



REGOLAMENTO

Componenti

CARTE KART



6x

CARTE RIFORNIMENTO



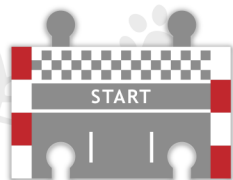
56x

CARTE DISTRAZIONE

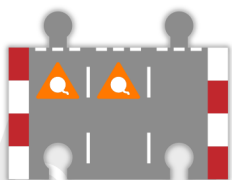


42x

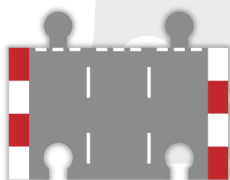
MODULI PISTA



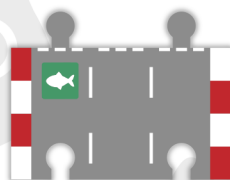
1x



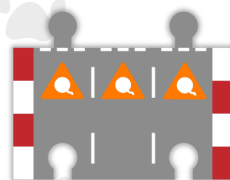
3x



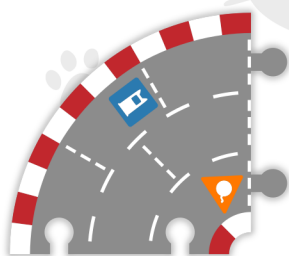
10x



1x



1x



5x



1x



2x

SARDINE



12x

VITE



30x

PEDINE



6x





Obiettivo e preparazione del gioco

Obiettivo del gioco

Vince il gatto che per primo supera il traguardo dopo aver completato tutti i giri previsti della pista.

Esempio di griglia di partenza



Altre Piste

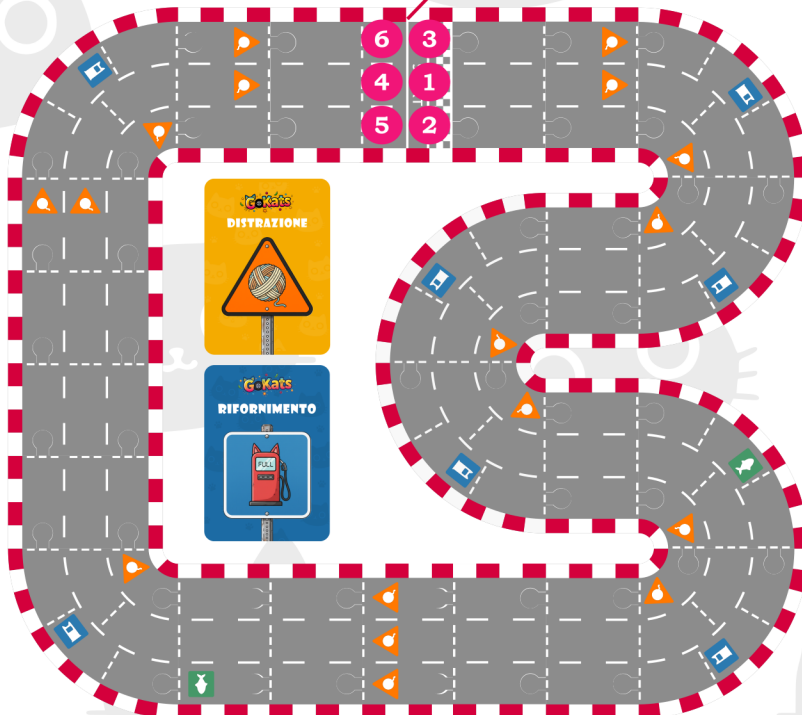
1. Monta la pista

Montare la pista seguendo l'esempio o a piacere.

Posiziona i mazzi Distrazione e Rifornimento sul piano di gioco. Tutti i giocatori girano una carta rifornimento, **chi ha il valore AVANZA più alto sceglie la posizione sulla griglia di partenza** e parte per primo. A seguire **il turno procede in senso orario**.

2. Scegli il gatto

A turno ogni giocatore sceglie un gatto dal mazzo Kart e **prende 1 sardina e il numero di carte rifornimento e segnalini vita indicato sulla carta del gatto** scelto.



Vite Iniziali

Carte Rifornimento Iniziali

5 DON VITO MICIOLEONE 4



ORDINE DEL BOSS

UN GATTO SALTA UN TURNO

Bonus

Vite: Ogni volta che **un gatto viene colpito perde una vita**, se non diversamente indicato. Se un gatto **perde tutte le vite**, **salta il turno successivo**. Nel turno in cui non gioca recupera 2 vite. Un gatto non può avere più di 7 vite.

Sardina: Ogni gatto può **usare il suo bonus mangiando una sardina** in qualsiasi momento anche fuori dal suo turno. Il gatto non può usare il bonus se la sardina è bersaglio di una carta Distrazione o Rifornimento. Un gatto non può avere più di 3 sardine.



