



rebel
STUDIO

Ciao! Sono io! Il tuo gatto.

*Quando ho deciso di trasferirmi a casa tua (perché è stata una mia decisione, ovviamente), mi hai offerto acqua, un posto per dormire, una lettiera...
Immagino di doverti ringraziare, ma questo non basta per rendermi felice.*

Ho le mie esigenze, sai? Dei sogni!

*Tutta la mia vita ruota intorno a mangiare, giocare e dormire. Mangiare. Giocare.
Dormire. Mangiare. Giocare. Dormire. Questo è tutto ciò che sogno.*

Quindi ora ascoltami bene...

*Immagina ciotole piene di spuntini sparse per tutta la casa. Tante ciotole. E tanti spuntini.
E quei topolini a molla che posso cacciare per ore. E mensole, e cucce. Pareti letteralmente
ricoperte di mensole! E non dimentichiamo i posti dove posso sdraiarmi al sole! Li voglio
ovunque. In ogni stanza. In ogni angolo soleggiato. Ho bisogno di riposare, dopotutto.
In fondo, chi è più importante di me?*

Quindi...

*Realizzerai ogni mio desiderio? Mi renderai il gatto più felice del mondo?
Voglio una vita di lusso, umano!*

***Giocattoli, mensole, ciotole, cucce...
Voglio tutto!***



Scopo del Gioco

Durante la partita, collocherai cucce per gatti, mensole, topolini giocattolo e ciotole di spuntini nel tuo appartamento, con un solo obiettivo in mente: rendermi felice!

Camminerò al tuo fianco, controllando che le comodità che mi offri mi rendano felice e assegnandoti eventuali punti felicità. Ma anche i miei amici dall'altra parte della strada riceveranno lo stesso trattamento dai loro umani. Alla fine, solo il gatto il cui umano ha ottenuto il maggior numero di punti sarà riconosciuto come IL GATTO PIÙ FELICE DEL MONDO. Farai meglio ad assicurarti che sia io!

Contenuto



1 Tabellone di Gioco



4 Set di
Tessere di Partenza
(10 tessere per set)



4 Plance Appartamento
(a forma di croce e che mostrano
5 tessere)



80 Tessere Comodità
(28 tessere di livello 1, 28 tessere di livello 2,
24 tessere di livello 3)



5 Tessere
Obiettivo



5 Tessere
Bonus di Fine
Partita



Segnalino Primo
Giocatore



Segnalino Gatto
(in 4 colori)



4 Indicatori Felicità
a Due Lati
(in 4 colori)



4 Segnalini Topo
a Due Lati



Preparazione del Tabellone

1. Collocare il tabellone al centro dell'area di gioco.
2. Dividere le tessere Comodità in 3 pile separate: una per le tessere con un costo 3-4, una per le tessere con costo 5-6, e una per le tessere con costo 7. Mescolare ciascuna pila separatamente. Poi, collocare ogni pila sulla rispettiva casella sul tabellone.
3. Pescare 3 tessere da ciascuna pila e collocarle a faccia in su sulle caselle designate sotto le rispettive pile. Creano il Mercato.
4. Collocare le 5 tessere Obiettivo sulle caselle designate al centro del tabellone, con un lato casuale rivolto verso l'alto. Durante la prima partita, si consiglia di scegliere il lato A di ciascuna tessera. Nelle partite successive i giocatori possono scegliere il lato o selezionarlo casualmente. Le tessere Ciotola e Somma hanno una sola variante.
5. Collocare 2 tessere Bonus di Fine Partita casuali sulle caselle designate in fondo al tabellone. (Non è consigliato per la prima partita).

Ti permetterò di usare questi obiettivi lato A per la tua prima partita... se proprio insisti.



