

El turno de juego.

- 1. Aparición de objetivos.
- 2. Fase de movimiento.
- 3. Programación y movimiento del Gato-Robot (solo partidas de 2 jugadores)
- 4. Peleas (a partir de esta fase, los mov. obligatorios no pueden terminar sobre otro gato).
- 5. Movimiento del Señor que vive aquí.
- 6. Captura de Fichas de Objetivo.
- 7. Limpieza del tablero.
- 8. Descarte y reposición de cartas de acción. Girar gatos 'agotados'. Cambio de primer jugador.



Andar. Mueve 1 casilla.



Correr Mueve hasta 2 casillas.



Pelear. Tira 1D para pelear.



Maullar. Mueve al Señor que vive aquí una estancia. Puede interrumpir acciones.



Dormir. Captura fichas de dormir.



Adorable. Cuando el gato es sorprendido en una ficha roja, puede evitar el castigo (2+) y quizás quedarse la ficha (4+).



Robar. Captura fichas de robar.



Comer. Captura fichas de comer.



Comodín. Puede usarse como cualquier resultado básico (Andar, Pelear, Dormir, Robar, Comer o Romper)



Romper. Captura fichas de romper.

2 cartas cualquiera pueden cambiarse en cualquier momento por un resultado de Andar o Pelear.

El turno de juego.

- 1. Aparición de objetivos.
- 2. Fase de movimiento.
- 3. Programación y movimiento del Gato-Robot (solo partidas de 2 jugadores)
- 4. Peleas (a partir de esta fase, los mov. obligatorios no pueden terminar sobre otro gato).
- 5. Movimiento del Señor que vive aquí.
- 6. Captura de Fichas de Objetivo.
- 7. Limpieza del tablero.
- 8. Descarte y reposición de cartas de acción. Girar gatos 'agotados'. Cambio de primer jugador.



Andar. Mueve 1 casilla.



Correr Mueve hasta 2 casillas.



Pelear. Tira 1D para pelear.



Maullar. Mueve al Señor que vive aquí una estancia. Puede interrumpir acciones.



Dormir. Captura fichas de dormir.



Adorable. Cuando el gato es sorprendido en una ficha roja, puede evitar el castigo (2+) y quizás quedarse la ficha (4+).



Robar. Captura fichas de robar.



Comer. Captura fichas de comer.



Comodín. Puede usarse como cualquier resultado básico (Andar, Pelear, Dormir, Robar, Comer o Romper)



Romper. Captura fichas de romper.

2 cartas cualquiera pueden cambiarse en cualquier momento por un resultado de Andar o Pelear.

El turno de juego.

- 1. Aparición de objetivos.
- 2. Fase de movimiento.
- 3. Programación y movimiento del Gato-Robot (solo partidas de 2 jugadores)
- 4. Peleas (a partir de esta fase, los mov. obligatorios no pueden terminar sobre otro gato).
- 5. Movimiento del Señor que vive aquí.
- 6. Captura de Fichas de Objetivo.
- 7. Limpieza del tablero.
- 8. Descarte y reposición de cartas de acción. Girar gatos 'agotados'. Cambio de primer jugador.



Andar. Mueve 1 casilla.



Correr Mueve hasta 2 casillas.



Pelear. Tira 1D para pelear.



Maullar. Mueve al Señor que vive aquí una estancia. Puede interrumpir acciones.



Dormir. Captura fichas de dormir.



Adorable. Cuando el gato es sorprendido en una ficha roja, puede evitar el castigo (2+) y quizás quedarse la ficha (4+).



Robar. Captura fichas de robar.



Comer. Captura fichas de comer.



Comodín. Puede usarse como cualquier resultado básico (Andar, Pelear, Dormir, Robar, Comer o Romper)



Romper. Captura fichas de romper.

2 cartas cualquiera pueden cambiarse en cualquier momento por un resultado de Andar o Pelear.

El turno de juego.

- 1. Aparición de objetivos.
- 2. Fase de movimiento.
- 3. Programación y movimiento del Gato-Robot (solo partidas de 2 jugadores)
- 4. Peleas (a partir de esta fase, los mov. obligatorios no pueden terminar sobre otro gato).
- 5. Movimiento del Señor que vive aquí.
- 6. Captura de Fichas de Objetivo.
- 7. Limpieza del tablero.
- 8. Descarte y reposición de cartas de acción. Girar gatos 'agotados'. Cambio de primer jugador.



Andar. Mueve 1 casilla.



Correr Mueve hasta 2 casillas.



Pelear. Tira 1D para pelear.



Maullar. Mueve al Señor que vive aquí una estancia. Puede interrumpir acciones.



Dormir. Captura fichas de dormir.



Adorable. Cuando el gato es sorprendido en una ficha roja, puede evitar el castigo (2+) y quizás quedarse la ficha (4+).



Robar. Captura fichas de robar.



Comer. Captura fichas de comer.



Comodín. Puede usarse como cualquier resultado básico (Andar, Pelear, Dormir, Robar, Comer o Romper)



Romper. Captura fichas de romper.

2 cartas cualquiera pueden cambiarse en cualquier momento por un resultado de Andar o Pelear.