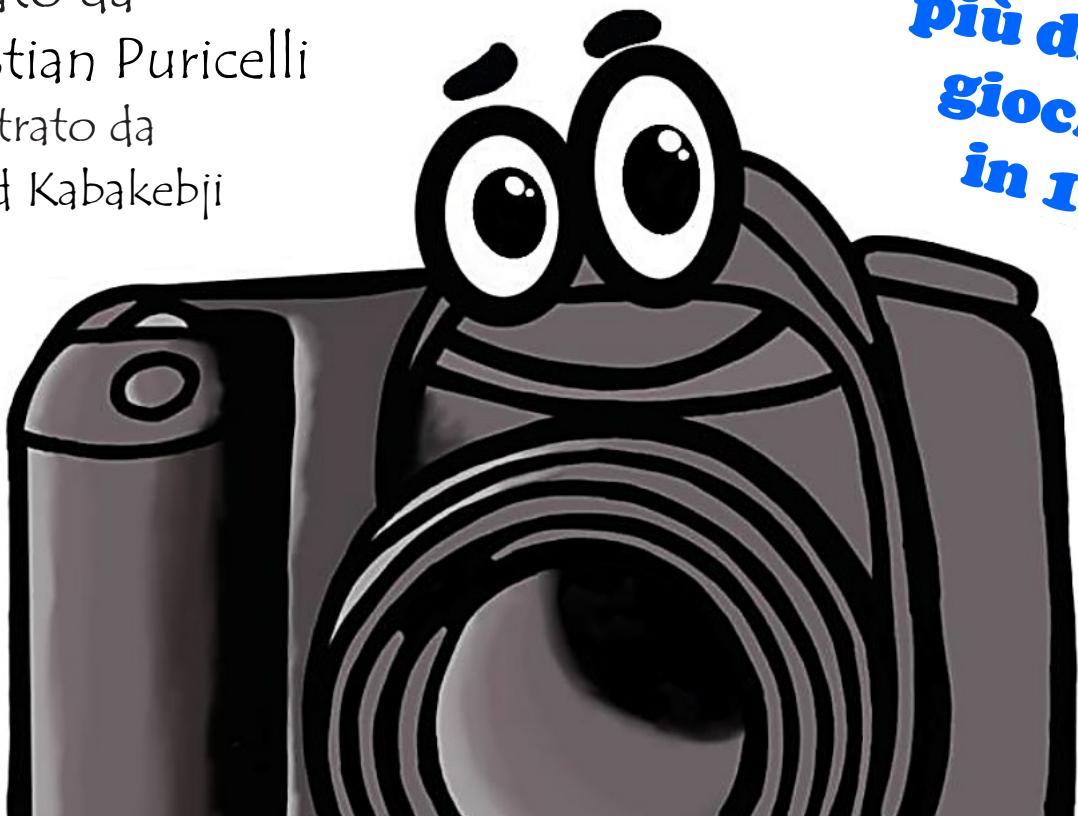


sKattoMostro!

un gioco divertente e mostruoso  fino all'ultimo sKatto!

creato da
Cristian Puricelli
illustrato da
Joud Kabakebji

più di 25
giochi
in 1



REGOLE DI GIOCO

Voli d'immagine
GIOCHI

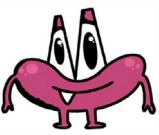
Voli d'immagine
NATURA

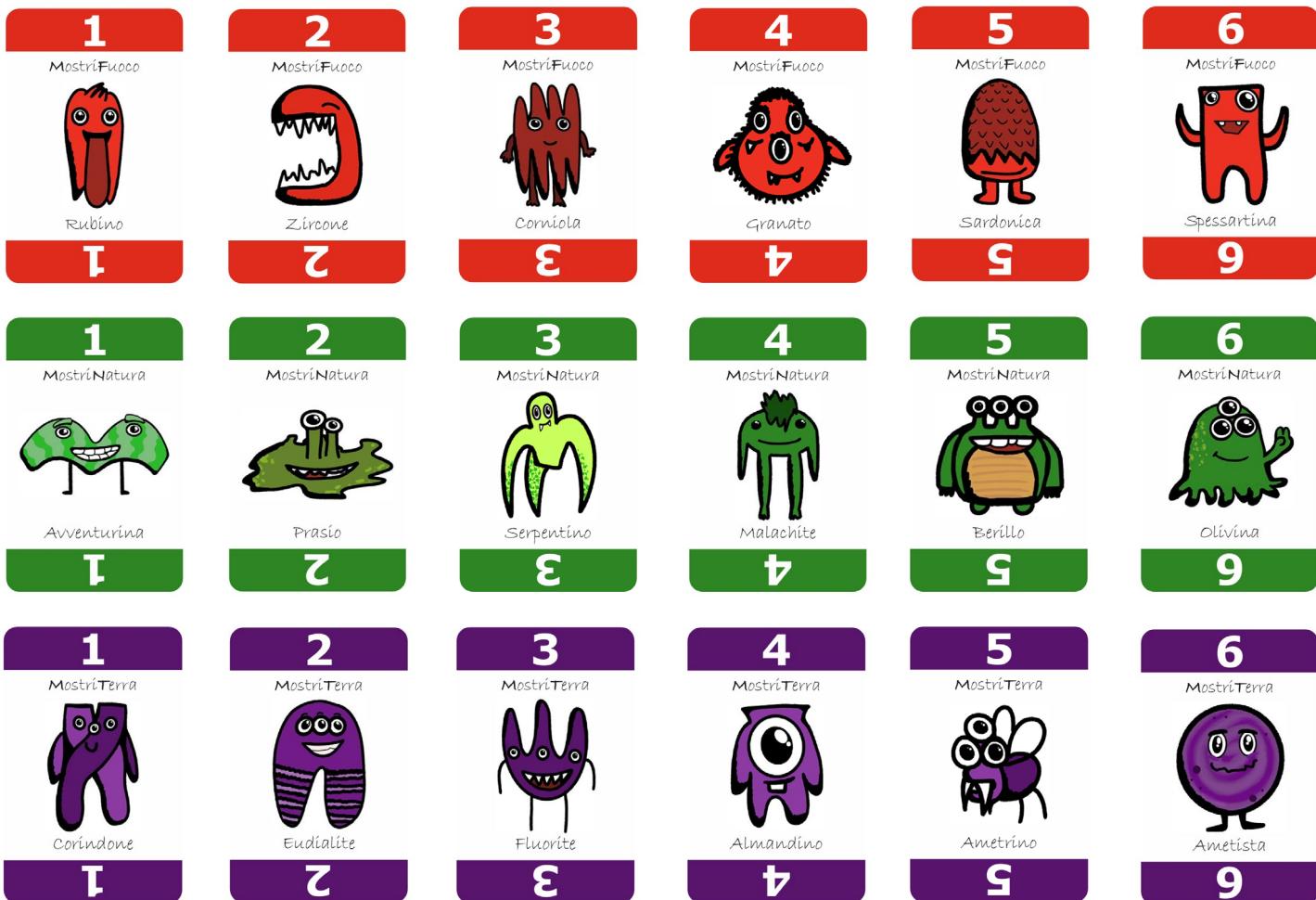
Fabbrica dei Segni®
editore

www.facebook.com/VolidimmagineFindOut

www.fabbricadeisegni.it

Carte Mostro

1	2	3	4	5	6
MostriGioia  Salgemma	MostriGioia  Topazio	MostriGioia  Ambra	MostriGioia  Madera	MostriGioia  Tigrato	MostriGioia  Eliodoro
1	2	3	4	5	6
MostriPace  Azzurrite	MostriPace  Tormalina	MostriPace  Turchese	MostriPace  Celestina	MostriPace  Larimar	MostriPace  Abalone
1	2	3	4	5	6
MostriLuce  Crisoberillo	MostriLuce  Septaria	MostriLuce  Ammonite	MostriLuce  Ortoclasio	MostriLuce  Calamina	MostriLuce  Citrino
1	2	3	4	5	6
MostriOmbra  Blenda	MostriOmbra  Egirina	MostriOmbra  Ossidiana	MostriOmbra  Epidototo	MostriOmbra  Psilomelano	MostriOmbra  Giaietto
1	2	3	4	5	6
MostriAmore  Agata	MostriAmore  Selenite	MostriAmore  Diamante	MostriAmore  Galatea	MostriAmore  Dolomite	MostriAmore  Crisocolla



Carte sKatto!



Carte Speciali

catturamostri escludi un tempo di mazza o due carte di mazza	ladrodirullini scambia il tuo rullino con quello del mazzo	mostrodispetto scambia un tempo di mazza con uno del mazzo	scattomosso una Carta del rullino di un altro giocatore	prenditempo una Carta del mazzo	albumdeircordi una Carta Mostro o scelta fra quelle scritte
catturamostri escludi un tempo di mazza o due carte di mazza	ladrodirullini scambia il tuo rullino con quello del mazzo	mostrodispetto scambia un tempo di mazza con uno del mazzo	scattomosso una Carta del rullino di un altro giocatore	prenditempo una Carta del mazzo	albumdeircordi una Carta Mostro o scelta fra quelle scritte



... otto **Stirpi** di piccoli simpatici **Mostri** hanno preso vita dalle pietre naturali, prendendone il nome e l'energia vitale, per farti divertire con una carica di **nuovi giochi entusiasmanti!** Con loro, potrai scegliere fra giochi di fortuna, di deduzione, di tattica, ma anche trovare il tuo preferito fra passatempi di puro divertimento in compagnia oppure giochi di concentrazione e strategia. Un unico mazzo di carte ti permetterà di giocare a oltre 25 giochi differenti, con tante scelte spassose sia per grandi sia per bambini.

I Mostri hanno un solo obiettivo: **farti divertire!** Il tuo obiettivo? "sKattare" verso il divertimento... con **sKattoMostro!**

Ecco le otto **Stirpi di Mostri** che ti faranno giocare:

Mostri ROSA: MostriAmore	Mostri ARANCIONE: MostriGioia
Mostri ROSSI: MostriFuoco	Mostri BLU: MostriPace
Mostri VERDI: MostriNatura	Mostri GIALLI: MostriLuce
Mostri VIOLA: MostriTerra	Mostri NERI: MostriOmbra

Ogni gioco ha un Regolamento che contiene suggerimenti circa durata, numero di giocatori ed età, indicazioni della complessità/concentrazione richiesta e del bilanciamento fortuna/strategia e istruzioni complete.

N.B. il mazzo è composto da: 48 carte Mostro (raffiguranti i Mostri), 35 carte sKatto! (raffiguranti le fotocamere), 17 carte Speciali (raffiguranti simboli speciali, diversi da Mostri e fotocamere); le azioni indicate sui bordi destro e sinistro delle carte da gioco (carte sKatto! e Speciali) valgono solo per il gioco sKattoMostro! e non per tutti gli altri giochi.

gli imperdibili	tattica e strategia	per chi si affida alla fortuna	anche per i giovanissimi	cooperativi
sKattoMostro! Idola Spaccafamiglie FindOut Monsters Sentiero Pazzo Colpo Gobbo accalappiaMostri Hero Monster Adventure Neuro	Idola Colpo Gobbo Monster Adventure Monsters Fun Battle Monster Lands Sentiero Pazzo Spaccafamiglie Match Day sKatto! in campo Neuro	Caccia al Ladro Hero Mostro! ProteggiMostro Tua!	Amigos Caccia al Ladro Hero ProteggiMostro Sentiero Pazzo Spazzatavola Tua!	Monster Adventure Ma chi ti conosce !?
relax	sport per pigri	grandi classici rivisitati	le carte creano un tabellone	solitari
sKattoMostro! Amigos Leader Mostro! ProteggiMostro Scala di Mostri Spaccafamiglie Spazzatavola Monster Lands Tana	Match Day sKatto! in campo Hero Sentiero Pazzo	FitWell Leader Mostro! ProteggiMostro Scala di Mostri Spazzatavola FindOut Monsters	Colpo Gobbo FindOut Monsters Hero Match Day Monster Adventure Sentiero Pazzo sKatto! in campo Tana	Mostro Solitario Neuro



*Un gioco dove ogni carta può fare la differenza e ogni **Mostro** può essere un tuo alleato. Costruisci passo dopo passo la tua miglior strategia per non farti sfuggire i **Mostri** più importanti e, con un pizzico di fortuna, diventerai il più furbo “accalappia**Mostri**” di sempre!*

Giocatori: da 2 a 6

Età: 8+

Durata: 15-30 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco sono necessarie tutte le carte **Mostro**, **prenditempo**, **catturamostri**, **mostrodispetto** e **sKatto! Flash**.

Mescolare il mazzo, distribuire cinque carte a ciascun giocatore (da vedere e tenere in mano) e posizionare il mazzo coperto sul tavolo.

Dal mazzo scoprire una carta **Mostro** e posizionandola a fianco.

Svolgimento del gioco

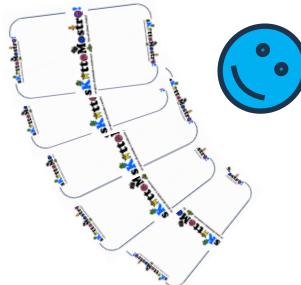
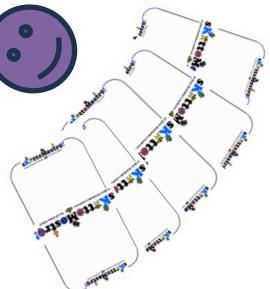
Lo scopo del gioco è quello di accalappiare per primi tre **Mostri** numero 6.

Nello scartare le carte che si hanno in mano, formare due pile di carte scoperte ai due lati del mazzo: una pila per i **Mostri** che sono stati abbinati per colore o numero (proseguendo sulla carta già scoperta), una pila per le carte **Speciali**, **sKatto!** e **Mostri** non abbinati (vedi Figura 2 A).

2 A

Prime fasi della partita (esempio con tre giocatori)

mazzo di carte coperte
da cui pescare



Pila delle carte scartate
(Mostri abbinati per
colore o numero)



Pila delle carte scartate
(Speciali + sKatto! Flash
+ Mostri non abbinati)

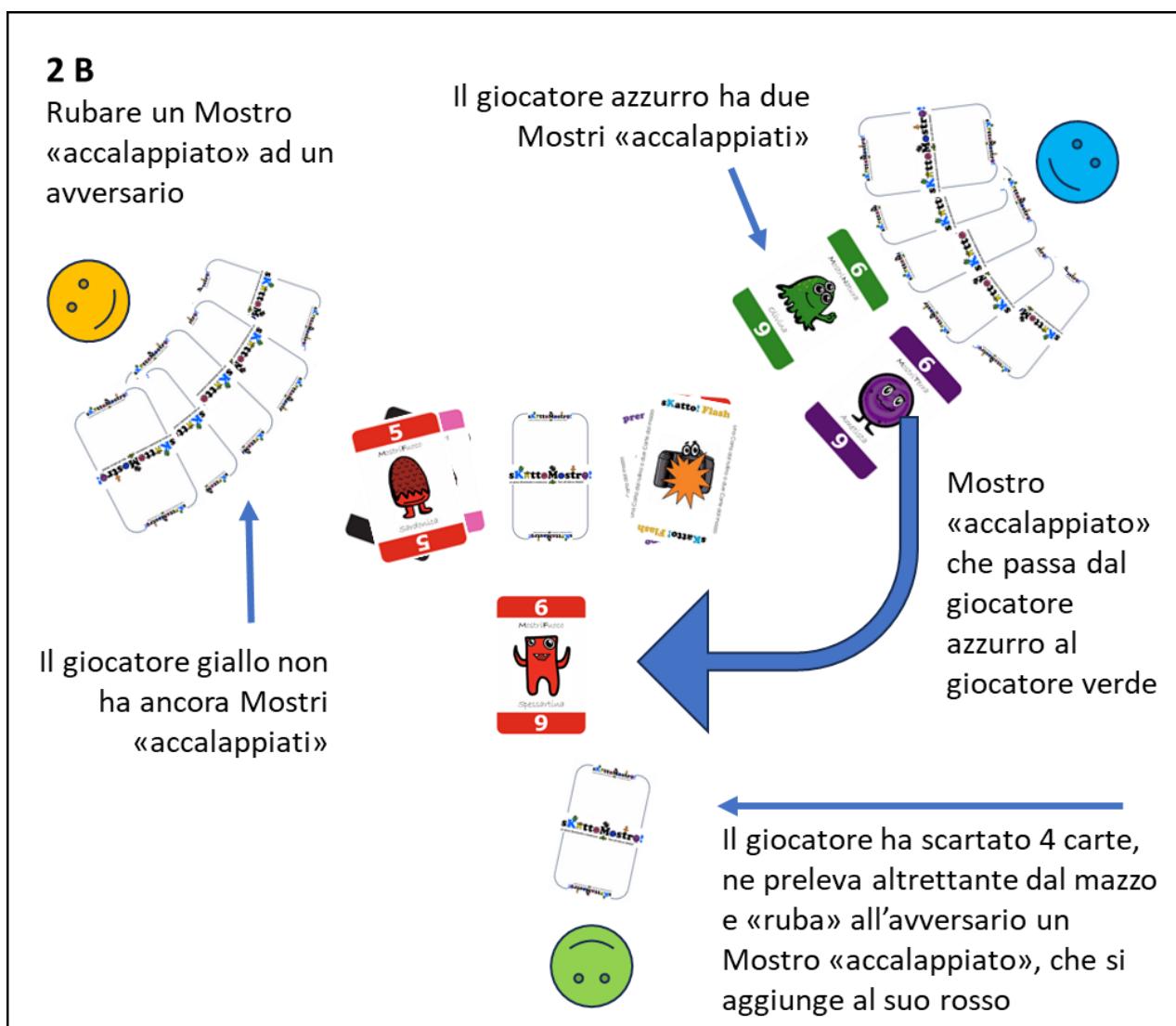


Al proprio turno, in senso orario, il giocatore deve compiere **a scelta una delle seguenti azioni** scartando le carte che ha in mano:

- **scartare uno o due Mostri che non si abbinano né per colore né per numero a quello scoperto sul tavolo** (compreso i nr. 6 se il giocatore non ha alternative), mettendoli sulla **pila delle carte Speciali scartate**; sostituirli con una o due carte prelevate dal mazzo
- **scartare una o più carte Speciali e/o sKatto!** e sostituirle con altrettante carte, seguendo i seguenti comandi:
 - o **sKatto! Flash**: (carta jolly) prelevare una carta dal mazzo
 - o **prenditempo**: prelevare una carta dalla mano di un avversario a scelta; l'avversario la sostituisce subito prelevando dal mazzo
 - o **catturamostri**: prelevare (da tenere in mano) un **Mostro** nr. 6 già accalappiato da un avversario
 - o **mostrodispetto**: scegliere una Stirpe di **Mostri** diversa da quella del **Mostro** scoperto sul tavolo e sopra quest'ultimo scartare subito un **Mostro** del colore della Stirpe scelta, purché non il nr. 6; dopodiché è possibile abbinare subito altre carte **Mostro** (compreso il nr. 6), seguendo le regole del seguente punto del Regolamento
- **scartare un Mostro che si abbina per colore o numero a quello scoperto sul tavolo** (pila dei Mostri abbinati), dopodiché si potranno abbinare altri **Mostri**

che si hanno in mano e/o scartare una o più carte **sKatto!** o **Speciali**. Sostituire come di seguito:

- se in totale sono state scartate **una** o **due** carte: prelevarne altrettante dal mazzo
- se in totale sono state scartate **tre** carte: prelevarne una da un avversario (che la sostituisce con una dal mazzo) e due dal mazzo
- se in totale sono state scartate **quattro** carte: prelevarne altrettante dal mazzo ed impossessarsi di un **Mostro** nr. 6 già accalappiato mettendolo fra i propri **Mostri** accalappiati (vedi Figura 2 B); dopo aver fatto questo, nello stesso turno è vietato scartare la quinta carta in mano (anche qualora fosse possibile)

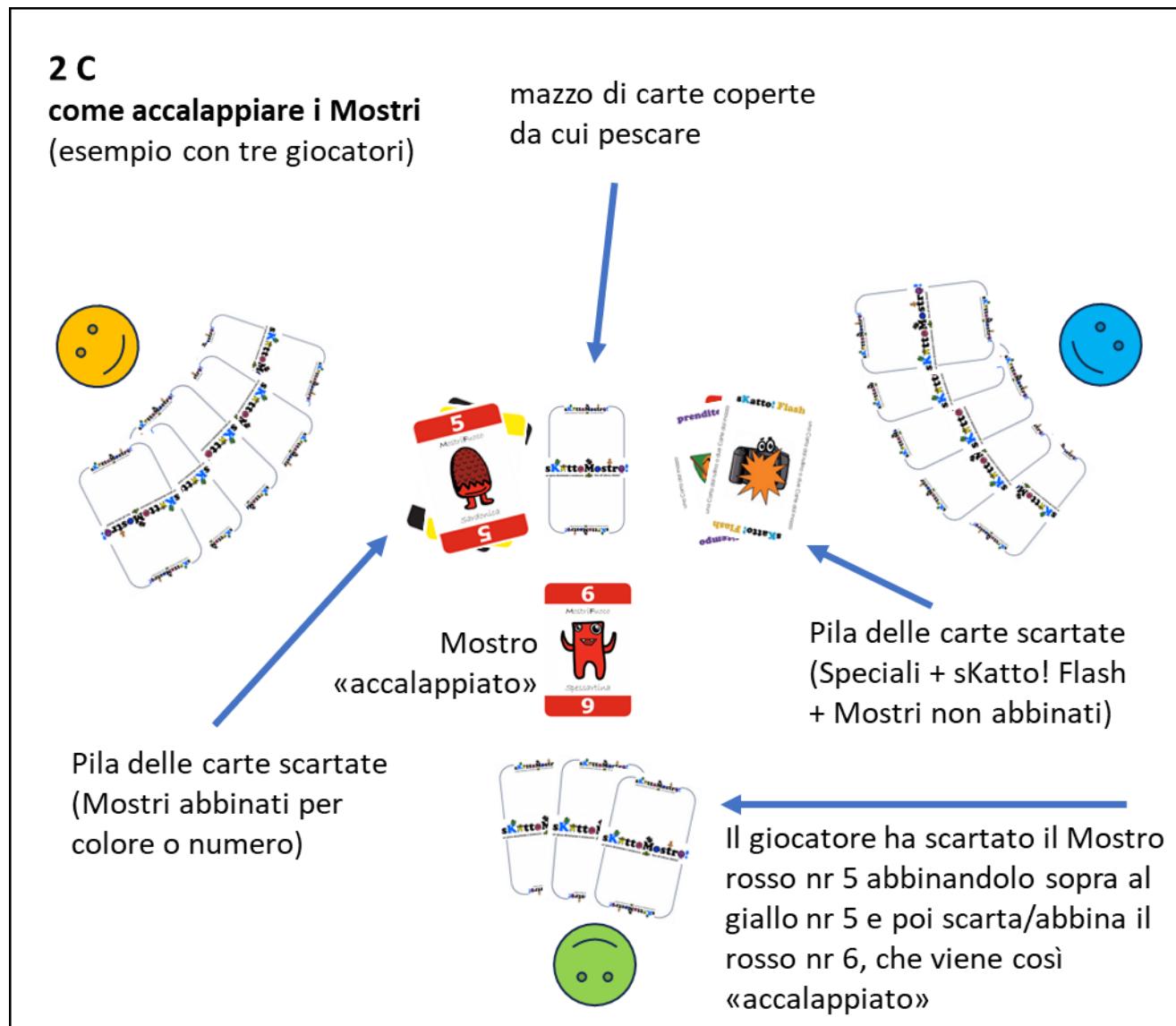


- se in totale sono state scartate **cinque** carte, senza impossessarsi di alcun **Mostro** nr. 6 avversario: prelevarne altrettante dal mazzo e coprire uno dei propri **Mostri** nr. 6 già accalappiati, così da bloccarlo per tutta la partita (nessuno può più rubarlo)
- per tutti i punti sopra, se sono state scartate carte **Speciali**, per sostituire ognuna di queste seguire i loro comandi descritti nel punto precedente del Regolamento

Il turno di gioco deve sempre concludersi con cinque carte in mano.

Se si gioca in più di due giocatori, una volta terminato il mazzo di carte occorre ripristinarlo, rimescolando le carte scartate. Ripristinare il mazzo anche in caso di parità fra due o più giocatori al termine dello stesso, per continuare la partita.

Come accalappiare un Mostro nr. 6? Il giocatore deve scartarlo abbinandolo per colore al **Mostro** sopra il mazzo dei mostri che si abbinano e posizionandolo subito scoperto fra i propri **Mostri** accalappiati, visibili sul tavolo, davanti a sé (vedi Figura 2 C).



Conclusione del gioco.

Vince il giocatore che per primo accalappa tre **Mostri** nr. 6.

Se questo non si realizza, vince il giocatore con più **Mostri** accalappiati al termine della partita, che si realizza quando:

- se si gioca in due giocatori, quando termina il mazzo
 - se si gioca in tre o quattro giocatori, quando termina per la seconda volta il mazzo
 - se si gioca in cinque o sei giocatori, quando termina per la terza volta il mazzo.

