

CASH-A-CATCH

8+ anni | **3-5** persone | **30** min.

Tuffatevi nel caotico mercato del pesce partecipando ad aste frenetiche! Il prezzo è fisso, ma il vero affare è accaparrarsi più pesci possibile con una sola offerta. Ma conservate il pescato con attenzione: non fatelo andare a male! Riuscirete a cogliere il momento perfetto per vendere e arricchirvi?

Componenti

5 plance, 109 carte (93 pesci, 9 azioni, 2 fasi, 5 listini), 108 monete, 1 campanella.

Preparazione

- Ogni persona prende un listino e una plancia. Posizionate la campanella al centro del tavolo.
- Preparate la banca con le monete divise per denominazione, dopodiché distribuite 30 monete a testa.
- Preparate il mazzo di carte come indicato:
 - [1]** Togliete le carte "Fase Finale" e "Mercato Chiuso" dal mazzo, mescolando bene le rimanenti carte pesci e azioni.
 - [2]** Prendete le ultime 5 carte del mazzo e mescolate in mezzo a loro la carta "Mercato Chiuso", dopodiché riposizionatele in fondo al mazzo.
 - [3]** Posizionate la carta "Fase Finale" come 16esima dal fondo del mazzo.

Iniziate a Giocare!

La persona che più di recente ha mangiato del pesce condurrà l'asta, mentre le restanti parteciperanno come concorrenti. Quando chi ha condotto l'asta termina il proprio turno, la persona successiva in senso orario condurrà l'asta successiva.

Condurre un'Asta

La persona che conduce l'asta rivela la carta in cima al mazzo e la posiziona sul tavolo ben visibile a faccia in su. Il prezzo per il lotto rivelato è sempre di 10 monete, indipendentemente dal numero di carte. Chi conduce l'asta continua a rivelare carte finché una persona non compra l'intero lotto colpendo la campanella. La persona che ha condotto l'asta ottiene una commissione pari a 1 moneta per ogni carta nel lotto venduto.

[Esempio]

Enrico conduce l'asta in questo turno. Alla quinta carta rivelata Bea colpisce la campanella per aggiudicarsi l'asta. Enrico riceve una commissione di 5 monete dalla banca.

Nelle partite in tre persone, chi conduce può anche partecipare all'asta, ma non può colpire la campanella finché tutte le altre persone non hanno visto le nuove carte rivelate. Chi conduce non ottiene nessuna commissione nel caso si aggiudichi l'asta.

Conservare i Pesci

Chi si aggiudica il lotto di carte le posiziona nelle proprie casse con tutti i valori visibili. Ogni cassa può contenere un solo tipo di pesci. È possibile scegliere l'ordine di posizionamento delle carte prese, ma una volta scelta la loro posizione non è possibile cambiarla. Se si possiedono già tre tipologie diverse di pesci, tutte le carte delle tipologie non conservate nelle casse dovranno essere messe a faccia in giù nella propria spazzatura. È sempre possibile decidere di svuotare una propria cassa nella spazzatura per liberare una cassa. Le carte nella propria spazzatura faranno perdere un numero di punti pari al proprio valore alla fine della partita.

[Esempio]



Dopo l'asta, Bea riceve quattro tipologie di pesci diversi, ma ha solo tre casse in cui posizionarli. Decide di buttare le anguille nella spazzatura, poiché non può conservarle.

Vendere i Pesci

La persona che conduce l'asta può vendere i propri pesci prima dell'asta. Quando si è scelto che tipologie di pesci vendere, si calcola il valore totale di ogni tipologia e si ottengono monete in base al prezzo di listino. Quando si sceglie di vendere una tipologia di pesci, tutte le carte di quella tipologia devono essere vendute. Se si vogliono vendere più tipologie, si calcolano le monete separatamente per ogni tipologia. Se si vendono più di 10 pesci di una singola tipologia, si ottengono le monete come se si fossero venduti 10 pesci. Il prezzo con il $\frac{1}{2}$ sulla destra del listino servirà solamente alla fine della partita. Mettete tutte le carte vendute direttamente nella scatola (NON nella spazzatura): non verranno utilizzate per il resto della partita.

