



7 LIVES

DIVENTA UN GATTO E COMBATTI
REGOLAMENTO DEL GIOCO

CONTENUTO DELLA SCATOLA

La box First Edition contiene 134 carte, suddivise in 3 mazzi:

UN MAZZO IDENTITY: 7 carte

UN MAZZO 7 LIVES: 65 carte + 30 carte Azione Gatti

UN MAZZO IN STRADA: 32 carte

MAZZO IDENTITY

Gatti protagonisti

Dentino – gatto furbo

Luna – gatta coccole

Pakun – gatto magico

Loki – gatto furbo

Iside – gatta magica

Gatti probabilità

- Cheruben

- Belzebubù

Cheruben e Belzebubù non vengono assegnati ai giocatori: restano al centro del tavolo tra i due mazzi principali.

Alcune carte IN STRADA richiedono di “pescare dalle carte IDENTITY”: in quel caso si pescano carte dal gruppo formato da Cheruben, Belzebubù e dalle IDENTITY dei gatti eliminati.



Solo Cheruben salva, tutte le altre carte aumentano la probabilità di un esito negativo.

NUMERO DI GIOCATORI

Da 2 a 5 giocatori.

Ravensburger

SCOPO DEL GIOCO

Eliminare gli avversari facendogli pescare carte IN STRADA, che contengono numerosi effetti pericolosi.

Tramite le carte del mazzo 7 LIVES è possibile:

- mandare i gatti in strada
- attaccarli direttamente
- difendersi

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Mescolare le 5 carte IDENTITY dei gatti protagonisti.
2. Mettere da parte Cheruben e Belzebubù, posizionandole al centro del tavolo tra i mazzi 7 LIVES e IN STRADA.
3. Distribuire 1 carta IDENTITY coperta a ciascun giocatore.
4. Ogni giocatore scopre la propria IDENTITY e la tiene sempre visibile davanti a sé.
5. Se si gioca in meno di 5, LE CARTE PERSONALI dei gatti non utilizzati vengono scartate, mentre le loro carte IDENTITY vengono aggiunte a quelle di Belzebubù e Cheruben, aumentando le probabilità negative.
6. Distribuire a ogni giocatore 1 carta "1 VITA" dal mazzo 7 LIVES.
7. Mescolare il mazzo 7 LIVES e distribuire 6 carte coperte a ogni giocatore.
8. Ogni giocatore aggiunge alla mano la carta 1 VITA (totale 7 carte iniziali).
9. Le carte in mano non devono essere mostrate agli avversari.

DISPOSIZIONE SUL TAVOLO



- Al centro: MAZZO IDENTITY (Cheruben + Belzebubù) a faccia in giù
- Ai lati: mazzo 7 LIVES e mazzo IN STRADA, entrambi mescolati e coperti
- Ogni giocatore:

IDENTITY scoperta davanti a sé carte in mano nascoste

7 LIVES

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Il primo turno parte dal giocatore che per ultimo ha accarezzato un gatto.

All'inizio del proprio turno:

1. Il giocatore pesca 1 carta dal mazzo 7 LIVES.

2. Poi sceglie 2 opzioni:

A) Non fare nulla e passare il turno

B) Fare 1 sola azione, poi passare il turno

 È consentita una sola azione per turno, con qualsiasi avversario a scelta come bersaglio.

Alcune carte obbligano a non pescare e non agire: in quel caso si può comunque essere attaccati e difendersi.

CARTA KAOS (MAZZO IN STRADA)

Se, a causa della Carta Kaos (mazzo IN STRADA), una carta IN STRADA viene mescolata nel mazzo 7 LIVES e pescata durante il tuo turno:

- non puoi fare alcuna azione
- subisci immediatamente l'effetto della carta pescata che poi viene scartata

CARTE PERSONALI DEI GATTI (MAZZO 7 LIVES)

Ogni gatto ha le proprie carte:

- 1 Attacco Mortale
- 2 Attacco
- 1 Difesa / Attacco
- 2 Difesa

 È possibile usare solo le carte del proprio gatto, tranne nei casi specificati dalla carta SOSIA.

CARTA LEDA (MAZZO IN STRADA)

La carta LEDA ti salva dalle STRADE che si superano per tipologia di gatto:

STRADA MALAVITOSA la superano solo i gatti furbi (Dentino-Loky)

STRADA DEGLI INNAMORATI la superano solo i gatti coccole (Luna)

STRADA INCANTATA la superano solo i gatti magici (Iside-Pakun)

Tuttavia, se si possiede la carta LEDA, in questo caso si diventa immuni a tutte le tipologie di strada e si può quindi superarle tutte.

CARTA SOSIA (MAZZO 7 LIVES)

- Abbinata alle carte dei gatti: permette di usare le loro mosse
- Abbinata a qualsiasi altra carta 7 LIVES: diventa Carta Costrizione
- La Carta BOX annulla la Costrizione

 **Eccezione: CETRIOLO + SOSIA non è annullabile dalla BOX**

Con SOSIA puoi copiare i poteri degli altri gatti come se fossero tuoi, salvo diversa indicazione.

Non può essere usata su carte con scritto:

“NON PUOI USARE SOSIA SU QUESTA CARTA.”

COSTRIZIONI EXTRA

Nel mazzo 7 LIVES esiste la CARTA COSTRIZIONE da cui non c'è difesa.
TUTTAVIA:

- Tutte le carte 7 LIVES identiche, giocate in coppia, diventano Carta Costrizione
 - Anche le carte personali dei gatti, se doppie (2 difesa – 2 attacco – 2 difesa/attacco), diventano Costrizione, escluso Attacco Mortale
 - Le Costrizioni create così si annullano solo con Carta BOX
- IMPORTANTE. Per la costrizione extra, puoi usare le carte PERSONALI DEGLI ALTRI gatti, solo con SOSIA o solo se non sono più in gioco.

LIMITE CARTE IN MANO

Un giocatore non può avere più di 9 carte in mano.
Se non può giocare, deve scartarne una a scelta fino a tornare a 9.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Quando un giocatore viene eliminato:

- scarta tutte le carte in suo possesso
- scarta anche le carte accanto alla sua IDENTITY
- la sua carta IDENTITY viene mescolata con Cheruben e Belzebubù

REGOLE FINALI IMPORTANTI

- Ogni carta dice esattamente cosa fare: il testo è legge
- Le carte usate per un'azione vanno sempre scartate, salvo diversa indicazione



Per regolamento completo e video tutorial:
www.7livesgame.com oppure QR code.

**DIVENTA UN GATTO, COMBATTI... E
BUON DIVERTIMENTO!**



7 LIVES