Amigos

*Cerca di essere il più abile a creare gruppi di **Mostri** amici... loro ricambieranno regalandoti la vittoria!*

Giocatori: da 2 a 8

Età: 6+

Durata: 10 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @

Fortuna @@

Preparazione del gioco

In questo gioco si utilizzano solo le 48 carte **Mostro**.

Mescolare bene il mazzo e distribuire 3 carte a ciascun giocatore, che le terrà in mano, nascoste agli altri giocatori e mettere il restante mazzo coperto in mezzo al tavolo.

Svolgimento del gioco

Iniziando dal giocatore alla sinistra del mazziere e proseguendo il senso orario, al proprio turno ogni giocatore gioca una carta e ne pesca una dal mazzo.

La carta scartata va messa sul tavolo senza sovrapporla alle altre perché l'obiettivo è quello di formare, con le carte scartate da tutti i giocatori, tris di **Mostri** dello stesso colore oppure dello stesso numero. Nel comporre i tris, bisogna accoppiare **Mostri** tutti dello stesso colore o tutti dello stesso numero.

Nel creare prima le coppie poi i tris sul tavolo, è obbligatorio prima accoppiare per colore e, solo se questo non è possibile, accoppiare per numero. Se non fosse possibile trovare abbinamenti per colore o numero, allora la carta giocata sarà l'inizio di una nuova coppia o tris.

Il giocatore che completa un tris di **Mostri** dello stesso colore, conquista tutte le tre carte, che toglierà dal tavolo e metterà coperte in pila davanti a sé tra quelle che ha conquistato. Se invece il tris conquistato è per numero, potrà prendere solo una delle tre carte del tris da mettere nel sulla sua pila di carte conquistate, una seconda carta del tris (a scelta) deve essere aggiunta alle carte in mano allo stesso giocatore (al posto di pescarla dal mazzo), la terza carta deve essere scartata, mettendola scoperta di fianco al mazzo da cui si pesca.

Se un giocatore si trova ad avere in mano tre **Mostri** dello stesso colore li può giocare tutti nello stesso turno di gioco mostrandoli e conquistandoli subito (tutte le tre carte), quindi preleva dal mazzo tre carte in sostituzione ed il turno passa al concorrente successivo.

Se ha in mano due **Mostri** dello stesso colore di un **Mostro** isolato sul tavolo, può andare a completare il tris giocando subito entrambe i **Mostri**.

Attenzione: Questa regola si applica solo per **Mostri** dello stesso colore, e non per **Mostri** di pari numero.

Conclusione del gioco

Una volta terminate le carte del mazzo coperto principale, il gioco continua ma prelevando dal mazzo scoperto formatosi con le carte scartate dai giocatori, lasciando tale mazzo scoperto così come si è formato.

Dal momento in cui si cominciano a pescare le carte dal mazzo scoperto, chi completa un tris (colore o numero) vince tutte e tre le carte del tris. Rimane valida la regola che in un unico turno si possono scartare due o tre **Mostri** dello stesso colore per formare un tris ma non dello stesso numero.

Terminate anche le carte del mazzo scoperto si continua a giocare, senza più pescare, fino ad esaurire le carte in mano ai giocatori.

Le carte rimaste sul tavolo alla fine del gioco vengono tutte conquistate dal giocatore che per ultimo è riuscito a comporre un terzetto di **Mostri** (colore o numero), e la partita termina.

Vince chi ha conquistato il maggior numero di carte.

Se i giocatori sono in numero pari ci si può accordare ad inizio gioco per **giocare in coppia**, avendo attenzione ad alternare attorno al tavolo di gioco i giocatori delle diverse squadre. I compagni di squadra, quando realizzano un tris di colore, possono facoltativamente mostrarsi le carte che hanno in mano (senza farle vedere agli avversari). Le carte conquistate dai compagni di squadra si sommano.



Caccia al ladro

Questa volta dovrai essere pronto a tutto: ti impegherai, avrai fortuna, sarai il più veloce, avrai tutte le attenzioni...bravo ma potrebbe non bastare! Perché il colpo di scena qui è sempre dietro l'angolo!

Giocatori: da 2 a 6

Età: 6+

Durata: 10-20 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte, 10 carte **sKatto! base** e 2 carte **ladrodirullini**.

Mescolare il mazzo e distribuire sei carte a ciascun giocatore. Se in questo momento un giocatore si trova in mano le 2 carte **ladrodirullini**, rimescolare il mazzo e ridistribuire le carte. Mettere il resto del mazzo coperto al centro del tavolo. A fianco si formerà una pila scoperta di carte scartate.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve pescare una carta dal mazzo e fare una di queste azioni:

Scartare una carta Mostro sul mazzo scoperto delle carte scartate.

Scartare tre carte Mostro della stessa Stirpe (di ugual colore), oppure due tris (ognuno di ugual colore) di carte **Mostro** o ancora scartare sei carte **Mostro** aventi tutte lo stesso numero o tutte lo stesso colore. Infine, per concludere la giocata, si scarterà obbligatoriamente una carta **Mostro** tra quelle che si hanno in mano (se quest'ultima azione non è possibile perché non ha più **Mostri** in mano, il giocatore non può scartare alcun tris).

Scartare una carta sKatto! che consente di vedere le carte di un avversario a scelta e di prelevare **a caso** una delle carte in mano a quel avversario o ad un altro a piacimento. L'avversario a sua volta ne preleva **a caso** una dal giocatore di turno. A scambio avvenuto il giocatore di turno non può più compiere azioni: se ha composto un tris deve attendere il prossimo turno per scartarlo ma se ha composto la coppia delle due carte **ladrodirullini** la può dichiarare subito.

*Le carte **ladrodirullini** non si possono mai scartare. L'unico modo per liberarsene è sperare che un avversario le peschi.*

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che per primo finisce tutte le sue carte. Oppure il giocatore che dichiara e mostra due carte **ladrodirullini** agli avversari.

Attenzione: non si può chiudere la partita scartando un **ladrodirullini** o una carta **sKatto!**, perché si può vincere solo scartando come ultima carta un **Mostro!**



Sei pronto per vivere minuti di tattica e strategia assoluti, dove ogni tua mossa può essere quella fatale? Sì? Allora buon divertimento e... non dimenticarti di portare con te memoria e concentrazione se vuoi sopravvivere a questo viaggio adrenalinico!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 8+

Durata: 10-20 min.

Complessità @@

Concentrazione @@@

Strategia @@@

Fortuna @

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte.

Separare gli otto **Mostri** numero 6 dal mazzo, mescolarli e distribuirne uno coperto a ciascun giocatore in modo che solo lui possa vederlo (**Mostro Jolly**). Mescolare il mazzo e distribuire 2 carte coperte ad ogni giocatore (che solo lui deve vedere) e dispone 16 scoperte a quadrato sul tavolo (in 4 file da 4).

Il resto del mazzo andrà messo coperto al centro del tavolo (vedi Figura 5 A).

Svolgimento del gioco

Al proprio turno, a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere e procedendo in senso orario, il giocatore sostituirà una carta a scelta tra quelle scoperte sul tavolo con una delle due che ha in mano (cercando di memorizzarla), posizionandola coperta. La carta sostituita va messa scoperta sul tavolo a formare un nuovo mazzo. Così per due turni, fino a terminare le due carte in mano.

Sostituire ora le carte rimaste scoperte nello schema sul tavolo con altrettante carte coperte prese dal mazzo (senza guardarle) e mettere quelle eliminate sopra la pila delle carte scartate.

A questo punto distribuire tre carte coperte a ciascun giocatore che terrà in mano e vedrà solo lui.

Unire i due mazzi, quello da cui si sono distribuite le carte e quello delle carte tolte dal tavolo, mescolare bene e riposizionare il mazzo coperto sul tavolo di gioco.

Il giocatore di turno passa una delle sue carte al giocatore alla sua sinistra, posizionandola scoperta sul tavolo e ne pesca una dal mazzo, in questo modo avrà in mano sempre tre carte.

Attenzione: terminate le carte del mazzo da cui si pesca, le carte scartate non verranno più sostituite.

Il giocatore successivo deve posizionare scoperta la carta **Mostro** ricevuta sullo schema 4x4, sopra una carta di quelle coperte oppure sopra una carta scoperta purché sia di pari colore o pari numero; se non vi sono carte coperte disponibili né carte scoperte di uguale colore o numero la carta viene eliminata dal gioco.

In aggiunta può facoltativamente compiere un'altra azione non obbligatoria, a scelta fra le due seguenti:

- posizionare sopra una carta scoperta dello schema sul tavolo una delle tre carte che ha in mano, purché vada a coprire una carta scoperta dello stesso colore o stesso numero; dovrà poi pescare una carta dal mazzo in sostituzione di quella giocata;
- girare sotto-sopra una posizione dello schema fra quelle che presentano già visibile una carta scoperta, in modo da mostrare e mettere in gioco la carta coperta sottostante, tranne quella dove il giocatore stesso ha appena posizionato la carta assegnatagli dall'avversario; nello schema ogni posizione che presenta almeno una carta scoperta, posta sopra ad una coperta, può essere quindi usata come casella, che può essere ripetutamente girata sotto-sopra dai giocatori durante la partita, mettendo ogni volta in gioco la carta sottostante che in quel momento si trova coperta.

Attenzione: poiché lo scopo è costruire sul tavolo un tris di **Mostri** con lo stesso colore o con lo stesso numero, bisognerà fare attenzione a non favorire gli avversari nel disporre le proprie carte.

Al termine del turno, il giocatore passa una sua carta fra quelle in mano al giocatore successivo e preleva una carta dal mazzo.

Conclusione del gioco

La sfida ha termine quando tutti i giocatori rimangono senza carte in mano, oppure termina non appena un giocatore realizza un Tris di **Mostri** affiancati (in orizzontale o verticale, di pari colore o pari numero) sullo schema di gioco. In tal caso, il giocatore si aggiudica 1 punto.

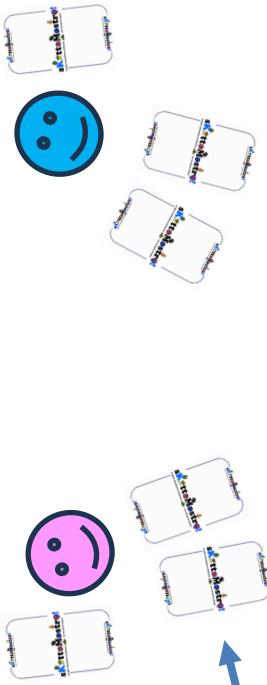
Le partite si giocano ripetendo più sfide e vince il primo giocatore che ne vince 2.

Qualora le carte in mano ai giocatori finiscano prima che un Tris venga realizzato, la partita termina e vengono rivelati i **Mostri** Jolly di ciascun giocatore: la vittoria va a chi ha più **Mostri** scoperti nello schema sul tavolo appartenenti alla Stirpe (stesso colore) del suo **Mostro** jolly.

5 A
SET-UP INIZIALE

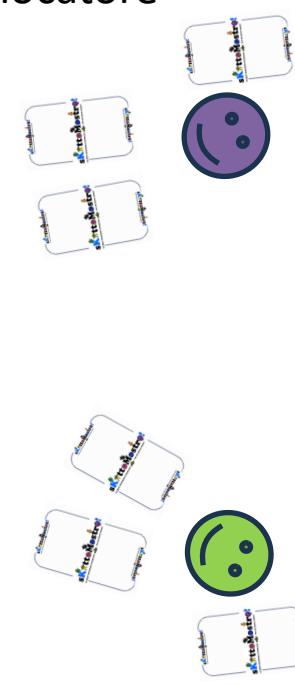
**Tabellone di gioco
(distribuzione casuale)**

**Un Mostro nr 6 a
ciascun
giocatore**

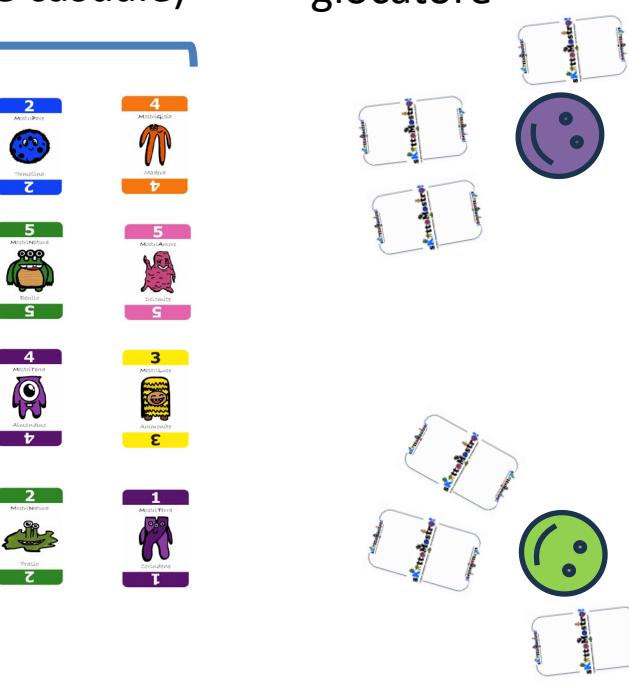


**Due carte coperte
a ciascun giocatore**

5	4	2	4
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro
5	4	2	4
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro
4	4	5	5
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro
4	4	5	5
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro
2	3	4	3
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro
4	1	2	1
Moschettone	Mostro	Alien	Mostro



Mazzo di carte





Quale **Mostro** si nasconderà nella prigione del labirinto? Vuoi essere il più scaltro nello scoprirlo? Stana più **Mostri** che puoi, e fatti aiutare da loro a risolvere il mistero!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 8+

Durata: 15-30 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato l'intero mazzo di carte, composto da 48 carte **Mostro**, 35 carte **sKatto!**, 17 carte **Speciali**.

Ogni giocatore deve scegliere una Stirpe di **Mostri** (un colore), tranne quelle dei **Mostri** gialli e dei **Mostri** neri, di cui posiziona scoperte ed ordinate in fila davanti a sé 5 carte (numerate da 1 a 5) mentre il **Mostro** n.6 gli servirà come pedina per muoversi sul tabellone di gioco che verrà costruito in seguito.

Ad ogni giocatore andranno anche tre carte **sKatto!** da tenere con sé: uno **sKatto! base**, uno **sKatto! Doppio**, uno **sKatto! Flash**. Queste carte saranno utilizzate come *bonus* durante la partita per compiere azioni aggiuntive.

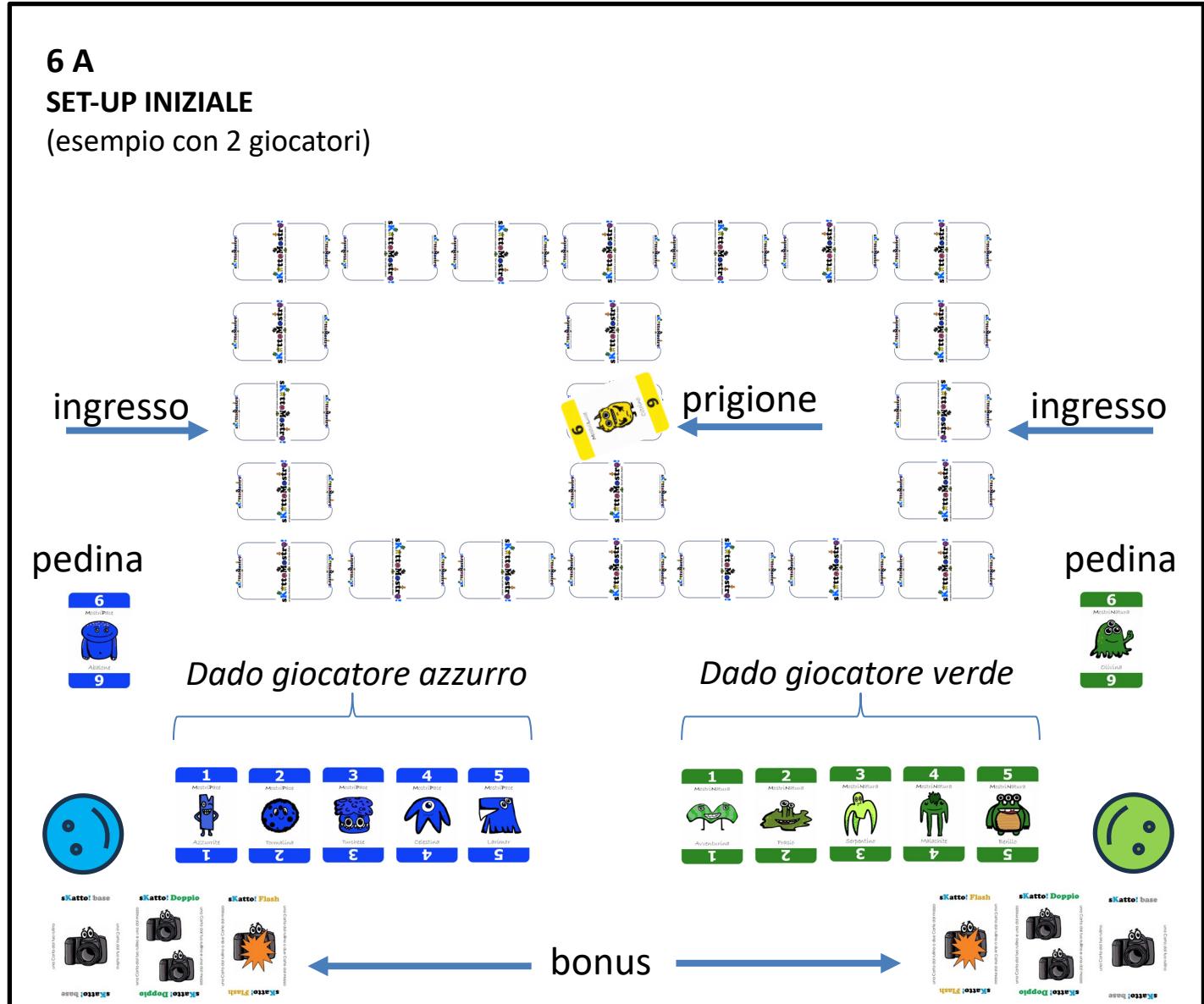
Mescolare coperte le sole carte **Mostro** nere, pescarne una a caso senza guardarla e posizionarla coperta al centro del tavolo di gioco. Questa carta costituirà la “*Prigione*” nel tabellone di gioco e sarà il **Mostro** misterioso che tutti cercheranno di indovinare. Sopra questa carta, posizionare scoperta la carta **Mostro** gialla numero 6. Tutti i **Mostri** gialli verranno chiamati “*Guardiani del Labirinto*”.

Fra quelle non scelte dai giocatori, scegliere ora due Stirpi di **Mostri** con le quali costruire il **tabellone di gioco**, denominato “*Labirinto dei Mostri*”, insieme ai **Mostri** gialli e neri non utilizzati per la “*Prigione*”. Con queste 22 carte formare un mazzo coperto e mescolarlo. Disporre coperte queste carte sul tavolo di gioco, formando un percorso rettangolare di 5x7 carte come lati attorno alla “*Prigione*”. Due carte uniranno quest’ultima con i due lati lunghi del percorso. Ogni carta del tabellone diventa quindi una casella da percorrere e viene chiamata “*Tana*” del Labirinto (vedi Figura 6 A).

6 A

SET-UP INIZIALE

(esempio con 2 giocatori)



Svolgimento del gioco

Ogni giocatore deve quindi spostarsi fra le “Tane” del Labirinto usando la carta 6 della propria Stirpe come pedina, mentre gli altri 5 **Mostri** della sua Stirpe fungono da “dado”. Ad ogni turno (in senso orario), il giocatore deve decidere quale carta **Mostro** del proprio “dado” usare, andandola a coprire e spostando di conseguenza la sua pedina sul “Labirinto” di tante “Tane” quanto il valore indicato; ogni volta che tutte le cinque carte “dado” sono state usate e quindi coperte, il giocatore le deve nuovamente scoprire tutte.

Al primo turno, ogni giocatore deve entrare nel “Labirinto” con la propria pedina **Mostro** da una delle due “Tane” di ingresso (che sono le carte al centro dei due lati corti del “Labirinto”), partendo a contare da una di esse; nel muovere la pedina fra le “Tane” non è possibile andare avanti e indietro in un singolo turno/spostamento ma bisogna percorrere un'unica direzione.

Ogni carta (“Tana”) raggiunta dalla pedina deve essere innanzitutto guardata di nascosto dal giocatore che l'ha raggiunta, agendo come di seguito:

- se la carta raffigura un **Mostro** appartenente alla Stirpe dei **Mostri** neri (la stessa del **Mostro** da indovinare nascosto nella “Prigione”), questa va sempre lasciata coperta (il giocatore cercherà di memorizzarne il numero, senza poterlo annotare da alcuna parte)
- se la carta raffigura un **Mostro** di qualsiasi altra Stirpe deve essere scoperta e lasciata

visibile per tutta la partita

- se raffigura un **Mostro** appartenente alla “*Stirpe dei Guardiani*” (**Mostri** gialli), oltre a lasciarla scoperta, tale carta permette al giocatore che l’ha trovata di giocare subito un altro turno (solo la prima volta, non vale una seconda volta di fila qualora dovesse trovare un altro giallo).

Al proprio turno, prima o dopo aver mosso la pedina, il giocatore può decidere di usare il Potere di una propria carta **sKatto!** usufruendo della sua azione, come di seguito:

- **sKatto! base**: scoprire tutte le cinque Carte della propria Stirpe di **Mostri** (quelle che si usano come “*dado*”)

- **sKatto! Doppio**: coprire una carta dei **Mostri** “*Guardiani del Labirinto*” precedente scoperta, al fine di rallentare il gioco

- **sKatto! Flash**: guardare di nascosto dagli avversari una “*Tana*” a scelta dal “*Labirinto*”, senza muovere la propria pedina dal punto in cui si trova; una volta vista dal giocatore, tale carta deve per il momento rimanere coperta, anche qualora non appartenesse alla Stirpe del **Mostro** da indovinare.

Ciascuna di queste azioni può essere usufruita da ciascun giocatore una sola volta durante la partita; per questo, dopo averla usata, si elimina la carta **sKatto!** usata riponendola fuori dal tavolo di gioco.

Conclusione del gioco.

La partita può terminare solo dopo aver trovato e lasciato scoperti tutti i cinque “*Guardiani del Labirinto*”, oltre al sesto già visibile al centro del “*Labirinto*” (quello che copre il **Mostro** nascosto nella “*Prigione*”).

Soddisfatta tale condizione, il giocatore che vuole decretare la fine della partita può dichiararlo in un suo turno di gioco (prima o dopo aver mosso la sua pedina) e solo quando la sua pedina si trova posizionata sulla carta al centro del “*Labirinto*” (quindi sulla “*Prigione del Labirinto*”).

A questo punto, ogni giocatore deve impilare coperte le sei carte della propria Stirpe (le cinque costituenti il suo “*dado*” più la sesta usata come pedina), posizionando come prima carta sopra le altre quella del **Mostro** col numero indicante lo stesso numero del **Mostro** nero che il giocatore ipotizza si nasconde nella “*Prigione del Labirinto*”.

Quando tutti sono pronti, contemporaneamente ogni giocatore deve scoprire il proprio **Mostro** riportante il numero del **Mostro** che ipotizza sia nascosto in “*Prigione*”; a quel punto anche il **Mostro** nascosto nella “*Prigione del Labirinto*” deve essere scoperto, definendo il vincitore.

Vince colui che ha indovinato il numero del **Mostro** nascosto in “*Prigione*”; in caso di parità fra due o più giocatori (che hanno indovinato), fra loro vince colui che ha chiuso la partita.



Deduzione, intuito, ragionamento. E poi non dire che al gioco vincono sempre i più fortunati! Qui se perdi non sempre è colpa della dea bendata ;-)

Giocatori: 2

Età: 7+

Durata: 10-15 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte.

In aggiunta, vengono usate come “carte di controllo” anche tutte le **sKatto! base**, **Doppio**, **Flash** e le carte **Speciali**.

Svolgimento del gioco

Un giocatore preleva tutti i **Mostri** nr. 6 e fra questi ne sceglie tre di nascosto dall'avversario e li mette coperti e affiancati sul tavolo di gioco. Gli altri vengono tenuti coperti e nascosti, esclusi dal gioco.

L'avversario deve indovinare colori e posizioni dei tre **Mostri**, affiancando vicino alle carte da indovinare altri **Mostri** scoperti purché siano di tre colori fra loro differenti. Per fare questo usa il mazzo di **Mostri** restanti (tutti i **Mostri** dal 1 al 5).

