



HOUSE OF CATS

William Attia y Kristian A. østby

COMPONENTES:

- 4 dados personalizados (con lados: 2, 3, 4, 5, gato y ratón)
- 12 fichas de habilidad
- 2 blocs de juego (cada uno con 60 hojas a doble cara)
- 6 lápices
- 1 reglamento

HoUSE Of CATs

William Attia y Kristian A. Østby



1-6



15'



10+

Resumen

En cada ronda, una persona tira los dados y, a continuación, todo el mundo utiliza los resultados para rellenar las casillas en su hoja de juego. Seguid realizando rondas hasta que una persona haya rellenado todas las casillas de su hoja.

Intenta agrupar números iguales. Obtienes puntos si un grupo tiene un tamaño igual al número que forma el grupo (es decir, grupos de dos «2», tres «3», cuatro «4» o cinco «5»). Los gatos y ratones puntúan de forma distinta dependiendo del nivel en el que estés jugando. ¡La persona que obtenga más puntos gana la partida!

Preparación

Primera partida

Para la primera partida, os recomendamos jugar con el Nivel 1 y con las fichas de habilidad **a, b, c y d**.



Dibuja la habilidad **a** en la casilla 2, la **b** en la 3, etc.

Niveles 2 y 3

Lanza los dados para determinar los símbolos iniciales en las casillas *

*			*
		*	



Dale a cada persona un **lápiz** y una **hoja de juego** del mismo **nivel**.

Mezcla las **fichas de habilidad**, boca abajo, y luego revela cuatro fichas al azar, boca arriba, y colócalas formando una fila en el centro de la mesa. Devuelve a la caja las fichas restantes.

Dibuja el símbolo de cada habilidad en los espacios 2-5 de tu hoja de juego (en el orden en que se revelaron las fichas).

No te preocupes por dibujar bien.

Estos símbolos simplemente sirven como recordatorio de qué habilidad está vinculada a qué número. Deja las fichas de habilidad en la mesa para que puedas consultarlas durante la partida, si es necesario.

Preparación adicional para los Niveles 2-3

Si utilizas las hojas de juego con los niveles 2-3, realiza la siguiente preparación adicional:

Una persona lanza **tres** dados. A continuación, cada persona debe dibujar el resultado de cada dado en una casilla * de su elección, en su hoja de juego.

Cómo jugar

En cada ronda, cualquier persona lanza los cuatro dados (no importa quién lo haga). Todo el mundo debe elegir simultáneamente los resultados de **tres** de los dados para dibujar en las casillas de su hoja de juego, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Todas las casillas en las que dibujes deben estar vacías y ser adyacentes entre sí, pero no es necesario que estén adyacentes a casillas previamente dibujadas.
- Si eliges dibujar en un área con menos de tres casillas vacías, dibuja tantas casillas como puedas (los resultados adicionales de los dados se pierden).
- Dibuja los resultados de los dados de gatos y ratones en tu hoja utilizando las mismas reglas que los números (excepto para los gatos del Nivel 1, ver pág. 6).

La puntuación de gatos y ratones depende del nivel en el que estés jugando (ver págs. 6 a 9).

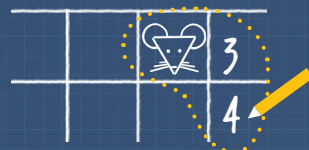
Cuando todo el mundo haya terminado de dibujar los resultados de los dados, comprobad si alguien ha rellenado todas sus casillas. Si es así, la partida termina y se cuentan los puntos (ver pág. 5).

Si no es así, lanzad los cuatro dados nuevamente para comenzar una ronda nueva.

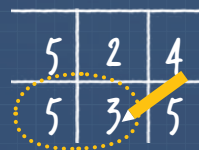
Resultado de los dados



Guille dibuja un **Ratón**, **3** y **4**.



Cristina comienza dibujando en un área con solo dos casillas vacías, por lo que dibuja solo el 5 y el 3.



