



Bienvenido a Cats, un juego de 3 a 5 jugadores 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. Prrrrrrr....

## Objetivo del Juego.

Para ganar en cats, debes ser el gato más feliz al final de la partida. Durante la misma tratarás de obtener Puntos de Felicidad (PF) conquistando Fichas de Objetivo, mientras tratas de evitar que el ser humano y los otros gatos te provoquen estrés.

## Componentes del juego.

**Cats** contiene:

- 3 Tableros.
- 5 Gatos.
- 20 dados de 6 caras (4 para cada jugador)
- 1 Peón de Señor que vive aquí y 1 de 1er jugador.
- 1 Mazo de 64 cartas de acción.
- 36 Fichas de Objetivo (FO).
- 8 Cartas de Objetivo Especial.
- 30 Marcadores de Estrés, 20 de pelea y 2 de Psicópata
- Este manual de reglas (las reglas situadas en los recuadros oscuros, son reglas avanzadas).

## Despliegue.

Elegir el tablero apropiado al número de jugadores.

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

Cada jugador coge un gato y los dados de su color.

Mezcla las Fichas de Objetivos y forma varias pilas con las fichas bocabajo, coloca los Marcadores de Pelea y Estrés y las FO accesibles a los de jugadores.

Si estáis jugando a la versión básica, **retira las cartas de Maullar y Ser adorable del mazo de acción**, baraja y sitúalo al alcance de los jugadores. El mazo de acción se utiliza también para extraer localizaciones aleatorias.

Situa al *Señor que vive aquí* en una habitación al azar sacando una carta del mazo acción y situándolo en la habitación que indique la carta (*el Señor que vive aquí está en toda la habitación y no ocupa una casilla concreta*).

Cada jugador roba 7 cartas del mazo de acciones. Cada mazo incluye cartas de *Andar*, *Pelear*, *Dormir*, *Comer*, *Romper*, *Correr*, y *Comodín* (*además de Maullar y Ser adorable si estás jugando con las reglas avanzadas*).

Cambio de acciones por *Andar* y *Pelear*. **Los jugadores pueden usar siempre 2 cartas cualquiera como si fueran una carta de Andar o una carta de Pelear.**

Cada jugador, empezando por el primero, elige una pieza del tablero donde colocar su gato, siempre que sea posible, no debe contener otro gato.

Ya estáis listos para jugar.



Fichas de Objetivo

# CATS

## El turno de juego.

El turno de juego es el siguiente:

- 1. Aparición de objetivos.
- 2. Fase de movimiento.
- 3. Peleas.
- 4. Movimiento del *Señor que vive aquí*.
- 5. Captura de Fichas de Objetivo.
- 6. Limpieza del tablero.
- 7. Descarte y reposición de cartas de acción.  
Girar gatos 'agotados'. Cambio de *primer jugador*.

### 1. Aparición de objetivos.

Cada jugador, por orden, coge una Ficha de Objetivo de la pila y la coloca en el tablero. La ficha debe ser compatible con la pieza de tablero donde se pone (ver *números de compatibilidad*) y algunas deben ser colocadas en lugares concretos.

Si es posible, la ficha debe colocarse en una estancia donde **NO HAYA** otras Fichas de Objetivo.

**NUNCA** puede haber dos Fichas de Objetivo en la misma casilla ni puede colocarse una sobre un gato.

Si no fuera posible colocar una Ficha de Objetivo, se descarta y se roba otra.

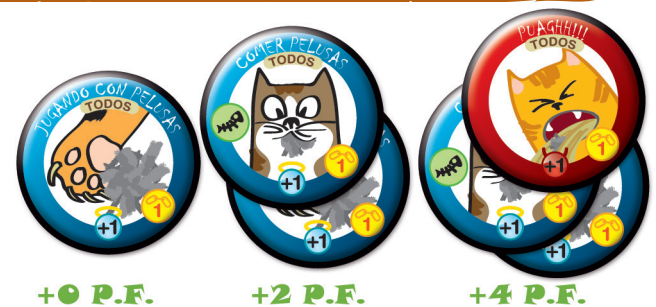
Si no hay fichas suficientes para todos los jugadores el juego termina.

