



Super Kawaii

# Pets

超かわいい

1-4 Giocatori | Et  8+ | 20 minuti



In **Super Kawaii Pets** dovrai curare, nutrire e coccolare gli animali tristi che accoglierai durante il gioco, portandoli al loro lato felice.

Animali felici ed altre carte ti daranno punti vittoria, che determineranno il vincitore.

## Componenti

- Questo manuale

27 Carte Aiuto  
(9 Carte Cura, 9 Carte Coccola, 9 Carte Cibo)



42 Carte Animale



Lato Triste

Lato Felice della stessa carta



15 Carte Luogo



1 Carta Primo Giocatore



## Preparazione

1) Mescola le carte Animali. Disponi il mazzo più due carte accanto, con il lato Triste visibile, così che i giocatori potranno scegliere tra 3 carte.

2) Mescola le carte Aiuto. Disponi il mazzo a faccia in giù, e 3 carte a faccia in su accanto.

3) Mescola le carte Luogo. Disponi 3 carte a faccia in su una vicina all'altra e il mazzo accanto, a faccia in giù.

Il giocatore che ha accarezzato un animale più di recente inizia la partita. Assegna la carta Primo Giocatore per ricordare chi ha iniziato, sarà utile alla fine della partita.



## Panoramica del turno

All'inizio di ogni turno il giocatore attivo pesca due carte **in qualsiasi combinazione tra le carte Animale e le carte Aiuto disponibili (non tra i Luoghi!)**. Se vuole, un giocatore può pescare sia dal mazzo Aiuto che dal mazzo Animale.

Dopodiché **il giocatore può**, nell'ordine e per quante volte desidera:

1) **Giocare** (mettere di fronte a sé) **una carta Animale dalla mano**

Spesso questa azione farà pescare una carta, come spiegato nella prossima sezione, Carte Animale.



## 2) Girare un Animale sul suo lato Felice pagandone il costo

Per pagare il costo il giocatore deve scartare dalla propria mano carte Aiuto corrispondenti a quanto indicato nell'angolo in alto a destra della carta, oppure due carte Aiuto qualsiasi per ogni simbolo che gli manca.



## 3) Ottenere una carta Luogo

assegnandoci sopra gli Animali Felici richiesti dal Luogo stesso (vedi sezione Carte Luogo).

Dopodiché il turno finisce e il giocatore successivo rimpiazza sul tavolo le carte pescate (Animali, carte Aiuto e Luoghi) prendendole dai mazzi relativi. Se un giocatore ha più di 5 carte in mano alla fine del suo turno, scarta quelle in più. Se il mazzo delle carte Aiuto è vuoto, mescola quelle presenti nella pila degli scarti e crea un nuovo mazzo.



## Carte Animale

Sul lato Triste di un Animale si trovano i seguenti simboli:

- 1 Le carte Aiuto richieste per rendere Felice (girare) l'Animale.
- 2 Eventuali effetti di pesca generati dal giocare l'Animale dalla propria mano (in altre parole, generate dal piazzarlo di fronte a sé). Un giocatore può solo pescare una carta tra gli Animali e gli Aiuti al centro, mai tra i Luoghi o dalla pila degli scarti. La carta da pescare deve essere della Specie o del tipo di Aiuto indicato o, come in questo caso, essere del colore richiesto (può essere sia un Ani-



male che una Cura). Se non ci sono carte con il requisito richiesto o se il giocatore non vuole pescare, ignora questo effetto.

**3** I Punti Vittoria ottenuti quando l'Animale diventa Felice.

**4** Il colore a cui è associata: blu, verde o rosa. *Ogni colore è collegato al bisogno principale dell'Animale: animali Blu hanno bisogno di guarire e riposare, Animali Verdi di cibo e di giocare, Animali Rosa di affetto e attenzioni.*

**5** La specie. In questo gioco ci sono cani, gatti, roditori e "Jolly" (come in questa immagine). Gli Animali "Jolly" rendono più facile ottenere i Luoghi, come spiegato nel prossimo capitolo.

## Carte Luogo

Le carte Luogo danno Punti Vittoria, e spesso quando ottenute fanno anche pescare una carta. Per poter ottenere una Carta Luogo, un giocatore deve assegnare gli Animali Felici indicati. Gli Animali Felici, una volta assegnati, non possono essere usati per ottenere altri Luoghi.

**1** gli Animali Felici richiesti per ottenere questo Luogo. Per rendere visibile che un Animale Felice è stato assegnato ad un Luogo, mettilo sotto di esso. L'Animale deve essere della specie indicata nel simbolo, o un qualsiasi Animale Jolly (come la tartaruga del capitolo precedente).