Si vuestras habilidades artísticas son limitadas, os sugerimos que utilicéis las siguientes formas más simplificadas:



Gato



Ratón

*¡Curiosidad biológica!
¿Sabías que los gatos están formados por 1 círculo y 2 triángulos, mientras que los ratones están formados por 1 triángulo y 2 círculos?*

Completar habitaciones

Ejemplo de habitaciones



Dos «2»



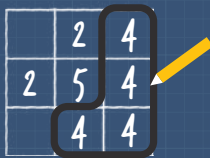
Tres «3»



Cuatro «4»

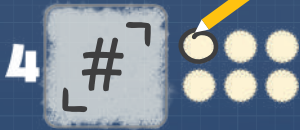


Cinco «5»



Guille completa una habitación de «4», por lo que la rodea dibujando un muro.

Puesto que los dos «2» no están adyacentes, no forman una habitación.



Tras completar una habitación de «4», Guille también rodea un círculo en el recuadro de habilidad del espacio 4.

En cualquier momento en que formes un grupo de números iguales adyacentes y el tamaño del grupo sea igual al número, completas una **habitación**.

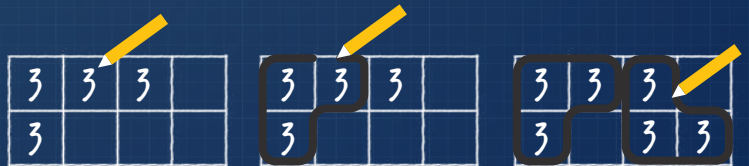
Cuando completes una habitación, dibuja paredes alrededor de los números en el grupo.

Cada casilla solo puede ser parte de una habitación.

A continuación, rodea un círculo en el recuadro de habilidades correspondiente al número para indicar que la habilidad está ahora disponible para que la uses (ver pág. 4).

Situación especial:

Si formas un grupo que es más grande que su número, debes decidir inmediatamente qué casillas se utilizan para formar la habitación y dibujar paredes alrededor de ellas. Las casillas adicionales pueden usarse más adelante para formar otras habitaciones.

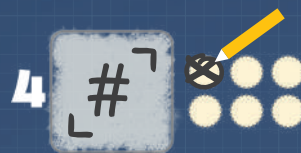


Usar habilidades

Cada habitación que completes te brinda la oportunidad de usar su habilidad correspondiente, una vez. Las habilidades que tienen el símbolo ⚡ deben ser utilizadas inmediatamente. Todas las demás habilidades pueden guardarse y usarse en cualquier momento, incluso en medio de la ronda en que obtuviste la habilidad. Cuando uses una habilidad, tacha con una X uno de los círculos de su recuadro de habilidad.

No hay límite en la cantidad de habilidades que puedes usar en una ronda, y puedes combinar los efectos de las habilidades.

Todas las habilidades se describen en la última página.



Guille decide utilizar la habilidad 4, y tacha con una X uno de los círculos que previamente había rodeado en su recuadro de habilidad.

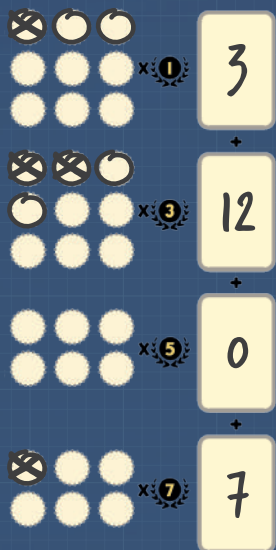
Nota:

Las habilidades se obtienen inmediatamente cuando se completan las habitaciones, incluso en medio de la ronda.

Ejemplo: Si el primer número que dibujas completa una habitación, puedes utilizar inmediatamente esa habilidad sobre los dados restantes.



