

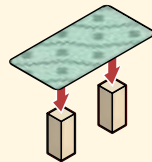
CONTENUTO



PREPARAZIONE

- 1 Iniziare collocando una piattaforma rettangolare casuale in cima a 2 colonne corte posizionate al centro dell'area di gioco.
- 2 Ogni giocatore riceve 1 gatto insieme a un set di 4 giocattoli del colore corrispondente. Poi, colloca il proprio indicatore con l'impronta della zampa sulla plancia punteggio.
- 3 Assicurarsi che le piattaforme, le colonne, le pinzette e la bacchetta zampa siano a portata di mano di tutti i giocatori.

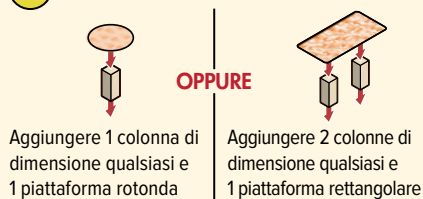
L'ultimo giocatore a essersi svegliato accanto a un gatto prende la bacchetta zampa e inizia per primo.



2

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1 COSTRUIRE UNA PIATTAFORMA



- Se non sono rimaste abbastanza colonne o piattaforme per costruire, saltare questo passo.
- Le colonne possono essere collocate sopra una piattaforma o direttamente sopra la superficie del tavolo (non devono essere per forza collegate al resto della torre).
- Le piattaforme non possono toccare altre piattaforme.
- Mentre un giocatore costruisce, può spingere delicatamente qualsiasi gatto o giocattolo con la colonna per spostarli. Ma se fa cadere qualcosa, il suo turno termina e il suo punteggio è 0.

3

2 COLLOCARE IL GATTO E IL GIOCATTOLO

Utilizzando le pinzette, raccogliere il proprio gatto e collocarlo sopra una piattaforma su cui non si trovano altri gatti. Durante questo turno, non è possibile rimettere il gatto sulla piattaforma su cui si trovava prima.

Poi, utilizzando le pinzette, collocare uno qualsiasi dei propri giocattoli sulla piattaforma dove si trova il proprio gatto.

3 SPINGERE UN GIOCATTOLO

Utilizzando la bacchetta zampa, spingere il giocattolo oltre il bordo della piattaforma facendolo cadere su un'altra piattaforma. È possibile spingere il giocattolo più volte per riuscirci.

CONSIGLIO
Potrebbe rivelarsi utile mirare a gatti o giocattoli altrui per evitare che il proprio giocattolo rimbalzi fuori dalla torre!

4

4 CALCOLARE I PUNTI



I punti si ottengono in base all'altezza da cui cade il giocattolo, misurata in base alla lunghezza delle colonne:

1 colonna corta = 1 punto
1 colonna lunga = 2 punti

Se il giocattolo atterra su una piattaforma con il simbolo corrispondente alla forma del giocattolo, si ottiene **1 punto bonus!**

Se il giocattolo atterra sulla superficie del tavolo, si ottengono **0 punti**.

La partita prosegue in senso orario.

E SE LA TORRE CROLLA?

Se una qualsiasi parte della torre crolla durante il turno di un giocatore, quel giocatore ottiene **0 punti** e il suo turno termina.

Rimettere nella riserva tutte le piattaforme che non sono completamente sostenute dalle colonne, e tutte le colonne che non sostengono piattaforme.

Se l'intera torre è crollata, tornare al passo 1 della PREPARAZIONE e proseguire la partita.

5



GATTI CHE FANNO CADERE COSE

Cats Knocking Things Off Ledges, The Op e il logo The Op sono marchi di USAOPOLY, LLC.
© 2026 USAopoly, LLC. Tutti i diritti riservati.
Progettato e fabbricato da USAopoly, LLC. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA, www.theopgames.com.
FABBRICATO A TAISHAN, GUANGDONG, CINA.
I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Design del Gioco: Sen-Foong Lim e David Killing.

Componenti mancanti o difettose?
Contattaci: www.asmodee.it

Edizione Italiana Asmodee
Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Silvia Paganelli, Chiara Turchi
Adattamento Grafico: Giacomo Pellini
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge **10 o più punti**, tutti gli altri giocatori effettuano un ultimo turno per cercare di superare il punteggio più alto.

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro ultimo turno, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! *In caso di parità, stringetevi le zampe e condividete la vittoria!*



6

I PROTAGONISTI PELOSI



LOKI

ADORA: Fare gli agguati e giocare nella vasca da bagno (vuota)

DETESTA: Stare in braccio



LEMMY

ADORA: Passeggiare in montagna e fare le linguacce

DETESTA: Il veterinario



GINGER

ADORA: Fare pisolini in tante cucce diverse e rotolarsi al sole

DETESTA: Essere disturbata



ECO

ADORA: Giocare con gli elastici e mangiare l'insalata dal sacchetto

DETESTA: Essere pettinata

7

NOTA DEGLI AUTORI

Esistono molti giochi con i gatti come protagonisti, ma noi volevamo rispondere alla solita vecchia domanda: "Come sarebbe un gioco se gli autori fossero gatti?".

Perciò, ci siamo imbarcati in un viaggio che ci ha portati a esplorare la psiche del gatto domestico. Abbiamo passato mesi accucciati sui tiragraffi a torre, a buttare giù oggetti dalle mensole e a crogiolarci al sole a pancia in su... tutto per capire davvero e a fondo la struttura mentale di un gatto.

Dopo anni di intenso studio e molti prototipi scartati, siamo riusciti a individuare con esattezza ciò che i gatti vogliono da un gioco. Finalmente, avevamo qualcosa che eravamo orgogliosi di mettere nelle loro piccole e avidi zampette. Mentre 9 gatti su 10 sono rimasti a fissarci con perplessità dopo aver giocato, 1 ha miagolato a gran voce... e così è nato Gatti Che Fanno Cadere Cose!

Vogliamo ringraziare le nostre famiglie e i playtester per esserci stati vicini in ogni momento. E grazie anche a The Op Games per aver permesso che questo gioco arrivasse ai gatti di tutto il mondo!

8



UN GIOCO DI SEN-FOONG LIM
E DAVID KILLING