Tessera Comodità

Valore
in Monete



Etichetta
Costo

Tipo e
Colore

Punti
Felicità

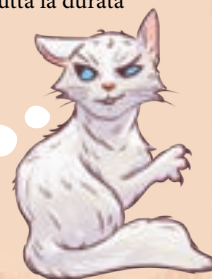
Ogni giocatore deve completare i passi seguenti:

Preparazione Giocatore



1. Scegliere un colore, prendere una **plancia Appartamento** di quel colore e collocarla a faccia in su davanti a sé. Questa plancia, insieme a tutte le tessere che vi saranno aggiunte durante la partita, sarà il proprio Appartamento.
2. Prendere il **segnalino Gatto** e l'**indicatore Felicità** del colore scelto, insieme a 1 **segnalino Topo**.
 - 2a. Collocare il **segnalino Gatto** sulla casella centrale del proprio Appartamento (quella con una ciotola).
 - 2b. Collocare l'**indicatore Felicità** sulla casella zero del tracciato Felicità, con il lato zampa rivolto verso l'alto.
 - 2c. Girare il **segnalino Topo** sul suo lato e tenerlo a portata di mano.
3. Prendere un set di **10 tessere di partenza** il cui simbolo zampa sul fronte, nell'angolo in alto a destra, corrisponda a quello della propria plancia Appartamento, poi mescolarle. Collocare le tessere a faccia in giù in una pila accanto al proprio Appartamento: questa sarà la propria pila di pesca. Lasciare spazio accanto a essa per una pila degli scarti a faccia in su.
4. Pescare 5 **tessere** dalla pila di pesca e aggiungerle alla propria mano.
5. Il giocatore che più recentemente ha visto un gatto pigro rilassarsi su un divano prende il **segnalino primo giocatore**. Lo conserva per tutta la durata della partita.

Ora sei pronto a giocare! O meglio... a rendermi il gatto più felice del mondo!



Svolgimento del Gioco

Il giocatore con il segnalino primo giocatore effettua il primo turno della partita. Poi, il giocatore successivo in senso orario effettua il turno seguente, e così via. Si continua fino a quando un giocatore raggiunge 60 punti Felicità; a quel punto, continuare a giocare fino a quando tutti i giocatori avranno effettuato lo stesso numero di turni (in altre parole: fino a quando il giocatore alla destra del primo giocatore avrà completato il proprio turno). Poi, tutti i giocatori, in ordine, effettuano 1 turno aggiuntivo.

Durante il proprio turno, effettuare i seguenti 4 passi in questo ordine:

1.

Muovere il Segnalino Gatto (opzionale)

2.

Collocare una Tessera nell'Appartamento (opzionale)

3.

Acquistare una Tessera Comodità (opzionale)

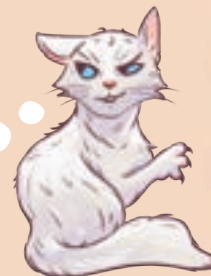
4.

Pescare 5 nuove Tessere (obbligatorio)

Muovere il Segnalino Gatto

All'inizio del proprio turno, un giocatore può muovere il proprio segnalino Gatto su una tessera adiacente in orizzontale o verticale. Può muovere il segnalino di un qualsiasi numero di tessere; tuttavia, solo i primi 2 movimenti sono gratuiti. Per ogni movimento successivo durante lo stesso turno, deve scartare 1 tessera dalla propria mano e collocarla a faccia in su nella propria pila degli scarti.

I gatti stanno molto attenti a non affaticarsi troppo, quindi assicurati che quei movimenti extra siano assolutamente necessari.



Durante il movimento, il Gatto non può entrare in una tessera dove è già stato durante o all'inizio di quel turno. Tuttavia, il Gatto può tornare su una tessera in cui è stato in un turno precedente.

Nota: Muovere il proprio Gatto è opzionale. È possibile lasciarlo dove si trova e saltare questo passo.

Fare uno Spuntino

Ogni volta che un giocatore muove il suo segnalino Gatto in una tessera Ciotola, ottiene i punti Felicità indicati nell'angolo in basso a destra della tessera e deve muovere il proprio indicatore Felicità sul tracciato Felicità del tabellone di un pari numero di caselle.



