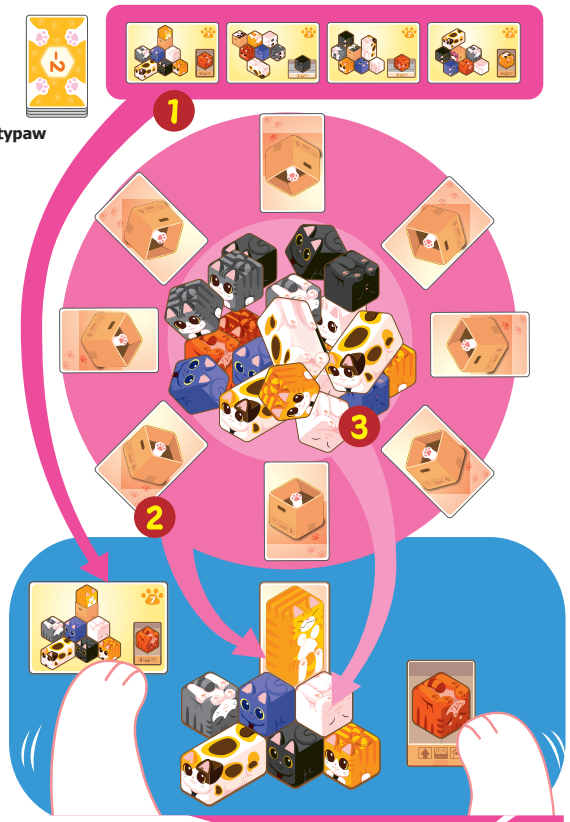
Kitty Paw

6 + | 2 - 4 | 15 - 30

secondgategames.com/es/kittypaw



Què passa quan set gatets troben unes caixes de cartró? Doncs que embogeixen i comencen a amagar-se i a jugar!

Components del joc

28 fitxes de Gatet (4 de cadascun dels 7 tipus): En una cara apareix el gatet amb la panxa avall i a l'altre, panxa enlaire.

Bobtail japonès

Exòtic de pel curt | Blau rus | Mau egipci | Europeu de pel curt | Bombay | Persa

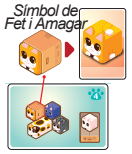
8 cartes d'Amagatall: En una cara apareix una caixa de cartró i a l'altre, un gatet o un Chihuahua amagat. (Símbol de Fet i Amagar).

4 cartes de Caixa: Apareix una caixa de cartró vertical en una cara i horitzontal a l'altre.

48 cartes Kitty: En una cara apareix una combinació de gatets, un dins d'una caixa i una puntuació, a l'altre cara apareix una penalització. Estan dividides per nivells:

24 cartes de Nivell I: No hi ha gatets solapats ni cap símbol de Fet i Amagar.

16 cartes de Nivell II: No hi ha gatets solapats, pero sí un símbol de Fet i Amagar. Estan dividides en 2 grups de 8 cartes, cadascun d'un color. Les verdes són una mica més fàcils que les grogues, jugaràs només amb un dels grups.



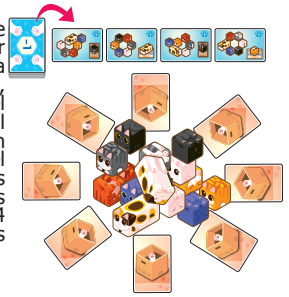
8 cartes de Nivell III: Hi ha gatets **solapats** i un símbol de Fet i Amagar.

Objetiu del joc

Kitty Paw (Pota de Gatet) és un joc de destresa i velocitat. Cada jugador intentarà ser el primer en recrear la combinació de gatets que apareix a la carta Kitty que hagi escollit per a sumar punts de victòria (PV). El jugador amb més PV al final del joc serà el guanyador.

Preparació del joc

1. Col·loca 1 grup de 7 fitxes de Gatet diferents per cada jugador al centre de la taula i remena-les a consciència.
2. Remena i situa les 8 cartes d'Amagatall amb la caixa cara amunt al voltant de les fitxes de Gatet.
3. Cada jugador agafa una carta de Caixa i la col·loca davant seu.
4. Remena cada nivell de les cartes Kitty per separat i forma una pila amb el Nivell I al damunt, en Nivell II al mig i el Nivell III avall. Per al Nivell II, escull només un grup de 8 cartes del mateix color, verd (més fàcil) o bé groc (més difícil). Gira les 4 primeres cartes i posa-les formant una fila.



Ronda del joc

Kitty Paw es juga en diverses rondes. A cadascuna, tots els jugadors escolliran una carta Kitty que provaran de recrear amb les fitxes de Gatet i les cartes d'Amagatall, abans que la resta. Es un joc de velocitat en el que tots els jugadors actuen simultàniament.

1. Per a començar el joc els jugadors estiren els seus braços al centre de la taula per a que els seus punys es toquin i criden: "KITTY PAW!". 1
2. Cada jugador agafa una carta Kitty de les 4 disponibles i la situa davant seu. 2
   - Cada jugador agafa fitxes de Gatet del centre de la taula per a recrear la combinació de la seva carta.
   - Només pots agafar una fitxa de Gatet a la vegada.
   - Si hi ha un gatet amagat a la teva carta Kitty (Nivell II i Nivell III), has de trobar la carta d'Amagatall corresponent girant les cartes d'una en una, si no es l'apropiada, torna a deixar-la amb la caixa cara amunt. Són molt semblants a les fitxes de Gatet així que, vés amb compte! No t'oblidis del gatet de la teva carta de Caixa ni de la seva orientació. 3
3. Si penses que has completat la teva combinació, crida: "MIAU!" y realitza el gest del Gatet Afortunat (veure il·lustració). 4

   La resta de jugadors deixen de jugar immediatament i realitzen el mateix gest per tocar-te la "Poteta de la Sort"(com xocant els punys).

   L'últim jugador en fer-ho gira la seva carta Kitty per a mostrar la penalització de PV i la situa al seu costat, aquesta carta es considera puntuada. Aquesta norma no s'aplica en partides de 2 jugadors.
4. Tots els jugadors comproven si la teva combinació es correcte, vigilant la orientació i la posició tant de les fitxes de Gatet com de la carta de Caixa. Si tot es correcte guanyes els punts de la carta Kitty. Si el patró es incorrecte gira la carta per mostrar-ne la penalització.

   En qualsevol cas situa la carta al teu costat, aquesta carta es considera puntuada.

Nova ronda

- Torneu les fitxes de Gatet al centre de la taula.
- Remena les cartes d'Amagatall i situa-les amb la caixa cap per amunt al voltant de les fitxes de Gatet.
- Descarta les cartes Kitty que no hagin puntuat.
- Descobreix 4 noves cartes Kitty per a començar una nova ronda.

Final del joc

- El joc acaba quan algun jugador acumuli 5 cartes puntuades o quan la pila de cartes Kitty s'hagi acabat.
- Sumeu y/o resteu els PV de les cartes puntuades. El jugador amb més PV serà el guanyador.
- En cas d'empat, els jugadors empatats jugaran una o més rondes extra fins a determinar el guanyador. (Remena i utilitza les cartes Kitty descartades).

Variant

Els jugadors remenen **TOTES** les cartes Kitty sense separar-les prèviament per nivells. Això afegeix molta varietat i emoció al joc.