

Qua: la Zampa



La brava gente con le bancarelle al celebre mercato del pesce coreano Jagalchi a volte ha bisogno di un po' di riposo dal duro lavoro. Durante la meritata pennichella, i loro fedeli gatti prendono il controllo e gestiscono le bancarelle.

I felini amano i loro padroni, ma amano anche il pesce.

Cosa potrebbe andare storto?

CONTENUTO

50 carte pesce



10x rosse (platesse)
10x arancioni (lucchi sauri)



8x gialle (salmoni)
8x verdi (anguille)
8x blu (pesci palla)



Zampe che ottieni per questo tipo di pesce



6x viola (tonni)

6 zampe da gatto per dita



4 carte espansione



Numero del calamaro

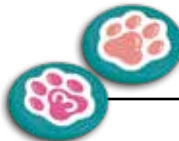
Effetto del calamaro

4x marroni (calamari)

6 carte riassuntive



20 segnalini zampa



1 zampa

3 zampe

Prima di iniziare!



Applicate gli adesivi ai segnalini. Entrambi i lati di un segnalino dovrebbero avere la stessa illustrazione!

PREPARAZIONE



Ciascun giocatore riceve 1 **carta riassuntiva**. Rimettete le carte inutilizzate nella scatola.

Per la vostra prima partita, anche le 4 **carte calamaro** vanno rimesse nella scatola.

Potete aggiungere l'espansione alla partita quando state iniziando un nuovo round.



Mescolate tutte le **carte pesce** e formate un mazzo di pesca a faccia in giù.

Mettete i segnalini **zampa** vicino al mazzo di pesca.



Mettete **tante carte quante i giocatori +1** a faccia in su in un'ampia fila accanto al mazzo di pesca.

Esempio: con 3 giocatori la fila di carte avrà 4 carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori contano ad alta voce "1, 2, 3!". Al 3 tutti toccano una delle carte sulla fila con la propria zampina **contemporaneamente**.*

- Se sei **l'unico giocatore** ad aver toccato una carta specifica, la prendi a faccia in su e la aggiungi alla tua pila del punteggio di fronte a te.
- Se **più giocatori hanno toccato la stessa carta**, non la prende nessuno e **viene rimossa mettendola nella pila degli scarti**.



Ciascun giocatore infila il dito indice in una **zampa di gatto**.



Al "3", **sgraffignate un pesce!**



Oh no! Un altro micino ha puntato la mia carta!

Niente pesce per noi!



* **Contemporaneamente** = Tutti svolgono un'azione **nello stesso momento**. Significa che dovreste decidere quale carta cercherete di sgraffignare al 3 ancora prima di aver iniziato a contare. Non potete cambiare la vostra scelta dopo il 3, quando gli altri stanno già allungando le loro zampine verso specifiche carte!

Miao – tutta per me! Un pesce in più per la mia collezione!



scarta



pila degli scarti

Dopodiché, controllate se almeno un giocatore ha collezionato **2 tipi di pesce diversi con almeno 3 carte ciascuno** (detta diversamente, almeno 2 diversi tris):

- Se è così, andate al **conteggio punti e fine del gioco**.
- Altrimenti, **scartate dalla fila di carte** la carta più vicina alla pila degli scarti, **rifornite la fila** e **continuate a giocare**.



Nota: Se il mazzo di pesca è terminato, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

CONTEGGIO PUNTI E FINE DEL GIOCO

Ciascun giocatore ottiene **segnalini zampa per ogni tris di pesci diversi** nella propria pila del punteggio. Un tris consiste di **tre carte** dello stesso tipo di pesce.

Fate punti in base ai segnalini zampa mostrati sulle carte solo **una volta per tris** (e non una volta per ogni carta!).

Nota: Fate punti per ogni tipo di pesce solo una volta: se avete 6 carte dello stesso pesce conta come un tris che vi dà punti, non due!



La partita finisce quando qualcuno ha **6 o più zampe**. Il giocatore con più zampe vince! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Se nessuno ha ottenuto 6 zampe ...

PREPARARE IL ROUND SEGUENTE

1. Tutti i giocatori **scartano tutte le carte pesce** dalle proprie pile del punteggio – sia se vi hanno già dato punti, sia se ancora no. I giocatori conservano solo i propri segnalini zampa.
2. Mescolate tutte le carte e create un nuovo mazzo di pesca. Disponete una nuova fila di carte, e riprendete la partita.



ESPANSIONE DEL CALAMARO

Aumenta l'interazione
tra i giocatori nella
partita!

1. Mescola tutte e 4 le carte calamaro nel mazzo di pesca.
2. Se riesci a sgraffignare con successo una carta calamaro, aspetta che tutti abbiano preso le carte pesce conquistate. Poi, **ruba 1 carta pesce a tua scelta** dalla pila dei punti di un avversario (se possibile) e aggiungila alla tua pila. Poi, scarta la carta calamaro.



Nota: Se più giocatori riescono a sgraffignare carte calamaro contemporaneamente, i furti avvengono in ordine in base al numero sulle carte calamaro (la 1 parte per prima).



REGOLE PER 2 GIOCATORI

Le regole sono le stesse, tranne per queste modifiche:

1. Prima di mescolare le carte durante la preparazione iniziale, così come dopo **ogni** conteggio dei punti, entrambi i giocatori pescano 1 carta dal mazzo di pesca. Se è una carta pesce con 1 oppure 3 zampe, scartatela e ripescate finché non ottenete una carta pesce con 2 zampe.
2. Aggiungete queste carte **a faccia in giù** nella vostra pila del punteggio. Durante il conteggio dei punti, potete **rivelare** le carte a faccia in giù e aggiungerle al vostro punteggio. Se questo non vi aiuta a fare un tris, potete tenere le carte a faccia in giù per il futuro – le carte a faccia in giù sono le uniche che avete diritto a conservare per il round seguente.

Amiamo il pianeta!

Con ogni copia venduta,
doniamo agli alberi:



**TREES
FOR THE
FUTURE**

www.trees.org

I segnalini di questo
gioco sono al 100%
in plastica riciclata:

NACHHALTIG
RE-PLASTIC®
100% RECYCLET

RICONOSCIMENTI

Game design: Benjamin Leung

Illustrazioni: Hami

Grafica: Marina Fahrenbach, Rayoung Kwon, Anne Wissner

Impaginazione ed editing: Sabine Machaczek

Project manager: Thomas H. Jeong

Produttore: Heiko Eller-Bilz

Un grazie a: Smoox Chen and T.B.D., Roland Goslar, Michael Kränzle, Jense Shin, e tutti i nostri amici e tester del gioco.

LOCALIZZAZIONE ITALIANA

Traduzione e supervisione del progetto: Alex Grisafi

Revisione: Silvio Negri-Clementi

Impaginazione: Zhuang Huachong

Fabbricato in Repubblica Ceca. Il contenuto potrebbe differire dalle immagini. NON INDICATO PER CHI HA 5 O MENO ANNI. Conservate questa informazione per riferimento futuro.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. FISH & KATZ, il logo HeidelBÄR Games e HeidelBÄR Games sono marchi registrati di HeidelBÄR Games GmbH.
RE-Plastic® è un marchio registrato di Fa. Wissner GmbH.

Editore originale: HeidelBÄR Games GmbH,
Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY.

Edizione italiana a cura di:
Pendragon Game Studio srl
via Curtatone, 6, Milano (MI) 20122



www.HEIDELBEAR.COM

UBO



Homosapiens Lab
山頂洞人實驗室

JUGO