Il giocatore che ha proposto le carte da indovinare segnalerà la correttezza delle scelte appoggiando a fianco della fila dei tre **Mostri** posizionati dall'avversario una serie di “carte di controllo” con questi significati:

- una **carta sKatto! base** scoperta: equivale a confermare 1 colore **Mostro** corretto, senza precisare a quale si riferisce
- una **carta sKatto! Doppio** scoperta: equivale a confermare 2 colori **Mostro** corretti, senza precisare a quali si riferisce
- una **carta sKatto! Flash** scoperta: equivale a confermare 3 colori **Mostro** corretti

Aggiungendo come di seguito qualora anche la posizione fosse corretta:

- una **carta Speciale** coperta: si segnala che è corretta anche una posizione ma senza precisare a quale carta **Mostro** si riferisce

- due **carte Speciali** coperte: si segnala che sono corrette anche due posizioni ma senza precisare a quali due carte **Mostro** si riferiscono

Sulla base delle segnalazioni ottenute, il giocatore di turno può produrre un'altra soluzione, aggiungendo una nuova fila di tre carte affiancate, purché siano sempre di tre colori fra loro differenti, che a sua volta sarà confermata con nuove “carte di controllo”. Questo per un massimo di 5 turni, dopo i quali le carte devono essere scoperte.

Una volta terminato il turno di gioco, si ripete a ruoli invertiti fra i giocatori.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che indovina con meno tentativi la sequenza dei tre **Mostri** sia nel colore che nella posizione.

Nel caso in cui nessuno dei due giocatori riesca ad indovinare la serie corretta vince chi ha conquistato più punti considerando 1 punto per ogni colore indovinato e 2 punti laddove venga indovinato il colore e anche la posizione.



Un essere dispettoso vuole distruggere il gioco e sta facendo crollare il lungo ponte che ci unisce al mondo dei Mostri. Sarai tu l'eroe più abile nel superare il ponte senza cadere e capace di scovare il mostrodispetto nascosto fra i Mostri alla fine del percorso?

Giocatori: da 2 a 4

Età: 7+

Durata: 10-15 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @

Fortuna @@@

Preparazione del gioco

Per questo gioco si usano tutte le carte.

Ogni giocatore sceglie una Stirpe di **Mostri** e posizionerà il n.5 scoperto sul tavolo davanti a sé e il n.6 come pedina.

Il “mazzo Dado” è invece costituito da tutti i **Mostri** numerati da 1 a 3 di tutte le Stirpi più tutte le carte **prenditempo**. Mescolate il mazzo così composto e mettetelo coperto sul tavolo. Create un altro mazzo, che resterà scoperto sul tavolo, con le sole carte **sKatto! Flash**.

Comporre il “mazzo distruggi Percorso” con tutte le carte **sKatto! base**, **sKatto! Doppio** e **sKatto! Zoom**. Mescolare il mazzo e posizionarlo coperto sul tavolo di gioco.

Infine dovete comporre il “Percorso” (vedi Figura 7 A) utilizzando le carte di un mazzo così composto: le carte **Mostro** numerate 5 e 6 di sole quattro Stirpi (escludendo di sicuro le Stirpi scelte dai giocatori), tutte le carte **sKatto! Selfie** e tutte le carte **Speciali** rimaste inutilizzate ad esclusione di una **mostrodispetto** e una **scattomosso**. Mescolare fra loro le carte **Mostro** con le **Speciali** a formare un mazzo, tenendo separate le **sKatto! Selfie**. Nel realizzare il percorso disponendo coperte ed in fila come vorrete le carte di questo mazzo sul tavolo, posizionare scoperta la carta **scattomosso** (tenuta da parte) nella posizione 7 e posizionare una carta **sKatto! Selfie** scoperta dopo ogni tre carte coperte posizionate. La partenza sarà la prima carta disposta sul tavolo del percorso.

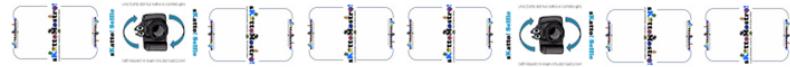
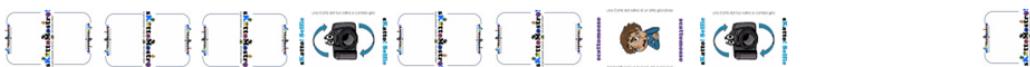
7 A

SET-UP INIZIALE

(esempio con 4 giocatori)



Pedine
pronte
alla
partenza



Mazzo
<Dado>



sKatto!
Flash



Mazzo
<distruggi
percorso>

traguardo



(tutti i Mostri nr. 4 + un
mostrodispetto)

carte «Obiettivo»

Con 4 giocatori si devono posizionare sul tavolo, separate dal percorso, nove carte coperte in fila orizzontale composte dal **mostrodispetto** (tenuto da parte) e dalle otto carte **Mostro** n. 4. Con 3 giocatori si posiziona un **Mostro** in meno (quindi otto carte) e se si gioca in 2 si posizionano due **Mostri** in meno (quindi sette carte). Queste sono le “carte Obiettivo”, e vanno poste casualmente sul tavolo dopo averle mescolate, tenendole sempre coperte e nascoste a tutti i giocatori. Indovinare in quale posizione si trova la carta **mostrodispetto** tra le “carte Obiettivo” è lo scopo del gioco.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno (turno in senso orario) deve scoprire la prima carta in alto del “mazzo Dado” e far avanzare la sua pedina di tante caselle pari al numero indicato dal **Mostro**; se la carta Dado è del colore della pedina che deve muovere, il numero raddoppia; in caso di carta **prenditempo**, il giocatore deve prelevare una carta **sKatto! Flash** da tenere con sé e per quel turno non può muovere la pedina.

Solo una volta che tutte le pedine hanno superato la carta **scattomosso** (in settima posizione nel percorso), ogni giocatore - come seconda azione obbligatoria al proprio turno – deve pescare una carta dal “mazzo distruggi Percorso” e procedere come segue:

- **sKatto! base** = eliminare la prima casella del percorso (contando dalla partenza)
- **sKatto! Doppio** = eliminare le prime due caselle del percorso (contando dalla partenza)
- **sKatto! Zoom** = eliminare la prima casella **sKatto! Selfie** sul percorso (dalla partenza)

Da questo momento, ogni volta che una pedina incontra un buco nel percorso, per

superarlo dovrà usare (scartandola) una carta **sKatto! Flash** in assenza della quale dovrà stare fermo un turno, fermandosi sulla casella precedente il buco.

Nell'avanzare sul percorso **non si devono contare le caselle già occupate da altre pedine**, che quindi si salteranno.

Se dovesse accadere che la casella occupata dalla propria pedina venisse eliminata (crollo) la pedina dovrà essere subito accoppiata a una “carta Obiettivo” a scelta, ponendogliela sopra scoperta, e il giocatore non può più compiere altre azioni.

Se il giocatore completa il percorso superando l'ultima casella potrà accoppiare agli Obiettivi sia la sua pedina sia la sua carta **Mostro** nr. 5.

Il primo giocatore che completa il percorso, oppure l'ultimo giocatore eliminato dal Percorso se nessuno riesce a completarlo, oltre alle sue carte pedina e **Mostro** nr. 5, potrà occupare tutti gli abbinamenti alle “carte Obiettivo” rimaste libere (dopo che gli avversari hanno completato i loro abbinamenti con le loro pedine ed eventualmente anche con i **Mostri** nr. 5 in caso di percorso ultimato), utilizzando come pedine le carte **sKatto! Flash** (prendendole dal mazzetto delle carte **sKatto! Flash**).

Per ogni “carta Obiettivo” è possibile abbinare una sola pedina/carta, quindi non si possono abbinare ulteriori carte su una posizione già abbinata. L'abbinamento deve essere fatto posizionando scoperte le proprie pedine/carte sopra alle “carte Obiettivo” scelte.

Conclusione del gioco

Completati tutti gli abbinamenti, si scoprono le “carte Obiettivo” e chi ha l'abbinamento con la carta **mostrodispetto** vince la partita.



Un gioco capolavoro di concentrazione, dove ogni mossa può essere fatale. Cinque sfide mozzafiato, in un crescendo di tattica, attenzione e divertimento.

Giocatori: da 2 a 4

Età: 9+

Durata: 30-50 min.

Complessità @@

Concentrazione @@@

Strategia @@@

Fortuna @

Preparazione del gioco

Per questo gioco si utilizza il mazzo delle carte **Mostro** (48 carte) più cinque carte **sKatto!** (una per tipo).

Ogni giocatore deve scegliere una Stirpe di **Mostri** e tenere davanti a sé scoperto e sempre visibile a tutti il **Mostro** n.6 quale promemoria della Stirpe scelta.

Mescolare il mazzo delle carte **Mostro** rimanenti (compreso le Stirpi scelte dai giocatori, tranne i nr. 6) e distribuire tre carte ad ogni giocatore, che dovrà tenere scoperte davanti a sé, sempre visibili a tutti. Mettere poi coperto sul tavolo di gioco il mazzo restante.

Al centro del tavolo di gioco posizionare un mazzo di cinque carte **sKatto!** scoperte (nel seguente ordine dall'alto al basso: **sKatto! Base**, **sKatto! Doppio**, **sKatto! Flash**, **sKatto! Zoom**, **sKatto! Selfie**, che i giocatori dovranno conquistare ad una ad una affrontandosi in cinque sfide. Ogni carta **sKatto!** rappresenta una sfida, assegnando punti in un valore crescente da 1 punto a 5 punti (**Base**, **Doppio**, **Flash**, **Zoom**, **Selfie**).

Svolgimento del gioco

In senso orario, ad ogni turno il giocatore deve posizionare una carta, lasciandola scoperta, in una delle otto posizioni attorno al mazzo di carte **sKatto!** (a destra, a sinistra, sopra, sotto o in diagonale) seguendo le seguenti regole:

- in una posizione ancora vuota, mettere un qualsiasi **Mostro** purché non sia del colore della propria Stirpe

- ove vi sia già almeno un **Mostro**, è possibile aggiungerne un altro con valore +1 o -1, purché non sia della propria Stirpe

- ove vi sia già almeno un **Mostro**, è possibile aggiungerne un altro con lo stesso numero, sia della propria Stirpe sia di altra Stirpe

Giocata la carta, va pescata una nuova carta dal mazzo, che sostituirà la precedente

scoperta sul tavolo.

È sempre obbligatorio giocare un **Mostro** se può essere collocato su almeno una delle otto posizioni, tranne se si tratta di un **Mostro** appartenente alle Stirpi degli avversari o alla propria Stirpe: in questi casi la giocata non è obbligatoria. Dopo aver fatto la propria giocata (o non averla fatta in assenza di carte o di obbligo) il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo, che potrà giocare subito se ancora non ha posizionato la sua carta nella schema e se compatibile con le posizioni disponibili sul tavolo. Se non può giocarla subito, il giocatore deve aggiungerla (scoperta) alle sue carte, aumentando così il numero di carte in possesso.

Quando un giocatore posiziona in schema un **Mostro** con valore +1 o -1 dello stesso colore del **Mostro** visibile in quella posizione, può - anziché prelevare una carta dal mazzo - prendere una carta a scelta fra quelle degli avversari (in sostituzione, l'avversario ne deve prelevare subito una dal mazzo).

Quando un giocatore posiziona un **Mostro** della sua Stirpe conquista la posizione: nessuno potrà aggiungere carte su quella posizione.

Conclusione del gioco

Quando si gioca in due, vince la singola sfida il primo giocatore che conquista 4 posizioni. Quando si gioca in tre o quattro giocatori, vince il primo che conquista 3 posizioni.

Se questo traguardo ancora non è raggiunto alla fine del mazzo, vince il giocatore con più posizioni conquistate fino a quel momento.

In caso di parità ulteriore, si gioca fino a terminare le carte in possesso, ovviamente fino a quando è possibile inserirle in schema. In questa fase di spareggio i giocatori sono obbligati a inserire in schema anche i **Mostri** delle Stirpi avversarie (regalando così inevitabilmente posizioni agli avversari).

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con il maggior numero di **Mostri** della propria Stirpe fra le carte ancora in possesso; in caso di ulteriore parità vince il giocatore col minor numero di carte totali ancora in suo possesso.

Quando un giocatore vince la sfida, si aggiudica i punti della carta **sKatto!** in cima al mazzo delle carte **sKatto!** che va a ritirare. Dopodiché tutte le posizioni attorno vengono liberate: le carte **Mostro** devono essere riprese, rimescolate a formare il mazzo e ridistribuite per effettuare una nuova sfida.

Vince l'intera partita il giocatore che conquista più punti al termine delle cinque sfide.

Per una partita più veloce, accordandosi prima fra giocatori, è possibile effettuare una o più singole sfide a piacere come partita, senza conteggio dei punti.

Leader

Un game per veri leader, che non si accontentano dei soliti giochi e delle solite regole ma che vogliono di più, anche in un semplice gioco.

Giocatori: da 2 a 4

Età: 8+

Durata: 10-30 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte.

Preparazione del gioco

Mescolare il mazzo delle carte **Mostro**. Distribuire tre carte a ciascun giocatore e scoprire una carta (denominata “Leader”) da mettere in vista (scoperta) di fianco al mazzo coperto sul tavolo da gioco.

Svolgimento del gioco

Al suo turno il giocatore deve giocare una carta fra quelle che ha in mano (il giocatore a sinistra del mazziera inizia il primo turno). La prima carta giocata stabilisce la Stirpe a cui bisogna rispondere per conquistare il turno, che sarà vinto dalla carta giocata di quella Stirpe con il valore più alto. È comunque obbligatorio giocare una carta, quindi anche **Mostri** non appartenenti a tale Stirpe. Solo i **Mostri** dello stesso colore della “carta Leader” superano il valore di tutte le altre carte e prendono quindi tutte le carte di altri colori. In caso nessuno possa rispondere al gioco con carte della stessa Stirpe di valore più alto o con “carte Leader”, conquista le carte del singolo turno di gioco il giocatore della prima carta giocata.

A termine del turno il vincitore prende le carte giocate aggiungendole in un proprio mazzetto coperto di carte conquistate e tutti i giocatori, a partire da chi ha vinto la mano, pescano una carta dal mazzo. Chi ha vinto il turno precedente sarà il primo a giocare la prima carta nel turno successivo.

Conclusione del gioco

La partita termina quando terminano le carte del mazzo compresa la “carta Leader” che deve essere l’ultima ad essere prelevata, e una volta terminate anche le carte in mano ai giocatori; al termine della partita vince il giocatore con più punti fra le carte conquistate, così conteggiati:

- ogni **Mostro** di valore 1 assegna 1 punto;
- il giocatore con più **Mostri** di valore 6 si aggiudica un punto aggiuntivo (nessun punto in caso di parità);
- il giocatore con più carte conquistate si aggiudica un punto aggiuntivo (nessun punto in caso di parità);
- ogni giocatore che ha conquistato tutte le sei carte di un’unica Stirpe di **Mostri**, si aggiudica 6 punti per ogni Stirpe intera conquistata;
- La Stirpe “Leader” aggiudica tanti punti quanti **Mostri** in ordine di valore ha conquistato il giocatore a partire dall’1 senza interruzioni

Il gioco può essere fatto anche su più partite generando una classifica. In tal caso in due giocatori si arriva a 30 punti, in tre a 25 punti e in quattro a 15 punti.

Durante la partita ogni giocatore ha diritto di rivedere quando vuole le sue carte conquistate ma non quelle degli avversari.

È possibile anche giocare in coppia. I due giocatori formanti la coppia si posizionano attorno al tavolo di gioco intervallati con gli avversari; alla fine occorre sommare i punti dei due giocatori della coppia (vince la prima coppia che arriva a 30 punti).

... ma chi ti conosce

Ti sorprenderà di più il divertimento di questo gioco oppure la scoperta di non essere conosciuto da chi pensavi ti conoscesse bene? Vuoi scommettere su come andrà a finire?

Giocatori: 4 (divisi in 2 coppie da due giocatori)

Età: 8+

Durata: 30-40 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@@

Fortuna @

Preparazione del gioco

Per questo gioco vengono utilizzate tutte le carte **sKatto! base**, **sKatto! Doppio**, **sKatto! Zoom** e tutte le carte **Mostro**.

Si gioca a coppie.

Stabilire gli accoppiamenti e disporre il mazzo di carte **sKatto!** coperto al centro del tavolo. A ogni coppia viene assegnata una stirpe di carte **Mostro** (dal n.1 al n.6). Suddividere le carte **Mostro** rimanenti in tre mazzi: il primo raccoglie i numeri 1 e 6, il secondo raccoglie i numeri 2 e 5 e il terzo i numeri 3 e 4.

Mescolare i mazzetti ottenuti e disporli coperti di fianco al mazzo delle carte **sKatto!** nel seguente ordine: carte **sKatto!** / **Mostri** 1-6 / **Mostri** 2-5 / **Mostri** 3-4.

Svolgimento del gioco

La coppia di turno deve scoprire la prima carta **sKatto!** e deve formulare una domanda ad un giocatore della squadra avversaria (alternando i giocatori). Le carte **sKatto!** usate vengono scartate.

Le **domande ammesse** sono quelle che riguardano i gusti, le preferenze su qualsiasi argomento, i modi di pensare, le abitudini, lo stile di vita e piaceri personali, non devono riguardare l'istruzione o la cultura personale. Qualora la domanda ledà la privacy o sia ritenuta inopportuna o imbarazzante può essere rifiutata.

La domanda dovrà prevedere una metodologia di risposte diversa a seconda della carta **sKatto!** scoperta:

- **sKatto! base**: nel formulare la domanda, vanno fornite due opzioni di risposta tra cui scegliere quella corretta

- **sKatto! Doppio**: formulare una domanda che preveda come risposta “si” o “no”

- **sKatto! Zoom**: formulare una domanda aperta (senza risposte). Chi risponde dovrà

quindi fornire tre diverse risposte (due sbagliate ed una corretta) e dovrà fare attenzione all'ordine in cui le espone, perché questo è stabilito dalla coppia di turno (che pone la domanda), mostrando solo all'avversario interrogato una carta **Mostro** da 1 a 3 della propria Stirpe (equivalente alla posizione dove ordinare la risposta corretta).

Il compagno del giocatore che deve rispondere alla domanda deve tentare, a sua volta, di indovinare la risposta che darà il suo compagno, senza parlare, mettendo una carta **Mostro** di quelle che ha in mano, coperta sul tavolo, con il numero della risposta che ritiene corretta:

- **Mostro** 1 o 2 per **sKatto! base**, dopo che la domanda è stata formulata e prima che il compagno risponda (1 equivale alla prima opzione di risposta, 2 alla seconda opzione)
- **Mostro** 1 o 2 per **sKatto! Doppio**, dopo che la domanda è stata formulata e prima che il compagno risponda (1 equivale al "si", 2 equivale al "no")
- **Mostro** 1, 2 o 3 per **sKatto! Zoom**, dopo che il compagno ha espresso le tre risposte (1, 2 o 3 equivale alla posizione nell'ordine delle risposte)

Qualora la scommessa venga vinta (la carta **Mostro** indica la risposta corretta), la coppia può prelevare due carte **Mostro** dai mazzetti a scelta al centro del tavolo; qualora invece la risposta sia sbagliata, deve prelevare una sola carta **Mostro** da un mazzetto a scelta e regalarla agli avversari.

La coppia di turno che ha posto la domanda deve invece scommettere sul fatto che i giocatori avversari indovineranno o meno, mettendo coperto in cima al loro mazzetto di **Mostri** il **Mostro** 5 per il "si" (gli avversari indovinano) oppure il **Mostro** 6 per il "no" (gli avversari non indovinano). La vittoria nella scommessa, vale loro una carta **Mostro** da uno dei tre mazzetti.

Tutte le carte **Mostro** conquistate devono essere raccolte scoperte e in pila da ogni coppia, e possono essere contate in qualsiasi momento e quante volte si vuole durante la partita, ma ogni coppia può verificare solo le proprie. Se tutti d'accordo, è consentito confrontarsi con l'altra coppia sul proprio bottino di **Mostri**.

Conclusione del gioco

Al termine di 12 sfide (6 domande per ogni coppia), la coppia che ha conquistato più carte **Mostro** può prelevare a caso (a carte coperte e mescolate, senza guardarle prima) una carta **Mostro** da quelle vinte dagli avversari ed aggiungerla alle proprie; in caso di parità nel numero di carte vinte, nessuno preleva tale carta aggiuntiva.

Vince il gioco la coppia che sommando i valori delle carte **Mostro** in suo possesso raggiunge il valore più alto.



*È giunto il momento per una sfida a Tennis, nel campo dei **Mostri**! Gestisci le tue forze ed i tuoi colpi con strategia. Appena puoi sferra i tuoi colpi vincenti! Giocabile uno contro uno oppure in doppio.*

Giocatori: 2 o 4

Età: 8+

Durata: 20-30 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco si usano tutte le carte.

Selezionare le Stirpi di **Mostri** rosa e neri e i n.6 delle Stirpi giallo, rosso e arancione ed infine i n.1 delle Stirpi azzurro, verde e viola: queste diciotto carte serviranno per costruire il campo da Tennis.

Con i **Mostri** rimasti, preparare due mazzi come di seguito:

- tutti i **Mostri** rimasti con valore da 1 a 3
- tutti i **Mostri** rimasti con valore da 4 a 6

Aggiungere a ciascuno dei due mazzi: 1 **mostrodispetto**, 2 **prenditempo**, 2 **sKatto!**

Zoom, 2 **sKatto!** **Selfie**, 3 **sKatto!** **Flash**, 3 **sKatto!** **Doppio**, 4 **sKatto!** **base**.

Avanzeranno altre 18 carte che si aggiungeranno a quelle utili a costruire il campo da tennis.

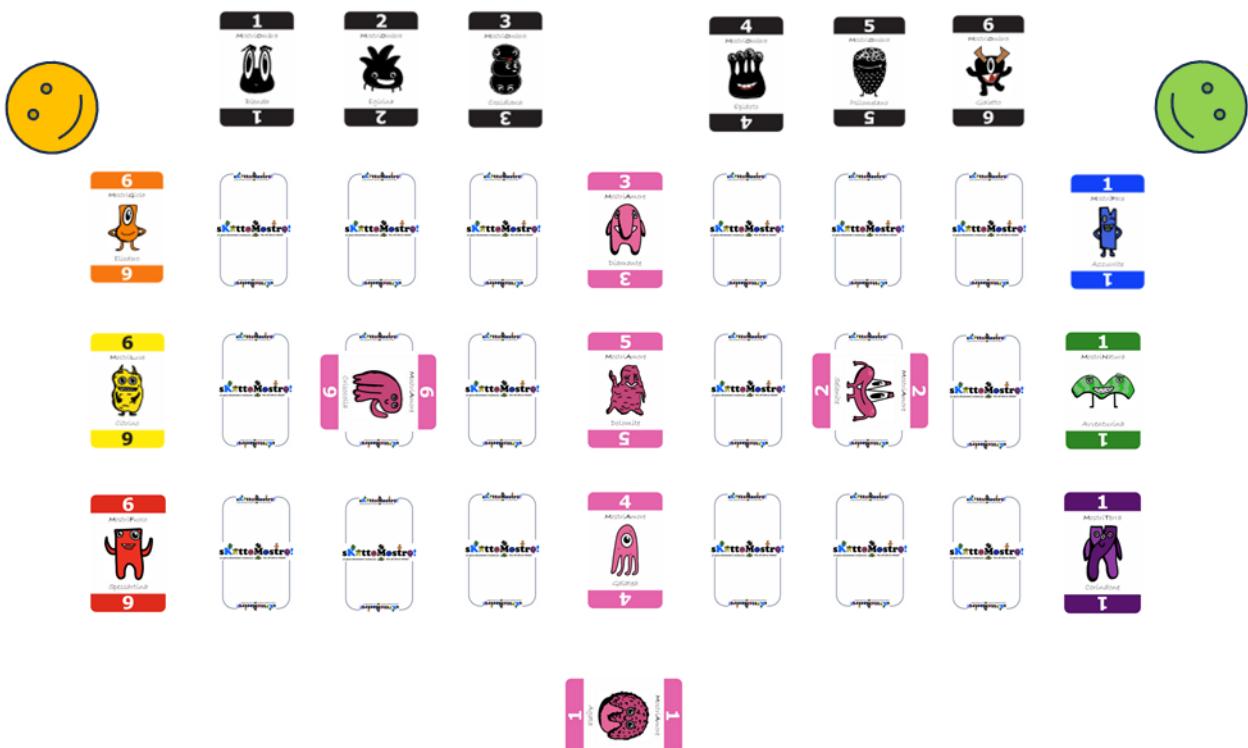
Costruire ora il campo da Tennis come di seguito (vedi Figura 3 A):

- con le 18 carte avanzate dai due mazzi, formare due schemi quadrati da 3x3 carte coperte, distanziati dalle carte **Mostro** rosa numero 3, 4 e 5 (con la numero 5 in posizione centrale), quest'ultime da tenere scoperte: il rettangolo di gioco così formato costituisce il campo da Tennis, in cui le carte coperte serviranno come caselle sulle quale le pedine si potranno muovere, mentre le carte **Mostro** rosa scoperte al centro costituiscono la rete del campo

3 A

SET-UP INIZIALE (esempio con due giocatori)

il campo da tennis



Alle due estremità del rettangolo di gioco, posizionare scoperte da un lato le tre carte **Mostro** con valore 6 di colore arancione, giallo e rosso e scoperte dall'altro lato le tre carte **Mostro** con valore 1 di colore azzurro, verde e viola.

