

**IL FELINO MATTO**  
Regole del gioco  
(da 2 a 6 giocatori)

UN FELINO TI INSEGUE: PER SFUGGIRGLI DEVI ESEGUIRE IL CALCOLO INDICATO NELLA CARTA CHE HAI PESCATO.

- SE LO RISOLVI ENTRO 15 SECONDI, AVANZI DI UNA CASELLA, ALTRIMENTI NON TI MUOVI E SALTI UN TURNO.

- SE PESCHI UNA CARTA SFORTUNA, TORNI INDIETRO DI UNA CASELLA.

- SE PESCHI UNA CARTA JOKER, AVANZI DI UNA CASELLA SENZA FARE CALCOLI.

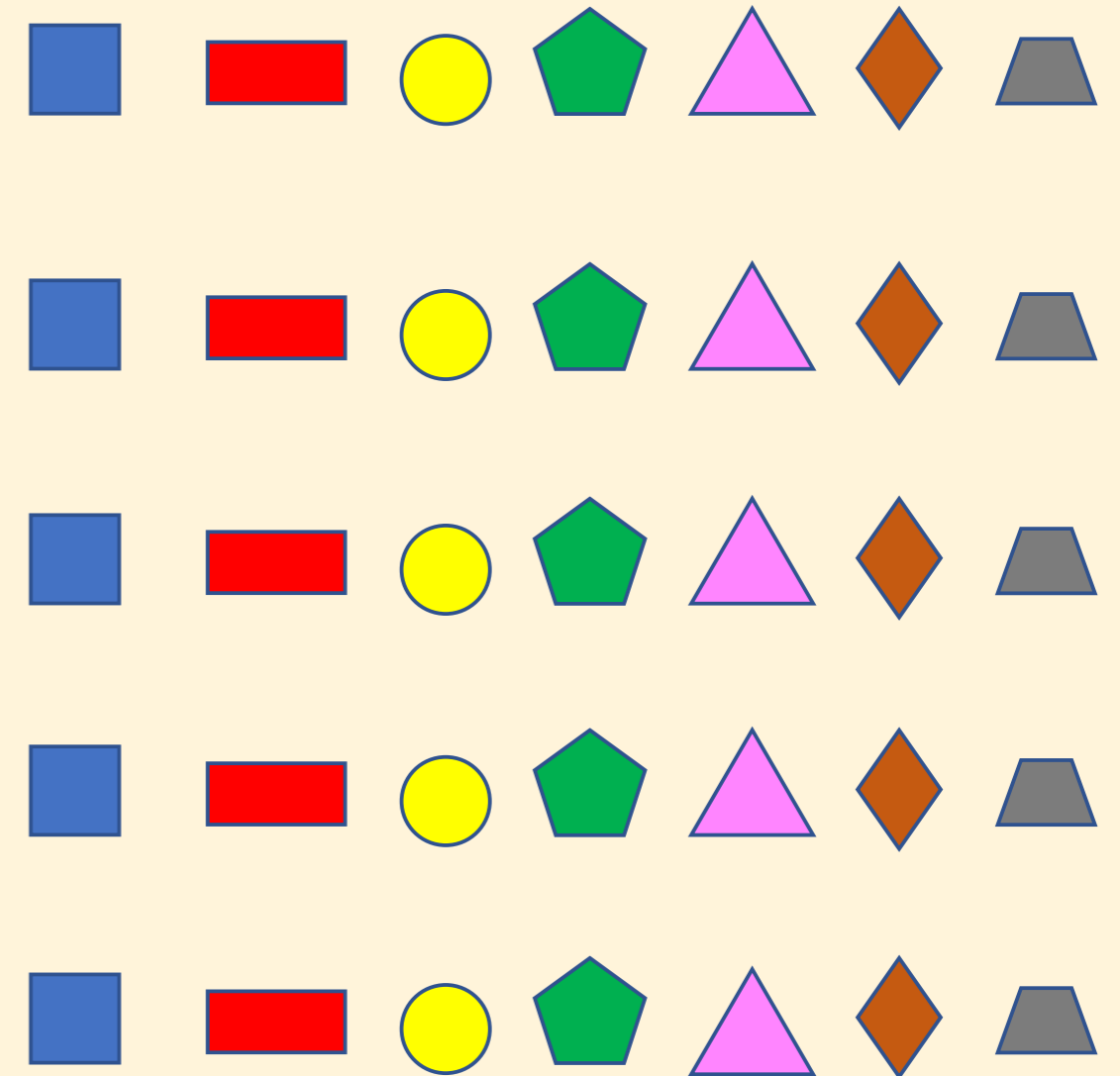
E ORA ... CORRI!!! NON FARTI ACCHIAPPARE DAL ...

