



SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco di carte prevede che i giocatori formino e dispongano davanti a sé gruppi di carte “gatto” uguali un po’ come avviene in “Scala 40”/“Ramino” (da qui il nome “Scala70” perché 70 sono le carte disponibili) ma con raggruppamenti composti da 3 a 10 carte ognuno, ed il vincitore sarà colui che, quando tutte le carte “gatto” saranno state distribuite (indipendentemente dal fatto che siano state o meno anche tutte raggruppate e schierate sul tavolo), avrà disposto davanti a sé il maggior numero di carte (indipendentemente anche dal numero di differenti tipologie in cui saranno state suddivise).

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 4 ai 99 anni o dai 6 a 99 anni se si vogliono adottare anche le carte “evento”).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 70 carte “gatto” suddivise in 7 tipologie (sono presenti i seguenti gatti: Birba, Doraemon, gli Aristogatti, Hello Kitty, Silvestro con Titty, Stregatto, Tom & Jerry), 30 carte “evento” da adottare opzionalmente (il loro utilizzo rende ogni sfida ancora più avvincente) e questo foglio di istruzioni.

In base al numero di giocatori si devono utilizzare solo un numero limitato di carte “gatto” per ogni tipologia (7 per 2 giocatori, 9 per 3 giocatori, tutte e 10 per 4 giocatori) ed eliminare le altre, quindi bisogna mischiare quelle valide in un unico mazzo e da questo distribuirne 5 ad ogni giocatore, infine posizionare coperte sul banco le restanti.

Mischiare e posizionare coperto sul tavolo anche il mazzo delle carte “evento” se si è scelto di volerle adottare.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore pesca una carta “gatto” dal mazzo sul banco e, solo se ne possiede almeno 3 della stessa tipologia, può disporle davanti a sé (come avviene in “Scala 40”/“Ramino”) o aggiungerne una a queste se ne ha pescata un’altra uguale (ma solo alle proprie, mai a quelle degli avversari).

Attenzione: solo dal termine del primo giro ogni giocatore può decidere se per quella mano vuole pescare la carta “gatto” ancora dal mazzo sul banco oppure prenderne una a caso tra quelle in possesso di un altro giocatore tra quelli che ne hanno in mano almeno 3 (e, naturalmente, solo tra quelle tenute in mano da costui).

In alternativa al pescaggio di una carta “gatto” (dal mazzo sul banco o da un altro giocatore) e solo dopo il primo turno, è possibile eliminare dal gioco una propria carta “gatto” tra quelle tenute in mano (quindi non inserendola in fondo al relativo mazzo ma mettendola da parte come non più utilizzabile) e in cambio pescare ed utilizzare la prima carta del mazzo degli eventi (se si è scelto di volerli adottare e rimuovendola anch’essa dal gioco) che generalmente agiscono a favore (ma non sempre!). Attenzione: è però possibile farlo solo a turni intervallati, cioè mai per 2 o più turni consecutivi ma alternandoli a pescaggi di carte “gatto”.

Anche se un giocatore rimanere senza carte “gatto” in mano può comunque continuare il gioco.

Per rendere il gioco più semplice (e veloce) si può decidere di non utilizzare le carte “gatto” appartenenti a tutte e 7 le categorie, ma solo quelle di 6 o addirittura 5 categorie (da stabilire prima di iniziare).

La partita termina quando il mazzo delle carte “gatto” sul banco è esaurito.

Buon divertimento.