**Números de compatibilidad de Fichas de Objetivo.** No todas las Fichas de Objetivo pueden colocarse en cualquier parte, las fichas tienen una zona de compatibilidad donde puede aparecer; **TODAS** (la ficha puede colocarse en cualquier casilla), **números** (la ficha puede colocarse en estancias con esa numeración), o **una localización concreta** (cama, TV, PC, ventana, sofás) que deben colocarse en una casilla que contenga dicho elemento.



El jugador 1 coloca la estufa en la habitación (4), el jugador 2 roba su ficha y debe colocarla en un sofá, **debe elegir si es posible una estancia libre de FO**, por tanto solo puede situarla en alguna de las dos casillas del sofá del salón (1). El 3er jugador roba su ficha y también debe colocarse en un sofá, suponiendo que el 2º jugador colocó donde indica la imagen, el jugador 3 puede colocar la ficha en cualquiera de las dos casillas libres de sofá (salas 1 o 4).

**Fichas de Objetivo enlazadas.** Hay 6 Fichas de Objetivo que incluyen un icono de cadena y un número. Son la *Saga de la Pelusa* y la *Epopeya del Rascado*. Estas fichas otorgan un bonus de puntos si se consigue juntar las fichas del mismo número. Si se capturan 2 fichas de un mismo grupo el jugador añade dos *Puntos de Felicidad* a su total, si se consiguen las 3 fichas de la saga se añaden cuatro *Puntos de Felicidad*. Tener una sola ficha de una saga no tiene ningún valor especial.



con las 3 fichas, sumas 4 PF adicionales a la puntuación final.

## 2. Fase de movimiento.

Por orden, cada gato se mueve por el tablero, en vertical u horizontal usando cartas de movimiento (cada carta de movimiento permite mover al gato una casilla, las cartas de *correr* permiten mover 2 casillas en cualquier dirección, vertical u horizontal). Una vez el jugador ha movido todas las casillas deseadas, se pasa al siguiente jugador.

**Pelear junto al Señor que vive aquí.** Un jugador no puede colocarse sobre otro si el Señor que vive aquí está en la estancia. Un jugador puede maullar para traer al Señor que vive aquí y evitar una pelea (ver reglas de *maullar*). Si el Señor que vive aquí entra en una estancia con varios gatos apilados, los separa. Todos los gatos encima del primero deben apartarse (empezando por los primeros que llegaron) hasta 3 casillas (movimiento gratuito), pudiendo acabar su movimiento donde quieran (incluidos otros gatos fuera de la estancia).

**Acechar.** Si por algún motivo no queremos mover (p.ej., porque no nos interesa ninguna FO, o porque queremos asegurarnos una pelea), el gato puede *acechar*. El jugador espera a que todos los demás jugadores muevan sus gatos, entonces puede mover el suyo, pero debe acabar en una casilla ocupada por otro jugador y atacarle. Si dos jugadores o más acechan harán su movimiento por orden de turno.



**Pasar sobre otro gato.** Cuando un jugador pasa sobre otro gato (abandona una casilla ocupada por otro jugador), debe descartarse de una carta de su mano. Si no se quiere o no se puede pagar la carta, el jugador gira la ficha del gato mostrando su lado '*agotado*', obtiene un *Marcador de Estrés* y tendrá -1 a las tiradas de combate durante ese turno. El jugador gira de nuevo la ficha a su lado normal, al final del turno.

Si se cruzan varias casillas, debe pagarse por cada una, recibiendo la penalización de estrés por cada casilla no pagada. Pero el estado de '*agotado*' es único y no se acumulan penalizadores.

Una casilla ocupada por dos gatos, cuenta como si se cruzaran dos casillas ocupadas.



el jugador verde quiere llegar al salón y debe pasar sobre dos jugadores, como no tiene cartas suficientes (o no desea gastarlas), decide no pagar, recibirá un marcador de estrés (amarillo) por cada carta que no descarte.



# CATS

## 3. Peleas.

Si dos o más gatos están en una misma casilla, pelearán. Los gatos declaran cuantas cartas de *Pelear* usarán, empezando por el gato que llegó el último. Una vez todos los gatos han declarado cuantas cartas gastarán se lanzan los dados de pelea. Cada jugador tira 1D6 por cada carta de pelea utilizada (*siempre pueden gastarse dos cartas cualesquiera como una carta de Pelear*). El jugador que saque el dado más alto gana. En caso de empate los gatos que están más abajo ganan. Si un jugador no usa ninguna carta se considera que ha sacado un 1.