Esempio: Serena muove il segnalino Gatto di 3 tessere. I primi 2 movimenti non le costano nulla. Per muoverlo di un'altra tessera, Serena prende 1 tessera dalla sua mano e la colloca nella sua pila degli scarti. Durante questo movimento, ha fatto muovere il suo Gatto attraverso una tessera Ciotola, quindi ottiene 1 punto Felicità.

Collocare una Tessera nell'Appartamento

A prescindere dal fatto che il giocatore abbia mosso il suo Gatto o meno, ora può giocare **1 tessera dalla sua mano** e aggiungerla al proprio Appartamento come segue:

Se si tratta di una tessera **Cuccia**, **Topo** o **Mensola**, deve collocarla in uno slot vuoto ortogonalmente adiacente alla tessera contenente il segnalino Gatto (ovvero adiacente a un suo lato orizzontale o verticale).

Se si tratta di una tessera **Ciotola**, deve collocarla in cima a una tessera esistente ortogonalmente adiacente alla tessera del segnalino Gatto, coprendo così la tessera precedente. Non è possibile collocare una tessera ciotola sopra un'altra tessera ciotola oppure sopra una tessera su cui sono presenti dei segnalini.

Nota: Non c'è alcun limite alla dimensione che l'Appartamento può raggiungere in qualsiasi direzione.



Esempio: Serena prende una tessera Topo dalla sua mano e la colloca nel suo Appartamento, collocandola a destra della tessera con il suo segnalino Gatto.

Dopo aver collocato una tessera, il giocatore verifica se ha ottenuto punti Felicità grazie a essa. Una tessera può fornire punti Felicità in due modi:

- **Punti stampati:** Il giocatore ottiene l'ammontare di punti Felicità indicato nell'angolo in basso a destra della tessera giocata, se presenti. Non tutte le tessere hanno punti stampati.

- **Punti dagli obiettivi:** Il giocatore ottiene punti Felicità per il tipo (simbolo) della tessera appena collocata, in base alla corrispondente tessera Obiettivo sul tabellone. (I diversi obiettivi vengono spiegati nel dettaglio alle pagine 10-14).

Quando un giocatore ottiene un qualsiasi ammontare di punti Felicità durante la partita, muove di un pari numero di caselle il proprio indicatore Felicità sul tracciato Felicità del tabellone.

Nota: Alcune tessere Comodità acquistabili dal Mercato (vedere "Acquistare una Tessera Comodità") mostrano due simboli invece di uno. Se questi sono diversi, calcolare i relativi punti in qualsiasi ordine. Se sono uguali, calcolarli insieme, ma solo una volta.

Non sei obbligato ad aggiungere una tessera al tuo appartamento ma, se non lo fai, come posso diventare il gatto più felice del mondo?!



Esempio (continua): Per la tessera Topo che ha appena collocato, Serena ottiene 1 punto Felicità, come indicato sulla tessera, e 4 punti Felicità aggiuntivi per l'effetto della tessera Obiettivo (vedere pagina 14 per i dettagli). In totale, Serena ha ottenuto 5 punti Felicità collocando quella tessera.

La Combo Felina: ,

Quando un giocatore colloca una tessera formando una linea retta di 3 tessere dello stesso colore (in orizzontale o in verticale) attiva una Combo Felina. Quando ciò accade, può collocare immediatamente una tessera aggiuntiva in qualsiasi punto del proprio Appartamento. **Non deve necessariamente essere adiacente alla tessera con il proprio segnalino Gatto!**

Dopo aver collocato la nuova tessera, il giocatore deve verificare se ha ottenuto punti Felicità e se ha attivato un'ulteriore Combo Felina. In questo caso, continua a collocare tessere dalla propria mano fino a esaurire le tessere in mano o fino a quando non si attivano più Combo Feline.