Su uno dei due lati lunghi del campo di gioco, posizionare scoperte ed in ordine da 1 a 6 (partendo dal campo avente sul fondo i tre **Mostri** nr. 6) tutte le carte **Mostro** di colore nero, facendo in modo che ognuna di esse si trovi affiancata ad una fila di carte coperte.

La carta **Mostro** rosa con valore 1 deve essere usata come pallina da Tennis, mentre le carte **Mostro** rosa con valore 6 e 2 devono essere usate come giocatori in campo, e quindi come pedine; un giocatore deve usare la numero 6 e l'altro la numero 2. Quando si gioca in quattro (simulando il doppio a Tennis), gli altri due giocatori devono usare come pedine le carte **Mostro** rosa numero 3 e 4, evitando quindi di usarle per comporre la rete del campo, che risulterà quindi formata dalla sola carta **Mostro** rosa numero 5 al centro del campo.

A questo punto si assegna a ciascuno dei giocatori uno dei due mazzi da 32 carte: il primo mazzo (con valore **Mostri** da 1 a 3) deve essere assegnato al giocatore posizionato nella

metà campo dei **Mostri** 1 azzurro, verde e viola e (sul lato) dei **Mostri** neri 4, 5 e 6; il secondo mazzo (con **Mostri** da 4 a 5) deve essere assegnato al giocatore posizionato nella metà campo dei **Mostri** 6 arancione, giallo e rosso e (sul lato) dei **Mostri** neri 3, 2 e 1.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore deve prelevare le prime sei carte in alto dal proprio mazzo, che deve tenere in mano coperte dagli avversari.

La pedina di ciascun giocatore deve essere posizionata nella casella centrale di ciascuna metà campo; il gioco deve iniziare con il servizio, che un giocatore deve effettuare giocando/scartando una delle sei carte che ha in mano e mettendola di fianco al mazzo di carte coperte.

Al termine di ogni punto, occorre riposizionare le pedine sulle caselle centrali di ciascuna metà campo.

Le carte giocate producono questi effetti:

Mostri dei colori delle carte in fondo al campo di gioco avversario: posizionare la palla sulla casella del campo avversario indicata dalle coordinate numero-colore della carta scartata;

Mostri dei colori delle carte in fondo al proprio campo di gioco: raggiungere la pallina con la propria pedina se essa si trova posizionata su una delle tre caselle della fila di tale colore.

sKatto! base: posizionare la pallina in una delle tre caselle della prima fila (vicina alla rete) del campo avversario OPPURE spostare di una casella in orizzontale o verticale il proprio **Mostro** nel proprio campo per raggiungere la pallina

sKatto! Doppio: posizionare la palla in una delle tre caselle della seconda fila (fila centrale) del campo avversario OPPURE spostare di due caselle in orizzontale o verticale, anche variando direzione durante lo spostamento, il proprio **Mostro** nel proprio campo per raggiungere la pallina

sKatto! Flash: posizionare la palla in una delle tre caselle della terza fila (fondocampo) del campo avversario OPPURE spostare di tre caselle in orizzontale o verticale, anche variando direzione durante lo spostamento, il proprio **Mostro** nel proprio campo per raggiungere la pallina

prenditempo: posizionare la pallina nella casella centrale del campo avversario

mostrodispetto: posizionare la pallina su una qualsiasi casella a scelta nel campo avversario OPPURE raggiungere la palla nel proprio campo in qualsiasi posizione si trovi

sKatto! Selfie: equivale al “pallonetto vincente”, giocabile solo quando l'avversario è a rete (ovvero si trova nella prima fila di caselle): finisce lo scambio e assegna immediatamente il punto. Se scartata senza soddisfare tale condizione, fa perdere immediatamente il punto a chi l'ha scartata (in tal caso, equivale ad un “colpo sbagliato”)

sKatto! Zoom: equivale alla “volée vincente”, giocabile solo quando il proprio **Mostro** è a rete (ovvero si trova nella prima fila di caselle, vicino alla rete): finisce lo scambio e assegna immediatamente il punto. Se scartata senza soddisfare tale condizione, fa perdere immediatamente il punto (in tal caso, equivale ad un “colpo sbagliato”)

Alternando i turni di gioco, ogni giocatore al suo turno deve:

- giocare/scartare **una prima carta** fra quelle in mano **per raggiungere la pallina** con la propria pedina nella propria metà campo di gioco -» per questa azione si possono usare le seguenti carte con rispettive azioni descritte in precedenza: **Mostri** dei colori delle carte in fondo al proprio campo di gioco, **sKatto! base**, **sKatto! Doppio**, **sKatto! Flash**, **mostrodispetto**. Dopodiché, in sostituzione da tenere in mano, prelevare la prima carta in alto dal proprio mazzo di carte;

- solo se raggiunta la pallina, giocare/scartare **una seconda carta** fra quelle in mano **per ribattere la pallina** verso la metà campo avversaria -» per questa azione si possono usare le seguenti carte con rispettive azioni descritte in precedenza: **Mostri** dei colori delle carte in fondo al campo di gioco avversario, **sKatto! base**, **sKatto! Doppio**, **sKatto! Flash**, **prenditempo**, **mostrodispetto**, **sKatto! Selfie**, **sKatto! Zoom**. Dopodiché, in sostituzione da tenere in mano, prelevare la prima carta in alto dal proprio mazzo di carte;

Ogni volta che l'avversario non raggiunge la pallina o non può ribatterla oppure ogni volta che effettua un “colpo vincente” (“volée” o “pallonetto”), il giocatore di turno conquista un punto; vince un set il giocatore che per primo raggiunge 6 punti; in caso di parità a 5 punti, vince il primo che arriva a 7 punti; il match può essere al meglio dei 3 set o 5 set in base agli accordi fra i giocatori a inizio partita (set: ogni singola partita da conquistare con 6-7 punti); dopo l'assegnazione di un punto, il giocatore che ha perso ricomincia il gioco partendo dal servizio.

Come effettuare il servizio: giocare una sola carta al fine di posizionare la pallina nella metà campo avversaria e prelevare in sostituzione la prima carta in alto dal proprio mazzo di carte -» qualora l'avversario non avesse carte utili per raggiungere la pallina, il giocatore a servizio conquisterebbe subito il punto (equivalente al “servizio vincente”) ed il servizio successivo dovrà essere fatto dall'avversario.

Qualora un giocatore (o una coppia in caso di gioco in coppia, spiegato successivamente) non possieda alcuna carta utile per poter servire ed iniziare uno scambio, deve darne evidenza all'avversario mostrandogli le carte, scartare le sei carte e prelevarne sei nuove dal mazzo, dopodiché servire.

È possibile il gioco in coppia (2 giocatori contro 2), ogni membro della coppia deve utilizzare 3 carte anziché sei e la coppia, seduta affiancata, definisce insieme giocate e strategie; in ogni giocata solo un membro a scelta della coppia può giocare (ricezione palla e risposta) usando solo le sue tre carte; in maniera alternata ogni coppia può se necessario scambiare una carta a scelta fra un giocatore e l'altro, quindi prima di effettuare un nuovo scambio carte deve attendere che la coppia avversaria abbia già usufruito della sua possibilità di scambio carte; ogni volta che una coppia scambia le carte, il **Mostro** rosa numero 5 che rappresenta la rete centrale deve essere girato di 180° in modo tale che la sua mano alzata sia rivolta verso la prossima coppia che ha la possibilità

di effettuare lo scambio carte. Ogni inizio set, la coppia che ha perso il set precedente guadagna il diritto di poter servire per prima. Non cambia invece il turno dello scambio carte, definito dalla direzione della mano alzato del **Mostro** rosa numero 5. Qualora la palla arrivi sulla casella dove è posizionato solo uno dei due giocatori, tale giocatore è chiamato ad effettuare la giocata. La singola ribattuta deve essere fatta dal giocatore che con la sua pedina raggiunge la pallina nel proprio campo. Nel gioco in coppia, la “volée” (**sKatto! Zoom**) ed il “pallonetto” (**sKatto! Selfie**), come colpi immediatamente vincenti, possono essere giocati anche se – rispettivamente - la coppia ha a rete (prima fila di carte della propria metà campo) il solo giocatore che sta giocando e gli avversari hanno un solo giocatore a rete (prima fila di carte della metà campo avversaria).

Conclusione del gioco

Vince il giocatore (o la coppia) che conquista 2 set se si gioca al meglio dei tre set, oppure 3 set se gioca al meglio dei 5 set.



(COOPERATIVO)

I Mostri gialli non esistono più! Qualche furbante (forse il **ladrodirullini**?) ha messo in giro questa notizia: farti credere che i Mostri gialli sono spariti per rovinarti il mazzo di carte e non farti più giocare a sKattoMostro! ...ma tu sai che in realtà ci sono ancora e sta a te ed ai tuoi amici dimostrare di averli visti! Gioco cooperativo, per un'avventura all'ultimo sKatto!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 8+

Durata: 60 min.

Complessità @@@

Concentrazione @@@

Strategia @@@

Fortuna @

Preparazione del gioco

Per questo gioco vengono usate tutte le carte, tranne le seguenti: un **albumdirullini**, due **mostrodispetto**, cinque **sKatto! Zoom**, sei carte **sKatto! Flash**.

Ogni giocatore sceglie una Stirpe di **Mostri** (ad esclusione di quella Gialla) di cui le carte dalla nr. 1 alla nr. 4 gli serviranno come “dado” e la nr. 6 gli servirà come pedina. Il **Mostro** n. 5 verrà inserito nel mazzo e rappresenterà durante il gioco la “Casa dei Mostri” per quella stessa Stirpe.

Quattro Stirpi diverse da quelle scelte dai giocatori, fra le quali la Gialla, devono essere unite e mescolate a formare un mazzo insieme a: tutti i Mostri n. 5 delle altre Stirpi + una carta **mostrodispetto** (denominata “Casa del **ladrodirullini**”) + una carta **scattomosso** (denominata “casella di partenza per i Mostri”, dove poter anche effettuare la consegna dei Mostri gialli una volta trovati, come spiegato di seguito) + cinque carte **sKatto! Selfie** (denominate caselle “vedi carta coperta”) + due carte **albumdeiricordi** (denominate caselle “cedi Gialli al **ladrodirullini**”) + una carta **catturamostri** (denominata casella “blocca un **Mostro**”) + una carta **sKatto! Flash** (denominata “bomba”). In totale 39 carte compongono questo mazzo, che servirà per creare il tabellone di gioco. Nel mazzo così composto, le carte **Mostro** nr. 5 (TRANNE LA GIALLA) + le carte **Speciali** + le carte **sKatto!** andranno inserite girate alla rovescia (in modo che siano visibili).

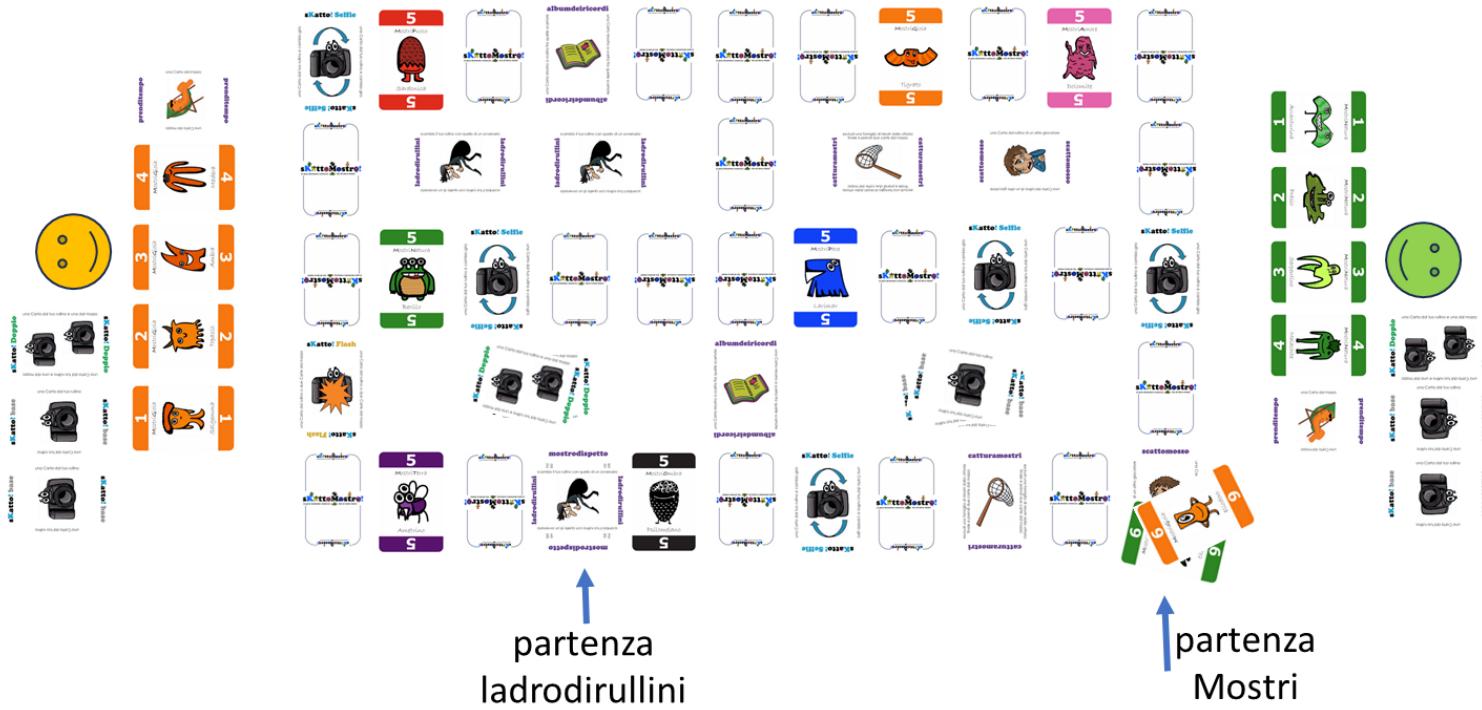
Mescolare il mazzo di carte e comporre il tabellone formando una cornice da 11 x 5 carte (vedi Figura 8 A), da costruire in senso orario, a cui andrà aggiunta una fila centrale di 9

carte i cui estremi si congiungono alla cornice e una colonna centrale (per la quale servono due sole carte).

8 A

SET-UP INIZIALE

(esempio con 2 giocatori), le carte a formare il percorso vengono disposte in maniera casuale



Il tabellone risulta quindi formato da carte coperte intervallate casualmente dalle carte scoperte (**Mostri** nr. 5 + **Speciali** + **sKatto!**).

I giocatori devono posizionare sul tavolo il proprio “dado”, disponendo scoperte di fronte a sé in ordine le 4 carte **Mostro** della Stirpe scelta + una carta **prenditempo**.

Come usare il “dado” di carte: i Mostri 1, 2 e 3 spostano la pedina (**Mostro** nr. 6 della Stirpe) sul tabellone, rispettivamente di una, due e tre caselle. Il **Mostro** 4 a scelta sposta la pedina di quattro caselle oppure manda la pedina sulla propria “Casa” (**Mostro** nr. 5).

È possibile posizionare più pedine su una stessa casella del percorso.

Assegnare a ciascun giocatore: due **sKatto! base** e uno **sKatto! Doppio**.

Le rimanenti carte **sKatto! base** e **Doppio** vanno posizionate al centro del tavolo, in due mazzetti scoperti e separati fra loro, dove verranno scartate o prese le **sKatto! base** e **Doppio** usate o conquistate dai giocatori durante la partita.

I giocatori devono ora posizionare sul tavolo il “Segnatempo” del **ladrodirullini**, disponendo in fila scoperte le seguenti carte: due **ladrodirullini** + un **catturamostri** + uno **scattomosso**.

La carta **ladrodirullini** rimanente viene usata come pedina per il **ladrodirullini** da muovere

sul percorso, e dalla quale cercare non di farsi mai raggiungere.

Svolgimento del gioco

Scopo del gioco è trovare tutti i Mostri gialli nascosti nel percorso, portarli alla “Casella di partenza dei Mostri”, cercando di non farsene prendere nemmeno uno dal **ladrodirullini**, prima che il “Segnatempo” del **ladrodirullini** si esaurisca.

In partenza, posizionare la carta-pedina **ladrodirullini** sulla casella del percorso rappresentata dalla carta **mostrodispetto** (“Casa del **ladrodirullini**”) e posizionare i **Mostri**-pedina (nr. 6) dei giocatori sulla carta **scattomosso** (“casella di partenza per i **Mostri**”).

Tutti giocano in maniera cooperativa contro il ladrodirullini, seguendo i turni in senso orario attorno al tavolo, eseguendo i comandi delle carte-casella del percorso sulle quali si posizionerà la loro pedina in base alla carta “dato” scelta.

Ogni turno il giocatore effettua la sua giocata, coprendo una carta del suo “dato” e muovendo di conseguenza la sua pedina sul tabellone; poi deve subito muovere tutti i **ladrodirullini** presenti sul tabellone; dopodiché passa il turno al giocatore successivo in senso orario.

Come muovere la propria pedina sul tabellone:

Il giocatore al suo turno muove la pedina sul tabellone di tante caselle quanto è il valore **Mostro** indicato sulla carta “dato” che usa coprendola, seguendo un'unica direzione sul percorso durante ogni singolo turno.

La carta “dato” usata viene quindi momentaneamente disattivata, coprendola. Quando saranno disattivate tutte le carte “dato” si potranno nuovamente scoprire tutte insieme e rimetterle in gioco. In alternativa si potranno riaprire giocando la carta **prenditempo** (se non ancora coperta) che deve essere giocata ad inizio turno e poi coperta. Dopodiché si riattiverà anch'essa quando tutte le sue carte “dato” saranno state utilizzate/coperte.

Ad ogni chiusura completa di un “dato” giocatore (coprendo ad una ad una le quattro carte del dado + carta **prenditempo**), una carta “Segnatempo” del **ladrodirullini** viene coperta, fino a chiuderle tutte e quindi riaprirle dopo averne eliminata una, iniziando dalle carte **ladrodirullini** che devono entrare in gioco come pedine nel tabellone. Si ricomincia poi a ridurre il “Segnatempo” coprendo le carte ad una ad una nello stesso modo. Verso il termine della partita si potrebbero quindi avere ben tre **ladrodirullini** sul percorso. Il tempo a disposizione dei giocatori per concludere la missione termina non appena l'ultima carta rimasta nel “Segnatempo” viene coperta.

Giunto con il suo **Mostro** su una casella coperta del percorso, il giocatore può non fare nulla oppure facoltativamente scoprirla usando una carta **sKatto! base o Doppio** in suo possesso, dopodiché la **sKatto!** viene scartata (si effettuano così simbolici scatti fotografici ai **Mostri**).

Ogni carta/casella raggiunta da una pedina **Mostro** può essere scoperta solo giocando una carta **sKatto! base o sKatto! Doppio**.

Se usando una **sKatto! Doppio** il giocatore scopre un **Mostro** giallo, lo conquista subito e lo deve tenere con sé con l'obiettivo di portarlo sotto la casella **scattomosso**, da raggiungere con la sua pedina. Al posto del **Mostro** giallo nel percorso si posiziona la **sKatto! Doppio**.

Se usando una **sKatto! base** il giocatore scopre un **Mostro** giallo, per conquistarlo – lui o un altro giocatore – deve lasciarlo scoperto, ritornarci ed usare una seconda **sKatto! base** (o **sKatto! Doppio**). Dopodiché il giocatore avrà l'obiettivo di portarlo sotto la casella **scattomosso**, da raggiungere con la sua pedina.

Come muovere la pedina ladrodirullini sul tabellone:

Il **ladrodirullini** viene spostato sul tabellone di tante caselle quanto è il valore del **Mostro** indicato dalla carta sulla quale il **ladrodirullini** stesso si trova; nello spostarsi, il **ladrodirullini** muove sempre nella direzione in cui si trova la pedina giocatore più vicina a lui o una delle pedine giocatore più vicine a lui; questo tranne nel caso in cui si trova su carte **Speciali** e **sKatto!**, allorché muove di tante caselle quante quelle indicate dal valore “dato” appena usato dal giocatore di turno, sempre nella direzione della pedina giocatore più vicino.

Ogni carta/casella raggiunta dal **ladrodirullini** viene scoperta e lasciata scoperta.

Se il **ladrodirullini** raggiunge una pedina **Mostro** di un giocatore sulla stessa casella, una carta del “Segnatempo” del **ladrodirullini** deve essere chiusa/coperta e, in aggiunta, la pedina **Mostro** esce dal gioco ma deve essere fatta rientrare entro la fine della partita per poter vincere, anche se tale giocatore in sosta non aveva **Mostri** gialli conquistati da trasportare (questo è possibile andando con una pedina di altro giocatore sulla “Casa del **Mostro**” eliminato); la pedina rientra in gioco a scelta dalla sua “Casa” o dalla carta **scattomosso**.

Se il **ladrodirullini** raggiunge una pedina **Mostro** di un giocatore in possesso di almeno un **Mostro** giallo, non ancora depositato sotto la carta **scattomosso**, in aggiunta a quanto sopra il **ladrodirullini** ruba al giocatore tali **Mostri** gialli. Da quel momento il **ladrodirullini** non si muoverà più in direzione delle pedine ma verso la carta **mostrodispetto** (dove cercherà di andare a depositare il **Mostro** giallo) e, se la raggiunge, termina la partita con la vittoria del **ladrodirullini**; per riprendergli i **Mostri** gialli rubati, occorre raggiungerlo sulla casella dove si trova con una pedina **Mostro** dei giocatori prima che esso raggiunga la sua “Casa”: il giocatore che lo raggiunge riprende tali Mostri gialli, dopodiché il **ladrodirullini** riprenderà a muovere sempre in direzione della pedina **Mostro** più vicina.

Quando la pedina **ladrodirullini** finisce sopra una carta **sKatto! base** o **sKatto! Doppio** sul percorso:

- **sKatto! base**: la pedina ripartirà col valore “dato” giocato dal giocatore del turno successivo, in direzione della pedina **Mostro** più vicina

- **sKatto! Doppio**: come sopra ma, in aggiunta, copre le carte **prenditempo** di tutti i giocatori

Di seguito le funzioni o le azioni innescate dalle varie carte/caselle ogni volta in cui una pedina Mostro vi termina sopra con il suo spostamento:

- **sKatto! Selfie**: i giocatori insieme possono scegliere e vedere una carta a scelta dal tabellone (si intende una sola per tutti) fra quelle ancora coperte, rimettendola poi coperta in posizione;
- **catturamostri**: se ci finisce un **Mostro** deve rimanere lì bloccato fino a quando un altro giocatore non raggiunge la “Casa” del giocatore bloccato;
- **sKatto! Flash**: bomba!, da usare facoltativamente e solo una volta, e quando usata la si sostituisce con un **Mostro** giallo già conquistato, prendendolo dalla posizione **scattomosso** (dove vengono depositati tutti i Mostri gialli una volta conquistati e trasportati) e posizionandolo scoperto al posto della **sKatto! Flash** (e dovrà quindi essere ripreso dai giocatori); facendo questo si possono spostare i ladrodirullini presenti sul tabellone a piacere sulle carte **Mostro** nr 5 (“Case dei Mostri”), dove i **ladrodirullini** risulterebbero innocui e sulla carta **mostrodispetto** (“Casa dei **ladrodirullini**”), facendo in modo di mettere un solo **ladrodirullini** per ogni posizione qualora in gioco ce ne sia più di uno; in aggiunta, scoprire l’ultima carta coperta dal “Segnatempo” del **ladrodirullini**, guadagnando così tempo per provare a vincere;
- **mostrodispetto**: “casa dei **ladrodirullini**”, da dove partono i **ladrodirullini** ad inizio partita ed ogni volta che occorre aggiungerne uno sul tabellone;
- **scattomosso**: casella di partenza per tutti i **Mostri** dei giocatori (pedine) e posizione di consegna e rifugio per i **Mostri** gialli conquistati durante la partita (posizionandoli sotto la carta stessa, dopo esserci arrivato con la propria pedina, quando si è in possesso di uno o più **Mostri** gialli conquistati);
- **“Case dei Mostri”**: ogni giocatore raggiungendo con la sua pedina la propria “Casa” (rappresentata dal **Mostro** nr 5 della stessa Stirpe) può fare rifornimento del “Rullino”, ovvero prelevare dalla pila disponibile quante carte **sKatto!** desidera sia **base** che **Doppio**, e su questa casella il **ladrodirullini** non può fargli nulla anche se lo raggiunge;
- **albumdeircordi**: il giocatore che vi finisce sopra con la sua pedina **Mostro**, deve cedere ad un **ladrodirullini** in gioco tutti i **Mostri** gialli di cui è eventualmente in possesso; tale **ladrodirullini** non si muoverà più in direzione delle pedine ma verso la carta **mostrodispetto** (dove cercherà di andare a depositare il **Mostro** giallo) e, se la raggiunge, termina la partita con la vittoria del **ladrodirullini**; per riprendergli i **Mostri** gialli rubati, occorre raggiungerlo sulla casella dove si trova con una pedina **Mostro** dei giocatori prima che esso raggiunga la sua “Casa”: il giocatore che lo raggiunge riprende tali **Mostri** gialli, dopodiché il **ladrodirullini** riprenderà a muovere sempre in direzione della pedina **Mostro** più vicina.

