

REGOLAMENTO

9+

2-6

20
min

MA CHE CACTUS!



Ryan Wallace

COMPONENTI

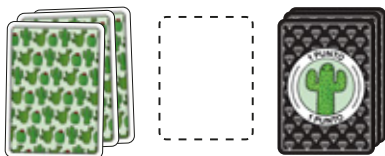
- 90 carte (retro verde) così suddivise:
 - 36 carte Personaggio:
 -  16 carte Charlie
 -  12 carte Spike
 -  5 carte Walter
 -  3 carte Jolly
 - 54 carte Azione:
 -  3 carte Punto gratis
 -  3 carte Scambio di Mani
 -  6 carte Guarda e Ruba
 -  6 carte Pesca 3
 -  6 carte Ruba 1 Punto
 -  10 carte Richiedi 1 Carta
 -  10 carte Ruba 1 Carta
 -  10 carte Stop
- 30 carte Punto (retro nero)
- Questo regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottieni Punti più in fretta dei tuoi avversari!

PREPARAZIONE

1. Mescolate insieme le carte Azione e le carte Personaggio e distribuite 5 carte a ogni giocatore, a faccia in giù. Con le carte rimanenti create il mazzo di Pesca a faccia in giù al centro del tavolo.
2. Posizionate le 30 carte Punto accanto al mazzo di Pesca. Lasciate un po' di spazio tra i 2 mazzi per la pila degli scarti.
3. Chi ha addosso più cose verdi è il primo giocatore.



La partita può iniziare!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, svolgete il vostro turno giocando carte dalla vostra mano finché non si verifica una di queste 2 condizioni:

- **Ottenete almeno 1 Punto.**
- **Pescate almeno 1 carta.**

Non appena si verifica una di queste 2 condizioni, il vostro turno si conclude immediatamente.

GIOCARRE CARTE AZIONE

Se giocate una carta Azione, posizionatela a faccia in su sulla pila degli scarti e seguite le istruzioni riportate sulla carta.

L'icona nell'angolo in alto a sinistra della carta vi indica di che tipo di azione si tratta.

L'effetto della carta è spiegato nel riquadro nella parte bassa della carta.



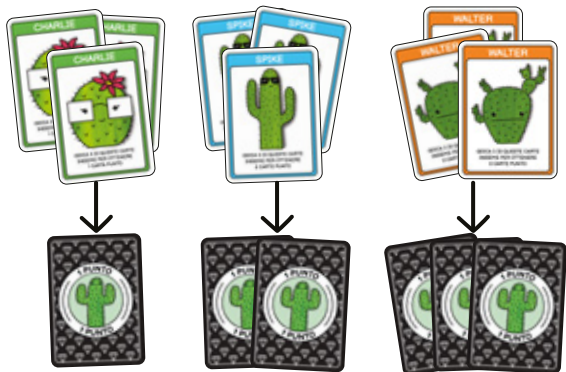
Certe carte Azione vi permettono di pescare carte o di ottenere 1 Punto (*per esempio le carte che recitano Pesca 3 o Ruba 1 Punto*). Il vostro turno si conclude quindi non appena avete giocato quelle carte. Vedere: **SPIEGAZIONE DELLE CARTE AZIONE** a pag. 5.

GIOCARRE CARTE PERSONAGGIO

Giocare carte Personaggio vi fa ottenere Punti. Potete giocare le carte Personaggio solo formando tris di 3 carte identiche. Nel vostro turno, giocatele posizionando le 3 carte a faccia in su sulla pila degli scarti. **Per ogni Punto che ottenete prendete 1 carta Punto.**

- 3 carte **Charlie** vi fanno ottenere 1 Punto.
- 3 carte **Spike** vi fanno ottenere 2 Punti.
- 3 carte **Walter** vi fanno ottenere 3 Punti.

Posizionate le vostre carte Punto davanti a voi, in modo che siano visibili a tutti i giocatori.



Le carte Jolly possono sostituire qualsiasi carta Personaggio per comporre un tris. Potete giocare più carte Jolly in un tris.



Se giocate 3 carte Jolly, ottenete 3 Punti.

Importante: se ottenete 1 o più Punti, il vostro turno si conclude immediatamente.

PESCARRE 1 CARTA

Nel vostro turno, potete pescare 1 carta. Quando lo fate, il vostro turno si conclude immediatamente.

Se avete iniziato il vostro turno con 0 carte in mano, potete invece pescare 3 carte.

Quando lo fate, il vostro turno si conclude immediatamente.