Nota: Estendere una Combo Felina esistente con tessere aggiuntive dello stesso colore non attiva una nuova Combo Felina!

Dettagli:

- Una linea diagonale NON attiva una Combo Felina.
- A eccezione del fatto che è possibile collocare una tessera di una Combo Felina in qualsiasi punto del proprio Appartamento, le altre regole di collocamento continuano ad applicarsi: è necessario collocare una tessera Cuccia, Topo o Mensola in uno slot vuoto che sia adiacente orizzontalmente o verticalmente a una delle proprie tessere, e una tessera Ciotola deve essere collocata in cima a una tessera esistente che non sia una Ciotola.
- Coprire una tessera di una Combo Felina con una Ciotola dello stesso colore non attiva un'altra Combo Felina. Tuttavia, è possibile coprire un'estremità di una Combo Felina esistente con una Ciotola di colore diverso e poi estendere la linea sull'altra estremità con una nuova tessera dello stesso colore per attivare una nuova Combo Felina. (Il gioco non tiene traccia delle Vecchie Combo Feline che non sono più visibili).
- È possibile creare una Combo Felina lunga 4 o addirittura 5 tessere se si colloca una Ciotola in modo che unisca due segmenti separati dello stesso colore lunghi 1 o 2 tessere.
- È anche possibile attivare due Combo Feline, una orizzontale e una verticale, con una sola tessera. In tal caso, risolvere una Combo Felina dopo l'altra e successivamente ogni altra Combo Felina aggiuntiva che viene attivata.
- Non è obbligatorio collocare una tessera in seguito a una Combo Felina, poiché ciò riduce il numero di tessere nella propria pila e può limitare le opzioni future.



Esempio: Serena colloca una tessera Ciotola come mostrato, creando così una nuova linea di 3 tessere rosse. Dopo aver ottenuto 3 punti Felicità per la Ciotola, Serena può collocare un'altra tessera dalla sua mano grazie alla Combo Felina.



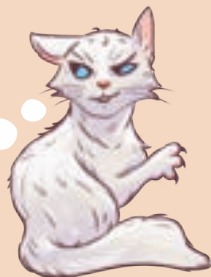
Esempio (continua): **1.** Grazie alla sua Combo Felina, Serena decide di collocare una tessera Mensola come mostrato, ottenendo un totale di 6 punti Felicità (1 dalla tessera e 5 dalle mensole, secondo la tessera Obiettivo Mensole A). Collocando questa tessera, Serena attiva un'altra Combo Felina composta da 3 tessere blu. **2.** Per questa Combo, Serena decide di collocare una Cuccia dalla sua mano, ottenendo un totale di 6 punti Felicità (2 dalla tessera e 4 dalle cucce secondo la tessera Obiettivo Cucce B). Questa nuova linea ha una lunghezza di 4 tessere, ma ha già fatto parte di una Combo Felina in precedenza; quindi, non attiva un'altra Combo Felina. Serena deve quindi procedere con il passo 3 del suo turno.

Acquistare una Tessera Comodità

Se un giocatore desidera acquistare una tessera Comodità, rivela le tessere rimanenti nella propria mano e somma il loro valore in monete, ovvero i numeri sul simbolo moneta nell'angolo in alto a sinistra di ciascuna tessera.

Questo è l'ammontare che può spendere per acquistare nuove tessere Comodità in questo turno. Per farlo, sceglie **una o più tessere** dal Mercato il cui costo totale rientri nel budget disponibile e **colloca le nuove tessere acquistate in cima alla propria pila di pesca**.

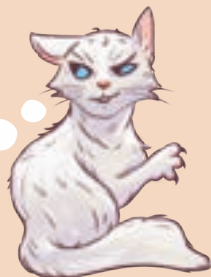
Utilizzerai quelle tessere nel tuo prossimo turno. Non vedo l'ora di provare le nuove cose che mi hai comprato!