El gato vencedor se queda en la casilla y gana un *Marcador de Pelea* por cada gato que ha derrotado. Los gatos derrotados deben huir hasta 3 casillas (movimiento gratuito), empezando por los que están más abajo. Además los gatos derrotados cogen un *Marcador de Estrés* (que restarán puntos al final de la partida). Los gatos no pueden acabar en una casilla ocupada por otro gato (*pero si pueden acabar sobre una ficha de objetivo*).

Si hay más de una pelea en curso, se resuelven por orden de turno (las peleas que incluyan jugadores que actúan antes, primero).

**Ataque de desalojo.** En el momento de declarar cuantas cartas desea gastar un jugador, este puede anunciar que el ataque será un *ataque de desalojo*. El jugador renuncia a conquistar la ficha objetivo y a cambio obtiene un +1 a la tirada de pelea. No puede realizarse un ataque de desalojo si no hay Ficha de Objetivo. Aunque se haya anunciado un ataque de desalojo el gato puede recibir un zapatillazo si es cazado por el *Señor que vive aquí*.

**Maullar.** Cuando un jugador gasta una carta de *Maullar*, mueve al humano a una estancia adyacente. Puede jugarse **en la fase de movimiento** para atraer al *Señor que vive aquí* y evitar una pelea o para sacar al humano de una habitación donde queramos atacar a otro gato. También puede usarse **en la fase de Movimiento del Señor que vive aquí** para cambiar su destino final, ya sea para evitar se castigados o para que castigue a otro jugador. Los usos de los *Señores que viven aquí* son variados.

Las cartas de maullar pueden jugarse en cualquier momento **de las fases de movimiento**, incluso interrumpiendo el turno de otro jugador. El juego sigue tras resolver el efecto.



Naranja, Azul y Verde se pelean por la estufa. Verde es el primero en declarar y paga una carta de *pelear* y 2 de *mover* (cambio de 2 cartas por una de pelea) para tirar 2 dados. Azul hace lo mismo, pagando una de *correr* y una de *comer* para sacar un dado extra y tirar 2 dados también. Naranja usa 2 de *pelear* y un comodín para tirar 3 dados. Tras lanzar los dados han sacado 4, 5 y 5. Ante el empate a 5, gana el gato que está más abajo (el Azul).

Los gatos derrotados se retiran *hasta* 3 casillas, primero los de más abajo. Naranja sale al pasillo y se sitúa sobre la ficha roja que nadie había cogido (aun puede salvar algo del turno). El gato Verde no puede retirarse sobre otros gatos, así que mueve 2 casillas y se coloca sobre el PC. Ambos gatos reciben un *Marcador de Estrés* (amarillo), el jugador Azul, recibe 2 *Marcadores de Pelea* (verdes), uno por cada gato derrotado y podrá reclamar la ficha al final del turno.

Se revela la primera carta del mazo de acción y se mueve al *Señor que vive aquí* a la localización que indique (los jugadores pueden jugar cartas de maullar para cambiarlo de lugar).

Hay dos formas de evitar el castigo:

**Huir.** Una forma de evitar el zapatillazo es salir por patas, el gato puede gastar cartas de *Andar* o *Correr* (si le quedan). Tira 1D6 por cada punto de movimiento disponible, si se obtiene algún 6 en cualquiera de los dados has conseguido escapar. Mueve al gato **hasta 3 casillas** de distancia, **saliendo de la estancia si es posible**. Puede acabar sobre FO azules en la misma estancia o sobre cualquier FO en otra estancia. **No puede acabar sobre otro gato.**

**Tira 1D6:** Con un resultado de 2+, el gato es apartado de la FO sin recibir el zapatillazo, mueve al gato hasta 3 casillas de distancia. Puede acabar sobre FO azules en la misma estancia o sobre cualquier FO en otra estancia. No puede acabar sobre otro gato. Si el resultado es 4+ el Señor que vive aquí se conmueve tanto que deja al gato, quedarse con la ficha roja.

Pueden gastarse más de una carta de *Ser adorable* en un mismo turno.

Si todo falla, zapatilla. El gato gana **2 Marcadores de Estrés** y mueve **hasta 3 casillas saliendo de la estancia si es posible**. Puede acabar sobre FO azules en la misma estancia o sobre cualquier FO en otra estancia (recuerda que debe salir de la estancia si es posible). **No puede acabar sobre otro gato.**

Si más de un jugador deben huir de la habitación, lo harán por orden de juego.