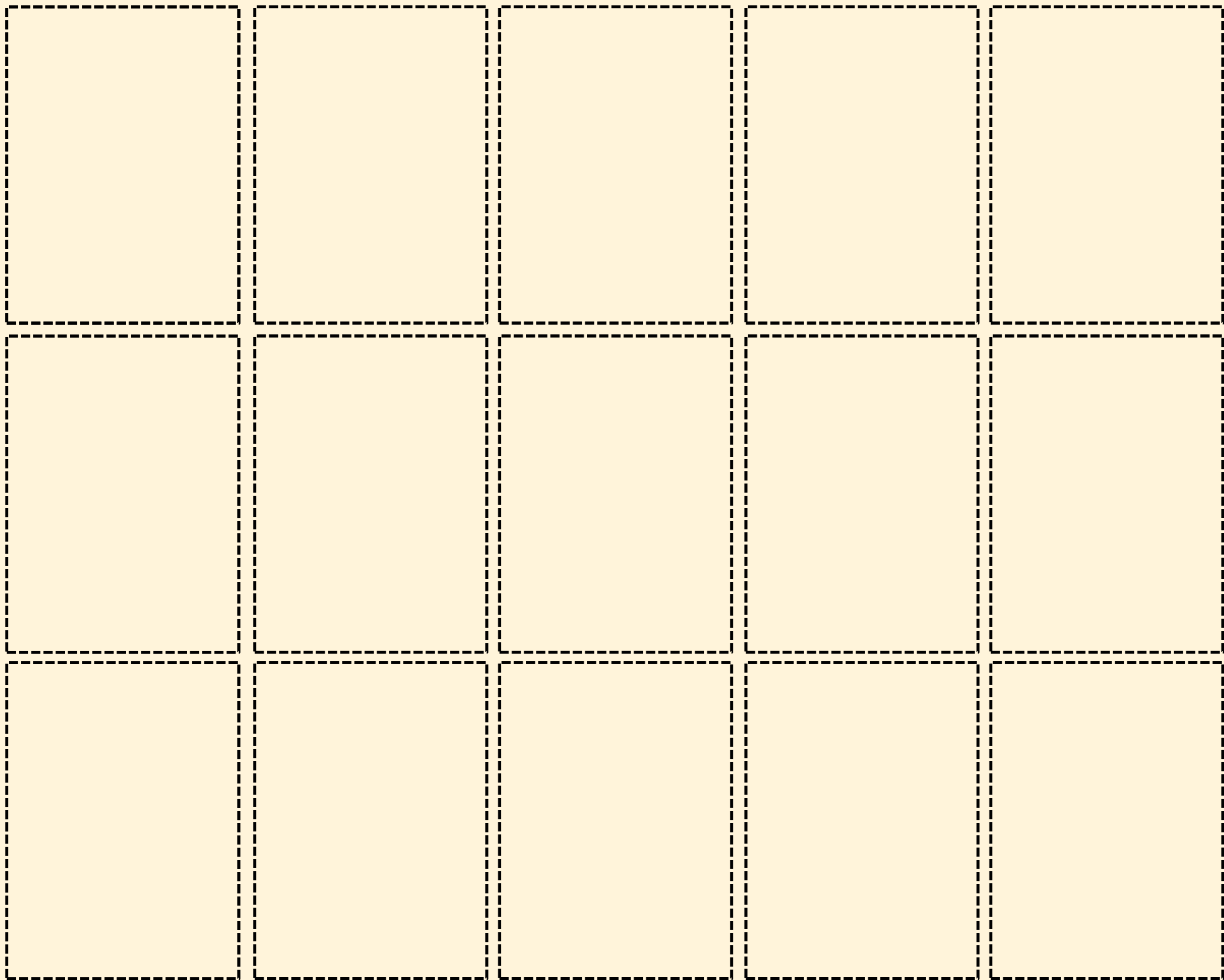
... FELINO MATTO!!!

ATTENZIONE! IL GIOCO È PENSATO PER GIOCATORI CHE INIZIANO A FARE I PRIMI CALCOLI A MENTE, MA VOLENDO SI POSSONO AGGIUNGERE CALCOLI SEMPRE PIÙ DIFFICILI SULLE CARTE IN BIANCO.



SEGNALINI DA RITAGLIARE





**JOKER**

(+ 1 CASELLA)

$$72 + 16$$

(+ 1 CASELLA)

$$78 - 25$$

(+ 1 CASELLA)

$$243 + 16$$

(+ 1 CASELLA)

$$54 + 12$$

(+ 1 CASELLA)

**CARTA  
SFORTUNA**

(- 1 CASELLA)

$$75 - 12$$

(+ 1 CASELLA)

$$154 + 154$$

(+ 1 CASELLA)

$$13 + 15$$

(+ 1 CASELLA)

$$18 - 6$$

(+ 1 CASELLA)

$$16 - 30$$

(+ 1 CASELLA)

$$30 - 16$$

(+ 1 CASELLA)

$$11 + 51$$

(+ 1 CASELLA)

$$19 + 62$$

(+ 1 CASELLA)

$$200 - 110$$

(+ 1 CASELLA)

**IPER  
JOKER**  
(+ 10 CASELLE)

**CARTA  
SFORTUNA**  
(- 1 CASELLA)

**IPER  
SFORTUNA!**  
(TORNA ALL'INIZIO!)

**1000 - 99**  
(+ 1 CASELLA)

**JOKER**  
(+ 1 CASELLA)

**33 - 15**  
(+ 1 CASELLA)

**84 - 16**  
(+ 1 CASELLA)

**580 - 90**  
(+ 1 CASELLA)

**321 + 27**  
(+ 1 CASELLA)

**412 + 71**  
(+ 1 CASELLA)

**233 + 44**  
(+ 1 CASELLA)

**256 + 77**  
(+ 1 CASELLA)

**73 - 29**  
(+ 1 CASELLA)

**136 - 21**  
(+ 1 CASELLA)

**288 - 45**  
(+ 1 CASELLA)

5	6	7	8	9	10	11
4	<h1>IL FELINO MATTO</h1> <p>AUTORI: FRANCESCO, MASSIMO, BIEL</p> 					12
3						15
2	20 <b>VITTORIA!!!</b> TI SEI SALVATO!!!	18	16	<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CARTE FELINO MATTO</p> </div>		
1 <b>PARTENZA</b>	19	18	17			