Dopo aver terminato gli acquisti, il giocatore rifornisce il Mercato pescando nuove tessere dalle rispettive pile e collocandole a faccia in su nelle caselle vuote. Se una pila si esaurisce, quella fila non viene rifornita.

Nota: Non è obbligatorio acquistare nuove tessere. Questo passaggio è opzionale.

Ricordati l'obiettivo finale... Come farò a essere felice se non mi compri nulla?



Esempio: Le tessere nella mano di Serena valgono in tutto 4 monete. Sfortunatamente, tutte le tessere nelle file centrale e destra del Mercato sono troppo costose. Quindi, sceglie una tessera dal costo di 4 monete e la colloca in cima alla sua pila di pesca. Infine, pesca una nuova tessera dalla cima della pila corrispondente per rifornire la casella vuota.

Il Segnalino Topo

Ogni giocatore può girare il proprio segnalino Topo una volta per partita, all'inizio del passo 3 del proprio turno. Se lo fa, rimuove immediatamente tutte e 3 le tessere da una sola colonna del Mercato e le colloca in fondo alla relativa pila, in qualsiasi ordine. Poi, pesca 3 nuove tessere dalla cima di quella pila per rifornire le caselle vuote. Questo può essere fatto indipendentemente da dove si trova il segnalino Topo.



Pescare 5 Nuove Tessere

Alla fine del proprio turno, il giocatore scarta tutte le tessere nella propria mano collocandole nella pila degli scarti e pesca una nuova mano di 5 tessere dalla propria pila di pesca. Se, a un certo punto, la pila di pesca si esaurisce, mescola la propria pila degli scarti per creare una nuova pila di pesca e poi continua a pescare tessere fino ad avere 5 tessere in mano.

Nota: Se non ci sono abbastanza tessere nella pila di pesca e nella pila degli scarti per pescare 5 tessere, pescare quante più tessere possibile e giocare il turno successivo con meno di 5 tessere in mano.

Il turno è ora concluso e il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

Fine della Partita

Quando un giocatore ottiene 60 o più punti Felicità, si innesca la fine della partita. A quel punto, continuare a giocare fino a quando tutti i giocatori avranno effettuato lo stesso numero di turni. Ovvero, fino a quando il giocatore alla destra del Primo Giocatore avrà completato il proprio turno. Successivamente, tutti i giocatori, in ordine, effettuano 1 turno finale.

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno finale, ogni giocatore somma tutti i punti Felicità stampati su tutte le tessere rimanenti nella sua mano, nella sua pila degli scarti e nella sua pila di pesca, e li aggiunge al totale dei propri punti Felicità. Questo è dovuto all'effetto della tessera Obiettivo Somma.

Il giocatore con il maggior numero di punti Felicità vince. Ancora più importante, quella persona ha reso il proprio gatto il più felice del mondo!

In caso di parità, i giocatori condividono felicemente la vittoria!

Nota: Quando si superano i 60 punti, girare il proprio indicatore Felicità sul lato da 60 e continuare dall'inizio del tracciato.

Tessere Obiettivo

Ogni tessera Comodità, incluse quelle dei set di partenza, mostra uno o due dei seguenti simboli: Ciotola, Mensola, Cuccia e Topo. Le tessere Obiettivo sul tabellone definiscono come ciascuno di questi simboli fornisca punti quando viene collocato nel proprio Appartamento. A eccezione delle Ciotole, ogni simbolo può fornire punti in uno dei due modi possibili, che viene determinato durante la preparazione e non cambia nel corso della partita. Le pagine seguenti spiegano come ciascun simbolo fornisca punti.



Nota: C'è un quinto tipo di tessera, presente sulle plance Appartamento, che non fornisce alcun punto Felicità: il tiragraffi. Nessuna delle tessere Obiettivo fa riferimento a questo tipo di tessera. Tuttavia, il suo colore potrebbe essere rilevante per le Combo Feline.



