



Bienvenido a *Cats*, un juego de 2 a 5 jugadores de 30 minutos de duración donde eres un gato tratando de alcanzar la felicidad al modo gatuno. Pero cuidado, el Señor que comparte tu casa y otros gatos advenedizos te pueden poner las cosas difíciles. Prepárate para correr, maullar, arañar, comer y dormir. Prrrr...

COMPONENTES DEL JUEGO

- 4 Piezas de tablero de doble cara.
- 5 Gatos.
- 5 Mazos de 6 cartas de acción.
- 1 dado con números de 1 a 3 (1D3).
- 1 Peón de 'Señor que vive aquí'.
- 1 Carta de '1.er jugador'.
- 12 Contadores de estrés.
- 32 Fichas de objetivo (FO).
- 6 Cartas de objetivo secreto.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es ser el gato más feliz de la casa, para ello debes capturar Fichas de Objetivo (FO) que te darán Puntos de Felicidad (★), mientras tratas de evitar que el 'Señor que vive aquí' o los demás gatos te estresen.

RESUMEN DEL JUEGO

El juego se divide en 5 turnos y cada uno de ellos sigue el mismo desarrollo:

1. Movimiento
2. Pelea
3. Castigos/recompensas
4. Captura de FO

En cada una de las fases jugarás una carta diferente de tu mano, aunque puede que no participes en todas las fases (por

ejemplo, puede que un turno no tengas que pelear).

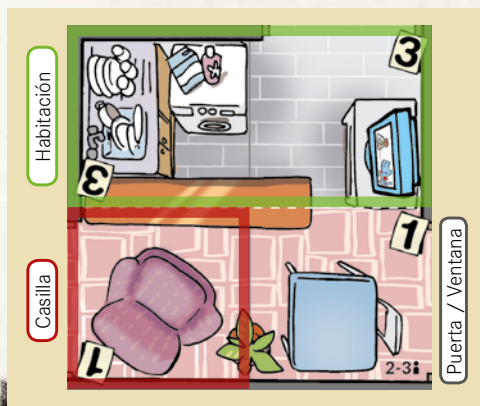
Al finalizar los 5 turnos los jugadores suman los ★ de sus FO para ver quien es el gato más feliz.

LA CASA

La casa está representada por 4 losetas de cartón con habitaciones. Una loseta puede tener más de una habitación y están identificadas con números:

- | | |
|------------|---------------|
| 1 Comedor. | 4 Dormitorio. |
| 2 Aseo. | 5 Pasillo. |
| 3 Cocina. | |

Las losetas también se dividen en casillas, cada loseta está compuesta por 4 casillas que vienen marcadas por unas líneas oscuras más gruesas.



CARTAS DE ACCIÓN



Cada jugador tiene un mazo de seis cartas acción idéntico. Las cartas incluyen números del 2 al 5 que se usan para; mover, pelear y engañar al ‘Señor que vive aquí’ y unos iconos en la parte inferior que se usan en la fase de capturar objetivos.

Dos de las cartas (4 y 5) son comodines que tienen todos los iconos de captura y un icono en la parte superior para indicar que el ‘Señor que vive aquí’ se mueve (🔴).

CONTADORES DE ESTRÉS

Cuando un gato **pierde una pelea o es castigado** por el ‘Señor que vive aquí’, recibe un contador de estrés (🔴).

Cada 🔴 resta 1 ⭐ al final de la partida.

Pero el estrés nos puede ayudar durante la partida. Los gatos estresados suman sus puntos de estrés a todas las acciones de: mover, pelear y engañar al ‘Señor que vive aquí’.

Puedes eliminar un contador de estrés siendo recompensado por el ‘Señor que vive aquí’ o capturando una FO relajante (🌸).

FICHAS DE OBJETIVO

Las Fichas de Objetivo (FO) son cosas que hacen feliz a nuestro gato. Las hay de dos tipos; azules (actividades que agradan al

Las Fichas de Objetivo (FO) son cosas que hacen feliz a nuestro gato. Las hay de dos tipos; azules (actividades que agradan al ‘Señor que vive aquí’ y valen de 1 a 3 ⭐) y rojas (acciones que por alguna extraña razón no le gustan y nos darán de 2 a 4 ⭐).

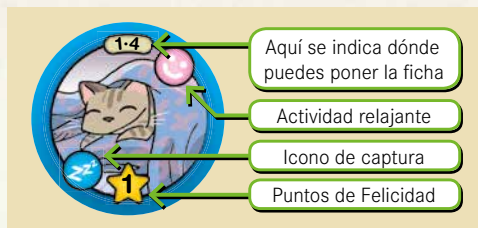
La parte de arriba de la ficha muestra los

lugares donde puede colocarse.

La parte de abajo muestra los ⭐ que se obtienen al capturarla.