Conclusione del gioco.

Tutti i giocatori vincono la partita se riescono a portare tutte le sei carte della Stirpe gialla di **Mostri** fino alla carta rifugio rappresentata dalla carta **scattomosso**, prima che tutte le carte “Segnatempo” del **ladrodirullini** vengano esaurite; i giocatori perdono anche se un

Iadodirullini riesce a rubare e portare almeno un **Mostro** giallo sulla carta **mostrodispetto**.

Monsters Fun Battle

Scatena i tuoi mostri al momento giusto, sfrutta la loro forza e potenziali più che puoi! Ora sei pronto a sfidare i tuoi avversari nella battaglia più mostruosa di sempre!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 8+

Durata: 20-30 min.

Complessità @@@

Concentrazione @@

Strategia @@@

Fortuna @@

Per questo gioco vengono utilizzati tre mazzi di carte così composti:

- il primo con le otto carte **Mostro** numero 1, tre carte **prenditempo**, due carte **mostrodispetto**, per un totale di 13 carte (Mazzo delle Sfide)
- il secondo con tutte le altre carte **Mostro** rimaste (Mazzo dei Mostri)
- il terzo (Mazzo dei Potenziamenti), composto da una carta **catturamostri** e da tutte le carte **sKatto**!

Preparazione del gioco

Posizionare coperto sul tavolo il Mazzo delle Sfide.

Mescolare il Mazzo dei **Mostri** e distribuirne cinque carte coperte a ciascun giocatore da tenere in mano. Dividere le restanti carte **Mostro** fra i giocatori nel seguente modo (formando un “Mazzetto dei Mostri” per ciascun giocatore):

- **se si gioca in due**: distribuire 10 carte per giocatore senza che si possano vedere, che ciascuno terrà impilate sul tavolo di gioco coperte di fronte a sé. Le carte non distribuite costituiscono il mazzo delle carte scartate e quindi staranno in pila sul tavolo scoperte;
- **se si gioca in tre**: distribuire 8 carte per giocatore senza che si possano vedere, che ciascuno terrà impilate sul tavolo di gioco coperte di fronte a sé. La carta avanzata costituirà il mazzo delle carte scartate e starà sul tavolo scoperta;
- **se si gioca in quattro**: distribuire 5 carte per giocatore senza che si possano vedere, che ciascuno terrà impilate sul tavolo di gioco coperte di fronte a sé.

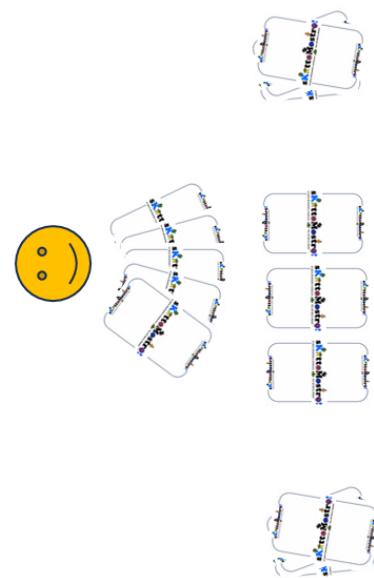
Mescolare il Mazzo dei Potenziamenti e distribuire 3 carte coperte a ciascun giocatore, che può guardare e deve posizionare coperte e affiancate di fronte a sé sul tavolo; dividere poi le restanti assegnandone a ciascun giocatore rispettivamente 10, 8 o 5 a seconda che si giochi in due, tre oppure quattro giocatori. Ogni giocatore deve tenere impilate queste carte sul tavolo di gioco di fronte a sé, coperte, senza poterle guardare

(“Mazzetto dei Potenziamenti”). Le restanti carte andranno in pila sul tavolo scoperte, sopra le quali andranno le carte Potenziamento scartate (vedi Figura 9 A).

9 A

SET-UP INIZIALE

(esempio con 2 giocatori)



mazzo delle Sfide



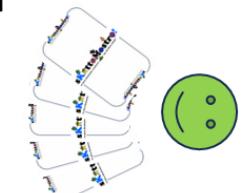
mazzetto dei Potenziamenti (con 10 carte)



tre carte dei Potenziamenti



carte in Mano



Mostri e Potenziamenti giocati vengono posizionati affiancati in fila da ogni singolo giocatore, davanti al giocatore stesso (come questo esempio)

pile dei Potenziamenti e dei Mostri scartati



mazzetto dei Mostri (con 10 carte)



Se si gioca in più di due giocatori, vedere anche le regole aggiuntive riportate in fondo al Regolamento.

Svolgimento del gioco

Iniziano quindi le sfide che si svolgono tra due giocatori: ogni sfida ha inizio con un giocatore che a turno (in senso orario) scopre la prima carta in alto dal “Mazzo delle Sfide”.

La sfida

Il numero indicato sulle singole carte **Mostro** rappresenta la “Forza” di ogni singolo **Mostro** e il **Mostro** più forte (numero più alto) vince la sfida.

Nel conteggio dei punti forza, i **Mostri** aventi lo stesso colore della carta “Sfida” in palio (o del colore scelto in caso di carta **mostrodispetto**, come spiegato di seguito), raddoppiano il loro valore Forza nel corso della singola sfida.

- se la carta sfida in palio è un **mostrodispetto**, il giocatore di turno sceglie il colore della Stirpe di **Mostri** che comanda la sfida, e tutti i **Mostri** giocati di tale colore hanno il loro valore di forza raddoppiato in quella sfida;

- se la carta sfida in palio è un **prenditempo**, nella singola sfida non c'è alcun colore di **Mostri** che raddoppia il valore; in questo caso, entrambi i giocatori devono iniziare la sfida posizionando coperta sul tavolo una carta **Mostro** fra quelle in mano, dopodiché vengono entrambe scoperte e la sfida ha inizio dal giocatore col **Mostro** di valore minore, mentre in caso di parità la sfida ha inizio dal giocatore di turno.

Il giocatore di turno posiziona sul tavolo di gioco una carta **Mostro** a scelta fra quelle in mano, dopodiché l'avversario può decidere se ritirarsi lasciando il punto in palio all'avversario, che così conquista subito la carta precedentemente estratta dal "Mazzo delle Sfide", oppure se rispondere giocando una sua carta **Mostro** fra le cinque che ha in mano; nel rispondere all'avversario, l'obiettivo è sempre quello di giocare un **Mostro** e/o "Potenziamento" con valori che singolarmente o sommati (fra loro e in aggiunta alle carte che tale giocatore ha eventualmente già messo in gioco sul tavolo per quella singola sfida) superino o pareggino il valore delle carte in gioco dell'avversario;

All'inizio di in ogni singola sfida, il giocatore di turno deve esordire giocando solo una carta **Mostro** (senza "Potenziamenti"), allo stesso modo l'avversario può rispondere la prima volta giocando solo una carta **Mostro**, dopodiché la stessa sfida può procedere anche usando i "Potenziamenti" oltre alle carte **Mostro**, con la possibilità di usare entrambi contemporaneamente in ogni per singola giocata; i "Potenziamenti" che si possono usare in ogni singola sfida sono solo tre, ovvero le tre carte coperte disposte di fronte a sé ad inizio partita;

ogni giocatore risponde alternativamente all'avversario cercando sempre di egualare o superare il valore di forza delle carte **Mostro** e dei "Potenziamenti" sommati fra loro e che l'avversario ha posizionato sul tavolo di gioco durante la singola sfida. Non si può giocare più di un **Mostro** alla volta, mentre si possono contemporaneamente giocare uno o più "Potenziamenti", anche insieme a una carta **Mostro**. Se egualato o superato il valore di Forza schierato dall'avversario, l'altro giocatore deve decidere se contrattaccare ulteriormente, sempre con l'obiettivo di egualare o superare la forza dei **Mostri** avversari (sommati fra loro) più gli eventuali "Potenziamenti".

Solo pareggiando o superando la forza avversaria si può replicare all'avversario. Uno dei due giocatori può abbandonare la singola sfida nel momento che preferisce, evitando di usare ulteriori carte **Mostro** e "Potenziamenti" e concedendo così il punto all'avversario.

In ogni singola sfida si possono usare al massimo i cinque **Mostri** in mano e i tre "Potenziamenti" in proprio possesso (in quanto dotazione iniziale in ogni sfida).

Conquista la carta-punto chi ha schierato la somma di valori Forza più alta (**Mostri** + "Potenziamenti").

Di seguito i "Potenziamenti" e relativi valori o azioni che apportano al giocatore che li gioca:

- carta **catturamostri**: annulla per la singola sfida la possibilità di raddoppiare i valori di Forza sulla base del colore, per entrambi i giocatori
- **sKatto! base**: aggiunge 1 valore di Forza;
- **sKatto! Doppio**: aggiunge 2 valori di Forza;

- **sKatto! Flash:** aggiunge 3 valori di Forza;
- **sKatto! Zoom:** costringe l'avversario al ritiro dell'ultimo **Mostro** giocato (che viene scartato), l'avversario può quindi decidere se giocare subito un altro **Mostro** in sostituzione oppure ritirarsi;
- **sKatto! Selfie:** consente a quel giocatore, in caso di vittoria della sfida, di rubare una carta delle “Sfide” (quindi un punto) conquistata in precedenza dall'avversario; in questo modo il giocatore, in caso di vittoria della sfida, ottiene in totale due carte “Sfida”, e quindi due punti (una carta “Sfida” presa all'avversario e la carta “Sfida” in palio); in ogni sfida si possono giocare più carte **sKatto! Selfie**, ognuna di esse permette di ottenere dall'avversario una carta “Sfida” in caso di vittoria;

per ogni sfida, il giocatore vincente si aggiudica la carta “Sfida” in palio, che rappresenta 1 punto.

Al termine di ogni singola sfida, tutte le carte **Mostro** usate devono essere impilate scoperte in un unico mazzo a parte al centro del tavolo (“mazzo dei **Mostri** scartati”), e la stessa cosa deve essere fatta con le carte dei “Potenziamenti” (“mazzo dei Potenziamenti scartati”).

Ogni giocatore deve integrare le 5 carte **Mostro** in mano e le 3 carte “Potenziamenti” coperte di fronte a sé prelevandole dai suoi due mazzetti (“Mazzetto dei Mostri” e “Mazzetto dei Potenziamenti”). Si va così pian piano ad esaurimento dei due mazzetti per ogni giocatore. Terminato un mazzetto, il giocatore deve mescolare tutte le carte **Mostri** o “Potenziamenti” (a seconda del mazzetto che ha finito) dalla pila degli scarti e ricomporre il suo “Mazzetto di carte **Mostro**” o carte “Potenziamenti” con lo stesso numero di carte iniziali.

Ogni volta che un giocatore termina un proprio mazzetto **Mostri** o “Potenziamenti”, il giocatore avversario che ha appena sfidato ha diritto di prendere subito una carta delle “Sfide” già conquistate dal giocatore stesso; se non disponibili, preleva la prima carta in alto dal “Mazzo delle Sfide” ottenendo così un punto in regalo, fino a quando rimane l'ultima carta “Sfida” da conquistare, allorché questa non può più andare in regalo ma deve essere usata solo per svolgere l'ultima sfida. Qualora un giocatore terminasse entrambe i suoi mazzetti nello stesso turno di gioco, l'avversario dovrebbe prelevare due carte “Sfida” nelle modalità indicate sopra, anziché una sola.

Dopo ogni sfida, il giocatore vincente dovrà essere il primo a integrare le carte usate (sia **Mostro** sia “Potenziamenti”), ed eventualmente riformare i mazzetti qualora terminati. Dopodiché farà la stessa cosa il giocatore che ha perso la sfida. Quando si gioca in 3 o 4 giocatori, al terminare di un mazzetto **Mostri** o “Potenziamenti” dei giocatori in sfida, la conquista aggiuntiva delle carte “Sfida” avviene solo fra i due giocatori stessi, e non coinvolge altri giocatori.

Il giocatore che vince l'ultima sfida in palio, oltre a conquistare l'ultima “carta Sfida” disponibile, deve anche prelevare ed impossessarsi delle seguenti: una “carta Sfida” dal giocatore che ha perso l'ultima sfida + una “carta Sfida” dal giocatore che fra tutti ha accumulato più “carte Sfida” (qualora tale giocatore non sia proprio il vincitore dell'ultima sfida; e in caso ci fosse più di un giocatore con lo stesso maggior numero di “carte Sfida”

accumulate, il vincitore dell'ultima sfida prenderà una “carta Sfida” da ciascuno di essi). Al termine dell'ultima sfida il gioco finisce, quindi i mazzetti non devono più essere integrati con nuove carte e nessun giocatore può più ottenere punti regalo grazie all'integrazione dei mazzetti avversari.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che al termine di tutte le sfide ha conquistato più “carte dalle Sfide”. In caso di parità fra due o più giocatori, vince il giocatore che fra le “carte delle Sfide” ha conquistato più carte **mostrodispetto**. In caso di ulteriore parità vince il giocatore che fra le “carte delle Sfide” ha conquistato più carte **prenditempo**.

Regole aggiuntive per giocare con più di due giocatori: ad inizio partita, comporre un piccolo mazzo di carte (denominato “Mazzo degli Abbinamenti”) composto da 3 **albumdeircordi**, 3 **ladrodirullini**, 2 **scattomosso**; mescolare coperte tali carte e posizionare il mazzo a fianco del “Mazzo delle Sfide”. All'inizio di ogni sfida, il giocatore di turno deve scoprire la prima carta in alto da questo “Mazzo degli Abbinamenti”, oltre che scoprire la prima in alto dal “Mazzo delle Sfide”, definendo di conseguenza l'avversario per quella sfida a seconda della carta scoperta come di seguito:

- **scattomosso**: il giocatore di turno deve scegliere l'avversario da sfidare
- **ladrodirullini**: il giocatore di turno deve sfidare l'avversario con più “carte Sfida” già conquistate; in caso di parità, lo stesso giocatore può scegliere l'avversario fra quelli con pari numero di “carte Sfida”
- **albumdeircordi**: il giocatore di turno deve sfidare l'avversario con meno carte Sfida già conquistate; in caso di parità, lo stesso giocatore può scegliere l'avversario fra quelli con pari numero di “carte Sfida”

La carta del “Mazzo degli Abbinamenti” viene poi riposta sotto il mazzo stesso. Qualora terminassero mazzetti **Mostri** o “Potenziamenti” dei giocatori in sfida, la conquista di aggiuntive “carte Sfida” deve avvenire solo fra i due giocatori stessi, e non può coinvolgere altri giocatori.



Lasciati trasportare dalla sfida e dal divertimento! Alla fine potresti essere proprio tu ad urlare a tutti che “sei un Mostro di bravura”!

Giocatori: da 2 a 8

Età: 6+

Durata: 10-20 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @

Fortuna @@

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte, e le seguenti carte: 8 carte **sKatto! base**, 4 carte **sKatto! Doppio**, 4 carte **sKatto! Flash**, 4 carte **sKatto! Zoom**, 4 carte **sKatto! Selfie**, 3 carte **Iadrodirullini**, 3 carte **mostrodispetto**, 2 carte **catturamostri**.

Preparazione del gioco

Mescolare e distribuire cinque carte del mazzo a ciascun giocatore, da tenere in mano senza farle vedere agli avversari. Posizionare le altre al centro del tavolo e scoprire la prima carta **Mostro** mettendola a fianco del mazzo.

Svolgimento del gioco

Al proprio turno, il giocatore deve giocare una carta **Mostro** di pari colore o numero rispetto all'ultima carta **Mostro** scartata, formando una pila di carte scoperte a fianco del mazzo; in alternativa può giocare una carta **sKatto!** o una carta **Speciale**. Se nessuna di queste azioni è possibile, il giocatore deve obbligatoriamente prelevare la prima carta in alto del mazzo e può subito giocarla se corrisponde ai criteri, altrimenti la terrà in mano.

Le carte scartate devono formare due mazzi scoperti: uno per le carte **Mostro** e una per le carte **sKatto!** e **Speciali**, che devono restare separate ai due lati del mazzo principale. Saranno rimesse insieme e mescolate solo quando il mazzo da cui si pesca si esaurirà.

Azioni conseguenti le carte scartate da un giocatore verso il giocatore successivo:

sKatto! base = pesca una carta dal mazzo

sKatto! Doppio = pesca due carte dal mazzo

sKatto! Flash = impone un colore o un numero a scelta del giocatore per un intero turno di gioco; tale colore o numero rimane valido fino al suo prossimo turno e gli avversari per un giro di tavolo possono solo scartare **Mostri** di quel colore o numero, altrimenti pescano una carta dal mazzo. Il blocco può essere revocato da un'altra carta **sKatto!**

Flash che però obbligherà per un turno ancora a partire dal giocatore che l'ha giocata.

sKatto! Zoom = fa pescare una carta dal mazzo a uno degli avversari a scelta

sKatto! Selfie = cambia giro (se si gioca in due fa saltare il turno all'avversario)

Iadrodirullini = scambia le carte in mano con un altro giocatore a scelta

mostrodispetto = fa pescare una carta dal mazzo a tutti gli avversari

catturaMostri =

- se giocata dopo una carta **sKatto! base** o **sKatto! Doppio** annulla l'efficacia dell'azione imposta dall'avversario;
- se giocata dopo una carta **sKatto! Flash** ne annulla definitivamente l'efficacia anche per i giocatori successivi;
- se giocata dopo qualsiasi altra carta (incluso dopo un **Mostro**) non attiva alcuna azione

Il giocatore che arriva ad avere solo una carta in mano deve subito dichiararlo, prima che il giocatore successivo scarti o prelevi la sua carta, esclamando “**Mostro!**” di modo che gli avversari possano sentirlo; qualora si dimentichi di farlo, non potrà vincere al turno successivo e dovrà subito prelevare una carta dal mazzo.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che per primo termina le carte che ha in mano ma a condizione che l'ultima carta scartata sia un **Mostro**. In caso contrario dovrà pescare una carta dal mazzo.

Mostro Solitario



Dedicati del tempo per abbandonarti ad una sfida contro... il tempo! Come i minuti anche le carte scorrono velocemente ma tu devi trovare una soluzione...

Giocatori: 1

Età: 8+

Durata: 10-15 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco.

Si gioca usando solo tutte le carte **Mostro**.

Mescolare l'intero mazzo e posizionarlo coperto sul tavolo di gioco.

Svolgimento del gioco.

Lo scopo del gioco è quello di formare al centro del tavolo una pila di carte scoperte con i **Mostri** di un'unica Stirpe (a scelta del giocatore), in ordine dal basso all'alto da quello con valore 1 a quello con valore 6.

Il giocatore scopre le carte ad una ad una da sopra il mazzo, andando a posizionarle nello schema sul tavolo prima di prelevare la successiva.

Posizionare le carte in quattro posizioni a croce attorno alla pila centrale che si verrà a creare (lasciare quindi uno spazio centrale per quest'ultima), facendo in modo che ogni carta aggiunta in ciascuna posizione sia un **Mostro** con numerazione inferiore o superiore di un solo valore rispetto all'ultima carta **Mostro** già posizionata nella stessa posizione dello schema; creando la pila di carte in ciascuna posizione occorre sovrapporle parzialmente una sull'altra in modo che sia sempre visibile una fascia colorata con numero della carta sottostante; in una stessa posizione non possono esserci carte **Mostro** dello stesso colore, quindi ogni posizione potrà contenere al massimo 8 **Mostri** tutti di colore diverso, tranne nelle posizioni dove il giocatore riesce a formare una pila di Mostri della stessa Stirpe ordinati partendo dal **Mostro** numero 1: in questa posizione invece non si possono aggiungere **Mostri** diversi dalla Stirpe scelta, a cominciare da quando ci sono già sovrapposti almeno due **Mostri** di tale Stirpe (il numero 1 e il numero 2).

Fra le posizioni con **Mostri** misti (non quelle dove si sta formando una fila di **Mostri** di pari colore) è possibile spostare carte prima di prelevare una nuova carta dal mazzo, ed anche

spostare più carte in blocco purché nel rispetto della regola per cui ogni posizione non può avere **Mostri** dello stesso colore.

Ogni volta che il giocatore non ha la possibilità di posizionare nello schema la nuova carta prelevata dal mazzo, egli può dare inizio ad una nuova fila di carte in diagonale (fra due file della croce), fino a poter creare un massimo di aggiuntive quattro file posizionate in diagonale; qualora il giocatore sia costretto a creare anche solo una fila aggiuntiva in posizione diagonale, egli può vincere la partita solo creando almeno una fila di **Mostri** da 1 a 6 di un'unica Stirpe, ordinati dal centro verso l'esterno, in una delle posizioni attorno alla pila centrale, in aggiunta a quest'ultima e prima della fine del mazzo di carte.

Conclusione del gioco.

Il giocatore perde immediatamente quando non riesce più a posizionare correttamente nello schema un **Mostro** prelevato dal mazzo, dopo la creazione delle file di carte in tutte le otto posizioni possibili, incluso le diagonali.

Il giocatore vince se riesce a completare la pila di sei **Mostri** di un'unica Stirpe in ordine da 1 a 6 nello spazio centrale. In aggiunta, se ha dovuto creare almeno una fila diagonale, per vincere deve completare anche una fila di **Mostri** di un'unica Stirpe in una delle posizioni laterali.



Prepara il tuo cervello ad una sfida con te stesso, oltre che contro i tuoi avversari. Alla fine qualche neurone te lo sarai giocato ma ne sarà valsa la pena!

Giocatori: da 1 a 4

Età: 7+

Durata: 15-30 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @

In questo gioco si utilizzano le 48 carte **Mostro** e due carte **sKatto! base** per ogni giocatore.

Preparazione del gioco

Dopo aver mescolato il mazzo delle carte **Mostro**, vengono distribuite 9 carte coperte ad ogni giocatore, che le dispone davanti a sé in un quadrato da 3x3 carte coperte, senza guardarle, e due carte **sKatto! base** da tenere a parte.

Disporre il mazzo in centro al tavolo

Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è di formare file di tre carte dello stesso colore o dello stesso numero all'interno del proprio schema. I tris sono validi sia in orizzontale, che in verticale che in diagonale.

È considerato un tris valido anche la sequenza di tre carte la cui somma dà 8.

Per iniziare la partita, ogni giocatore deve scoprire contemporaneamente le proprie carte così che tutti vedano le carte di tutti.

Il primo giocatore pesca una carta dal mazzo e, se lo ritiene utile, la può sostituire ad una del suo schema, oppure la può scartare mettendola scoperta di fianco al mazzo. La carta che viene sostituita viene scartata.

Il giocatore del turno successivo può scegliere se prelevare la carta appena scartata dal giocatore precedente oppure prelevarne una dal mazzo.

Ogni carta **sKatto! base** consente al giocatore di turno che la gioca (una sola volta e al posto di pescare dal mazzo, dopodiché la carta **sKatto!** usata viene eliminata dal gioco) di invertire la posizione di due carte del proprio schema tra loro. Nel turno in cui la gioca, non può compiere altre azioni.

Se a fine partita non è ancora stata giocata, il possessore può usarla (anche entrambe) come ultima azione prima del conteggio punti finale.

