



Scara, la blatta dispettosa, e le sue amiche stanno gironzolando per casa vostra e non sono le benvenute. Vi sfiderete nello scacciare via le pestifere blatte in modi sempre più ardui e creativi.




Osservate con attenzione, mettete alla prova i vostri riflessi e accumulate le carte sfida per vincere la partita!

SCOPO DEL GIOCO

Essere i primi a ottenere 10 carte sfida.




PREPARAZIONE

- 1 Date a ogni giocatore una Ciablatta. Se è la vostra prima partita, appiccicate un adesivo sopra l'icona , su ogni Ciablatta.
- 2 Mettete Scara al centro dell'area di gioco. 
- 3 Mescolate le carte sfida e mettetele in una pila a faccia in giù vicino a Scara. 

Nota: raccomandiamo di dare ai giocatori più piccoli un po' di vantaggio iniziale.

- 6 anni: iniziano con 3 carte
- 7-8 anni: iniziano con 2 carte

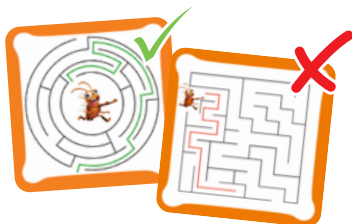
COME SI GIOCA

I giocatori gareggiano per vincere la carta sfida schiacciando Scara oppure la carta rivelata. A ogni turno, un giocatore rivela la carta sfida più in cima. 

Ci sono 4 tipi di carte sfida:

LABIRINTO

C'è un percorso tramite cui Scara possa uscire dal labirinto, oppure no?



NASCONDINO

Nell'immagine c'è Scara, oppure no?




MAGGIORANZA

Ci sono più blatte che sandali, oppure no?



VIVA

Scara è viva, oppure no?

Attenzione! Questa è una coccinella, non una blatta. 

 **SI:** Pesta Scara!



 **NO:** Pesta la carta.



GIOCARE UN TURNO

Nel primo turno, un giocatore rivela la carta sfida più in cima e tutti si affrettano a pestare il bersaglio corretto.

Chi ha avuto i riflessi più pronti, colpendo per primo, controlla cosa ha pestato.

✓ HA PESTATO IL BERSAGLIO GIUSTO:

Prende la carta sfida e la pone davanti a sé.

Congratulazioni! Sei di una carta più vicino a vincere la partita.



✗ HA PESTATO IL BERSAGLIO SBAGLIATO:

Dà una delle proprie carte sfida a un altro giocatore, se ne ha.



Se nessuno ha vinto il turno, la carta rimane al centro del tavolo. Un giocatore rivela la carta sfida successiva e la colloca in cima alle carte dei turni precedenti. La prossima volta che qualcuno vince un turno, ottiene **tutte** le carte sfida rivelate.



Nota: se due giocatori colpiscono allo stesso momento e uno di loro ha pestato il bersaglio sbagliato, quel giocatore deve dare una delle proprie carte a un altro giocatore. Il giocatore che ha avuto successo, invece, ottiene la carta sfida rivelata come al solito.

IL TURNO SUCCESSIVO

Per iniziare un nuovo turno, il vincitore del turno precedente rivela la carta sfida successiva e il gioco prosegue.

FINE DELLA PARTITA

Appena un giocatore ha ottenuto 10 carte sfida, vince la partita. Vincitore, urla "SCARA SCARA!" e fa' una danza della vittoria.

Congratulazioni! Sei un cacciatore di blatte provetto!



RICONOSCIMENTI

Design: Koby Ben-Aroush

Sviluppo: Carl Brière

Illustrazioni: Chris Setra

Direzione Artistica: Marie-Elaine Bérubé

Design Grafico: Marie-Elaine Bérubé

Revisione: Adam Marostica

Casa editrice: Jeux Synapses Games Inc.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione e supervisione del progetto: Alex Grisafi

Revisione: Silvio Negri-Clementi

Impaginazione: Zhuang Huachong



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza il consenso scritto di:

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada

www.jeuxsynapsesgames.com

[f](https://www.facebook.com/jeuxsynapsesgames) [@jeuxsynapsesgames](https://www.instagram.com/jeuxsynapsesgames)



© 2023 Pendragon Game Studio srl
via Curtatone, 6
Milano (MI) 20122 – Italia
www.pendragongamestudio.com/it/
pendragongamestudio@gmail.com