Ciotole (A e B)



Le Ciotole si distinguono dalle altre tessere sia per il modo in cui vengono collocate (vedere pagina 7) sia perché forniscono punti in un solo modo. La loro tessera Obiettivo è quindi identica su entrambi i lati.

Quando vengono collocate, e ogni volta che il segnalino Gatto entra in una tessera Ciotola o la attraversa, si ottengono punti Felicità pari al numero stampato nell'angolo in basso a destra della tessera. Questo non si applica se il segnalino Gatto si trova su una Ciotola e non si muove in quel turno.

Nota: Questo vale anche per la Ciotola iniziale presente sulla plancia del proprio Appartamento. Non si ottengono punti per la sua collocazione, ma si ottengono ogni volta che il segnalino Gatto si muove entrandovi o attraversandola.



Esempio: Serena colloca una tessera Ciotola sopra un'altra tessera, ottenendo immediatamente 3 punti Felicità, come indicato sulla tessera. D'ora in poi, ogni volta che il suo segnalino Gatto si muoverà attraverso questa tessera o si fermerà su di essa, Serena otterrà altri 3 punti Felicità.

Tessere (A e B)



Questo obiettivo è identico su entrambi i lati della tessera.

Dopo il round finale, i giocatori sommano i punti Felicità stampati su tutte le tessere che hanno ancora in mano, nella pila degli scarti e nella pila di pesca.



Esempio: Alla fine della partita, Serena ha raccolto tutte le tessere che le erano rimaste e ha ottenuto 6 punti Felicità da esse.

*Certe persone scortesie
affermano che i gatti non conoscono
moderazione e mangiano ogni
volta che trovano qualcosa nelle
loro ciotole, ma è una bugia!
Noi scegliamo con cura cosa
e quando mangiare...*



Mensole – A



Dopo aver collocato una tessera con almeno 1 simbolo Mensola, si ottiene 1 punto Felicità per ogni simbolo Mensola all'interno dello stesso gruppo di tessere Mensola adiacenti in verticale e/o in orizzontale.

Nota: Se la tessera appena aggiunta mostra 2 simboli Mensola, aggiunge semplicemente 2 punti Felicità al punteggio. Non innesca il conteggio delle Mensole due volte.



Esempio: Serena aggiunge una tessera con 2 simboli Mensola a un gruppo esistente di tessere Mensola, aumentando il numero di simboli Mensola in quel gruppo a 5, quindi ottiene immediatamente 5 punti Felicità.

(Non ottiene punti Felicità aggiuntivi dalla tessera, poiché questa non ne mostra nell'angolo in basso a destra.)

Mensole – B



Dopo aver collocato una tessera con almeno 1 simbolo Mensola, si ottiene 1 punto Felicità per ogni simbolo Mensola all'interno di un gruppo di mensole connesse in diagonale, inclusa la nuova tessera.

Nota: Se la tessera appena aggiunta mostra 2 simboli Mensola, aggiunge semplicemente 2 punti Felicità al punteggio. Non innesca il conteggio delle Mensole due volte.



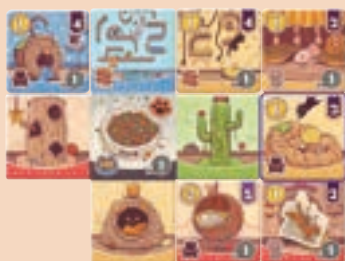
Esempio: Serena colloca una tessera con 1 simbolo Mensola come mostrato, aumentando le dimensioni del gruppo esistente di Mensole connesse diagonalmente a 5. Ottiene 5 punti Felicità per il gruppo di Mensole e 1 punto Felicità aggiuntivo come indicato sulla tessera appena collocata.

Cucce – A



Dopo aver collocato una tessera Cuccia, si ottengono 2 punti Felicità per ogni simbolo Cuccia presente nel proprio Appartamento che sia l'unico simbolo Cuccia nella sua riga e colonna.

1.



2.



