

Yummy Kitty



¡Teuento una historia! "Había un pueblito en la costa cuyos habitantes eran pescadores. Un día, encontraron una camada de gatitos recién nacidos en un barco abandonado y decidieron adoptarlos. Para alimentarlos, les daban las sobras de pescado de sus capturas. Con el tiempo, los gatos se convirtieron en expertos cazadores de ratones, lo que ayudó a mantener los almacenes del pueblo libres de plagas. Los pescadores los cuidaban con cariño y los entretenían con ovillos hechos de las cuerdas de sus redes de pesca. La relación se hizo tan cercana que se convirtió en una tradición adoptar cada nueva camada de gatitos recién nacidos".

¿Serás capaz de atraer al mayor número de gatos a tu comedero?

Yummy Kitty es un juego de 2 a 5 jugadores, de unos 15 minutos de duración, donde cada jugador deberá atraer a los gatos de otros jugadores con jugosa comida, y qué mejor que los peces. Pero ¡Cuidado! Una vez en tu comedero, los gatos pueden verse atraídos por los ratones que andan pululando por ahí. Haz que jueguetean con ovillos para que no prefieran ir detrás de algo más llamativo y suculento como los ratones.

COMPONENTES



63 cartas de gato / alimento



11 cartas de perro / alimento



1 carta de "protección felina"



5 cartas de resumen

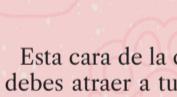
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Reparte una carta resumen a cada jugador y pon el resto, si las hubiera, en la caja. Coloca la carta "protección felina" en el centro de la mesa.
2. Extrae las 11 cartas de perro (ver variante perro).
3. Una vez extraídas las cartas, baraja el mazo restante y reparte a cada jugador 4 cartas. El mazo sobrante se coloca en el centro de la mesa formando el mazo de robo con la cara de alimento hacia arriba.
4. Coge las cartas con la cara de alimento mirando hacia ti. Tú no puedes ver nunca la cara de gato de tus cartas, solo puedes ver los gatos que tienen los demás jugadores.
5. A la de tres, el primer jugador en decir "miau" empieza la partida.



CARA DE ALIMENTO

Cuando quieras atraer a un gato, gasta tanta comida como valor tenga la cara de gato que deseas coger, sin alimento no hay gatos, sin gatos no hay puntos y sin puntos no hay victoria.



CARA DE GATO

Esta cara de la carta es la que verás del resto de jugadores. Son los gatos que debes atraer a tu comedero. La cantidad de alimento necesario para atraerlo está indicada en la esquina superior izquierda. Este valor NO indica los puntos que aporta ese gato.



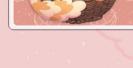
COMEDERO

Es la zona de la mesa delante de ti, ahí se reunirán todos los gatos que vayas atrayendo y que al final de la partida te darán tu puntuación. Los gatos de la misma raza se irán apilando uno sobre otro formando así una colonia. No puede haber gatos de distintas razas juntos en la misma colonia excepto el gato comodín. Siempre se apilan por orden de llegada.

TURNO DEL JUGADOR

1. Mira las cartas que tienes en tu mano. Después, decide entre estas tres opciones:
 - Almacenar alimento: coge dos cartas del mazo de robo o tres si no tienes cartas en tu mano. Si al terminar esta acción queda a la vista un ratón, el gato de menor valor de los comederos de cada jugador se verá atraído por él y se descartará.
 - Bajar un ovillo a una colonia de tu comedero: en tu turno, puedes entretenerte a una colonia felina en concreto de tu comedero para evitar que se marchen al ver a un ratón. Coloca la carta de ovillo encima de esa colonia.
 - Atraer un gato: gasta la cantidad de alimento necesario o más (el exceso de alimento pagado no se devuelve al jugador) para atraer a un gato que esté en la mano de otro jugador o al primer gato del mazo de descartes. Solo se podrá atraer a un único gato por turno. Las cartas de alimento usadas se mostrarán y se colocarán apiladas en el centro de la mesa con la cara de gato boca arriba formando el mazo de descartes.Las cartas de gatos atraídos se irán colocando unas encima de otras por tipos, formando las diferentes colonias, delante de cada jugador (comedero).
2. Después de completar una de estas opciones, es el turno del siguiente jugador a la izquierda.

CARTA DE "PROTECCIÓN FELINA"



Cuando a un jugador le quitan un gato de su mano, coloca delante de su comedero la carta de "protección felina". Mientras mantenga esta carta, ningún jugador podrá quitarle otro gato de su mano.