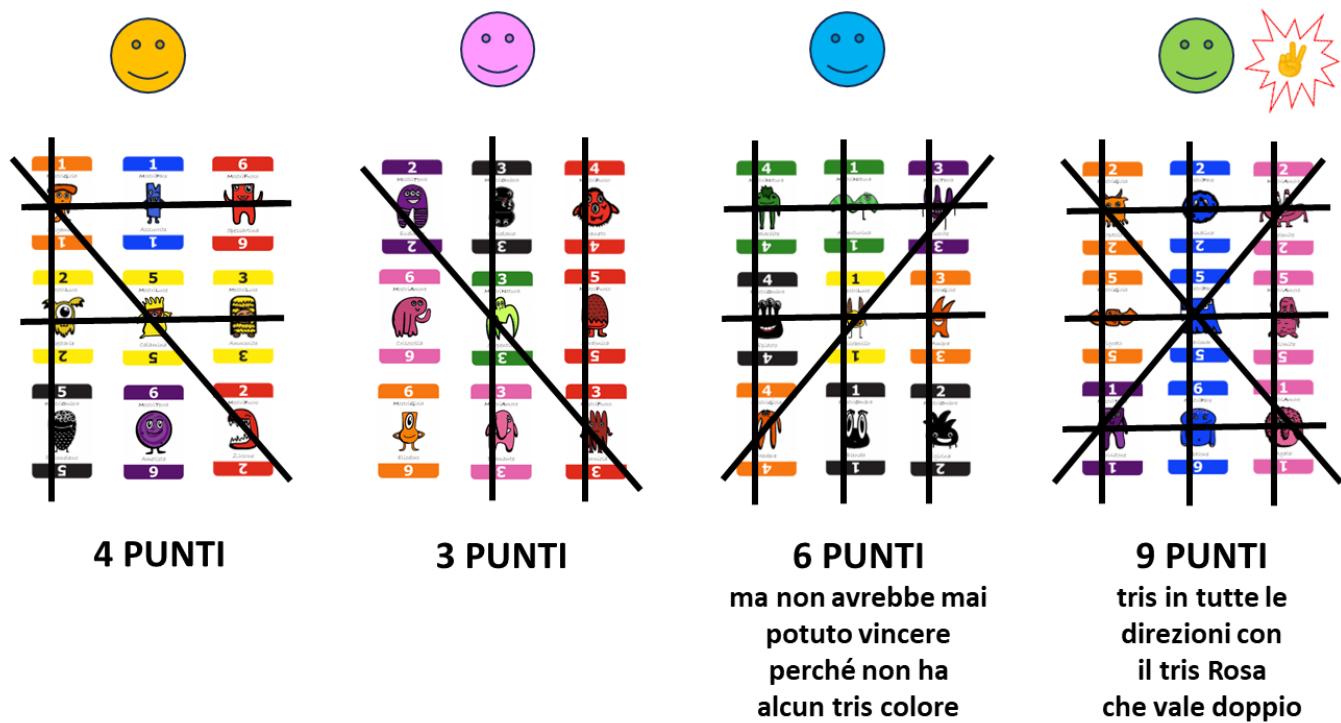
Conclusione del gioco

La partita termina quando un giocatore realizza per primo tutte le file di tris in ogni direzione. Se il giocatore che ha completato tutte le file di tris ne ha realizzata almeno una di "colore" si è aggiudicata la partita.

Altrimenti, la partita comunque termina quando la pila delle carte scartate supera in altezza (di una carta) il mazzo. Bisognerà procedere al conteggio dei punti realizzati da ciascun giocatore: 1 punto per ogni tris correttamente realizzato. 2 punti se il tris oltre alla combinazione colore, presenta anche la combinazione somma=8.

Per vincere è sempre necessario presentare un tris colore (una stirpe di **Mostri**).
(vedi Figura 10 A).

10 A ESEMPI DI CONTEGGIO PUNTI



In caso di parità fra due o più giocatori, per decretare il vincitore occorre sommare i numeri di tutte le carte **Mostro** nel proprio schema: vince il giocatore con la somma più alta.

Attenzione

È possibile giocare Neuro anche come **solitario**, in tal caso, il giocatore non può usare la carta **sKatto!** ma può riutilizzare ogni volta l'ultima carta scartata.

Vince se completa lo schema prima che la pila degli scarti superi in altezza il mazzo e almeno un tris deve essere di **Mostri** dello stesso colore.

Quando la pila degli scarti supera il mazzo principale, il giocatore può continuare a giocare fino alla fine del mazzo principale se ha almeno 5 tris in schema (o comunque almeno 5 punti realizzati) al fine di tentare di completare tutto lo schema e raggiungere la vittoria.



*L'intenzione del tuo avversario è chiara fin da subito ed i tuoi **Mostri** non sono al sicuro: sconvolgi i suoi piani di gioco e proteggi i tuoi **Mostri**. Qui vince chi sorprende di più!*

Giocatori: da 2 a 5

Età: 6+

Durata: 20-30 min.

Complessità @@

Concentrazione @

Strategia @@

Fortuna @@@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di carte **Mostro**, composto da 48 carte, a cui vanno aggiunte quattro carte **prenditempo** (denominate “blocca mazzo”), due carte **ladrodirullini** (denominate “scambia mazzo”), due carte **mostrodispetto** (denominate “spezza mazzo”), due carte **catturamostri** (denominate “spazza tavola”), per un totale di 58 carte.

Mescolare il mazzo e distribuire tre carte a ciascun giocatore. Qualora si giocasse in due, solo al primo turno, si devono distribuire due carte. Qualora si giocasse in tre, eliminare dal mazzo una carta **prenditempo** e, solo al primo turno, si devono distribuire quattro carte. Qualora si giocasse in quattro o cinque, aggiungere al mazzo una carta **ladrodirullini** e una carta **mostrodispetto**.

Svolgimento del gioco

In senso orario, a turno ogni giocatore gioca una carta fino a completamento delle carte in mano, e prende dal tavolo la carta con lo stesso numero se disponibile, altrimenti rimane sul tavolo. Le carte vinte rimangono scoperte in pila davanti a sé per ogni singolo giocatore, in modo che sia sempre visibile la prima in alto (ovvero l'ultima conquistata), perché l'intera pila può essere presa in qualsiasi momento da un avversario che gioca una carta **Mostro** dello stesso colore ponendola sopra al mazzo avversario (questo mazzo conquistato andrà sovrapposto al proprio mazzo di carte accumulate, sempre scoperto e visibile).

Si prende dunque per numero sul tavolo e per colore sui mazzi degli avversari.

Terminate le carte in mano, il mazziere distribuisce nuovamente tre carte a ciascuno sino ad esaurimento del mazzo.

Si possono giocare anche le carte **Speciali** che producono gli effetti collegati e poi

vengono scartate dal gioco:

- **prenditempo**: si pone sopra al proprio mazzo di carte conquistate e impedisce che venga rubato, fino alla successiva presa di carte **Mostro** dal giocatore stesso, allorché la carta **prenditempo** deve essere eliminata dal gioco;
- **ladrodirullini**: scambia il mazzo di carte prese con altro giocatore a scelta;
- **mostrodispetto**: fa rubare metà del mazzo di carte prese più numeroso. Il mazzo va prima mischiato e poi diviso in due. La carta visibile sarà quindi casuale per entrambi i giocatori. In caso di carte dispari la carta in più va a chi ha giocato la carta **Speciale**.
- **catturamostri**: permette al giocatore di prendere tutte le carte in tavola.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che, al termine delle carte e quindi a fine partita, ha accumulato più carte nel proprio mazzo.

SCALA DI MOSTRI

Questo gioco ti insegnereà che spesso colui che osa è colui che vince ma anche che non sempre va a finire così... un gioco passatempo che ti saprà catturare!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 7+

Durata: 20-30 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco vengono utilizzati il mazzo di tutte le carte **Mostro** più tutte le carte **sKatto! base**.

Mescolare il mazzo, distribuire 10 carte a giocatore e lasciare le restanti coperte sul tavolo da gioco.

I giocatori dovranno cercare di comporre in mano tris di **Mostri** della stessa Stirpe in scala per numero; i tris potranno essere calati sul tavolo uno ogni turno di gioco.

Svolgimento del gioco

Ad ogni turno, il giocatore deve prelevare una carta dal mazzo e scartarne una lasciandola scoperta di fianco mazzo. Qualora debba calare un tris dovrà farlo prima di scartare.

Dopo aver calato il primo Tris posizionandolo sul tavolo, per tutta la partita il giocatore guadagna il diritto di prelevare a scelta fra il mazzo e l'ultima carta scartata dall'avversario, ma ogni volta che preleva quest'ultima deve scartare subito una carta **sKatto! base** anziché un **Mostro** senza poter fare altre azioni per quel turno.

Dopo aver calato almeno due Tris, oltre alle azioni già descritte sopra, per tutta la partita il giocatore al suo turno può aggiungere una singola carta a quelle di tutti già posizionate sul tavolo, aggiungendo **Mostri** dello stesso colore alle scale numerate sul tavolo.

Le carte **sKatto!**, oltre che essere usate dopo aver pescato dal mazzo (come descritto sopra) possono essere anche semplicemente scartate al proprio turno al posto di scartare un **Mostro**, ma **per vincere è necessario chiudere scartando una carta sKatto! base**.

Conclusione del gioco

Vince chi per primo cala tutte le carte che ha in mano scartando per ultima una carta **sKatto! base**.



Affila astuzia e strategia per questa imperdibile sfida! Scegli la tua Stirpe di **Mostri** e vivi con loro un'imprevedibile ed eccitante avventura in un percorso ricco di emozioni e colpi di scena!

Giocatori: da 2 a 4

Età: 7+

Durata: 20-30 min.

Complessità @@@

Concentrazione @@@

Strategia @@@

Fortuna @

Preparazione del gioco

Per questo gioco vengono utilizzate le seguenti carte:

- una Stirpe di **Mostri** per ogni giocatore (che sceglierà ad inizio gioco)
- altre quattro Stirpi di **Mostri** (fra quelle non scelte dai giocatori al punto sopra), tutte le **prenditempo**, tutte le **catturamostri**, tutte le **sKatto! base**, tutte le **mostrodispetto**, tutte le **scattomosso**, tutte le **ladrodirullini**, 2 carte **sKatto! Flash**, 1 carta **sKatto! Selfie** e 3 carte **sKatto! Doppio**; queste carte formano un mazzo da usare per costruire il percorso di gioco.

Ogni giocatore, della propria stirpe di **Mostri** utilizzerà il **Mostro** numero 1 come pedina e gli altri 5 come "dato" che metterà sul tavolo di fronte a sé in fila e scoperti.

Con il mazzo delle altre carte, dopo averlo mescolato, creare un percorso di gioco, disponendole coperte sul tavolo una in fila all'altra. Come casella di partenza si pone una **albumdeircordi** scoperta mentre come casella di arrivo si pone una carta **sKatto! Flash** scoperta (vedi Figura 11 A). (*N.B. per una sfida più veloce, è possibile comporre il mazzo utile a creare il percorso usando solo le carte Speciali e sKatto!, senza inserire le quattro Stirpi di Mostri*)

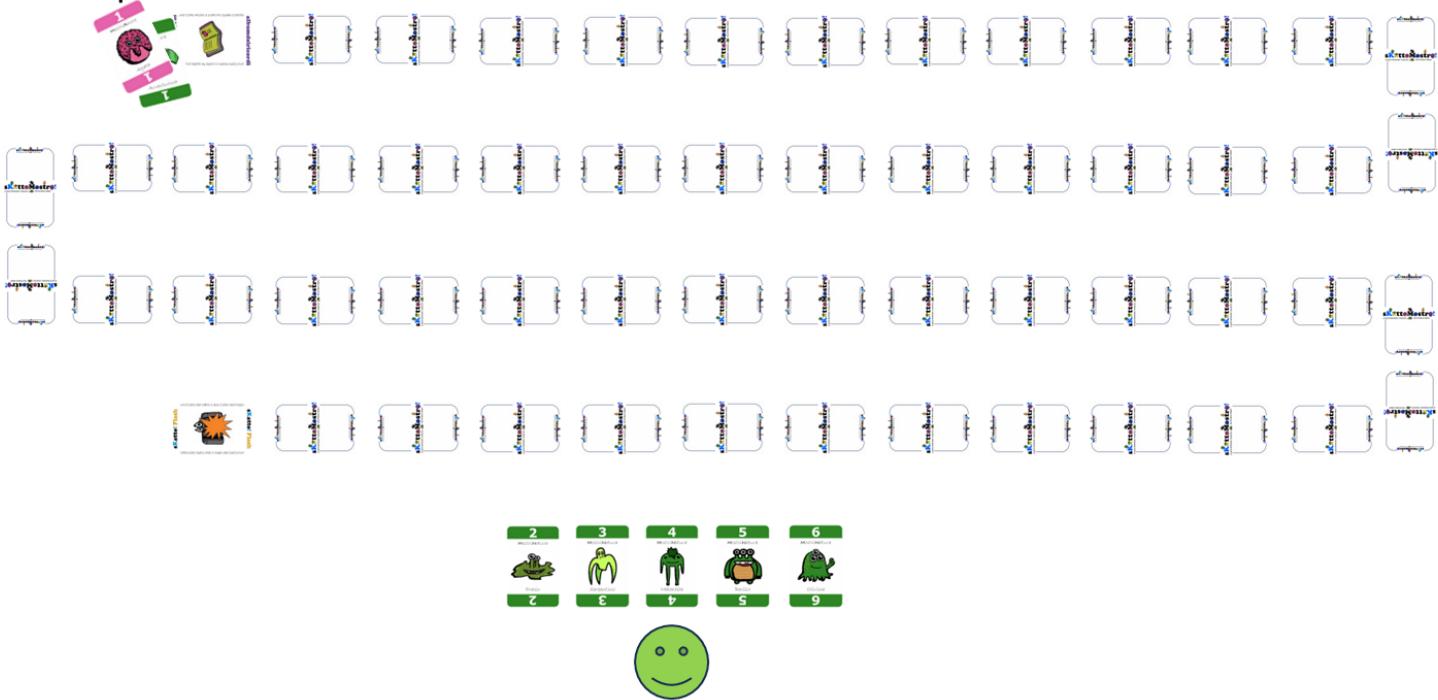
11 A

SET-UP INIZIALE

(esempio con 2 giocatori)



partenza



Svolgimento del gioco

Ogni giocatore al suo turno deve decidere quale delle sue “carte Dado” usare e coprirla, muovendo la sua pedina sul percorso di tante carte/caselle quanto è il valore della “carta Dado” scelta.

Poiché non è possibile occupare una casella già occupata da un'altra pedina, nell'avanzare sul percorso si devono saltare nel conteggio le pedine avversarie. Una volta raggiunta una carta sul percorso, deve essere lasciata scoperta. Se la carta scoperta è un **Mostro**, la pedina del giocatore tiene la posizione raggiunta solo se la carta **Mostro** incontrata ha pari valore rispetto a quello della pedina, altrimenti si dovrà calcolare la differenza tra il valore della pedina e la carta raggiunta: se il valore della pedina è superiore si procederà di altre caselle pari alla differenza. Se il valore della pedina è inferiore, si retrocederà della differenza. In entrambi i casi non si deve né scoprire né considerare se già scoperta la successiva casella d'arrivo (e quindi non si deve applicare il comando della carta così raggiunta). L'unica eccezione è rappresentata dalla casella di arrivo finale del percorso (**sKatto! Flash**), che viene considerata tale anche quando un giocatore la raggiunge a seguito dello spostamento calcolato dalla differenza fra i valori della sua pedina e del **Mostro** incontrato.

Ogni volta che un giocatore completa un “giro di Dado”, cioè quando sono state usate-coperte tutte le sue carte dado, queste vengono tutte riscoperte per poter essere utilizzate

di nuovo. Ogni volta che succede questo, il giocatore può fare l’“upgrade” della sua pedina: ovvero può scambiarla con la carta Dado di valore immediatamente superiore (rispetto alla pedina). L’ “upgrade” della pedina deve essere fatto prima di passare il turno all’avversario e dopo aver completato ogni azione nel proprio turno usando la pedina in gioco in quel momento.

Caselle **Speciali**, cosa fare quando si scoprono o ci si finisce sopra sul percorso:

- **prenditempo**: scoprire una propria “carta Dado” tra quelle coperte
- **catturamostri**: stare fermi un turno
- **sKatto! base**: zona franca, la pedina si ferma sopra e non succede nulla
- **mostrodispetto**: il giocatore può coprire o scoprire una “carta Dado” a scelta di un avversario
- **scattomosso**: (downgrade della pedina) il giocatore scambia la sua pedina con la sua “carta Dado” del valore immediatamente inferiore (rispetto alla pedina)
- **ladrodirullini**: la pedina del giocatore deve obbligatoriamente spostarsi su una a scelta delle altre carte **ladrodirullini**, se si trovano già scoperte
- **sKatto! Flash**: (upgrade della pedina) il giocatore scambia la sua pedina con la sua “carta Dado” del valore immediatamente superiore (rispetto alla pedina)
- **sKatto! Doppio**: il giocatore può facoltativamente giocare ancora per un altro turno
- **sKatto! Selfie**: invertire le due carte di partenza e arrivo, scambiandole di posizione, e si inverte di conseguenza il senso di marcia sul tabellone.

-
Il giocatore può vincere solo giungendo all’arrivo con la sua carta Mostro numero 6 (“upgrade” massimo), altrimenti riparte il percorso dalla casella di partenza. Quando giunge all’arrivo con la carta Mostro numero 5, deve ripartire con il percorso dopo aver fatto l’upgrade” con il Mostro numero 6.

Ogni volta che riparte il percorso, il giocatore può fare un “upgrade” della pedina.

Bisogna sempre giungere a fine percorso esattamente sulla casella di arrivo. Se non ci si arriva esattamente, la pedina rimbalza indietro su una carta **ladrodirullini** a sua scelta purché libera, altrimenti riparte dalla partenza.

Conclusione del gioco

Vince il primo giocatore che arriva esattamente sulla casella finale (carta **sKatto! Flash**) con uno spostamento di pedina, che deve essere la sua carta **Mostro** numero 6.



(A CALCETTO CON I MOSTRI)

È ora di tenersi in forma! I Mostri scendono in campo per una partita di calcetto fra amici, divertente ed avvincente. Tu sarai all'altezza nel ruolo di mister? Saprai portare alla vittoria la tua squadra?

Giocatori: 2

Età: 8+

Durata: 20-30 min.

Complessità @@@

Concentrazione @@@

Strategia @@@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco vengono utilizzate tutte le carte.

Assegnare ad un giocatore la Stirpe di **Mostri** nera (1° squadra) ed all'altro giocatore la Stirpe di **Mostri** rosa (2° squadra): il **Mostro** numero 1 sarà il portiere mentre gli altri cinque saranno i giocatori; il **Mostro** blu numero 2 deve essere usato come palla da calcio.

Creare il **campo da calcio**, posizionando coperte sul tavolo le seguenti carte, in modo da formare un rettangolo di 7x5 carte:

- tutti i **Mostri**, tranne i seguenti (che andranno invece inseriti nel mazzo di gioco):
Mostro blu nr. 2, Stirpe nera, Stirpe rosa, **Mostro** rosso nr. 6, **Mostri** gialli nr. 4-5-6
- una carta **ladrodirullini** + una carta **albumdeiricordi** + una carta **catturamostri** + una carta **sKatto! Selfie**

Ciascuna porta del campo da calcio deve essere composta da tre carte: il **Mostro** numero 1 della propria Stirpe (nera o rosa), uno **scattomosso**, un **ladrodirullini**; da posizionare a piacere e coperte di fianco alle tre carte centrali dei lati corti del campo. Rappresentano:

- **Mostro** numero 1: il portiere e rappresenta la parata
- **scattomosso**: il goal segnato dall'avversario
- **ladrodirullini**: la deviazione in calcio d'angolo

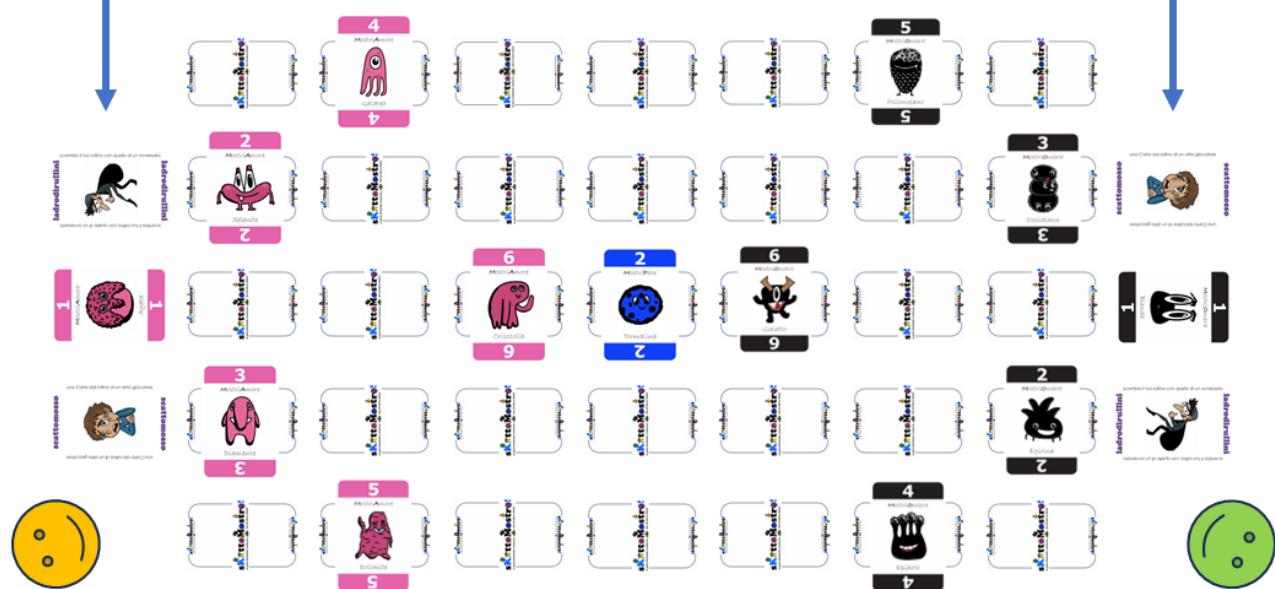
Posizionare scoperte le pedine giocatore sulle caselle del campo da gioco e al centro la pedina palla. I difensori (**Mostri** 2 e 3) vanno posizionati sulle due caselle intermedie della prima fila di carte vicino alla porta, i centrocampisti (**Mostri** 4 e 5) vanno posizionati sulle

caselle laterali della seconda fila, l'attaccante (**Mostro** 6) va posizionato sulla casella centrale della terza fila (vedi Figura 4 A)

4 A

SET-UP INIZIALE il campo da calcio

Carte Porta, da posizione a piacere COPERTE
(in questa immagine sono scoperte solo per chiarire il regolamento)



Le carte coperte che formano il campo fungono da caselle sulle quali muovere le pedine e rimarranno sempre coperte nella stessa posizione

Comporre e mescolare il mazzo di carte coperte, usando tutte le altre carte rimaste inutilizzate, unendo anche le carte **Mostro** precedentemente separate.

Svolgimento del gioco

Distribuire sei carte del mazzo a ciascun giocatore che solo lui può vedere. Il giocatore di turno gioca una carta su un mazzo scoperto e poi ne pesca una dal mazzo di gioco coperto. Una volta terminate le carte di questo mazzo, al fine di continuare la partita, mescolare le carte scartate e riformare il mazzo coperto.

Ad ogni turno, come prima azione, il giocatore deve obbligatoriamente muovere di una casella in verticale o orizzontale tutte le sue pedine, tranne se bloccate in tutte le direzioni da pedine avversarie. Non si possono occupare caselle già occupate da un altro **Mostro** e le tre caselle della porta.

Spostate le pedine, il giocatore può optare per una di queste tre azioni:

- scambiare di posto fra loro e di nascosto le tre carte coperte della sua porta
- sostituire una o più carte fra quelle in mano con altrettante prelevate dal mazzo (le prime vengono poste sul mazzo scoperto degli scarti)
- attivare un'azione scartando una delle sue carte.