Esempio: 1. Se Serena colloca una tessera Cuccia come mostrato nell'esempio in alto, ottiene 6 punti Felicità, poiché ognuno dei 3 simboli Cuccia nel suo Appartamento è l'unico nella propria riga e colonna. 2. D'altra parte, se collocasse la tessera Cuccia come mostrato nell'esempio in basso, le due Cucce in basso si annullerebbero a vicenda e otterrebbe solo 2 punti Felicità (per la Cuccia in alto a sinistra dell'Appartamento).

Cucce – B

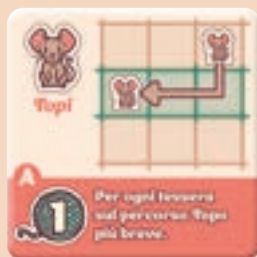


Dopo aver collocato una tessera Cuccia, si ottengono 2 punti Felicità per ogni simbolo Cuccia nella sua stessa riga e ogni simbolo Cuccia nella sua stessa colonna, oltre che per ogni simbolo sulla tessera stessa.



Esempio: Serena colloca una tessera Cuccia come mostrato e ottiene 6 punti Felicità: 2 per la tessera appena collocata e 4 per le altre tessere Cuccia che “vede”, una in alto nella stessa colonna, una a destra nella stessa riga.

Topi – A



Dopo aver collocato la prima tessera Topo della partita, collocare il segnalino Topo su quella tessera (con il lato attuale rivolto verso l'alto, attenzione a non girarlo nel processo!).

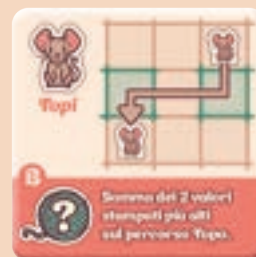
Ogni volta che si colloca una nuova tessera Topo, spostare il segnalino Topo su quella tessera, percorrendo il percorso più breve di tessere adiacenti in verticale o in orizzontale (se ci sono più percorsi tra quelli più brevi, sceglierne uno). Quindi contare le tessere in cui è entrato il segnalino Topo, inclusa la nuova tessera, e ottenere un pari numero di punti Felicità.



Esempio: 1. Serena colloca la sua seconda tessera Topo e ottiene immediatamente 2 punti Felicità, come indicato sulla tessera. 2. Poi, sposta il segnalino Topo dalla sua tessera precedente alla tessera appena collocata e ottiene 5 punti Felicità.

Nota: Non si ottengono punti Felicità aggiuntivi quando il Topo attraversa tessere Ciotola. Solo il Gatto ottiene punti dalle Ciotole.

Topi – B



Questa tessera Obiettivo funziona esattamente come la tessera Obiettivo “Topi - A”, tuttavia, invece di ottenere solo 1 punto Felicità per ogni tessera in cui è entrato il Topo, si ottengono i due valori di Felicità più alti delle tessere lungo il percorso. Vedere l'esempio qui sotto.



Esempio: 1. Serena colloca la sua seconda tessera Topo e ottiene immediatamente 2 punti Felicità, come nell'esempio precedente. 2. Poi, sposta il suo segnalino Topo dalla tessera precedente alla tessera appena collocata. Il Topo entra in 5 tessere: 2 con valore 2, 1 con valore 5 e 1 con valore 1. Serena sceglie le 2 tessere con i valori più alti e ottiene quindi $2 + 5 = 7$ punti Felicità.

Variante Tessere Bonus di Fine Partita

Prima di provare questa variante, si consiglia di giocare alcune partite standard.

Preparazione

Come passo 5 della preparazione del tabellone, pescare 2 tessere Bonus di Fine Partita casuali e collocarle a faccia in su nelle caselle designate in fondo al tabellone.

