

Connor Reid



**INDOVINA
GATTO**

Un gioco di carte deduttivo,
per 2-4 giocatori a
partire da 7 anni

TL A106592 1/20

HABA[®]

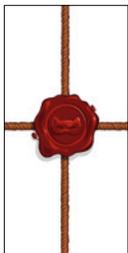
Si alzi il sipario! Il club delle zampe ha organizzato un esclusivo ballo in maschera e sei stato invitato a parteciparvi! Cerca di smascherare i tuoi compagni di gioco prima che loro smascherino te. Ogni volta che un gatto entra in pista aumentano gli indizi. Forse dietro a uno dei gatti marrone si cela uno dei tuoi compagni di gioco? O magari si nasconde tra i gatti rossi ... no, sicuramente deve essere uno dei gatti tigrati!

Benvenuti nel club delle zampe!

DOTAZIONE DEL GIOCO



4 inviti



Invito retro



1 carta del
giocatore
iniziale



4 ventagli formati
da 2 pezzi ciascuno



16 maschere per
colore (giallo, rosso,
verde e viola)



19 carte
caratteristica



Carta caratteri-
stica (retro)



40 carte gatto



Carta gatto
(retro)



4 carte
informazione

Nota: i ventagli assemblati possono essere riposti nella scatola così come sono. Una volta composti, non c'è più bisogno di separare le parti.

LE CARTE GATTO

Prima di giocare per la prima volta, osservate insieme le carte gatto. Ogni carta gatto contiene un gatto dotato di 3-4 caratteristiche.

Tutte le caratteristiche sono riepilogate anche sull'invito.

Posa



Lo spavaldo
baldanzoso



L'arrogante
impettita



Il boss
accovacciato



Il pigrone
sdraiato



La giocherellona a
pancia in su

Colore del pelo



Bianco



Marrone



Blu



Nero



Verde



Giallo



Viola



Rosso

Disegno del pelo



Tigrato



Maculato

Accessori



Gomitolo di
lana



Cocktail di
pesce



Cilindro



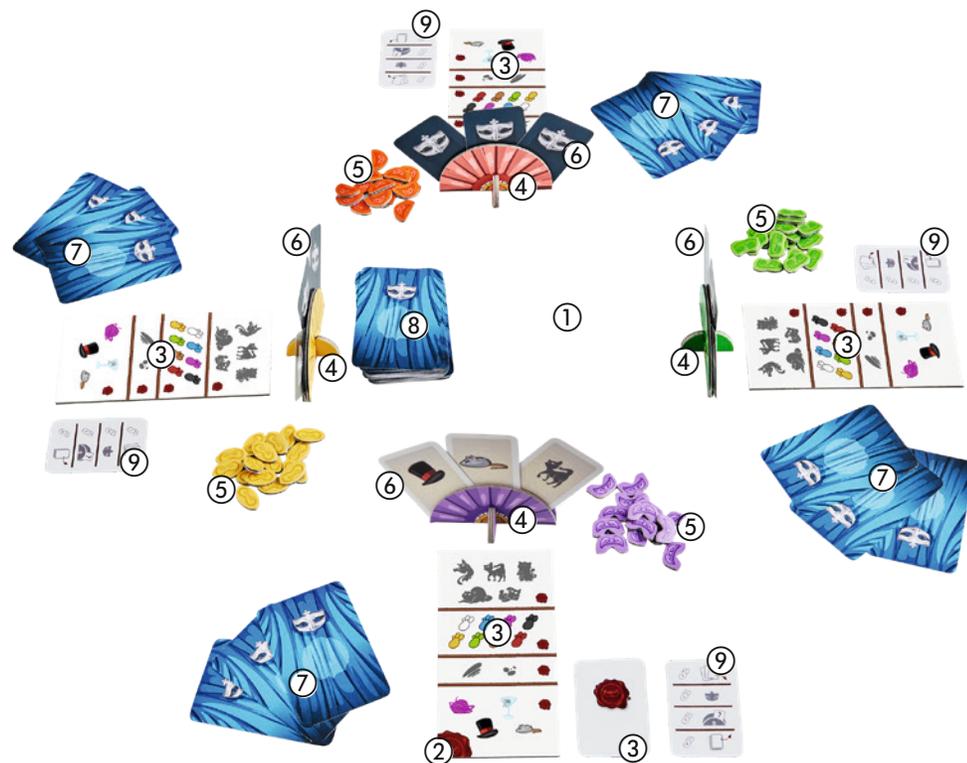
Topolino
giocattolo

Nota: non tutti i gatti hanno un disegno del pelo. Nota: ci sono anche gatti senza accessori.

