il numero scelti.**



Esempio: Il giocatore può scegliere tra il **simbolo Sole 4** e il **simbolo Piuma 2**, vale a dire far indovinare agli avversari la parola **“Pesce”** con 4 indizi o la parola **“Sfera”** con 2 indizi.

- 3 Dà gli indizi **uno a uno** (una parola per volta) e cerca di far indovinare la **parola segreta** nel numero **esatto** di indizi indicato sulla carta.

Quando viene dato un indizio, ciascun avversario può dare una risposta, **senza dover rispettare l'ordine di gioco**.

In **partite a 5 o 6 giocatori**, gli avversari possono dare al massimo 3 risposte in totale prima di ricevere l'indizio successivo. Eventuali risposte aggiuntive non dovranno essere considerate dal giocatore che ha la scatola.



Gli indizi:

Ogni indizio deve essere una singola parola che abbia un **legame con il significato** della **parola segreta**.

I nomi composti (*Sottoscala, Sud-est*) e i nomi propri (*Il Piccolo Principe, Emilia Romagna*) contano come una singola parola.

È vietato usare come indizi:

- Parole con la stessa radice della **parola segreta** o dell'indizio precedente (*per esempio, «Pescatore» per fare indovinare la parola «Pesce»*).
- Le traduzioni in altre lingue (*per esempio, «Fish» per fare indovinare «Pesce»*).

FINE DEL ROUND

Se la **parola segreta**:

- Viene indovinata nel numero **esatto** di indizi indicato, **sia** il giocatore che ha dato gli indizi **sia** quello che ha indovinato ottengono un numero di PV pari al numero di indizi.
- Viene indovinata **prima** di aver dato il numero di indizi indicato, solo il giocatore che ha indovinato ottiene un numero di PV pari al numero di indizi dati.
- **Non** viene indovinata **entro il numero di indizi indicato**, nessuno ottiene PV.

Importante: Se più giocatori danno la risposta giusta nello stesso momento, tutti questi ottengono i PV.
Per segnare i PV, distribuite ai giocatori le carte **Parola** impilate al centro del tavolo. Ogni carta vale 1 PV.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, Anna cerca di fare indovinare la parola «**Pesce**» in 4 indizi.

1° indizio: «Astrologia».

↳ Giulia dice «**Segno**» e Carlo dice «**Oroscopo**».

2° indizio: «Luna».

↳ Carlo dice «**Pianeta**» e Giulia dice «**Stella**».

3° indizio: «Coda».

↳ Carlo dice «**Pesce**». Il round termina immediatamente e Carlo ottiene **3 PV**. Anna non ottiene PV, perché Carlo ha indovinato con 3 indizi e non 4.

NUOVO ROUND

La scatola passa al giocatore successivo e il gioco continua come spiegato in precedenza.



EFFETTI

Sul retro delle carte **Parola** sono presenti 2 tipi di effetti.



Se il giocatore deve fare indovinare la **parola segreta** con un solo indizio **e ci riesce**, mantiene il possesso della scatola e gioca un altro round (con una nuova carta).



Se il giocatore fa indovinare la **parola segreta** con un **numero esatto di indizi o inferiore**, una volta assegnati i PV prende una carta **Sortilegio** dal mazzo, se ve ne sono ancora, e la dà a un avversario. Alla fine della partita i giocatori perderanno 1 PV per ogni carta **Sortilegio** ricevuta (a prescindere dall'illustrazione).

In qualsiasi momento se, secondo la maggioranza degli avversari, il giocatore che ha la scatola impiega troppo tempo a decidere quale indizio dare, deve prendere una carta **Sortilegio** dal mazzo, se ve ne sono ancora (-1 PV alla fine della partita). Ma attenzione a non esagerare! Ricordate che per dare un indizio intelligente occorre pensarci un po' su!



Buoni motivi per dare carte Sortilegio: *Se un giocatore riflette troppo, se sbircia nella scatola, se vuole sempre dare il segnalino **Maledizione** agli avversari, se fa un caffè pessimo...*

SEGNALINO MALEDIZIONE

Se alla fine di un round, secondo la maggioranza degli avversari, il giocatore che ha la scatola ha dato un indizio che non aveva un legame con la **parola segreta**, deve prendere il segnalino **Maledizione** e metterlo davanti a sé, anche se era in possesso di un altro giocatore. **Alla fine della partita**, il giocatore che ha il segnalino **Maledizione** davanti a sé perde 4 PV.

Importante: se il giocatore che dovrebbe prendere il segnalino **Maledizione** ce l'ha già, perde immediatamente tutti i PV ottenuti fino a quel momento (conserva però le eventuali carte **Sortilegio**).

Esempio: L'indizio «Blu» per far indovinare la parola «Cane» è errato perché non esistono cani blu.

FINE DELLA PARTITA

Quando la scatola ha fatto 2 giri completi del tavolo, il giocatore con più PV vince la partita! In caso di parità fra più giocatori, la vittoria è condivisa.





RICONOSCIMENTI



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,

contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Elena Balzano, Stefania Niccolini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Edizione originale a cura di Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles

www.cocktailgames.com

Autori: Laurent Prin, Rémi e Nathalie Saunier

Illustrazioni: Laura Michaud