**2** i Punti Vittoria che la carta darà a fine partita.

**3** l'effetto di pesca generato dalla carta quando viene ottenuta.



## Fine partita e punteggi

Non appena un giocatore arriva ad avere 10 carte orizzontali tra Animali Felici e Luoghi, è l'ultimo giro - il gioco finisce non appena tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di turni. Fate riferimento alla carta Primo Giocatore per capire chi, eventualmente, deve ancora giocare il suo ultimo turno. Una volta concluso, contate i Punti Vittoria:

- Sommate i Punti Vittoria indicati sui vostri Animali Felici (girati) e Luoghi.

- Togliete 1 punto per ogni Animale Triste, in mano o in gioco.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con meno Animali Tristi vince. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria è condivisa.

## Regole opzionali

Dopo qualche partita, consigliamo di giocare:

- con 4 Animali rivelati (invece di 3);

- alla fine della partita, il giocatore che possiede più carte orizzontali di un colore riceve 3 punti. Contano quindi anche i Luoghi. In caso di pareggio, assegnate 1 punto ad ogni giocatore coinvolto.



## Solitario

L'obiettivo è arrivare ad almeno 10 carte Orizzontali nei turni a disposizione. Le regole sono le stesse (preparazione, massimo di carte in mano...) con le seguenti aggiunte:

### Preparazione

Crea un nuovo mazzo con 9 carte Aiuto (3 per tipo). All'inizio di ogni turno, incluso il primo, rimuovi una carta da questo mazzo Turni. Quando termina il mazzo, è l'ultimo turno di gioco.

Gioca con 4 Animali rivelati (come nelle regole opzionali).

### Panoramica del turno

In qualsiasi momento puoi rimuovere una carta dal mazzo Turni per scartare e rimpiazzare una volta tutte le carte che vuoi tra quelle tra cui scegliere (Aiuto, Animali e Luoghi).

### Fine partita e punteggi

Se arrivi a 10 carte Orizzontali entro i turni a disposizione, hai vinto! Non giocare i turni rimanenti.

Conta i tuoi punti Vittoria e aggiungi 3 punti per ogni colore di cui hai almeno 5 carte orizzontali.

**35+ punti: non male!**

**40+ punti: molto bene!**

**45+ punti: complimenti!**

**50+ punti: uau, eccezionale!**



# DOGS / Cani



**Welsh Corgi**  
Welsh Corgi



**Cavalier King**  
Cavalier King



**Dachshund**  
Bassotto Tedesco



**English Pointer**  
Pointer Inglese



**Labrador**  
Labrador



**Poodle**  
Barboncino



**French Bulldog**  
Bulldog Francese



**Beagle**  
Beagle



**Rottweiler**  
Rottweiler



**German Shepherd**  
Pastore Tedesco



**Golden Retriever**  
Golden Retriever



**St. Bernard**  
San Bernardo

# CATS / GATTI



**Siamese**  
Siamese



**American Shorthair**  
Americano a pelo corto



**Devon Rex**  
Devon Rex



**Persian**  
Persiano



**Himalayan**  
Himalayano



**Maine Coon**  
Maine Coon



**Abyssinian**  
Abissino



**Oriental Shorthair**  
Orientale a pelo corto



**Bengal**  
Bengala



**Birman**  
Birmano



**Exotic Shorthair**  
Esotico a pelo corto



**Sphynx**  
Sphynx

# RODENTS / RODITORI



**English Spot**  
Spot Inglese



**Golden Hamster**  
Criceto Dorato



**Angora Rabbit**  
Coniglio d'Angora



**Guinea Pig**  
Porcellino d'India



**Chinchilla**  
Cincillà



**Holland Lop**  
Ariete Nano



**Harlequin Rabbit**  
Coniglio Arlecchino



**Lionhead Rabbit**  
Testa di leone



**Californian Rabbit**  
Californiano



**American Blue**  
Blu Americano



**Hollander Rabbit**  
Olandese



**Flemish Giant Rabbit**  
Gigante di Fiandra

# MISC / VARI



**Amazon Parrot**  
Pappagallo Amazona



**Spiny Chameleon**  
Camaleonte Spinoso



**Clownfish**  
Pesce Pagliaccio



**Pony Shetland**  
Pony Shetland



**Giant Panda**  
Panda Gigante



**Greek Tortoise**  
Testuggine Greca

Game Designer: William Cavaglieri

Sviluppo/Game Development: William Cavaglieri, Marcello Bertocchi,  
Lorenzo Moretti

Illustrazioni/Drawings: Pit Baldriz, Stefano dell'Aria & Hiyoratory

Progetto Grafico/Graphic Design: Jonathan Panada

STUDIO

**SUPERNOVA**