Azioni:

- TIRO IN PORTA: si può effettuare dalla propria pedina in possesso della palla, giocando uno **sKatto! base** che vale lo spostamento della palla di 1 casella, oppure una **sKatto! Doppio** che vale lo spostamento della palla di 2 caselle, oppure una **sKatto! Flash** che vale lo spostamento della palla di 3 caselle, anche se sulla traiettoria ci sono altri **Mostri** avversari o propri. La palla può essere mossa in verticale o in diagonale verso la porta. Si segna se la palla arriva esattamente su una delle carte della Porta (non oltre) e se la carta della Porta che a quel punto verrà scoperta è la carta Gool! (**scattomosso**);

- PASSAGGIO PALLA: si può effettuare il passaggio a un compagno, dalla pedina in possesso della palla ad altra pedina della propria squadra, giocando uno **sKatto! Zoom** che vale il passaggio ad un compagno a scelta, oppure una **sKatto! base** che vale il passaggio a un compagno avente numero consecutivo a quello del **Mostro** che effettua il passaggio;

- CONTRASTO: si può effettuare un contrasto difensivo con una propria pedina adiacente (nella casella a fianco; i contrasti possono essere fatti solo da giocatori/pedine affiancati orizzontalmente o verticalmente, mai in diagonale) alla pedina avversaria con palla, giocando uno **sKatto! Doppio** che vale un contrasto vincente e una giocata successiva facoltativa (scartando una seconda carta), oppure una **sKatto! Flash** che vale come contrasto semplice (la palla viene presa da tale pedina ed il turno passa all'avversario);

- INTERCETTARE LA PALLA: si può intercettare un tiro in porta o passaggio avversario se una propria pedina si trova sulla linea del tiro/passaggio appena effettuato dall'avversario, giocando uno **sKatto! Selfie**;

- DRIBBLING: è possibile fare un “dribbling”, e scartare la pedina avversaria adiacente alla propria saltandola e passando alla casella immediatamente successiva, giocando una carta **mostrodispetto**, purché non si finisce in porta con la pedina;

- PRESSING: è possibile fare “pressing” sull'avversario giocando una carta **prenditempo**; costringe l'avversario in possesso della palla a spostare la palla su altro suo giocatore posto su una casella a fianco nella stessa fila di caselle oppure su una pedina più indietro (a scelta di chi subisce il Pressing); se è già l'ultimo, la palla va al portiere e quindi poi si riparte dalla rimessa dal fondo campo;

- FALLO: giocando un **Mostro** giallo si determina il fischio dell'arbitro per fallo su precedente contrasto fatto dall'avversario (dopo che l'avversario ha giocato la **sKatto! Flash**) e la palla torna al proprio giocatore che ne era in possesso prima del contrasto;

- INTERVENTO ARBITRALE: giocando il **Mostro** rosso si determina il fischio dell'arbitro per episodio grave: l'avversario sceglie a caso fra le tre carte della porta di chi ha giocato il **Mostro** rosso e si procede, a favore di chi ha giocato il **Mostro** rosso, come di seguito a seconda della carta scelta:

scattomosso = espulsione giocatore avversario (che ha il diritto di scegliere chi espellere fra i suoi)

ladrodirullini = rigore a favore se almeno se si possiede almeno una **sKatto! base** per tirarlo ed al fine di batterlo occorre posizionare un proprio giocatore in una delle tre caselle (aria di rigore) davanti alla Porta avversaria; altrimenti si procede con un semplice fallo a favore col diritto di scegliere il proprio giocatore a cui fare battere la punizione (assegnandogli la palla)

Mostro portiere = fallo e punizione contro sé stessi (quindi a sfavore del giocatore che ha giocato il **Mostro** rosso) ma non rigore e l'avversario sceglie il proprio giocatore a cui fare battere la punizione (assegnandogli la palla)

- **CONTROLLO VAR**: giocando una carta **albumdeiricordi**, che segnala: fuorigioco avversario, giocabile solo dopo un passaggio palla avversario ad un suo giocatore/pedina più avanzato (in tal caso, il giocatore si impossessa della palla assegnandola ad un suo difensore a scelta: **Mostri** 2 e 3) oppure check su goal subito, nella speranza che venga annullato un goal appena realizzato dall'avversario, nel seguente modo: mescolare la carta **albumdeiricordi** con le tre carte della propria porta ed avanzarle coperte verso l'avversario facendone prelevare una a scelta -» se l'avversario preleva **albumdeiricordi** il goal viene annullato, dopodiché il giocatore riposiziona coperte le tre carte della porta come preferisce e si riparte da rimessa da fondo campo (palla assegnata al portiere);

- **INFORTUNIO**: giocando una carta **catturamostri** si causa l'infortunio di un **Mostro** avversario a scelta del giocatore che usa questa carta; il **Mostro** scelto esce dal campo e rimane infortunato per 5 turni di gioco; per tenere conto dei 5 turni, il giocatore con il **Mostro** infortunato impila 5 carte a caso prese momentaneamente in prestito dal mazzo di carte scartate, dopodiché le sposta sul mazzo scoperto, una per ogni turno e, dopo aver riposizionato nel mazzo l'ultima carta, il suo **Mostro** può rientrare in campo in una posizione a scelta sulla fila di carte della linea del suo ruolo (ad esempio: se è l'attaccante, ovvero il **Mostro** nr 6, rientra sulla terza linea di carte a partire da fondo campo);

Riepilogo delle azioni attivate dalle varie carte:

sKatto! base	Tiro in porta, con spostamento palla di 1 casella Passaggio palla ad un compagno con valore immediatamente superiore o inferiore
sKatto! Doppio	Tiro in porta, con spostamento palla di 2 caselle Contrasto ad avversario portatore di palla purché adiacente alla propria pedina, impossessandosi della palla, con possibilità facoltativa di compiere immediatamente una seconda azione giocando un'altra carta
sKatto! Flash	Tiro in porta, con spostamento palla di 3 caselle Contrasto ad avversario portatore di palla purché adiacente alla propria pedina, impossessandosi della palla
sKatto! Zoom	Passaggio palla ad un compagno a scelta

sKatto! Selfie	Intercettare la palla, prendendola, con una propria pedina che si trova sulla linea di un tiro o passaggio appena effettuato dall'avversario
mostrodispetto	Dribbling: con la propria pedina portatrice di palla superare un avversario adiacente, posizionandosi sulla prima casella dall'altra parte dell'avversario stesso
prenditempo	Pressing: costringe l'avversario a spostare la palla dalla pedina che ne è attualmente in possesso ad una sua pedina posta sulla stessa linea di carte o più in dietro sul campo di gioco
albumdeiricordi	Controllo VAR: fuorigioco avversario o possibilità di annullo goal avversario
catturamostri	Procura un infortunio all'avversario
Mostro giallo	Fallo su contrasto appena effettuato dall'avversario, giocabile solo subito dopo uno sKatto! Flash giocato dall'avversario, riprendendo così possesso della palla con la pedina che ha subito il contrasto
Mostro rosso	Rigore a favore oppure espulsione di una pedina avversaria oppure punizione contro sé stessi, a seconda della carta della propria porta scelta dall'avversario

L'area davanti alla porta è rappresentata dalle tre carte del campo che si trovano davanti alla porta stessa: in caso di fallo in area (sancito dal giocare un **Mostro** giallo), c'è **rigore**, che l'avversario può tirare solo se ha una carta **sKatto! base**; l'avversario può piazzare il portiere dove vuole fra le sue tre carte in porta prima che venga effettuato il tiro del "calcio di rigore".

Rimessa da fondo campo: si effettua come il passaggio, ma parte dal portiere (**Mostro** nr 1), che quindi può passare al **Mostro** numero 2 con **sKatto! base** oppure a qualsiasi compagno con **sKatto! Zoom**;

Calcio d'angolo: il giocatore che lo deve battere posiziona un **Mostro** a scelta insieme alla palla nella casella ad angolo, destra o sinistra. Non si può tirare in porta da calcio d'angolo. Per l'esecuzione, applicare le stesse regole del passaggio.

Quando una palla finisce su una casella senza giocatore/pedina, il primo che vi arriva sopra con una sua pedina conquista la palla.

Ad inizio partita il possesso palla per effettuare la prima azione può essere determinato a sorte o di comune accordo.

Ogni volta che viene segnato un Goal, si riparte a giocare posizionando le pedine sul campo come da schema iniziale. Possesso palla a chi ha subito il Goal.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che ha totalizzato più goal alla fine della partita; la fine della partita è determinata da un tempo di gioco (durata dell'incontro) che deve essere concordato fra i giocatori ad inizio partita.



Sei pronto a vivere questa avventura in un mondo dove in ogni istante potrebbe comparire un Mostro? Appena ne vedi uno, prova a scattargli una foto! E se sarai il primo a terminare il Rullino a tua disposizione, potrai decidere la Stirpe di Mostri vincente!

Giocatori: da 2 a 6

Età: 7+

Durata: 15-45 min.

Complessità @@

Concentrazione @@

Strategia @@

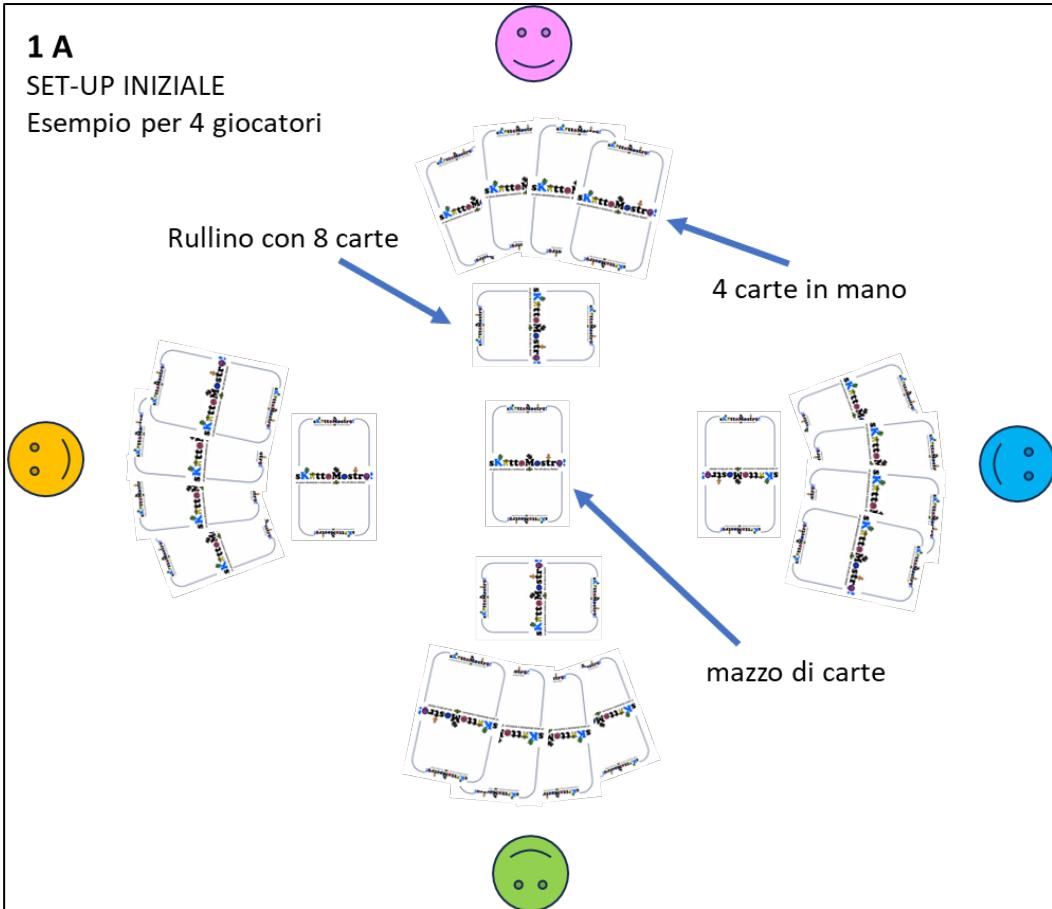
Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato l'intero mazzo di carte, composto da 48 carte **Mostro**, 35 carte **sKatto!**, 17 carte **Speciali**.

Mescolare le carte e distribuire in senso orario a ciascun giocatore 4 carte da tenere in mano e 8 carte (denominate "Rullino") da tenere coperte in pila sul tavolo di fronte alla propria postazione di gioco. Le prime sono alla vista del giocatore, le seconde non devono essere viste.

Posizionare al centro del tavolo il rimanente mazzo di carte coperte e iniziare la partita con turni in senso orario, a partire dal mazziere (vedi Figura 1 A).



Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve giocare/scartare una carta fra quelle che ha in mano, che appoggerà **scoperta** di fianco al mazzo principale sul tavolo, sopra la quale si aggiungeranno tutte le altre carte scartate. Il turno passerà al giocatore successivo non appena quello di turno avrà pescato le nuove carte.

La carta scartata comporta un'azione a seconda del suo valore:

Carta MOSTRO – richiede al giocatore di pescare una carta dal mazzo in mezzo al tavolo e aggiungerla alle proprie carte in mano, sostituendo così la carta scartata

Carta SPECIALE - richiede che venga eseguito il comando riportato sulla carta:
Le azioni indicate da queste carte sono obbligatorie e si attivano SEMPRE non appena giocate dai giocatori, indipendentemente da quali siano le carte precedentemente scartate:

scattomosso

Prelevare la prima carta in alto da un “Rullino” di un avversario ed aggiungerla fra le proprie carte in mano.

mostrodispetto

Prelevare la prima carta in alto dal mazzo coperto al centro e aggiungerla coperta ad un “Rullino” avversario; poi prelevare un’altra carta dal mazzo ed aggiungerla alle proprie carte in mano (in sostituzione della carta scartata).

albumdeircordi

Prelevare una carta **Mostro** a propria scelta dal mazzo delle carte scartate, mostrandola agli avversari, e aggiungerla alle proprie carte in mano. Se non ci sono carte **Mostro** scartate, prelevare una carta dal mazzo coperto.

ladrodirullini

Scambiare il proprio “Rullino” con quello di un avversario a scelta. Se a questo punto il giocatore ha tre carte in mano ne deve pescare una dal mazzo centrale, se ne ha più di tre non deve pescare.

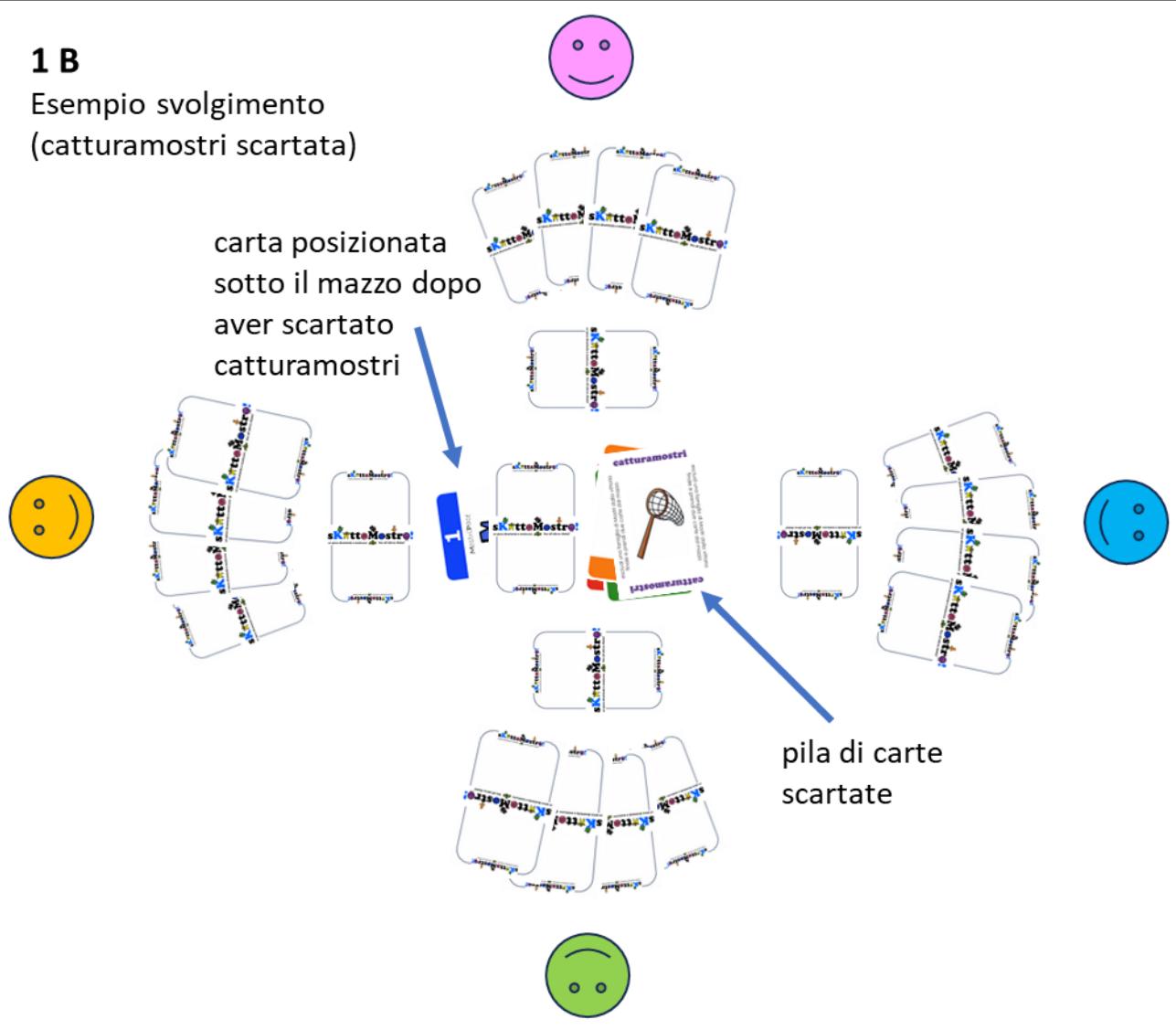
catturamostri

Scegliere tra le proprie, una carta **Mostro** e posizionarla scoperta ed in modo che sia sempre visibile sotto il mazzo al centro (vedi Figura 1 B). Alla fine del gioco la Stirpe di **Mostri** rappresentata da tale carta non potrà essere scelta per la vittoria finale. Pescare due carte dal mazzo centrale ed aggiungerle alle proprie carte in mano, in sostituzione della carta scartata e del **Mostro** posizionato sotto il mazzo.

Se vi fosse già una carta **Mostro** sotto il mazzo, dovrà scambiarla con quella nuova, modificando o confermando così la Stirpe dei **Mostri** che non potrà vincere il gioco. La carta **Mostro** sostituita deve essere scartata sotto al mazzo delle carte scoperte.

1 B

Esempio svolgimento
(catturamostri scartata)



prenditempo

Pescare una carta dal mazzo centrale.

Carta sKatto!: le azioni di queste carte si attivano SOLO se giocate sopra una carta Mostro (come ultima carta giocata sulla pila delle carte scoperte), in caso contrario bisognerà semplicemente pescare una nuova carta dal mazzo (vedi Figura 1 C). Se attivata la carta, obbliga ad eseguire il comando indicato:



sKatto! base

Pescare la prima carta in alto dal proprio “Rullino” ed aggiungerla alle proprie carte in mano.

sKatto! Selfie

Prelevare la prima carta in alto dal proprio “Rullino”, aggiungerla alle proprie carte in mano e invertire il senso dei turni di gioco (quando si gioca in due, si intende che l'avversario salta un turno di gioco).

sKatto! Doppio

Prelevare la prima carta in alto dal proprio “Rullino” e la prima carta in alto dal mazzo ed aggiungerle alle proprie carte in mano (in questo modo aumenta il numero di carte in mano possedute dal giocatore).

sKatto! Zoom

Pescare una carta a scelta fra le carte in mano ad uno degli avversari (senza vederle) e aggiungerla alle proprie carte in mano; in sostituzione di quella pescata l'avversario preleva subito una carta dal mazzo.

sKatto! Flash

Prelevare a scelta la prima carta del proprio “Rullino” oppure due carte dal mazzo. Questa è l'unica carta che si può scartare anche quando non si è di turno, purché si riesca a farlo più velocemente degli altri tra la fine di un turno di gioco (inteso quando il giocatore di turno ha concluso la sua giocata prelevando l'eventuale carta che gli spetta) e l'inizio del successivo (inteso prima che il giocatore successivo giochi la sua carta). Dopodiché, se un altro giocatore scarta rapidamente una carta **sKatto! base** (comunque prima che il successivo giocatore inizi il suo turno di gioco), acquisisce a sua volta il diritto di ripetere l'azione decisa dal giocatore che ha scartato la carta **sKatto! Flash**. Il turno in questo caso riprende dall'ultimo giocatore che ha pescato una carta.

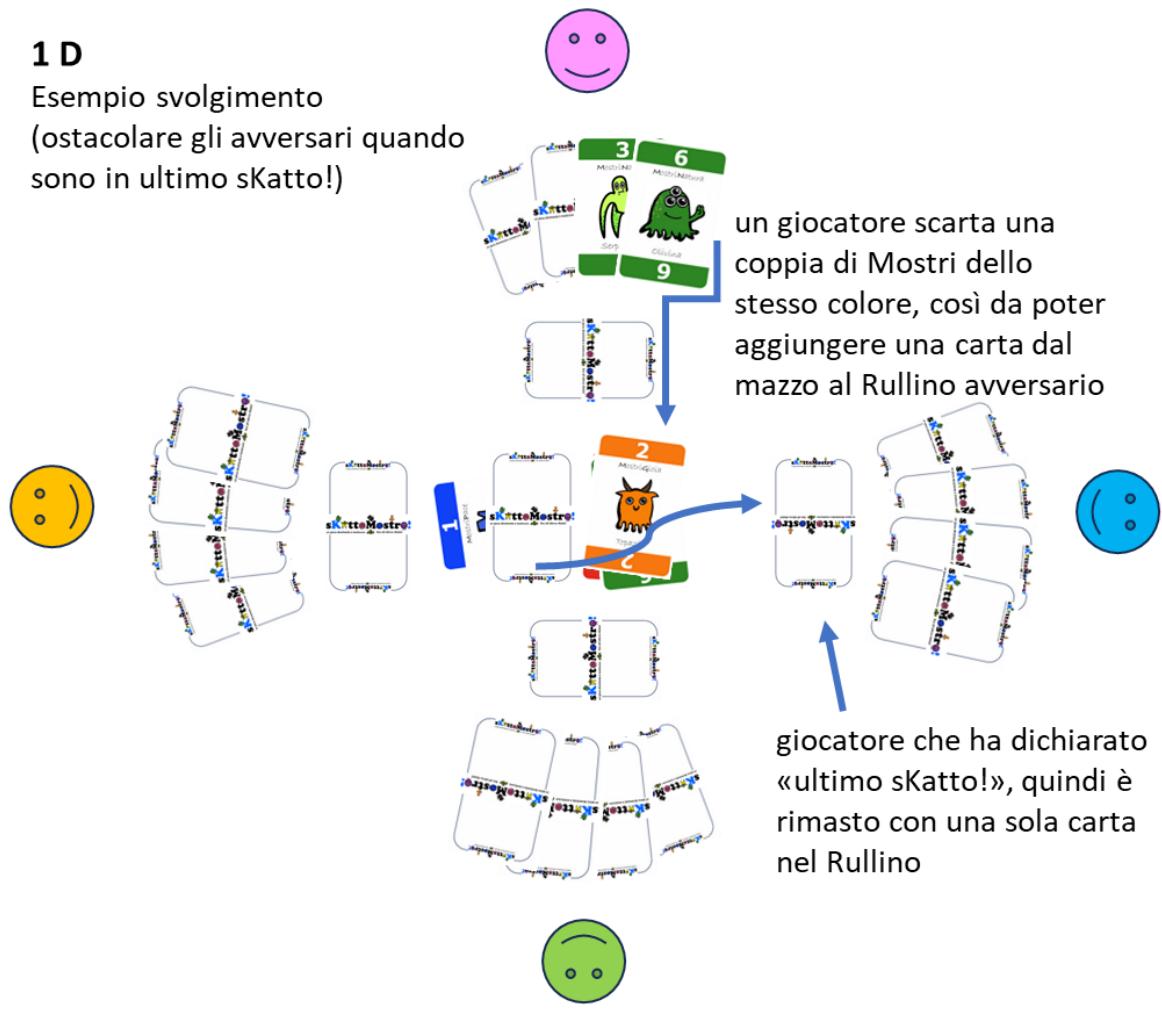
Qualora un giocatore dimenticasse di prelevare la carta dal mazzo alla fine del suo turno, avrà diritto di prelevarla successivamente solo se è rimasto con tre carte in mano, altrimenti perderà il diritto di pescarla.

Quando un giocatore rimane con una sola carta nel suo “Rullino” deve dichiarare **“ultimo sKatto!”**. Da questo punto in avanti gli avversari, nel loro turno di gioco potranno, in alternativa alle azioni già descritte:

- scartare contemporaneamente due carte **Mostro** dello stesso colore, fra quelle che hanno in mano; in sostituzione, pescare 2 carte dal mazzo, ed aggiungere un'altra carta pescata dal mazzo al “Rullino” di un giocatore che è all’ “ultimo **sKatto!**” (vedi Figura 1 D).

1 D

Esempio svolgimento
(ostacolare gli avversari quando
sono in ultimo sKatto!)



Qualora il mazzo centrale dovesse esaurirsi, si devono mescolare le carte scartate fino a quel momento e disporle coperte al posto del mazzo.

Conclusione del gioco

Vittoria per esaurimento del Rullino

Il primo giocatore che preleva la sua ultima carta dal "Rullino" sancisce la fine della partita ed ha il diritto di scegliere quale Stirpe di **Mostri** vincerà la partita purché non sia quella esclusa dalla vittoria finale (definita dal **Mostro** scoperto sotto il mazzo): il giocatore che avrà in mano il maggior numero di **Mostri** di quel colore (Stirpe) avrà vinto! (vedi Figura 1 E, come esempio). In caso di parità vince colui che raggiunge il valore più alto sommando i numeri (da 1 a 6) scritti sulle carte **Mostro** vincenti.

