



www.secondgames.com/es/catbox/

"¡Miau! Estas cajas son mías. ¡SOLO MÍAS!"

Dicen que los gatos están obsesionados con las cajas de cartón. En Cat Box, deberás ayudar a tus gatos a ocupar todas las cajas que puedan.

Objetivo del juego

Cada jugador roba una carta de Identidad. Deberás acumular el mayor número de gatos visibles de tu Identidad en el área de juego... a no ser que seas el chihuahua, en este caso deberás acumular cajas vacías!

Componentes



6 cartas de Identidad:
5 gatos distintos y 1 chihuahua



48 cartas Cat Box:
Cartas a doble cara con un gato o una caja vacía en cada cuadrante.



5 cartas de Ayuda.



25 Fichas Especiales (para el modo avanzado del juego): 5 tipos diferentes en 5 colores distintos.

Preparación del juego

1. Baraja todas las cartas de Identidad y reparte 1 carta boca abajo a cada jugador. Los jugadores deberán mantener su identidad en secreto hasta el final de la partida. Descarta las cartas de Identidad que no se hayan usado, sin que nadie las vea.

NOTA: Descarta la carta del chihuahua antes de barajar si hay menos de 4 jugadores.

2. Baraja todas las cartas Cat Box (no importa qué cara esté arriba) y colócalas formando una pila. La cara superior de cada carta será la cara pública y la inferior la cara secreta. Descarta un número de cartas de la parte superior según el número de jugadores:

Nº de jugadores	5	4	3	2
Descarta	2	3	2	1

3. Cada jugador roba un número de cartas Cat Box de la parte superior de la pila y las sostiene de manera que todos los jugadores puedan ver la cara pública mientras que sólo él vea la cara secreta. Roba un número de cartas según el número de jugadores:

Nº de jugadores	5	4	3	2
Roba	1	1	2	2

Regla de cara secreta y pública: Los jugadores deberán sostener las cartas de manera que su cara pública sea siempre visible a todos los demás jugadores, y la cara secreta sólo sea visible para él.

4. Roba la primera carta Cat Box de la pila y sitúala en el centro de la mesa. Será la primera carta del área de juego.

5. Empezando por el jugador más joven y siguiendo las agujas del reloj, cada jugador realiza un turno.

Turno del jugador

El turno del jugador se divide en dos pasos:

1. **Juega una carta Cat Box.**
El jugador activo puede realizar UNA de éstas dos posibles acciones:
 - a. **Jugar una carta Cat Box de su propia mano.**
El jugador debe jugar la cara secreta de su carta.
 - b. **Jugar una carta Cat Box de la mano de otro jugador.**
El jugador debe jugar la cara pública de la carta.

Normas de Colocación:

- Siempre se debe mantener la misma orientación en todas las cartas jugadas.
- Las cartas Cat Box deben tapar como mínimo un cuadrante de una carta del área de juego.



2. Rellenar la mano y acabar el turno.

El jugador al que pertenecía la carta que se ha jugado, roba una nueva carta (respetando la regla de cara secreta y pública). Ahora será el turno del jugador situado a la izquierda del jugador activo.

NOTA: Si la pila está vacía, omite este paso.

Final de la partida

El juego termina cuando todas las cartas Cat Box hayan sido jugadas. Los jugadores entonces revelan su identidad secreta y suman sus puntos!

Los jugadores que tengan identidad de gato:

- Cada gato visible de tu color = 1 punto.
- El mayor grupo de gatos adyacentes de tu color = 1 punto por cada gato en este grupo.

NOTA: Si dispones de más de un grupo con el mismo número de gatos adyacentes, sólo puntúas por uno. Los gatos en diagonal no se consideran adyacentes.

El jugador que tenga el chihuahua:

- Cada caja vacía = 1 punto.
- Cada grupo de exactamente 3 gatos adyacentes del mismo color = 2 puntos

El jugador con más puntos será el ganador. Si hay un empate, el jugador con el chihuahua será el ganador (siempre que se encuentre entre los empatados), si no, ganará el jugador con el mayor grupo de gatos adyacentes. Si sigue habiendo un empate, volved a jugar otra partida. ¡A los Gatos les encanta jugar con cajas!

Reglas avanzadas

Para jugar con las reglas avanzadas de Cat Box, usa las reglas básicas con los siguientes cambios:

1. Usa **TODAS** las cartas Cat Box sin descartar ninguna.
2. Cada jugador recibe las 5 Fichas Especiales de un mismo color y una carta de Ayuda.
3. En tu turno, aparte de jugar una carta Cat Box, podrás jugar UNA Ficha Especial. Descarta la ficha del juego una vez se haya resuelto su efecto.
4. Cada Ficha Especial no usada al final del juego, sumará 1 punto.

Fichas Especiales:

Patita de Gato: Juega esta ficha después de jugar una carta Cat Box, inmediatamente puedes jugar otra (antes de robar ninguna carta para reemplazar la primera).

Gatito Arisco: Coloca esta ficha en algún cuadrante del área de juego. Hasta tu siguiente turno ningún jugador podrá tapar este cuadrante ni ninguno de los 8 de alrededor. Descarta esta ficha al inicio de tu siguiente turno.

Ratón de Juguete: Juega esta ficha después de jugar una carta Cat Box para mover otra carta del área de juego que no esté cubierta a otra posición. Deberás seguir las Normas de Colocación

El ejemplo muestra sólo algunas de las opciones posibles.

El ejemplo muestra sólo algunas de las opciones posibles.