! En partida a dos jugadores no se usará esta carta.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando no queden cartas en el mazo de robo. Los jugadores seguirán jugando hasta que ninguno de ellos pueda realizar ninguna acción en su turno y se procederá al recuento de puntos.

El jugador con mayor puntuación gana la partida. En caso de empate, gana el que más gatos haya atraído a su comedero. Si el empate persiste, gana el que tenga más variedad de gatos.

PUNTUACIÓN DE LAS COLONIAS



Orange Tabby (17), cuantos más gatos de esta raza atraigas, mayor será su puntuación. 1=-1, 2=2, 3=3, 4=7 y 5=11. Es posible tener una colonia de más de 5 gatos, pero estos no otorgan puntos.



Calicó (13), al final de la partida, el jugador que consiga tener la mayor colonia de calicós obtiene 7 puntos, el segundo 5 puntos, el resto 0 puntos. En caso de empate en el primer puesto, los jugadores empatados recibirán 5 puntos. En caso de empate en el segundo puesto, los jugadores recibirán 0 puntos.



Americano de pelo corto (11), al final de la partida te otorga 2 puntos. Cuando atraes a este gato a tu comedero coge una carta del mazo de robo.



Siamés (11), por cada cara de gato siamés que lleve la carta, recibirás 1 punto de victoria al final de la partida.



Gato negro (5), atrapa ratones y consigue 1 punto por cada ratón atrapado. Cuando aparece un ratón, comenzando por el jugador activo y siguiendo el orden de turno, el ratón será atrapado por el primer jugador que tenga un gato negro. El resto de jugadores perderán su gato de menor valor aunque tengan un gato negro.



Angora turco (3), este gato actúa como comodín. Por si solo no aporta ningún punto de victoria. Una vez que esta carta se coloca en una colonia, este gato copia exactamente la carta que está debajo de él y no puede cambiar de colonia.



Inglés de pelo corto (2), que no os deje engañar esa carita de pena que parece que nunca ha hecho ninguna trastada gatuna. No es sencillo hacerte con este gato, si consigues tenerlo en tu comedero, tendrás que atraer distintas razas para que te otorgue un punto por cada una de ellas al final de la partida.



Gato de la suerte (1), si lo atraes de la mano de otro jugador este gato se eliminará automáticamente de la partida. Quédate la primera carta del mazo de robo y coloca ese gato en tu comedero ¿Te habrá traído suerte?

TIPOS DE ATRACCIÓN



Peces Koi, con un valor de 1, y 2.



Ratón, un ratón en la mano de un jugador cuenta como 1 de alimento. Si después de coger cartas del mazo de robo queda a la vista un ratón, el gato de menor valor que no esté protegido por ovillos será atraído al mazo de descartes. En caso de empate en el menor valor, el propio jugador decidirá qué gato se marcha. El gato negro protege a los gatos de menor valor y atrapa al ratón. El jugador que ha provocado que aparezca el ratón lo atrapa si tiene un gato negro en su comedero, de no ser así lo atrapará el siguiente jugador que tenga un gato negro siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Todos los jugadores se ven afectados por el ratón.

OVILLOS



Ovillos en la cara de alimentos. Durante tu turno puedes decidir, como acción, bajar un ovillo a una colonia felina de tu comedero. Estos ovillos distraen a todos los gatos que estén bajo ellos y no se irán tras el ratón. Coloca la carta de ovillo encima de esa colonia.



Gatos con ovillos. Existen algunos gatos que poseen en su esquina superior derecha ovillos. Estos gatos se distraen a ellos mismos y a todos los que estén debajo de él.

VARIANTE DEL PERRO

Esta variante es aconsejable para 4 y 5 jugadores. Introduce las cartas de perro en el mazo y barájálas antes de comenzar la partida.

Cuando un jugador atrae un gato de otro jugador, también atraerá a **TODOS** los perros que tenga en su mano.



Perro (11), no es atraído por los ratones ni tiene valor de alimento. Al final de la partida, el jugador con mayor número de perros restará 1 punto a su resultado final. En caso de empate, todos los jugadores empatados restarán 1 punto.

! Si quieras que esta variante afecte más al final de la partida los perros que tenga cada jugador restarán 1 punto al resultado individual de cada uno.

Autor: María Alcaraz

Ilustradora: Oksana Vrzhesnevska

Producción / Edición: PIF games

Maquetación: María Alcaraz

Diseño de caja: María Alcaraz y Jacobo Rufete