A los lados los ⭐, pueden aparecer símbolos de captura (Comer 🍴, Dormir 🛌, Robar 🕶️ o Romper 🚪). Si la FO tiene uno o más de estos símbolos, el gato que trata de capturar la FO debe gastar una carta que muestre al menos uno de los símbolos de la carta.

A la derecha puede aparecer un icono de ‘Actividad relajante’ (🌸). Cuando capturas una FO con este símbolo, puedes eliminar uno de tus contadores de estrés.



EL SEÑOR QUE VIVE AQUÍ

En la casa vive un humano con la única función de servirte, abrir latas de comida y mantener limpio el arenero.

El ‘Señor que vive aquí’ no ocupa ninguna casilla, se considera que está en toda la habitación, puedes desplazarlo dentro de la habitación para poner gatos o FO si te molesta.

Cada vez que un jugador juega una carta con el icono (🔴) el ‘Señor que vive aquí’ se mueve de una habitación a la siguiente por orden de número; 1,2,3,4,5 y vuelta a empezar. Se moverá al final de la fase, después de que todos los gatos hayan resuelto sus acciones.

Durante el turno el humano está distraído con sus tonterías y no presta atención a los gatos. Solo interactúa con ellos en la Fase de Castigo/Recompensa (ver más adelante)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. **Monta el tablero** colocando la pieza del aseo con pasillo y conectando el resto de piezas al pasillo a través de las puertas. Debe haber una única habitación de cada número.



La loseta de la cocina va marcada como 4+ por ambas caras y solo se utiliza en las partidas de 4 o más jugadores.



En partidas de 2 o 3 jugadores quita la loseta de cocina y usa la que incluye salón+cocina (marcada con 2-3).

2. Pon al 'Señor que vive aquí' en el pasillo (5).

3. Cada jugador **coge un gato y las 6 cartas de acción de su color**. Las cartas jugadas permanecen en la mesa hasta que las has jugado todas. Si en algún momento tienes que

jugar una carta y no te queda ninguna, recupera de nuevo las 6 cartas.

4. Empieza el jugador adquirido por un gato más recientemente, en caso de empate se tira un dado. Este jugador coge el marcador de Primer Jugador.

5. Cada jugador, empezando por el primero, elige una casilla del tablero donde colocarse, los gatos deben empezar en habitaciones diferentes. Consejo: es mejor estar cerca del centro de la casa, así llegarás más fácilmente a cualquier FO que te interese.

6. Mezcla las FO y dale una pila de 5 fichas **bocabajo** a cada jugador. **Los jugadores no pueden mirar** el contenido de sus fichas hasta que no se revelan en la fase de 'Aparición de objetivos'.

7. Coloca el dado y los contadores de estrés accesibles a todos los jugadores.

¡Ya podéis empezar a jugar!



TURNO DE JUEGO

1. Aparición de objetivos

Cada jugador, por orden, revela la primera FO de su pila y la pone en el tablero. La parte superior indica dónde puede situarse mediante números (en una habitación con uno de esos números), un asterisco "*" (en cualquier casilla) o iconos; una ventana (☞) significa que debe colocarse en una casilla con ventana (lo huecos de las paredes que dal al exterior) o una pantalla (☒) que significa que debe ponerse en una casilla que tenga la TV o el PC.

Existen 2 restricciones:

- Debe ponerse en una casilla vacía (sin gatos u otras FO).
- Si es posible, se deben elegir habitaciones que aún no tengan FO.

Si no fuera posible jugar una FO porque todas sus casillas están ocupadas, la ficha puede ponerse como si estuviera tuviera un "*" .

2. Fase de movimiento

Todos juegan una carta boca abajo. Se giran las cartas a la vez y se realizan su movimiento por orden. Los jugadores

con el número más alto mueven primero, los empatados por orden de turno.

Cada gato puede mover casillas en **vertical y horizontal** (no en diagonal) hasta el valor indicado en su carta (más el 🐾).

Un jugador puede mover menos casillas de las indicadas.

Deben usar las puertas para pasar de una habitación a otra.

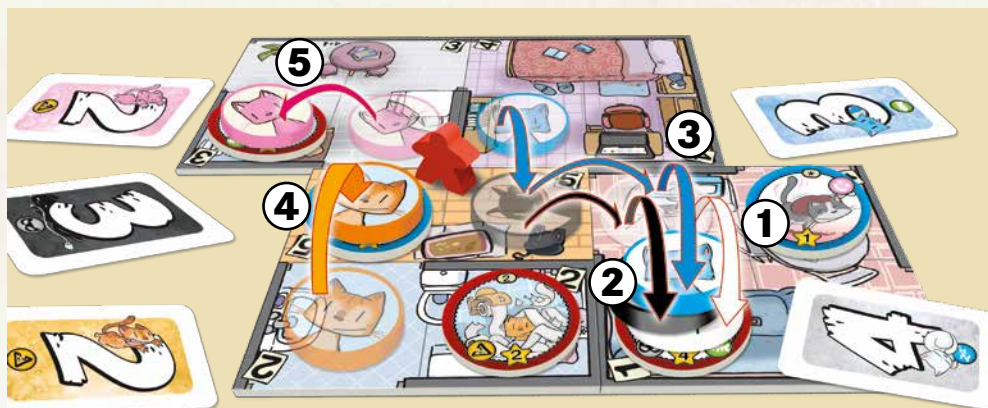
Movimiento del 'Señor que vive aquí'. Si se han jugado comodines, el Señor que vive aquí se mueve una habitación por cada 🐾.

