



6-99 anni

Da 2 a 5
giocatori

15 min

A 2 giocatori: un giocatore gatto contro un giocatore topo.

Da 3 a 5 giocatori: in modalità semi-cooperativa (un giocatore gatto contro 2, 3 o 4 giocatori topo).

Contenuto: 1 piano di gioco cucina, 1 tavolo, 38 tessere piastrelle, 4 tessere tana del topo, 4 topi, 1 gatto, 2 dadi.

Scopo del gioco:

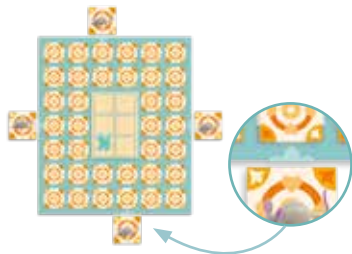
Per i topi: recuperare i 10 pezzi di formaggio.

Per il gatto: catturare i 4 topi prima che questi recuperino tutto il formaggio.

Preparazione del gioco:

Stabilire quale giocatore sarà il gatto e quali giocatori saranno i topi. I topi giocano contemporaneamente contro il gatto. I giocatori topo possono giocare con qualsiasi topo al loro turno di gioco.

Collocare il piano di gioco cucina al centro del tavolo. Mischiare le tessere piastrelle e collocarle sul piano di gioco con le facce piastrelle visibili facendo attenzione a non mostrare il retro. Collocare il tavolo sul piano di gioco nella posizione prevista. Posizionare le tessere tana del topo (con le facce piastrelle visibili) in base all'indicazione riportata di seguito e collocarvi sopra i topi. Collocare il gatto su una delle 6 caselle del tavolo.



Svolgimento del gioco:

I topi e il gatto si spostano sul piano di gioco grazie ai dadi. **Ciascuno ha il suo:** i topi giocano con il dado grigio, il gatto con il dado blu.

1/ Spostamenti:

- si effettuano orizzontalmente e verticalmente (mai in diagonale);
- ci si sposta di un numero di caselle pari al numero indicato dal dado;
- è proibito saltare sopra a un altro giocatore, bisogna girarci intorno;
- durante uno spostamento legato al dado, non è possibile tornare sulla casella da cui si è partiti.

Gatto: il gatto può salire sul tavolo, ma mai andarvi sotto.

Il tavolo è composto da 6 caselle su cui ci si sposta come sul pavimento della cucina.

Topi:

- è possibile spostare un solo topo per turno di gioco;
- i topi possono nascondersi sotto al tavolo, ma non possono mai salirvi sopra;
- un topo può tornare a nascondersi in una tana del topo, ma non può esserci più di un topo per tana.

Comincia il giocatore più giovane a lanciare il dado. Sceglie il topo che vuole spostare e lo fa avanzare del numero di caselle indicato dal dado. Gira quindi la tessera di partenza al lato della tana del topo. Una volta terminato lo spostamento, il giocatore gira la tessera piastrella su cui è arrivato. Effettua quindi l'azione indicata su questa tessera.

A questo punto, tocca al gatto proseguire il gioco. Lancia il dado e avanza del numero di caselle indicato da quest'ultimo. Se capita su una casella su cui si trova un topo, lo cattura eliminandolo dal gioco. Ottima mossa!

Se capita su una casella con una tessera piastrelle, la gira ed effettua l'azione indicata.

E così via, alternando un topo e il gatto.

N.B.: quando un giocatore capita su una casella in cui non sono presenti tessere piastrelle, non accade nulla.

2/ Tessere piastrelle:

ogni volta che una tessera viene girata, questa viene successivamente scartata dal gioco

• **Stoviglie rotte:** non accade nulla. Il gatto o il topo si posizionano al posto di questa tessera.

• **Formaggio**

Per i topi: è perfetto! Il pezzo di formaggio viene conquistato e i topi conservano la tessera davanti a loro.

Per il gatto: lascia la tessera con la faccia del formaggio visibile sul piano di gioco e vi si posiziona sopra. In seguito il gatto non potrà più né passare né fermarsi sui pezzi di formaggio visibili.

N.B.: finché il gatto è posizionato su un pezzo di formaggio, i topi non possono recuperarlo.

• **+1 e +2:** spostamento supplementare. Una volta arrivato su questa tessera, il gatto o il topo si sposta di nuovo di una o 2 caselle supplementari. Ma attenzione: non può più tornare sulla casella da cui è partito. Può invece tornare su quella in cui si trovava prima del lancio del dado.

• **Freccia:** spostamento libero. Il gatto o i topi si spostano in qualunque punto sul piano di gioco, con le seguenti eccezioni.

Per i topi: non possono andare sul tavolo, su un pezzo di formaggio visibile o in una tana.

Per il gatto: non può andare sotto al tavolo, su un pezzo di formaggio visibile, su un topo o su una tana del topo.

• **Forchetta**

Per i topi: se c'è un pezzo di formaggio visibile sul tavolo, la forchetta permette di prendere il formaggio e di conquistare la tessera formaggio senza spostarsi. Se non ci sono pezzi di formaggio visibili o il gatto vi è sopra, non accade nulla.

Per il gatto: non accade nulla, il gatto si posiziona al posto di questa tessera.

• **Coltello:** ah! Il gatto o il topo si ferisce sul coltello e perde il turno di gioco. Il giocatore successivo lancia due volte di seguito il dado (attenzione, se il giocatore che deve giocare due volte è un topo, sposterà due volte lo stesso topo).

Una volta effettuata l'azione, la tessera piastrelle viene messa da parte.

Fine della partita:

Vince la partita il giocatore che realizza per primo il proprio obiettivo.

Attenzione: per vincere, i topi devono essere tutti e 4 usciti almeno una volta dalla loro tana (le 4 tessere partenza dei topi devono essere girate vicino alla tana del topo) e almeno uno tra loro deve tornare fino a una tana (per lasciarvi i 10 pezzi di formaggio conquistati...).

N.B.: se resta un solo topo ed è nascosto in una tana, il giocatore gatto non può spostarsi davanti alla casella della tana in questione per bloccarlo. Deve obbligatoriamente lasciarlo uscire.

Un gioco di Alexandre Droit