7 I piccoli segni rossi indicano quante sono le carte gatto con una determinata caratteristica.

DISPOSIZIONE DEL GIOCO

- ① Durante la disposizione del gioco lasciate spazio a sufficienza al centro del tavolo, perché a poco a poco la pista si riempirà di gatti.
 - ② Mescolate tanti inviti quanti sono i giocatori. Ricordatevi di inserire tra le altre anche l'invito con il segno del giocatore iniziale.
 - ③ Consegnate, coperto, un invito a ciascun giocatore. Tutti i giocatori girano poi l'invito dal lato anteriore. Chi ha pescato l'invito con il segno del giocatore iniziale riceve la carta del giocatore iniziale e la mette scoperta davanti a sé.
 - ④ Ciascun giocatore sceglie un ventaglio e lo sistema davanti a sé. Il ventaglio farà da portacarte per le carte caratteristiche.
 - ⑤ Ogni giocatore riceve le 16 tessere maschera dello stesso colore del ventaglio.
 - ⑥ Mescolate le carte caratteristica e distribuitene 3 coperte a ogni giocatore. Queste sono le 3 caratteristiche del vostro gatto. Infilate le carte nei ventagli avendo cura di tenerle al riparo dallo sguardo degli altri giocatori.
- Nota: ovviamente quando vengono distribuite le carte caratteristica all'inizio del gioco potresti ritrovarti con varie carte della stessa categoria. Non hai mai visto un gatto bicolore? Eccolo qui! Hai un gatto tigrato e maculato? Stano, ma possibile!*
- ⑦ Mescolate le carte gatto e distribuitene 3, coperte, a ogni giocatore. Tutti i giocatori le prendono senza farle vedere agli altri giocatori.
 - ⑧ Con le carte gatto rimaste formate un mazzo di pesca coperto, che va sistemato sul tavolo, accessibile a tutti i giocatori.
 - ⑨ Ciascun giocatore riceve una carta informazione, che mostra una panoramica delle fasi che compongono ciascun turno di gioco.
 - ⑩ Il materiale di gioco eventualmente rimasto potrà essere riposto nella scatola.



disposizione del gioco con 4 giocatori

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore iniziale comincia. Quando tutti i giocatori hanno finito il proprio turno, si inizia un nuovo giro.

Ogni turno di gioco si svolge in 4 fasi:

1. Giocare una carta gatto
2. Piazzare una tessera maschera
3. (Facoltativo) Provare a indovinare una carta caratteristica
4. Pescare una carta gatto

1. Giocare una carta gatto

Scegli una delle tre carte gatto che hai in mano e mettila al centro del tavolo in modo che risulti ben visibile a tutti.



2. Piazzare una tessera maschera

Tutti i giocatori (compreso quello che ha giocato la carta) controllano se **almeno una** delle caratteristiche della carta gatto è presente anche su una delle proprie carte caratteristica. In caso affermativo, i giocatori interessati piazzano **una** delle maschere della propria riserva sulla carta gatto.

Importante:

- ◆ Anche se la carta gatto presenta più di una caratteristica in comune con le tue carte caratteristica, non devi piazzarci sopra più di una maschera.
- ◆ Mettete le maschere sulla parte superiore della carta, in modo che tutti i giocatori possano continuare a vederne bene il gatto.



3. (Facoltativo) indovinare una carta caratteristica

Questa fase è facoltativa, quindi puoi anche saltarla. Puoi provare a indovinare **una caratteristica a piacere** tra quelle poste nel ventaglio di **un giocatore a scelta**. Il giocatore in questione deve rispondere onestamente.

- ◆ **Se hai indovinato**, hai smascherato la caratteristica e il giocatore sospettato deve mettere la carta caratteristica smascherata sul tavolo, davanti al proprio ventaglio e scoperta, in modo che tutti la possano vedere. Ricevi poi una maschera dalla riserva del sospettato.



Importante:

nella fase 2 dei turni seguenti si devono continuare a piazzare tessere maschera sulle carte gatto anche per le caratteristiche smascherate.

- ◆ **Se non hai indovinato**, devi dare al giocatore sospettato una delle maschere della tua riserva.

Nota: tutte le maschere ricevute vengono custodite scoperte, separate da quelle della propria riserva.



4. Pescare una carta gatto

Pesca una nuova carta gatto dal mazzo di pesca e tienila in mano.

Il tuo turno finito e passa al giocatore successivo.

Importante:

tutte le carte gatto giocate e le tessere maschera piazzate rimangono sul tavolo, ben visibili a tutti per l'intera durata del gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena vengono smascherate tutte e 3 le caratteristiche di uno dei giocatori.

Il giro viene portato a termine, ma i giocatori rimanenti eseguono solo la fase 3 del turno; hanno cioè a disposizione un **tentativo per indovinare** una carta caratteristica.

Nota: questo significa che non viene più giocata nessuna carta gatto, non vengono piazzate tessere maschera e non viene pescata alcuna carta.

Conta dei punti

I giocatori contano i punti raccolti:

- ◆ Per ciascuna maschera **ricevuta** ottengono un punto.
- ◆ Ogni caratteristica **non ancora smascherata** vale anch'essa un punto.



Esempio:

Caterina ha 5 punti in totale: 4 maschere ricevute e 1 caratteristica non smascherata

Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di caratteristiche non smascherate. Se la parità persiste, i giocatori in questione riportano insieme la vittoria.

Nota: nell'eventualità improbabile che un giocatore rimanga senza tessere maschera, il gioco finisce e si passa subito alla conta dei punti..

Autore: Connor Reid
Illustrazioni: HOMBRE
Testo: Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305797