3. Fase de peleas

Si dos o más gatos comparten casilla al final de la fase de movimiento empieza una pelea. Cada gato juega una nueva carta boca abajo.

Se revelan las cartas y cada jugador (empezando por el que está arriba) lanza 1D3 y lo suma a de su carta (más el 🐾). El total más alto gana. En caso de empate, gana el que llegó primero (el que está más abajo).

Los gatos derrotados cogen 1 🐾 y huyen hasta 3 casillas (más el estrés que tengan), empezando por los que están más abajo.



Se revelan las cartas de movimiento. Blanca es la primera en mover con un 4 y va hacia la FO que hay junto a ella⁽¹⁾. Después van Negra⁽²⁾ y Azul⁽³⁾ que han jugado un 3, mueven por orden de juego (Blanca es 1.ª jugadora) y ambas deciden ponerse sobre Blanca para iniciar una pelea. Finalmente Naranja⁽⁴⁾, y luego Rosa⁽⁵⁾, realizan sus movimientos.

Al igual que en las peleas, un gato que se retira puede irse a una FO libre pero no puede empezar una pelea.

En el poco probable caso de que un gato se retire de una FO roja a otra FO en la misma habitación, el jugador debe resolver otro efecto de castigo/recompensa.

Si hay varios gatos, estos resuelven su castigo/recompensa por orden de juego.

Movimiento del ‘Señor que vive aquí’. Si se han jugado comodines, el Señor que vive aquí se mueve una habitación por cada (🔴).

Una vez el ‘Señor que vive aquí’ se mueve, termina la fase y no volverán a producirse castigos/recompensas este turno.

5. Captura de Fichas de Objetivo

Ahora los gatos pueden conseguir las FO sobre las que se encuentran. Si no tiene iconos de captura el jugador simplemente coge la FO. Pero **si contiene iconos de captura** (🟢, 🔵, 🟡, ⚠️) **debe gastar una carta del tipo adecuado.** Si una carta contiene varios iconos, basta con pagar uno de ellos. Esta es una carta diferente a la que se usó para mover o pelear.

Si la FO tiene un **icono de relax** (🟣) el jugador puede descartar 1 🔴 **en ese momento.**

Las FO deben apilarse boca arriba junto a las FO que aún están por colocar.

Retira las FO que no hayan sido capturadas y pasa la carta de ‘1.º Jugador’ al siguiente jugador para empezar un nuevo turno.

Movimiento del ‘Señor que vive aquí’. Si se han jugado comodines, el Señor que vive aquí se mueve una habitación por cada (🔴).

FIN DEL JUEGO

La partida termina tras el turno 5 (cuando se acaban las FO que se repartieron).

No os deshagáis de las cartas que os quedan en la mano, pueden ser necesarias para el desempate.

Cada jugador **suma los** 🌟 **de sus FO y resta 1** 🌟 **por cada** 🔴. Si estáis jugando con cartas de Objetivo Secreto añade sus 🌟.

El jugador con más 🌟 **es el ganador,** en caso de empate gana el jugador con más FO.

Si el empate persiste los gatos empatados empezarán a pelear usando las cartas que les quedan en la mano (y recuperándolas del modo normal cuando se acaben).

Resuelve la pelea del modo habitual, con la excepción de que los empates no se resuelven a favor de ninguno de los jugadores y obligan a una nueva ronda de pelea con una nueva carta. El primer jugador que gane una ronda de pelea es el ganador de la partida.

OBJETIVOS SECRETOS (REGLA OPCIONAL)

Hay 6 cartas de objetivo secreto, cada una de ellas tiene dos iconos de captura que representan lo que le gusta hacer a ese gato.

Reparte una carta boca abajo a cada jugador, que la mira y la guarda en secreto.

Al final de la partida los jugadores revelan sus cartas de objetivo secreto y **eligen UNO de los dos iconos.** Obteniendo 1 🌟 por cada FO que hayan capturado que contenga ese icono.





Naranja suma sus FO (13★), resta 2★ por los 2☹️ y añade 3★ por los 3⚠️ gracias a su carta de objetivo secreto. Un total de 14★.