Verde juega una carta de *Ser adorable*, pone ojitos y lanza 1 dado, saca un 6 y el Señor que vive aquí se enternece y le rasca la cabeza a Verde mientras este sigue vomitando (podrá capturar la ficha al final del turno).

Azul no tiene carta de adorable, así que su única opción es huir, juega una carta de correr (2 movimientos) y dos cartas cualquiera (cambio por 1 de mover), para poder tirar 3 dados y buscar un 6. No tiene suerte, se lleva un zapatillazo y debe retirarse hasta 3 casillas, como no puede salir de la habitación (no puede acabar sobre otro gato), se queda en su segundo movimiento. Además recibe 2 *Marcadores de Estrés* (amarillos) que le restarán puntos al final de la partida.

# CATS

## 5. Captura de Fichas de Objetivo.

Ahora los gatos pueden conseguir las Fichas de Objetivo sobre las que se encuentran. En la mayoría de los casos el jugador simplemente coge la Ficha de Objetivo y la guarda junto a él. Pero si la ficha contiene iconos de *Comer*, *Dormir*, *Robar* o *Romper*, el jugador debe gastar una carta del tipo adecuado (si una carta contiene varios símbolos, basta con pagar uno de ellos).

Si la Ficha de Objetivo tiene una cara sonriente verde, es una actividad relajante, el jugador puede eliminar uno de sus *Marcadores de Estrés* (las fichas relajantes hacen efecto en el momento de capturarlas, si en ese momento el jugador no tiene *Marcadores de Estrés*, la ficha no tiene ningún efecto adicional).

Algunas cartas tienen un símbolo rojo con un termómetro (*calor*), estas fichas otorgan puntos extra a un gato que tenga como *Objetivo Especial* la carta *Friolero*, pero no requieren de ninguna carta especial para capturarlas (aunque habitualmente irán acompañadas de símbolos de dormir)

Las fichas deben estar visibles al resto de jugadores, pero pueden apilarse de modo que solo sea legible la última ficha capturada.

## 6. Limpieza de tablero.

Se eliminan del tablero todas las Fichas de Objetivo no capturadas.

## 7. Descarte y reponer cartas de acción.

Los jugadores roban cartas de acción de su mazo hasta completar su mano de 7 cartas. Antes de robar un jugador puede descartarse de las cartas que desee.

*Consejo: Lo habitual es guardar las cartas valiosas como comodines y correr, y si se juega con las reglas avanzadas, una carta del tipo de tu objetivo especial, las cartas de maullar o ser adorable.*

Se avanza el marcador de turnos y se pasa el marcador de *Primer Jugador* a la derecha. Con esto finaliza el turno y se inicia uno nuevo.

## Fin del juego.

El juego termina tras el Turno 7 o cuando se acaben la Fichas de Objetivo.

Cada jugador cuenta los *Puntos de Felicidad* de sus *Fichas de Objetivo*, suma los *Marcadores de Pelea* conseguidos en combates y le resta los *Marcadores de Estrés* acumulados.

Si se juega con las reglas avanzadas, se añade cualquier puntuación por su carta de *Objetivo Especial*.

El jugador con más *Puntos de Felicidad* es el ganador. En caso de empate, el jugador que tenga más FO es el ganador, si el empate persiste se tira 1D6 para determinar el ganador (los gatos no comparten nada...)





## Cartas de Objetivo Especial.

Al principio del juego, cada jugador roba y mantiene en secreto una carta de Objetivo Especial. Estas cartas otorgan *Puntos de Felicidad* extra cuando se cumplen ciertas condiciones.

**Destructor, Ladrón, Dormilón, Gordo y Friolero** doblan el valor de las fichas con los símbolos adecuados (*Romper, Robar, Dormir, Comer y Calor*).

Adicionalmente, el jugador puede desvelar su carta de objetivo en cualquier momento. Esta acción cuenta como jugar una carta del tipo de objetivo especial (*Calor* no es un tipo de carta de acción, es este caso desvelar la carta de objetivo permite capturar la ficha de objetivo de calor, sea cual sea su requisito). Esta acción solo puede usarse una vez durante la partida, en el momento de revelar tu identidad.