Fin de la partida y puntuación



3 habitaciones de tamaño 2
 $3 \times 1 = 3$ puntos

4 habitaciones de tamaño 3
 $4 \times 3 = 12$ puntos

0 habitaciones de tamaño 4
 $0 \times 5 = 0$ puntos

1 habitación de tamaño 5
 $1 \times 7 = 7$ puntos

Una vez que cualquier persona rellene todas las casillas de su hoja, la partida termina. Cada persona cuenta sus puntos de la siguiente manera:

· Habitaciones completadas

Por cada habitación completada, anota los puntos que se muestran a la derecha de su recuadro de habilidad. Obtienes puntos tanto si los círculos han sido tachados como si no.

· Gatos y ratones

Los gatos y ratones puntúan según el nivel en el que estés jugando (ver págs. 6 a 9).

· Casillas vacías

Pierde 1 punto por cada casilla vacía en tu hoja de juego (no se aplica al nivel 4).

La persona con más puntos gana. En caso de empate, quien haya rellenado la mayor cantidad de casillas en su hoja gana. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

REGLAS ESPECIALES PARA EL

Nivel 1

Gatos

En el Nivel 1, no dibujes gatos en tu hoja de juego. En su lugar, por cada gato que elijas, tacha el gato más a la izquierda del **medidor de gatos**, en la zona inferior de tu hoja de juego. Esto significa que dibujarás un símbolo menos cuando elijas un gato.

Cuando taches un gato que contenga un número, debes escribir ese número inmediatamente en una casilla vacía de tu hoja.

La # significa que puedes elegir cualquier número del 2 al 5 para escribir.

Al final de la partida, obtén 1 punto por cada gato tachado en tu medidor de gatos.

Ratones

Los ratones comen queso, por lo que, cada vez que dibujes un ratón, tacha el queso que se encuentre al final de la fila y columna de ese ratón.

Al final de la partida, obtén 1 punto por cada queso tachado.

Resultado de los dados



Guille elige **Ratón**, **Gato** y **4**.



Dibuja un ratón y un 4, y tacha el siguiente gato en su medidor de gatos. Como este gato tiene un número, Guille debe escribir inmediatamente un 2 en una casilla vacía de su hoja de juego.

Guille tachó 7 quesos, por lo que obtiene 7 puntos.

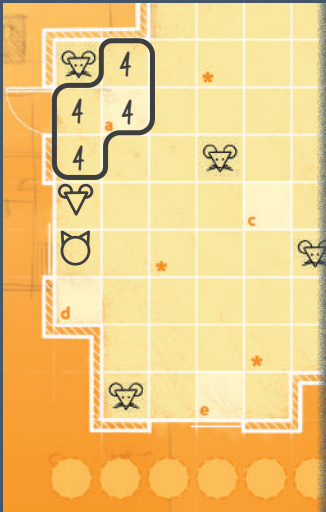


También obtiene 6 puntos por haber tachado 6 gatos.

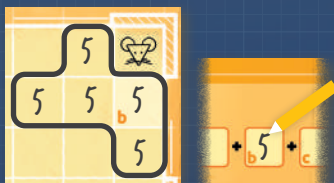


REGLAS ESPECIALES PARA EL Nivel 2

Cristina obtiene 2 puntos por los ratones que se encuentran en la columna con 1 gato. La columna con 1 ratón (pero sin gatos) no otorga puntos.



Una casilla de bonificación rellenada dentro de una habitación de "5" otorga 5 puntos.



Gatos y ratones

En cada fila y columna, obtén 1 punto por cada ratón si también hay al menos 1 gato en esa fila o columna.

Casillas de bonificación

Por cada casilla de bonificación (a, b, c, d, e), obtén puntos equivalentes al número en la casilla de bonificación si forma parte de una habitación completada.

Como recordatorio, al completar una habitación que incluye una casilla de bonificación, anota inmediatamente el número en la casilla de puntuación correspondiente.

Las casillas de bonificación con gatos y ratones no otorgan puntos de bonificación.



Nivel 3

Gatos y ratones

Por cada una de las cuatro áreas coloreadas:

- Obtén 1 punto por cada ratón si hay 1 o 2 gatos en el área.
- Obtén 2 puntos por cada ratón si hay 3 o más gatos en el área.
- No obtienes puntos si no hay ningún gato en el área.