[Esempio]

Paolo conduce l'asta questo turno. Prima dell'asta, può vendere i suoi squali e i suoi tonni. 4 squali forniscono 5 monete e 6 tonni ne forniscono 10. Non vende i granchi, aspettando che cresca il loro valore. Scarta le carte vendute nella pila degli scarti.

Pesci Andati a Male

Quando la persona che conduce vende dei pesci, tutte le altre persone controllano se sono in possesso delle tipologie vendute (i pesci nella cassa con il ghiaccio non vanno mai a male). Se si è in possesso di pesci della stessa tipologia venduta, è obbligatorio mettere nella propria spazzatura la carta di valore più alto della stessa tipologia (contando anche i Jolly). Ignorate i pesci nella cassa con il ghiaccio.

[Esempio]



Chi conduceva l'asta ha venduto squali e tonni, per cui Bea deve buttare le carte più alte di quelle tipologie. Non butta i suoi squali, perché sono nel ghiaccio e non vanno a male.

Dopo la conservazione dei pesci, si inizia un nuovo turno in cui condurrà la persona alla sinistra di chi ha appena condotto.

Carte Speciali

- Jolly (Polipi)

Quando una persona ottiene una carta Jolly (tramite asta o usando un Gatto), può metterla in una qualunque cassa. Se è in una cassa con un'altra tipologia di pesce, conta come una carta di quella tipologia. Un Jolly da solo non è considerato di nessuna tipologia fino al momento in cui è in una cassa con altri pesci.

- Gatto

Quando una persona ottiene un Gatto, può prendere la carta in cima a una qualunque cassa di un'altra persona, prima di decidere in quale delle proprie casse mettere gli altri pesci ottenuti all'asta. Se nessuna persona ha pesci nelle casse, il Gatto resta a mani vuote. In ogni caso, il Gatto viene scartato alla fine del turno e non può essere conservato.

- Lattina

La Lattina permette a una persona di andare a prendere dalla propria spazzatura fino a 2 carte pesci e scartarle.

Nota: l'uso di queste carte speciali è opzionale. Il Gatto e la Lattina devono essere usate nel turno in cui vengono prese e poi scartate, indipendentemente dal loro uso.

- Fase Finale

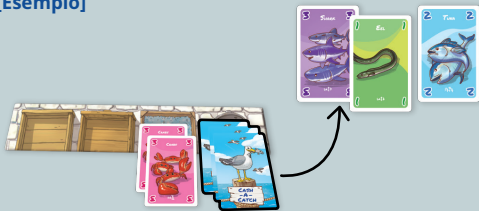
Quando chi conduce l'asta rivela questa carta, non verrà più data una commissione a chi condurrà le aste per il resto della partita, inclusa l'asta in cui questa carta viene estratta. L'asta in corso continua normalmente con la pesca di altre carte, ma non manca molto alla chiusura del mercato!

Fine della Partita

Il gioco finisce quando viene rivelata la carta "Mercato Chiuso".

L'asta in corso termina immediatamente e chi l'ha condotta non ottiene nessuna commissione. Dopodiché, ogni persona paga la banca per i pesci nella propria spazzatura. Il costo è uguale al loro valore (fino a 3 per carta) in monete. Infine, ogni persona vende il pesce rimasto nelle proprie casse alla metà del prezzo di listino. Nessun pesce va a male a causa di questa vendita.

[Esempio]



Bea ha 31 monete. Nella sua spazzatura ha 3 squali, 1 anguilla, e 2 tonni: deve pagare 6 monete alla banca. Dopodiché vende i suoi 6 granchi per 5 monete, la metà del loro prezzo normale. Al termine della partita Bea conclude con un totale di 30 monete.

La persona con più soldi alla fine della partita vince!

Game Design: Andreas Pelikan | Illustrazioni: Rsseau e Wanjin Gill

Localizzazione: Francesco Rugerfred Sedda

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni | Magic Store Srl

Viale Gramsci, 57 | 47122 Forlì (FC) | www.msedizioni.it

© 2025 Gameology Inc. All Rights Reserved. | www.playte.com