

Blancat™



KOREA
BOARD
GAMES



8+



2-4



20 min

**Hai creato delle nuove coperte per i tuoi gatti,
ma loro sentono la mancanza di quelle vecchie.**

**Affrettati a replicare i vecchi modelli,
prima che inizino a miagolare a squarciagola!**



Obiettivo

Piegare e intrecciare velocemente i fili della coperta perché corrispondano alla carta obiettivo. I giocatori ricevono una penalità se sono lenti o commettono errori. Devono evitare le penalità replicando lo schema in modo rapido e preciso!



Contenuto

- 4 Plance Giocatore



Fronte



Retro

- 40 Carte Obiettivo



20 facili



20 difficili

- 3 Segnalini Gatto



- 1 Regolamento

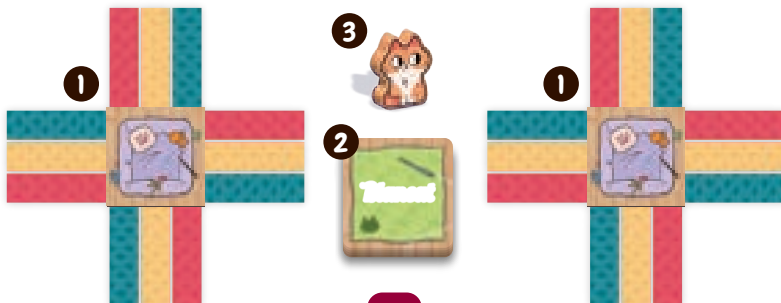




Preparazione

- 1 Ogni giocatore prende 1 **plancia giocatore** e la colloca con il lato fronte a faccia in su.
 - 2 Scegliere il set di **carte obiettivo** in base alla difficoltà con cui si vuole giocare (facile o difficile), mescolare il set scelto formando un mazzo e collocarlo a faccia in giù, a portata di mano di tutti i giocatori.
 - 3 Utilizzare un **segnalino gatto** in meno rispetto al numero dei giocatori. Per esempio, se ci sono 3 giocatori, utilizzare 2 segnalini gatto. Collocare i segnalini gatto a portata di mano di tutti i giocatori.
- Nota: Il colore e la forma del segnalino gatto non hanno alcun effetto sullo svolgimento del gioco.*
- 4 Riporre nella scatola le plance giocatore, le carte obiettivo e i segnalini gatto inutilizzati.

Esempio di preparazione per 2 giocatori (difficoltà facile)





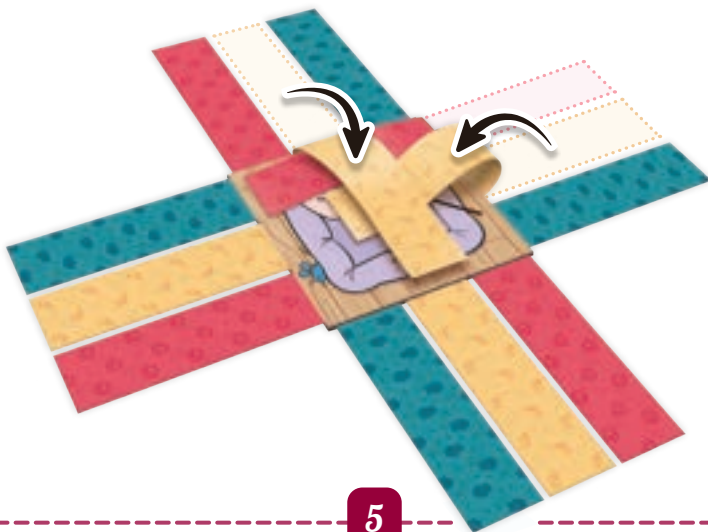
Svolgimento del Gioco

1) Rivelare una carta obiettivo

Rivelare la carta obiettivo in cima al mazzo e collocarla a faccia in su sul tavolo.

2) Pronti, partenza... si intreccia!

Quando la carta obiettivo viene rivelata, tutti i giocatori iniziano nello stesso momento a piegare e intrecciare verso l'interno **tutti** i 12 elementi della propria plancia giocatore, in modo che lo schema corrisponda a quello riportato sulla carta obiettivo.

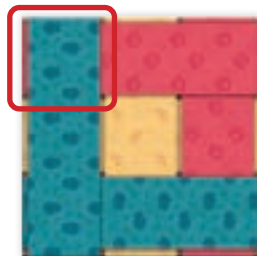


3) Completare lo schema

Quando un giocatore ha completato la propria plancia, grida “Blancat” a voce alta e prende un segnalino gatto dal tavolo. Una volta che il segnalino gatto viene preso, non è possibile modificare la propria plancia giocatore oppure rimettere a posto il segnalino. Gli altri giocatori continuano a giocare finché un giocatore rimane senza segnalino gatto.



Schema corretto



Schema errato

4) Controllare gli schemi

Controllare lo schema di ogni giocatore. Se tutti i giocatori con un segnalino gatto l'hanno completato con successo, **il giocatore senza il segnalino gatto** riceve una penalità. Se uno o più giocatori con il segnalino gatto commettono un errore, **tutti i giocatori che hanno commesso un errore ricevono una penalità e il giocatore senza il segnalino gatto non riceve alcuna penalità**. La penalità consiste nel prendere una carta obiettivo dal mazzo e collocarla a faccia in giù davanti a sé. Ripetere i passi dall'1 al 4 finché un giocatore non ha ricevuto 3 penalità.



Fine della partita

La partita termina non appena uno dei giocatori si trova con 3 carte obiettivo a faccia in giù davanti a sé. Tutti gli altri giocatori condividono la vittoria.

© 2026 Korea Boardgames Co., Ltd.

Tutti i diritti riservati.

Design del Gioco: Nutgoo.Lee(이윤수)

Illustrazioni: Luna Vargas

Revisione: Euijin Han

Progetto Grafico: Jinsol Nam

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Elisabetta Colombo, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



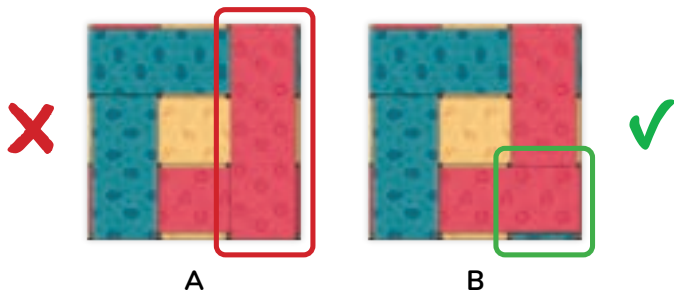
Variante: Blancat a Trecce



**Fortemente
raccomandata!**

Una volta familiarizzato con il gioco base, è possibile provare la variante a trecce di Blancat. Tutti possono giocare con la variante, oppure è possibile applicarla solo a coloro che hanno confidenza con il gioco.

Regola delle trecce: Ogni elemento della propria plancia giocatore deve essere inserito (parzialmente o completamente) sotto un altro elemento, in modo da risultare intrecciato. In altre parole, gli elementi non dovrebbero sciogliersi se si gira a faccia in giù la propria plancia giocatore una volta completato l'intreccio.



Esempio: Serena ha completato la sua plancia giocatore (A) per questo round. Il suo schema però non è corretto, perché l'elemento rosso all'estrema destra della sua plancia giocatore non è inserito sotto un altro elemento. Se Serena avesse fatto come nell'immagine B, dove ogni elemento è inserito (parzialmente o completamente) sotto un altro elemento, la sua plancia sarebbe stata corretta.