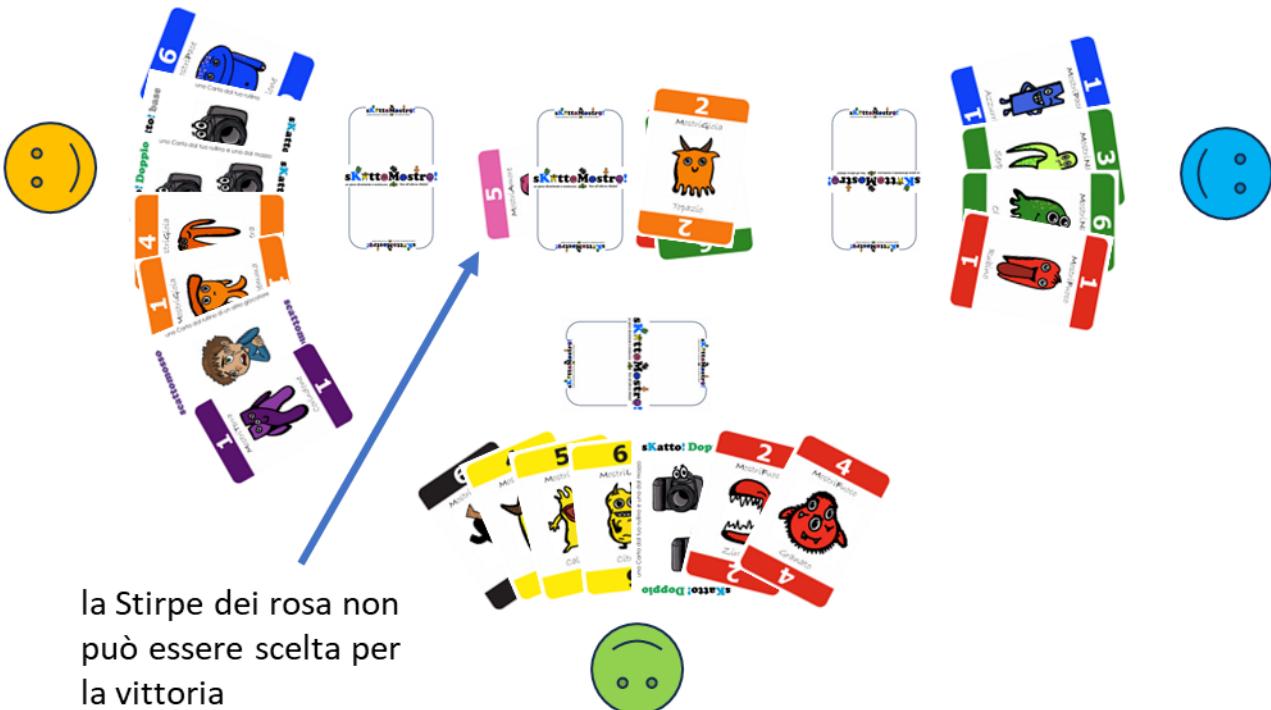
1 E

Vittoria finale (esempio)

Le carte in mano vengono scoperte e vince il giocatore con più Mostri del colore scelto dal giocatore senza Rullino



giocatore rimasto senza carte nel Rullino: annuncia che la sfida sarà vinta dal giocatore con più Mostri rossi, dopodiché tutte le carte in mano vengono scoperte



Vittoria per maggiore numero di **Mostri** della stessa stirpe

Nel caso in cui nessun giocatore dovesse esaurire il "Rullino", la partita termina quando viene prelevata l'ultima carta dal mazzo a condizione che almeno un giocatore abbia già dichiarato "ultimo sKatto!" nel corso della partita: sarà il giocatore con meno carte nel "Rullino" a stabilire la Stirpe di **Mostri** vincente.

Se due o più giocatori si trovassero ad avere nel "Rullino" lo stesso minor numero di carte, fra di loro risulterà vincitore colui che ha in mano il maggior numero di **Mostri** di una stessa Stirpe, purché non sia quella esclusa dalla vittoria finale (definita dal **Mostro** scoperto sotto il mazzo). In caso di ulteriore parità, si dovranno sommare i numeri (da 1 a 6) dei **Mostri** e vincerà chi totalizzerà il valore più alto.

Vittoria per en plein

La partita potrebbe anche concludersi quando un giocatore si trovasse ad avere in mano tutti i 6 **Mostri** di un'unica Stirpe (quindi dello stesso colore, numerati da 1 a 6). A questo punto potrà dichiarare la sua vittoria al suo primo turno di gioco.

SPACCAFAMIGLIE

Mettiti alla prova e scommetti su te stesso, ma non ti fidare di nessuno... i furbi sono sempre pronti a rovinare i tuoi piani di gioco!

Giocatori: da 2 a 5

Età: 8+

Durata: 10 - 50 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @@

Fortuna @@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato il mazzo di 48 carte **Mostro** e due carte **sKatto! base**. Tutte le altre carte si utilizzeranno come gettoni e rimarranno sempre coperte.

Mescolare le 48 carte **Mostro** e distribuire 3 carte a ciascun giocatore (denominate “*salvadanaio*”) che dopo averle guardate porrà sul tavolo davanti a sé coperte, ed altre 3 che invece terrà in mano.

Alle restanti carte **Mostro** del mazzo andranno aggiunte 2 carte **sKatto! base**. Mescolato nuovamente il mazzo si metterà coperto in centro al tavolo da gioco, avendo cura di girare una carta **Mostro** a caso (*capofamiglia*) che rimarrà scoperta di fianco al mazzo e che non dovrà mai essere coperta.

Distribuire ora a ciascun giocatore altre 10 carte a caso fra quelle inutilizzate, che saranno usate sempre coperte, da utilizzare come gettoni di gioco.

Svolgimento del gioco

Per poter prendere parte al gioco, ogni giocatore deve spendere un gettone che metterà sul *piatto* al centro del tavolo da gioco.

A partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, procedendo in senso orario, il giocatore dovrà scartare una carta di quelle che ha in mano o nel “*salvadanaio*” (davanti a sé sul tavolo) e pescarne una dal mazzo; se ha scartato una carta del “*salvadanaio*” la sostituirà subito con una di quelle che ha in mano prima di pescare la carta dal mazzo per aggiungerla a quelle in mano.

Se la carta scartata è dello stesso colore del *capofamiglia*, allora:

- potrà prendere una carta dal *salvadanaio* di un altro giocatore. Il giocatore che perde la carta sostituirà subito la carta persa del suo *salvadanaio* con una di quelle che ha in mano e ne pescherà subito dopo una dal mazzo;
- oppure potrà pescare una nuova carta dal mazzo.

Tutte le carte scartate vanno impilate su un mazzo di carte scoperte vicino al mazzo principale.

In alternativa a pescare la carta dal mazzo, i giocatori possono pescare l'ultima carta scartata. In questo caso però dovranno girare una carta del proprio *salvadanaio* e lasciarla

scoperta, senza poterla più scartare, fino alla fine del gioco.

Quando si gioca in 4 o 5 giocatori e solo per una volta, quando termina il mazzo da cui si pesca, si prenderà il mazzo di carte scartate, lo si mescolerà e si riprenderà il gioco pescando da questo nuovo mazzo coperto.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore gioca/scarta una carta **sKatto!**.

Il giocatore che blocca il gioco dovrà fare una scommessa sulla propria vittoria puntando altri gettoni (massimo 3). Gli altri giocatori possono accettare la scommessa oppure ritirarsi. Se accettano di scommettere dovranno a loro volta mettere lo stesso numero di gettoni sul piatto in centro al tavolo.

Ma chi vince? Chi ha nel proprio *salvadanaio* la combinazione di carte con il maggior valore.

Quando tutti avranno puntato (o si saranno ritirati), si scopriranno tutti i *salvadanai* e si confronteranno i valori ottenuti. Chi ha realizzato la combinazione con il valore più alto, vince la partita e prende tutti i gettoni puntati. Il vincitore restituirà però agli altri giocatori che hanno accettato la sfida un gettone di consolazione. Nulla invece prenderanno coloro che si sono ritirati.

A questo punto si può ricominciare una nuova partita e dare vita ad un torneo che sarà vinto dal giocatore che accumulerà il maggior numero di gettoni. All'inizio i giocatori devono accordarsi sul numero di partite da fare.

Classifica delle combinazioni del salvadanaio, da quella con maggiore valore a quello meno:

Tris di Mostri:

(con la stessa configurazione, vale di più quello con il punteggio più alto sommando i numeri dei **Mostri**)

- **dello stesso colore del capofamiglia**, ordinati per numero.
- **dello stesso colore tra loro (diverso da quello del capofamiglia)**, ordinati per numero;
- **con stesso numero da 1 a 6**. In caso di parità vince il tris fatto con i **Mostri** del numero più alto; in caso di ulteriore parità vince il tris che comprende il **Mostro** del colore del *capofamiglia*.

Coppia di Mostri:

- **dello stesso colore del capofamiglia**, ordinati per numero
- **dello stesso colore tra loro (diverso da quello del capofamiglia)**, ordinati per numero;
- **con stesso numero da 1 a 6**. In caso di parità vince la coppia fatta con i **Mostri** del numero più alto; in caso di ulteriore parità vince la coppia che comprende il **Mostro** del colore del *capofamiglia*.

Qualora il punteggio fosse ancora in parità, sarà dichiarato vincitore il giocatore che ha chiuso la partita e fatto la scommessa.

SPAZZATAVOLA

(IL MEMORY DEI MOSTRI)

Un gioco senza limiti, dove la tua memoria e la tua fortuna faranno a gara per farti vincere! e tu, su quale delle due intendi puntare per vincere?

Giocatori: da 2 a 6

Età: 6+

Durata: 10 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @

Fortuna @@

Preparazione del gioco

In questo gioco si utilizzano solo le 48 carte **Mostro**.

Mescolare il mazzo e disporre le carte **Mostro** sul tavolo, coperte, creando una figura di 6x8 carte.

Svolgimento del gioco

Al proprio turno, ciascun giocatore, dovrà scoprire due carte a scelta e verificare che siano uguali tra loro per numero o per colore.

Nel caso le carte **non formano** una coppia per numero o colore dovranno essere ricoperte. Se invece **formano una coppia**, il giocatore potrà girarne una terza per tentare di fare un tris e così via fino a quando la carta scoperta interromperà la serie di colore o numero.

Gli abbinamenti in un unico turno di gioco dovranno essere sempre dello stesso tipo: se la coppia è di colore si dovrà proseguire con il colore, se la coppia è di numeri si dovrà proseguire con i numeri, fino alla fine del turno.

Prima di passare la mano, il giocatore di turno raccoglie tutte le carte accoppiate e le tiene davanti a sé.

Conclusione del gioco

Quando un giocatore ritiene non vi siano più carte accoppiabili tra quelle coperte sul tavolo, al suo turno, lo può dichiarare (al posto di girare le carte) e **fermare il gioco**. Si procederà quindi a verificare se è proprio così, girando le carte coperte. Se le carte rimaste nello schema si rivelano essere tutte diverse (sia nei numeri che nei colori), il giocatore che ha fermato il gioco aggiunge tutte le carte girate al suo mazzo; se invece almeno una coppia era ancora possibile, le carte vengono eliminate e il giocatore che ha fermato il gioco perde tante carte quante quelle che sono state girate.

Vince il giocatore che ha conquistato più carte.

Tana JSB9

I tuoi Mostri sono impegnati in una corsa verso le loro tane ma che confusione! e quanti ostacoli! ...hanno proprio bisogno del tuo aiuto per trovare la strada migliore!

Giocatori: 2 (max 4 in coppie da 2)

Età: 7+

Durata: 20 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @

Fortuna @@

Per questo gioco viene utilizzato tutto il mazzo di carte.

Preparazione del gioco

Costruire sul tavolo un quadrato di 16 carte coperte (4x4) usando a caso le carte **sKatto!** e **Speciali** evitando le 3 carte **mostrodispetto**.

Di fianco al lato orizzontale posizionare in ordine i quattro **Mostri** neri numerati da 1 a 4 che saranno le “Tane dei numeri” e di fianco al lato verticale posizionare quattro **Mostri** con numero 5 (escludendo quello nero e quello rosso) “Tane dei colori”.

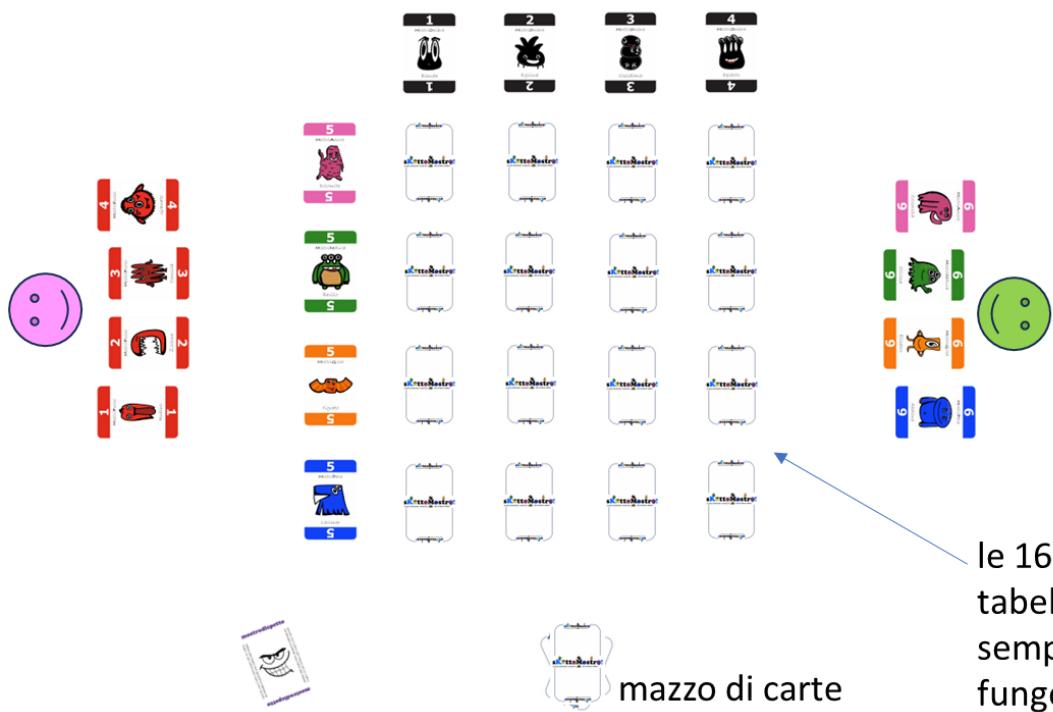
Assegnare ad un giocatore le carte **Mostro** rosse numerate da 1 a 4: questo giocatore, usando tali carte come pedine sullo schema, dovrà raggiungere la fila delle quattro carte **Mostro** nere (“Tane dei Numeri”);

Assegnare all’altro giocatore le quattro carte **Mostro** numerate di 6 degli stessi colori dei quattro **Mostri** numerati di 5 formanti la fila laterale: questo giocatore, usando tali carte come pedine sullo schema, dovrà raggiungere la fila delle quattro carte **Mostro** numerate con il 5 (“Tane dei Colori”);

Formare un mazzo di carte con i **Mostri** numerati con 1, 2, 3 e 4 delle stesse quattro Stirpi dei **Mostri** che formano le “Tane dei colori”; aggiungere al mazzo due carte **Speciali mostrodispetto**. Mettere questo mazzo di **Mostri** coperto sul tavolo (vedi Figura 12 A).

12 A

SET-UP INIZIALE



le 16 carte del tabellone rimangono sempre coperte e fungono da caselle sulle quali muovere le pedine

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore deve mescolare le proprie quattro carte **Mostro** senza guardarle e lasciarle di fronte a sé coperte in pila. Il giocatore di turno preleva la prima carta in cima dal mazzo principale e una dalla propria pila di quattro **Mostri**: la prima fornisce le coordinate colore/numero della casella sullo schema dove andare a posizionare (scoperta) la seconda.

Si alternano i giocatori fino a posizionare sullo schema tutte le loro carte; al termine occorre aggiungere con lo stesso meccanismo sullo schema una carta **mostrodispetto** (la terza tenuta da parte in precedenza, oltre alle due già inserite nel mazzo); tutte queste carte si muoveranno quindi come pedine sulle caselle dello schema durante la partita.

Rimescolare il mazzo dei **Mostri** e riposizionarlo coperto sul tavolo; questo va fatto ogni qual volta terminano le carte di questo mazzo durante la partita.

A turno prelevare la prima carta in alto dal mazzo dei **Mostri**: in base al **Mostro** prelevato, il giocatore di turno potrà muovere in orizzontale o verticale verso una casella a fianco, purché libera, uno dei suoi **Mostri** sullo schema a scelta fra:

- un **Mostro** che si trova nello schema sulla fila del colore corrispondente al colore del **Mostro** prelevato dal mazzo
- un **Mostro** che si trova nello schema sulla fila del numero corrispondente al numero del **Mostro** prelevato dal mazzo

- il **Mostro** avente lo stesso numero o colore del **Mostro** prelevato dal mazzo

Gli spostamenti sono obbligatori se ci sono caselle libere, sempre tenendo conto dell'obiettivo di avvicinare i propri **Mostri** verso le rispettive "Tane" quando possibile.

Quando non si può muovere alcun Mostro perché nessuna delle tre opzioni di scelta è soddisfatta, il giocatore stesso è obbligato a muovere di una casella la pedina **mostrodispetto** che funge solo da ostacolo, cercando quindi di porlo in una posizione che possa infastidire i movimenti avversari; questa pedina deve essere mossa anche quando dal mazzo si preleva una carta **mostrodispetto**, al posto di muovere un **Mostro**; la pedina **mostrodispetto** può essere mossa di una casella in direzione orizzontale e verticale, tranne se un giocatore è in svantaggio avendo in quel momento meno "Tane" già conquistate, allorché tale giocatore può muovere il **mostrodispetto** anche di una casella in diagonale.

Quando invece per mancanza di caselle libere non si può muovere alcun Mostro fra quelli che si potrebbero spostare in base alle precedenti regole, occorre riposizionare il **Mostro** bloccato (o uno dei **Mostri** bloccati) su altra casella dello schema, scoprendo una carta dal mazzo e seguendo le coordinate colore-numero (qualora indicasse una casella occupata, proseguire nel prelevare le carte dal mazzo fino a quando viene trovato un **Mostro** indicante coordinate per una casella libera).

Quando si gioca in 4, i giocatori di ogni coppia si alternano nei turni di gioco.

Conclusione del gioco.

Ogni **Mostro** deve giungere nella sua "Tana" (del numero corrispondente per il giocatore con **Mostri** rossi destinati alle "Tane" rappresentate dalla fila dei **Mostri** neri numerati da 1 a 4, oppure del colore corrispondente per il giocatore con **Mostri** dal colore diversificato destinati alle "Tane" rappresentate dalla fila dei **Mostri** numero 5 diversificati per colore), arrivandoci direttamente dallo schema e non passando dalla fila esterna delle "Tane".

Vince il giocatore che per primo porta i suoi quattro **Mostri** nelle rispettive "Tane".



La carta più dispettosa del mazzo si è inventata questo gioco crudele: chi sarà la sua vittima?

Giocatori: da 2 a 6

Età: 6+

Durata: 10-20 min.

Complessità @

Concentrazione @

Strategia @

Fortuna @@@

Preparazione del gioco

Per questo gioco viene utilizzato un mazzo composto da una carta **mostrodispetto** + le seguenti carte **Mostro** a seconda del numero di giocatori:

- 2 giocatori: usare le carte **Mostro** numerate da 1 a 2 (in questo caso distribuire ad inizio partita una carta in più al mazziere)
- 3 giocatori: usare le carte **Mostro** numerate da 1 a 4 (in questo caso distribuire ad inizio partita 11 carte a ciascun giocatore)
- 4 giocatori: usare tutte le carte **Mostro** (in questo caso distribuire ad inizio partita una carta in più al mazziere)
- 5 giocatori: usare tutte le carte **Mostro** (in questo caso distribuire ad inizio partita una carta in meno al giocatore alla destra del mazziere)
- 6 giocatori: usare tutte le carte **Mostro** (in questo caso distribuire ad inizio partita una carta in più al mazziere)

Svolgimento del gioco.

Il giocatore di turno (in senso orario dal mazziere) preleva una carta dall'avversario alla sua destra e scarta dalle sue carte in modo visibile a tutti una coppia di **Mostri** di pari colore se ne possiede. Quindi si passa al successivo giocatore.

Conclusione del gioco

Perde il giocatore che rimane con il **mostrodispetto** in mano, dopo aver calato tutte le altre carte. Procedere per eliminazione dei giocatori, ripetendo le partite man mano con un giocatore in meno: solo l'ultimo a non essere eliminato sarà il trionfatore.



(Terre di Mostri)

Aiuta i tuoi Mostri a conquistare territori, con l'obiettivo di creare il Land più vasto e ricco di punti. E non disperare anche qualora dovessi scegliere la strategia sbagliata... il finale potrebbe riservarti piacevoli sorprese ;-)

Giocatori: da 2 a 4

Età: 7+

Durata: 15-20 min.

Complessità @

Concentrazione @@

Strategia @@

Fortuna @@

Per questo gioco sono necessarie tutte le carte **Mostro**, tutte le carte **sKatto! base** e le quattro carte **prenditempo**.

Preparazione del gioco.

Mescolare coperti gli otto **Mostri** nr 6 e distribuirne due a ciascun giocatore (ciascun giocatore deve vedere le proprie carte). Ogni giocatore posiziona sul tavolo davanti a sé i due **Mostri** ricevuti: uno coperto e l'altro scoperto (da sovrapporre al primo). I **Mostri** nr 6 eventualmente inutilizzati non devono essere visti e vengono eliminati dal gioco.

Al centro del tavolo, posizionare una carta **prenditempo** scoperta.

Mescolare coperto il mazzo, composto da tutte le carte **Mostro** (tranne le nr 6), tre carte **prenditempo** e cinque carte **sKatto! base**.

Le rimanenti cinque carte **sKatto! base** vengono momentaneamente tenute da parte.

Svolgimento del gioco.

A turno ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e la posiziona scoperta sul tavolo di gioco a fianco di una carta **prenditempo** oppure a fianco di un **Mostro** già sul tavolo purché sia dello stesso colore o stesso numero; se non possibile, il giocatore tiene la carta e la gioca quando possibile al suo turno successivo.

Il posizionamento di una carta può essere fatto in una delle quattro posizioni, purché libera, attorno ad una carta già sul tavolo, seguendo la regola precedente.

La carta pescata va sempre mostrata a tutti ed è obbligatorio piazzarla se possibile farlo.

La carta **prenditempo** pescata si posiziona dove si vuole a fianco di qualsiasi altra carta.

L'obiettivo per ogni giocatore è formare dei Land, affiancando quanti più **Mostri** possibile dello stesso colore/Stirpe, appartenenti alle proprie Stirpi che sono identificate dai due **Mostri** ricevuti ad inizio partita, e contrastare nel contempo la formazione di Land avversari. **Ogni Land deve essere formato da Mostri della stessa Stirpe.**

Le carte **sKatto!** base pescate vengono tenute dal giocatore momentaneamente da parte e verranno usate a fine partita.

La partita termina appena finiscono le carte del mazzo.

Conclusione del gioco.

Scoprire tutti i **Mostri** nr 6 inizialmente assegnati ai giocatori.

Sommare i punti totalizzati da ciascun giocatore, in base ai Land che è riuscito a creare con i **Mostri** delle sue due Stirpi, come di seguito:

- **un Mostro** isolato non da punti
- **due Mostri** della stessa Stirpe affiancati danno tanti punti pari alla somma dei loro valori
- **tre Mostri** della stessa Stirpe affiancati danno tanti punti pari alla somma dei loro valori + 3 punti bonus aggiuntivi
- **quattro Mostri** della stessa Stirpe affiancati danno tanti punti pari alla somma dei loro valori + 4 punti bonus aggiuntivi
- **cinque Mostri** della stessa Stirpe affiancati danno 20 punti

Si assegnano ora le altre cinque carte **sKatto!** base tenute da parte:

- assegnare una carta **sKatto!** al giocatore con meno punti conteggiati fino ad ora
- per ognuna delle quattro carte **prenditempo** sul tavolo, assegnare una carta **sKatto!** al giocatore che ha più **Mostri** nelle otto posizioni attorno ad ogni singola carta **prenditempo** (in caso di parità la carta **sKatto!** non viene assegnata a nessuno)

Partendo dal giocatore con meno punti in ordine fino a quello con più punti, ogni giocatore può cambiare posizione in schema a uno o più **Mostri** delle sue Stirpi per un valore totale, sommando i valori di tali **Mostri**, pari o inferiore al numero di carte **sKatto! base** in suo possesso. Dopodiché, conteggiare nuovamente i punti per ciascun giocatore.

Vince il giocatore che totalizza più punti.

Qualora un giocatore completasse i suoi due Land (due gruppi completi con i cinque **Mostri** delle sue Stirpi) vincerebbe immediatamente la partita.

Sommario

AccalappiaMostri.....	4
Amigos.....	8
Caccia al Ladro.....	10
Colpo Gobbo.....	12
Findout Monsters	15
Fitwell	18
Hero.....	20
Idola.....	23
Leader	25
Ma chi ti conosce !?	27
Match Day.....	29
Monster Adventure.....	34
Monsters fun battle	40
Mostro!.....	45
Mostro Solitario.....	47
Neuro.....	49
ProteggiMostro	51
Scala di Mostri	53
Sentiero Pazzo	54
Skatto in campo!	57
SkattoMostro!.....	62
Spaccafamiglie	69
SpazzaTavola	71
Tana	72
Tua!	75
Monster Lands	76