Svolgimento del turno

Il Turno

Durante il proprio turno, un giocatore può svolgere tutte le seguenti azioni, in qualsiasi ordine:

- **Pescare 1 Carta Rifornimento**
- **Muovere il Gatto di un 1 passo base**
- **Giocare fino a 2 carte rifornimento**

Regole di movimento

Il gatto può muoversi:

- In avanti
- In diagonale solo tra celle contigue

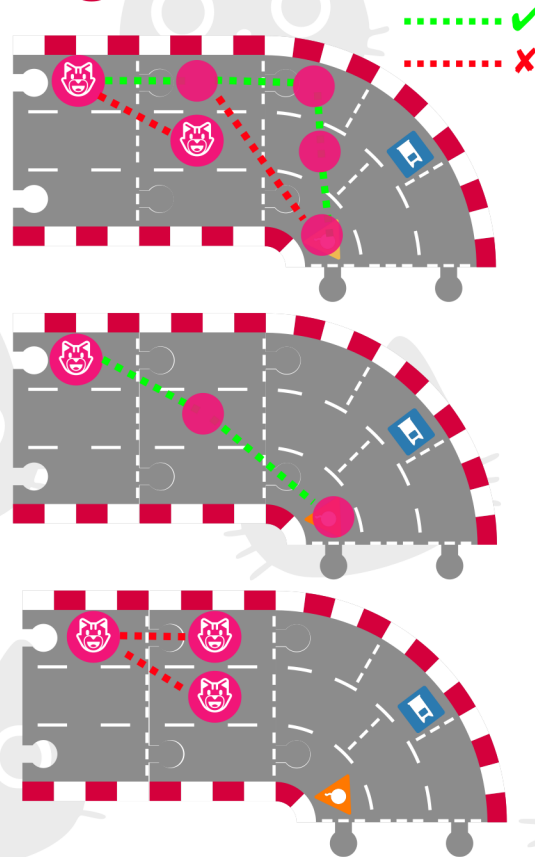
Limitazioni:

- Non puoi attraversare una cella già occupata da un altro gatto.
- Se tutte le celle disponibili sono occupate, il gatto si ferma sulla cella precedente (si 'accoda').

I passi totali sono dati da:

1 movimento base del turno
+ eventuali avanzamenti delle carte
giocate o abilità

Regole movimenti



Azioni fuori dal turno

Durante i turni degli altri giocatori, è possibile effettuare alcune azioni in qualsiasi momento, salvo diversa indicazione sulle carte:

 **Puoi usare il Bonus del gatto** usando una Sardina in qualunque istante, l'effetto si applica immediatamente.

 **Puoi usare Carte di Reazione** annullare e un colpo ricevuto, ridurre effetti, modificare un movimento avversario, se indicato.

Simboli pista



Distrazione

Pesca 1 carta Distrazione per ogni cella attraversata. Le distrazioni vanno risolte prima di terminare il turno.



Rifornimento

Pesca immediatamente 1 carta Rifornimento.



Sardina

Guadagna 1 Sardina extra (max 2 per gatto).



Effetto della cella: l'effetto si attiva ogni volta che passi sulla cella, anche senza fermarti. Se attraversi più celle Distrazione in un solo movimento, pesca una carta per ciascuna.



Note e chiarimenti

- Carta indica **Retrocedere**

Bisogna retrocedere linearmente, se è presente un gatto sulla traiettoria non è possibile continuare a retrocedere.

- Carta indica **Avanzare**

Il giocatore decide il percorso rispettando le regole di movimento.

- Carta indica **'Il gatto che ti segue ti raggiunge'**

Solo quello immediatamente dietro in classifica parziale, si posiziona sulla cella al fianco del gatto, se non fosse possibile sulla prima cella libera subito dietro al gatto da raggiungere.

- Carta indica **'Il gatto che ti segue'**

Solo quello immediatamente dietro in classifica parziale. Se un gatto è affiancato, è lui il bersaglio.

- Carta indica **'Il gatto che ti precede'**

Solo quello immediatamente avanti in classifica parziale.

- Carta con **effetto su tutti i gatti**

Gli effetti si risolvono partendo dal gatto successivo (in senso di turno) rispetto a chi ha giocato la carta, procedendo in ordine di turno fino a completare il giro.

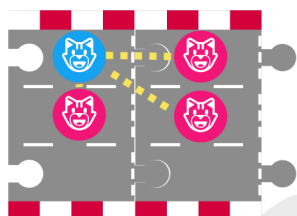


[i] Più bersagli validi: se l'effetto di una carta può essere applicato a più gatti, il giocatore attivo sceglie a quale gatto applicarla.

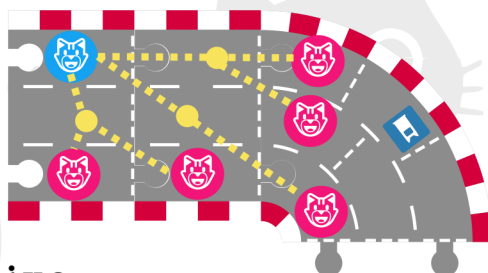
Ad esempio se viene giocata la carta **'il gatto che ti segue ti raggiunge'** e ci sono due gatti alla stessa distanza dal gatto da raggiungere il giocatore attivo sceglie quale far avanzare.

Calcolo delle distanze in pista

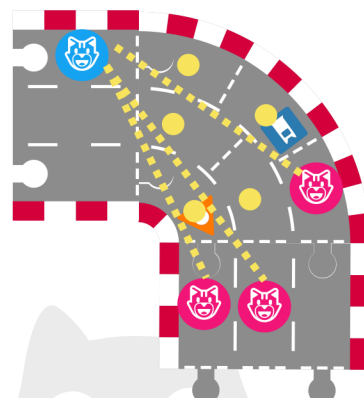
Distanza 1



Distanza 2



Distanza 3



Gatto attivo



Gatto bersaglio