Quando il mazzo di Pesca si esaurisce, mescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di Pesca.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che ottiene il numero necessario di Punti, indicato nel seguente schema in base al numero di giocatori, vince immediatamente la partita!

Numero di giocatori	Numero di Punti necessari per vincere
2 - 3	7
4 - 5	5
6	4

SPIEGAZIONE DELLE CARTE AZIONE



STOP

Le carte Stop sono le uniche carte che potete giocare al di fuori del vostro turno. Giocare una carta Stop annulla l'effetto di un'altra carta Azione. Sia la carta Stop che la carta annullata vengono scartate.

Non potete impedire a qualcuno di giocare un tris di carte Personaggio giocando una carta Stop. Dovete giocare una carta Stop **su una carta Azione** prima che l'effetto di quella carta sia applicato.

Esempio: Per bloccare una carta Azione Scambio di Mani, dovete giocare la vostra carta Stop prima che i giocatori si scambino le mani di carte.

Una carta Stop può essere usata per bloccare un'altra carta Stop. In questo caso l'effetto della carta Azione che si intendeva bloccare con la prima carta Stop giocata può essere applicato.



PUNTO GRATIS

Giocando una carta Punto Gratis ottenete 1 Punto. Questo conclude immediatamente il vostro turno.

Se questa carta viene bloccata da una carta Stop, non ottenete il Punto e il vostro turno continua.



SCAMBIO DI MANI

Scegliete 2 giocatori che si scambieranno le mani di carte. Potete scegliere anche voi stessi.

Se 1 dei 2 giocatori scelti ha 0 carte nella sua mano, quel giocatore riceve la mano dell'avversario, e l'avversario non riceve niente in cambio.

Giocare questa carta non conclude il vostro turno.

Questa carta non può più essere bloccata da una carta Stop una volta che uno dei giocatori ha preso la mano di carte dell'altro giocatore.



GUARDA E RUBA

Potete guardare la mano di carte di un altro giocatore e rubare 1 carta a vostra scelta. Giocare questa carta non conclude il vostro turno.

Una volta che avete visto la mano di carte del vostro avversario, questa carta non può più essere bloccata da una carta Stop.



PESCA 3

Giocare questa carta vi consente di pescare immediatamente 3 carte. Il vostro turno si conclude non appena avete pescato la terza carta. Questa carta non può più essere bloccata da una carta Stop una volta che avete pescato la vostra prima carta. Se questa carta viene bloccata da una carta Stop, il vostro turno continua.



RUBA 1 PUNTO

Giocare questa carta vi permette di prendere 1 Punto da un altro giocatore. Questo conclude immediatamente il vostro turno. Se questa carta viene bloccata da una carta Stop, il vostro turno continua.



RICHIEDI 1 CARTA

Scegliete un altro giocatore e dichiarate una carta Azione o una carta Personaggio.

- Se il giocatore che avete scelto possiede quella carta nella sua mano, deve darvela.
- Se il giocatore che avete scelto non possiede la carta che avete scelto, non succede niente.

Giocare questa carta non conclude il vostro turno.



RUBA 1 CARTA

Scegliete un altro giocatore, poi rubate 1 carta a caso dalla sua mano.

Se vuole, il giocatore da voi scelto può mescolare la sua mano prima che voi rubiate la carta. Giocare questa carta non conclude il vostro turno.



Mi chiamo Ryan Wallace
e sono il creatore di
"Ma che Cactus!"

Ho passato tre anni a lavorare
a questo gioco mentre
frequentavo il college,
occupandomi sia delle
illustrazioni originali che delle
regole. Volevo creare un gioco

facile da imparare e che fosse divertente da giocare sia con
i miei cugini più piccoli che con i miei nonni, un gioco che
riunisse tutta la famiglia. Grazie mille per avere acquistato
il mio gioco e averlo aggiunto alla collezione. Spero vi
divertiate a giocarlo quanto mi sono divertito io a realizzarlo!
Buon divertimento!

RICONOSCIMENTI



DUNGEONDICE.IT



GATEONGAMES

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,

contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Alberto Decostanzi,

Francesca Della Bona

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Traduzione e Correzione bozze: Harriet Cooper e Alexander Caves
per The Geeky Pen. © 2023 Cactus Card Game LLC. Prima edizione
americana 2020. © 2026 Blue Orange Edition. Cactus Game e Blue



Orange sono marchi registrati di Blue Orange
Edition, Francia. Gioco pubblicato e distribuito
sotto licenza di Blue Orange International, 97
impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson,
Francia. www.blueorangegames.eu