

Nota: - Es posible que se produzcan reacciones en cadena permitiendo que un jugador gane 2, 3 o 4 gatos en su turno.

- Un jugador puede ganar dos gatos con una misma acción. Dado el caso, ambos son reemplazados por nuevas cartas de Gato callejero y estas colocadas en su nueva posición. Cuando esto suceda, las cartas de Hogar también deberán moverse.

Es el turno del siguiente jugador, que realizará sus dos acciones. La partida continuará con los jugadores turnándose en sentido horario hasta que se ganen las 15 cartas de Gato callejero.

EL GANADOR

La partida termina cuando se han ganado todas las cartas de Gato callejero. Los jugadores cuentan sus puntos sumando los valores de todas las cartas de Gato callejero que hayan ganado. El jugador con el mayor número de puntos gana la partida y recibe el título de "Mejor amigo de los gatos".



VERSIÓN MINIMOS

PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Las reglas son las mismas. Sólo cambia la preparación: ahora los canalones forman un cuadrado de 3x3 en lugar de uno de 4x4.



Los bordes rojos indican la posición obligatoria de las cartas. Todas las otras cartas de Canalón se colocan de forma aleatoria.

VERSIÓN EN SOLITARIO

¡Encuentra una casa para todos los gatos lo más rápido que puedas!

Juega una partida en solitario usando las mismas reglas y contando el número de turnos que necesitas para ganar todos los gatos.



VERSIÓN COOPERATIVA

Jugad juntos y contad el número de turnos que necesitáis para ganar todos los gatos.

ESCALA DE PUNTUACIÓN



7 turnos o menos:
¡El mejor amigo de los gatos!

8-9 turnos:
¡El segundo mejor amigo de los gatos!

10-11 turnos:
Buen trabajo.

12-13 turnos:
No está mal.

14-15 turnos:
Puedes hacerlo mejor.

16-17 turnos:
Por esta vez vale.

18 o más turnos:
Pobres gatos.



VERSIÓN POR EQUIPOS (4 JUGADORES)

Formad equipos de dos jugadores. El equipo que obtenga la puntuación más alta gana la partida.



No^{sin}mi Gato

Un juego de Antoine Bauza,
Ilustraciones de Stéphane Escapa
Traducción: Irene Peláez



1 a 4 jugadores
a partir de 6 años

CONTENIDO



26 cartas
Canalón



15 cartas
Gato callejero



2 cartas
Hogar

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir la mayor puntuación sumando al final del juego los puntos marcados en las cartas de Gato callejero. Las cartas de Gato callejero se ganan cuando un jugador forma un camino sin obstáculos entre un gato y un hogar.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Forma un cuadrado con 16 cartas de Canalón (4x4). Las cartas deben estar colocadas de forma aleatoria, excepto las cartas de la **esquina inferior izquierda** y la **esquina superior derecha**, que siempre deberán ser cartas de Canalón curvas.



2. Coloca 2 cartas de **Hogar** y 2 cartas de **Gato callejero** fuera del cuadrado, tal como se muestra arriba.
3. Coloca junto al cuadrado, formando mazos separados, las cartas de Canalón restantes boca arriba, y las cartas de Gato callejero restantes boca abajo.

EL JUEGO

Empieza el último jugador que haya visto un gato negro. Los demás jugadores se turnan siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Durante su turno, cada jugador puede hacer dos acciones en cualquier orden, pudiendo realizar la misma acción dos veces. Hay dos posibles acciones:

Rotación: girar una carta de Canalón.

Gira la carta elegida en cualquier sentido una o dos veces (90° o bien 180° respectivamente).

Inserción: colocar una nueva carta de Canalón.

Roba una carta del mazo de cartas de Canalón y quédatala en la mano. Retira una carta de Canalón del borde del cuadrado (incluso si al lado de esa carta hay una carta de Hogar o una carta de Gato callejero) y colócala en la parte inferior del mazo de cartas de Canalón.



A continuación, desplaza la fila o columna de cartas correspondiente para poner la nueva carta.



Si una acción provoca la creación de un camino de canalones de una carta de Gato callejero a una carta de Hogar, el jugador retira la carta de Gato callejero y la coloca boca arriba frente a él.

Luego, mueve la carta de Hogar un espacio en sentido de las agujas del reloj y añade una nueva carta de Gato callejero del mazo en el espacio adyacente, en el sentido horario, al de la carta que se acaba de retirar.

Las cartas de Hogar y las cartas de Gato callejero no pueden colocarse unas encima de otras. Si esto ocurre, la carta que debía moverse deberá saltar el espacio ocupado.



✓ **Recorrido válido.**
El jugador recibe la carta de Gato callejero.



La carta de **Hogar** se mueve y entra en juego una nueva carta de **Gato callejero**.