Esta regla añade un factor de incertidumbre, haciendo más difícil adivinar a por que fichas van a ir los otros jugadores y añadiendo algunos ★ secretos que pueden dar la vuelta a la partida.

LA RUMBA

El dueño de la casa ha comprado una aspiradora automática para mantenerla limpia, pero para vuestra desgracia esta ha desarrollado inteligencia, y os odia.

La Rumba es un jugador fantasma (juega solo) que **debe introducirse en las partidas de 2 jugadores** pero que también puede incluirse en partidas con más jugadores.

Preparación de la partida

Coloca la Rumba en el pasillo, en la casilla que contiene su punto de carga.

Baraja las 5 cartas del mazo de acción de la Rumba y ponlo boca abajo junto al tablero.

Este mazo **no se volverá a barajar** durante el resto de la partida (es un robot programado), cuando el mazo se termine dale la vuelta al descarte para formar de

nuevo el mazo de acción. Los gatos más listos pueden sacar ventaja si recuerdan el orden de las cartas.

Pon 5 FO boca abajo junto al mazo de la Rumba como si fuera un jugador más.

Si jugáis con las cartas de objetivo secreto, reparte una también para la Rumba (no la podéis mirar hasta el final).

La Rumba funciona como un jugador más con las siguientes excepciones.

1. Aparición de objetivos

Después de que todos los jugadores han puesto su FO, **el jugador inicial revela y coloca la FO de la Rumba.**

2. Fase de movimiento

Después de que los jugadores hayan elegido sus cartas, **muestra la primera carta del mazo de acción de la Rumba** ese es su movimiento para ese turno.

La Rumba se mueve antes que cualquier gato, independientemente del número de su carta, sobre la **FO de mayor valor** dentro de su alcance.

Si no hay fichas a su alcance la Rumba se coloca en su casilla de salida o lo más cerca de esta que pueda.

Si hay **varias FO del mismo valor** dentro del alcance **los jugadores pujarán** por mover la Rumba, cada jugador coge algunos ☹️ de la reserva y puja en secreto. El jugador con la puja mayor, se queda con los ☹️ que pujó y decide el destino de la Rumba de entre las FO empatadas. En caso de empate en la puja, se resuelve a favor del jugador que va antes por orden de turno. Lo jugadores que no ganan la puja devuelven a la reserva el ☹️ que cogieron para pujar.

3. Fase de peleas

Si algún gato se quiere pelear con la Rumba, esta saca una carta y lanza el dado de la manera habitual. Además **la Rumba añade +1 al resultado de su pelea** (porque es un híbrido de aspiradora/robot de combate).

Si la Rumba pierde la pelea, se coloca su casilla de salida o lo más cerca de esta que pueda. Y se elimina del mazo la carta con la que perdió la pelea (se ha dañado la programación).

La Rumba nunca gana 😡.

4. Fase de castigos/recompensas

El ‘Señor que vive aquí’ no castiga o recompensa a la Rumba y **le permite coger cualquier ficha** (incluso las rojas).

5. Captura de Fichas de Objetivo

Si la Rumba está sobre una FO la captura. Si tiene algún icono de captura juega una carta del mazo de la Rumba, pero sus cartas no tienen iconos y la Rumba siempre puede coger la FO en la que se encuentra.

Al final de la partida suma los 🌟 de las FO que ha capturado y los de su carta de objetivo secreto si jugáis con esa regla (evidentemente debes elegir el icono con el que más 🌟 obtenga).

La Rumba puede ganar la partida, y de hecho lo hará habitualmente, si nadie intenta pararla.

RESUMEN DE TURNO

1. Aparición de objetivos

Cada jugador (por orden de juego) coloca 1 FO en el tablero.

2. Fase de movimiento

Todos juegan una carta boca abajo.

El número de la carta indica el movimiento máximo para el turno.

Los gatos mueven por orden de número.

El 😡 se añade al movimiento.

👤 **Movimiento del ‘Señor que vive aquí’**

3. Fase de peleas

Los gatos enfrentados juegan una carta boca abajo.

El gato que obtenga más sumando: Carta+1D3+😡 es el ganador.

Los perdedores ganan 1😡 y se retiran 3+😡 casillas.

👤 **Movimiento del ‘Señor que vive aquí’**

4. Fase de castigos/recompensas

El ‘Señor que vive aquí’ vigila a los gatos en su habitación.

FO azul/recompensa, puede quitarse 1😡.

FO roja/castigo, debe:

- Retirarse 3+😡 casillas.
- Engañar al humano
Carta+1D3+😡 ≥ 7

👤 **Movimiento del ‘Señor que vive aquí’**

5. Captura de Fichas de Objetivo

Los jugadores cogen las FO pagando una carta que tenga al menos uno de los icono que tenga la FO.

👤 **Movimiento del ‘Señor que vive aquí’**