Casillas de bonificación

Las casillas de bonificación se puntúan de la misma forma que en el Nivel 2 (ver pág. 7).

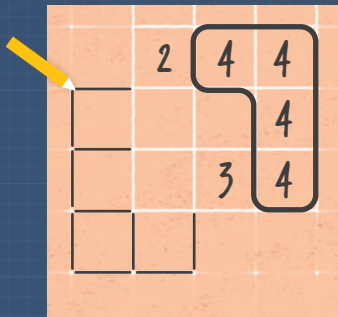
Guille tiene 3 gatos en su área roja, por lo que obtiene 4 puntos gracias a sus 2 ratones en esa área.



No obtiene puntos por los ratones en el área azul, ya que no hay ningún gato.



Cristina completa una habitación de tamaño 4, e inmediatamente expande su área de juego en 4 casillas.



Nota:

Esta expansión ocurre inmediatamente cuando la habitación se ha completado, incluso en el medio de una ronda.

Ejemplo: Escribes dos números para completar una habitación y expandes el área antes de que escribas el nuevo símbolo en la nueva área.

Completar habitaciones

Cuando comienza la partida, el área de juego se limita a las 15 casillas iniciales (con borde blanco) en la hoja de juego.

Cada vez que completes una habitación, amplía el área de juego con un número de casillas igual al tamaño de la habitación completada. Las nuevas casillas pueden añadirse en cualquier lugar y en cualquier forma, pero deben estar adyacentes entre sí.

Si no puedes expandir el número completo de casillas, amplía tantas como puedas (las casillas adicionales se pierden).

Gatos y ratones

Obtienes puntos tanto por el queso tachado (como en el nivel 1) como por los ratones en la misma fila o columna que un gato (como en el nivel 2; ver págs. 6 y 7).

Fin de la partida

La partida solo termina cuando **todo el mundo** haya rellenado todas las casillas disponibles en su área de juego. Quienes terminen antes deben esperar a que el resto concluya para calcular sus puntos.

Habilidades

No hay límite en la cantidad de habilidades que puedes usar en una ronda, y puedes combinar los efectos de las habilidades. Las habilidades se obtienen inmediatamente cuando se completan las habitaciones y se pueden usar en la misma ronda o guardarse para más tarde.



a. Dibuja el resultado de un dado en una casilla que no esté adyacente a las otras.



b. Aumenta o disminuye en 1 el valor de un dado.



c. Dibuja un número (2, 3, 4 o 5) en vez de un ratón.



d. Dibuja un 3 en cualquier casilla vacía de tu hoja.



e. Utiliza un dado adicional o un dado menos en esta ronda. Ejemplo: usa los 4 dados o usa solo 2.



f. Dibuja un 2 en vez de un 5, o viceversa.



g. Tacha un número en tu hoja que no forme parte de una habitación completa, luego dibújalo en otra casilla vacía.



h. Dibuja un gato o un ratón en vez de un número.



i. Cuando escojas dos dados con el mismo resultado, dibuja ambos en la misma casilla. Esta casilla cuenta como dos del símbolo dibujado (para completar habitaciones o para puntuar gatos y ratones).



j. En esta ronda, las casillas que dibujes pueden estar también diagonalmente adyacentes.

Deben usarse inmediatamente:



k. Dibuja cualquier símbolo (número, gato o ratón) en cualquier casilla de tu hoja.



l. Dibuja 1 ratón en una casilla vacía o 2 ratones en casillas adyacentes de tu hoja.

Editado en español por Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

DISEÑO DEL JUEGO: William Attia y Kristian A Østby

ARTE Y DISEÑO GRÁFICO: Yan Moussu

DIRECCIÓN EDITORIAL: Alex Garcigregor

MAQUETACIÓN: Paola Prieto y Jaime González

REVISIÓN: Van Willis

TRADUCCIÓN: Sergio Pérez

tranjisgames.com  @tranjisgames



Edición original:

Edición en español:
© 2023 Aporta Games
© 2024 Tranjis Games, S.L. Todos los derechos reservados.