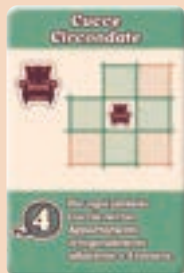
Svolgimento del Gioco

Nulla cambia durante lo svolgimento della partita. Le tessere Bonus di Fine Partita hanno effetto solo alla fine della partita e si applicano a tutti i giocatori.

Fine della Partita

Alla fine della partita, cioè dopo il turno finale, ma prima di dichiarare il vincitore, ogni giocatore ottiene punti Felicità aggiuntivi per le due tessere Bonus di Fine Partita presenti sul tabellone.

Una spiegazione dettagliata per ciascuna delle 5 tessere è indicata di seguito ma a ogni partita saranno disponibili solo due di queste tessere.



Cucce Circondate. I giocatori ottengono 4 punti Felicità per ogni simbolo Cuccia nel proprio Appartamento che sia ortogonalmente adiacente a 4 tessere (sopra, sotto, a sinistra e a destra).



Ciotole Accessibili. I giocatori ottengono 2 punti Felicità per ogni slot vuoto ortogonalmente adiacente ad almeno un simbolo Ciotola.



Squittii Vicini. I giocatori ottengono 3 punti Felicità per ogni coppia di simboli Topo ortogonalmente adiacenti. Ogni simbolo Topo può essere conteggiato solo in una coppia. **Nota:** Ogni simbolo Topo conta solo per 1 coppia. Quindi, 3 topi ortogonalmente adiacenti valgono solo 3 punti, mentre 4 topi ortogonalmente adiacenti, conteggiati in coppie separate, valgono 6 punti.



Muri di Mensola. I giocatori ottengono 3 punti Felicità per ogni tessera Mensola presente nella colonna più a sinistra e più a destra del proprio Appartamento. Le tessere con 2 simboli Mensola nelle colonne più a sinistra o più a destra valgono comunque solo 3 punti Felicità e non 6.



Righe Arcobaleno. I giocatori ottengono 6 punti Felicità per ogni riga del proprio Appartamento in cui sono presenti tutti e quattro i colori (rosso, blu, verde e giallo). Il grigio non è considerato un colore.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Danzica, Polonia
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Olivier Cippiere, Oussama Khelifati

Illustrazioni: Bartłomiej Kordowski

Design Grafico: Adam Strzelecki

Sviluppo del Gioco: Przemek Wojtkowiak, Michał Szewczyk, Grzegorz Kobiela, Mariusz Majchrowski

Regolamento: Mariusz Majchrowski, Przemek Wojtkowiak, Grzegorz Kobiela

Coordinamento del progetto: Przemek Wojtkowiak

Traduzione: Magda Gamrot

Revisione e correzione di bozze: Rick Howard, Rebel team

Impaginazione: Bartłomiej Kordowski, Adam Strzelecki

Tester: il gruppo "Roboty Planszowe" composto da: Arkadiusz Dymalski, Jarosław Piersiala, Jakub Prażmowski, Bartosz Wyrwał, Marcin Kowalski, Jędrzej Modrzyński

Agenzia Gioco:



Edizione Italiana:

Traduzione: Aurora Casaro

Revisione: Aurora Casaro, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Ringraziamenti:

***Da Olivier:** Vorrei ringraziare i team di Rebel e Forgenext per il loro straordinario lavoro. Un grande grazie a Oussama, che mi ha coinvolto in questo viaggio turbolento ma così divertente. Un ringraziamento speciale a mia moglie, che mi sostiene sempre, e al mio gatto, il cui superpotere di dolcezza sa sempre ammorbidire il mio cuore.*

***Da Oussama:** Grazie alle tante persone che hanno creduto in questo gioco fin dall'inizio, per aver affrontato centinaia di partite in decine di versioni diverse. Un ringraziamento speciale a Flavien, Steven e Wissal per tutte le partite, e a Olivier per essere stato tanto folle da intraprendere questa avventura con me.*

Rebel Studio e i loro gatti desiderano ringraziare Paweł Kochański per aver ispirato il tema del gioco.