

La ronda termina cuando:

1 Solamente queda un jugador con cartas en la mano.

Este jugador termina su turno (puede descartar un par de gatos y aplicar el efecto si procede). Después recibe una penalización igual a la suma de los valores de las cartas que aún le quedan en la mano.

2 Todos los jugadores activos dicen de forma sucesiva "PASO".

Para estar seguros, comprobad si todas las cartas de **Ayuda de juego** de los jugadores activos están boca abajo.



En este caso, todos los jugadores que aún tienen cartas en la mano recibirán inmediatamente una penalización igual a la suma de los valores de estas cartas.

Ejemplo: los 3 jugadores que siguen en la ronda dicen "PASO". Muestran sus cartas y reciben los respectivos puntos de penalización.



Miguel



Pablo



Alfonso

Miguel recibe 11 puntos, Pablo 7 puntos y Alfonso 4 puntos.

Nota: Los jugadores que quedan fuera de la ronda antes de que termine por haber descartado todas sus cartas no reciben ninguna penalización. ¡Bien jugado!

FINAL DE LA PARTIDA:

Los jugadores suman los puntos de penalización recibidos en dos 2 rondas. Al final de la segunda ronda, ¡el jugador con el menor número de puntos de penalización gana! En caso de empate, se jugará una tercera ronda.



¡CUIDADO CON MICIFUZ!



Este gato especial es el único de su color y su valor.

¡Por lo tanto, nunca puede ser parte de una pareja!

Tenerlo en la mano al final de la ronda te garantiza 10 puntos de penalización. Por lo tanto, es mejor que se lo lleve otro jugador (si te lo roban de la mano o jugando un par de 4) o colocarlo en la pila de descartes (jugando un par de 3).

Pero cuidado, si lo colocas demasiado pronto en la pila de descartes, puede volver fácilmente al juego con un par de 5.

El logotipo de Cocktail Games es ® de Interlude - Cocktail Games, 2, rue du Hazard, 78000 Versailles. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en la Comunidad Europea. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

Crazy Mistigri

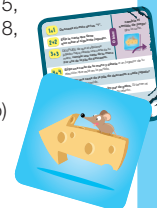


Un juego por Bruno Cathala y Matthieu Lanvin,
ilustrado por Vainivi de Castelbajac.

De 3 a 5 jugadores a partir de 7 años

MATERIAL

- 46 cartas de **Gato**
(9 de valor 1, 8 de valor 2, 7 de valor 3, 6 de valor 4, 5 de valor 5, 4 de valor 6, 3 de valor 7, 2 de valor 8, 1 de valor 9 y un Micifuz de valor 10).
- 5 cartas de **Ayuda de juego**
- 1 carta de **Flecha** (sentido del juego)
- Reglas



OBJETIVO DEL JUEGO

Descartarte de tus cartas para tener la menor cantidad de puntos de penalización posible al final de la partida.

PREPARACIÓN:

A 5 jugadores: utiliza las 46 cartas de **Gato**

A 4 jugadores: retira los 9 gatos de valor 1 antes de comenzar la partida.

A 3 jugadores: retira los 9 gatos de valor 1, los 8 gatos de valor 2 y el gato de valor 9 antes de comenzar la partida.

- Cada jugador coloca la carta de **Ayuda de juego** frente a sí.
- Coloca la carta de **Flecha** apuntando hacia la izquierda, entre 2 jugadores.
- Utiliza cualquier cosa para llevar la puntuación (una hoja, un **smartphone** o comida para gatos).

EL JUEGO:

El jugador más joven (en la primera ronda) o el que tiene la puntuación más alta (en rondas posteriores) será el jugador inicial. Repartirá 9 cartas a cada jugador y entregará la última carta al jugador de su derecha, que tendrá 10 cartas en la mano. La ronda puede comenzar.

Durante su turno, un jugador:

1 DEBE empezar robando una carta al azar de la mano del jugador anterior (del jugador de la derecha al principio de la ronda).

2 Después, **PUED**e descartar un par de gatos, colocándolos de forma visible en el centro de la mesa:

- Si los gatos son del mismo **COLOR**, no hay ningún efecto.
- Si los gatos son del mismo **VALOR**, se activa inmediatamente un **efecto especial** que el jugador **DEBE** aplicar.

Nota: Si un jugador se descarta de un par de gatos del mismo color y valor, se aplica el efecto.

Estos son los diferentes efectos posibles (también descritos en la Ayuda de juego)



1+1: descarta el resto de tus "1" inmediatamente (no tiene efecto si no tienes más "1") **O BIEN** cambia el sentido de juego (gira la carta de **Flecha** en dirección contraria).

2+2: Elige la carta que tiene que robar de tu mano el siguiente jugador (en lugar de que lo haga al azar) **O BIEN** cambia el sentido de juego (gira la carta de **Flecha** en dirección contraria).



3+3: DESPUÉS de que el siguiente jugador haya robado una carta de tu mano, descarta una de tus cartas y sustitúyela por una de tu elección de la pila de descartes **O BIEN** cambia el sentido de juego (gira la carta de **Flecha** en dirección contraria).



4+4: Elige una carta de tu mano y entrégasela a un jugador de tu elección que todavía esté en la ronda.



5+5: Entrega una carta de la pila de descartes a tu elección a cada adversario que esté aún en la ronda. Estos jugadores tendrán que añadir dicha carta a su mano.



6+6: Descarta inmediatamente otro par de gatos. Si tienen el mismo VALOR, también puedes activar su efecto especial.



7+7: El siguiente jugador debe robar DOS cartas (si es posible) al azar de tu mano en lugar de una.

8+8: El siguiente jugador debe robar TRES cartas (si es posible) al azar de tu mano en lugar de una.



Una vez que un jugador se queda sin cartas en la mano, ha de decir **"MIAOUUUUU"** para indicar que queda fuera de la ronda. El juego continúa sin él.

Cuando un jugador no pueda descartar un par de gatos, simplemente dice **"PASO"**, da la vuelta a su carta de **Ayuda de juego** y termina su turno.

Un jugador que ha pasado puede jugar normalmente cuando le llegue el turno de nuevo (si juega, tendrá que volver a colocar su carta de **Ayuda de juego** boca arriba).

