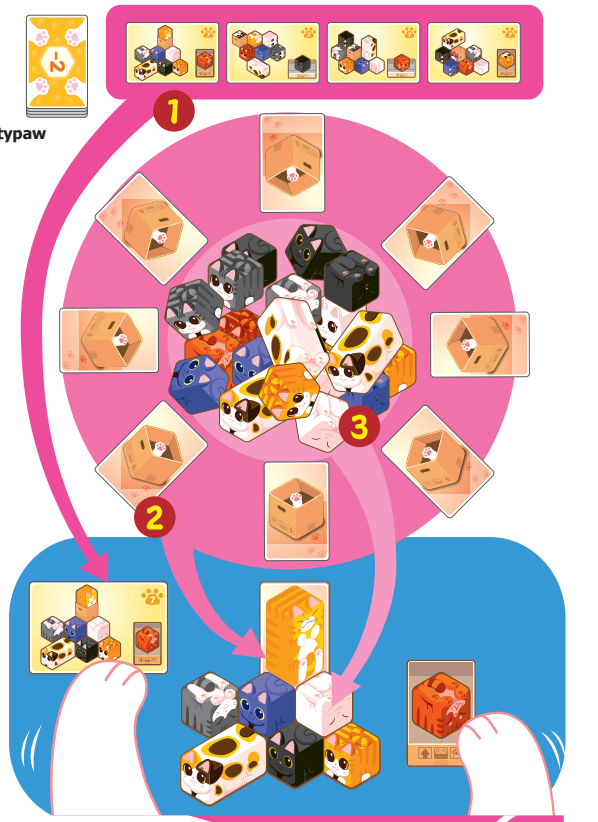
Kitty Paw

6 + | 2 - 4 | 15 - 30

secondgategames.com/es/kittypaw



¿Qué pasa cuando siete gatitos encuentran unas cajas de cartón? Pues que empiezan a esconderse y a jugar a lo loco.

Componentes del juego

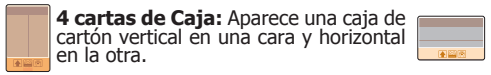
28 fichas de Gatito (4 de cada uno de los 7 tipos): En una cara aparece el gatito "panza abajo" y en la otra "panza arriba".

Bobtail japonés

Exótico de pelo corto | Azul ruso | Mau egipcio | Europeo de pelo corto | Bombay | Persa

8 cartas de Escondite: En una cara aparece una caja de cartón y en la otra un gatito o un Chihuahua (símbolo de Escondite).

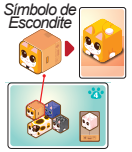
4 cartas de Caja: Aparece una caja de cartón vertical en una cara y horizontal en la otra.



48 cartas Kitty: En una cara aparece una combinación de gatitos, uno en una caja y una puntuación, en la otra cara aparece una penalización. Hay tres niveles:

24 cartas de Nivel I: No hay gatitos solapados ni símbolo de Escondite.

16 cartas de Nivel II: No hay gatitos solapados, pero sí un símbolo de Escondite. Están divididas en 2 sets de 8 cartas, cada uno de un color. Las verdes son más fáciles que las amarillas, jugarás sólo con uno de los sets.



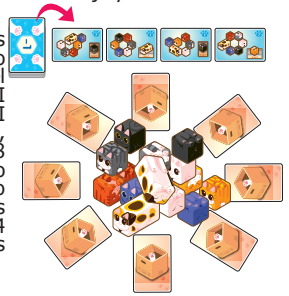
8 cartas de Nivel III: Hay gatitos **solapados** y un símbolo de Escondite.

Objetivo del juego

Kitty Paw (Pata de Gatito) es un juego de destreza y velocidad. Cada jugador intentará ser el primero en recrear la combinación de gatitos que aparece en la carta Kitty que haya escogido para sumar puntos de victoria (PV). El jugador con más PV al final del juego será el ganador.

Preparación del juego

1. Coloca 1 grupo de 7 fichas de Gatito diferentes en el centro de la mesa por cada uno de los jugadores y mézclalos a conciencia.
2. Baraja y sitúa las 8 cartas de Escondite con la caja en la cara de arriba, alrededor de las fichas de Gatito.
3. Cada jugador coge una carta de Caja y la sitúa delante de él.
4. Baraja cada nivel de las cartas Kitty por separado y forma un mazo con el Nivel I arriba, el Nivel II en medio y el Nivel III abajo. Para el Nivel II, elige solo un set de 8 cartas de un mismo color, verde (más fácil) o bien amarillo (más difícil). Gira las 4 primeras cartas y sitúalas formando una fila.



Ronda del Juego

Kitty Paw se juega en varias rondas. En cada una, todos los jugadores escogerán una carta Kitty que tratarán de recrear con las fichas de Gatito y las cartas de Escondite antes que los demás. Es un juego de velocidad en el que los jugadores actúan simultáneamente.

1. Para empezar el juego los jugadores estiran sus brazos al centro de la mesa para que sus puños se toquen y gritan: "¡KITTY PAW!" (1)
2. Cada jugador coge una carta Kitty de las 4 disponibles y la sitúa delante de él. (2)
   - Cada jugador coge fichas de Gatito del centro de la mesa para recrear la combinación de su carta.
   - Sólo puedes coger una ficha de Gatito a la vez.
   - Si hay un gatito escondido en tu carta Kitty (Nivel II y Nivel III), debes encontrar la carta de Escondite correspondiente volteando las cartas una a una, si no es la apropiada, vuelve a dejarla con la caja cara arriba. ¡Ojo! Son muy similares a las fichas de Gatito. No te olvides del gato en tu carta de Caja y su orientación. (3)
3. Si piensas que has completado tu combinación, grita: "¡MIAU!" y realiza el gesto del Gatito Afortunado (ver ilustración). (4)

   Los demás jugadores deben dejar de jugar inmediatamente y realizar el mismo gesto para tocar tu "Patita de la Suerte" (cómo chocando los puños).

   El último jugador en hacerlo gira su carta Kitty para mostrar la penalización de PV y la sitúa a su lado, esta carta se considera carta puntuada. Esta norma no se aplica en partidas de 2 jugadores.
4. Todos los jugadores comprueban si tu combinación es correcta, prestando atención a la orientación y la posición de las fichas y de la carta de Caja. Si es correcta, ganas los puntos de la carta Kitty. Si la combinación es incorrecta gira la carta Kitty para mostrar la penalización.
   En cualquier caso sitúa la carta a tu lado, esta carta se considera puntuada.

Nueva ronda

- Devolved las fichas de Gatitos al centro de la mesa.
- Baraja las cartas de Escondite y sitúalas con la caja cara arriba, alrededor de las fichas de Gatito.
- Descarta las cartas Kitty que no han puntuado.
- Descubre 4 nuevas cartas Kitty para empezar una nueva ronda.

Fin del juego

- El juego acaba cuando algún jugador acumula 5 cartas puntuadas o cuando el mazo de cartas Kitty se haya terminado.
- Sumad y/o restad los PV de las cartas puntuadas. El jugador con más PV será el ganador.
- En caso de empate, los jugadores empatados jugarán una o más rondas extra hasta determinar al ganador. (Baraja y usa las cartas Kitty descartadas).

Variante

Los jugadores barajan **TODAS** las cartas Kitty sin separarlas previamente por niveles. Esto añade mucha variedad y emoción al juego.