*Ejemplo: Luis Alberto Jesús ha conseguido colocar a su gato Chispas sobre la Ficha de Objetivo '¿Filete?', su objetivo especial es 'Gordo' lo que hace que esta carta valga 6 PF para el. Desgraciadamente, no tiene ninguna carta de acción de 'Comer', así que decide desvelar su objetivo especial secreto al resto de jugadores para no perder estos 6 succulentos puntos.*

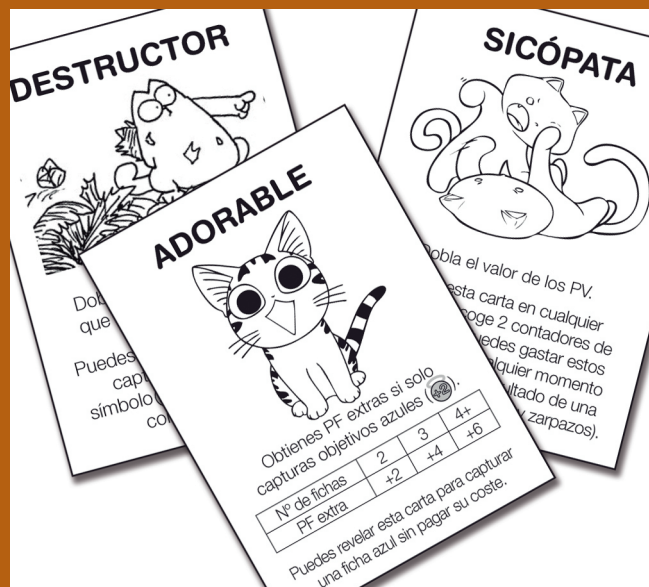
**Psicópata** dobla el valor de los puntos obtenidos por *Marcadores de Pelea*. El jugador puede desvelar la carta en cualquier momento y poner 2 *contadores de psicópata* sobre la carta que puede gastar en cualquier momento para sumar +1 a una tirada de pelea en la que participe (puede gastar tantos contadores como desee y puede hacerlo después de que todos los jugadores hayan tirado los dados de pelea, puede incluso revelar la carta en ese momento para obtener los bonificadores).

*Ejemplo: Marco Antonio, se lanza sobre los gatos Azul y Naranja para darles una buena tunda, tras tirar los dados, han obtenido 4,4 y 2 respectivamente. Al estar arriba, M.A. pierde la pelea, pero decide revelar su carta de Objetivo Especial Psicópata y gastar uno de los marcadores recién obtenidos apra convertir su 4 en un 5 y ganar la pelea.*

Los objetivos **Maldito Bastardo** y **Adorable** añaden puntos extra según las fichas conseguidas, si todas las fichas capturadas has sido rojas o azules respectivamente. **Si se capturan fichas de ambos colores, el jugador no obtiene ningún punto extra** (este objetivo es difícil de mantener en secreto ya que a veces, renunciarás a fichas sin ningún motivo claro)

Desvelar la carta *Maldito Bastardo* permite huir de un zapatillazo automáticamente, además en adelante el jugador tira para huir del humano con un +1.

Puedes desvelar la carta *Adorable* para capturar una ficha azul cualquiera sin tener las cartas de acción necesarias. Esta acción solo puede usarse una vez durante la partida, en el momento de revelar tu identidad.



Los textos, las reglas y los diseños de este juego, así como las imágenes de las fichas de objetivo y los tableros son creación y propiedad del autor del mismo (ese soy yo, César Gómez). El resto de imágenes son propiedad de Kanata Konami (Chi sweet home) y Simon Tofield (Simon's cat), más algunas imágenes sin acreditar encontradas en la web. Si alguno de los autores, desea la retirada de las imágenes que me busque :), no en serio, que me lo comunique y las cambiaré gustoso (en realidad será una tocada de pelotas, pero lo haré de todos modos).

Este juego se lanza en una versión P&P gratuita, cuando me llegue la oferta millonaria que me retire de trabajar, ya contactaré con alguno de los dos autores citados para que ilustre el juego.

Muchas gracias a todos aquellos que me han ayudado para lanzar esto. A mi novia Julia, por convencerme de que los juegos de civilización no le interesan a nadie y que lo que de verdad le gusta es un juego de gatos. A mi grupo de rol por sufrir las partidas de prueba una y otra vez y a todos aquellos que tras probarlo dijeron 'no está mal'. Gracias a todos, cuando tenga una mansión en Miami grabaré vuestros nombres en las baldosas del jacuzzi olímpico.