

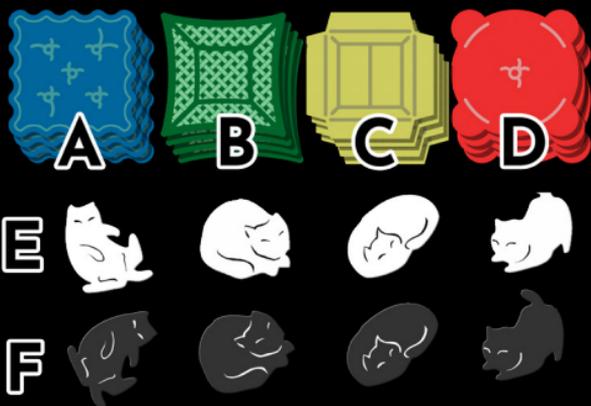


# Balaio de Gato

## MANUAL DE REGRAS

*Duas ninhadas diferentes de gatinhos nasceram e estão descobrindo a forma mais confortável de tirar longas sonecas, em um gatil especialmente preparado para eles. Qual ninhada de gatinhos irá tirar a soneca mais confortável primeiro?*

## COMPONENTES:



- A:** 4 marcadores de futon azul
- B:** 4 marcadores de cesto verde
- C:** 4 marcadores de papelão amarelo
- D:** 4 marcadores de otomano vermelho
- E:** 4 marcadores de gatinhos da ninhada clara
- F:** 4 marcadores de gatinhos da ninhada escura

## RESUMO

Em **BALAIO DE GATO**, você e seu oponente são tutores de duas ninhadas diferentes de gatinhos, movendo-os em turnos alternados para acomodá-los nos diversos tipos de *balaios*. Seu objetivo é ser o primeiro a posicioná-los da forma mais confortável para tirarem uma soneca no gatil. Caso seus quatro gatinhos estiverem agrupados em um padrão ou ocuparem quatro balaios de um mesmo tipo, eles podem tirar uma soneca e você ser declarado o tutor vitorioso! Quando eles acordarem, é hora de uma nova partida!

Uma partida completa de **BALAIÃO DE GATO** se divide em três etapas:

- 1 - DISTRIBUIR OS BALAIOS PELO GATIL;**
- 2 - ACOMODAR OS GATINHOS DE SUA NINHADA EM TIPOS DIFERENTES DE BALAIÃO;**
- 3 - MOVER OS GATINHOS SOBRE OS BALAIOS.**

## DEFINIÇÕES

**NINHADA:** o conjunto dos seus quatro gatinhos de mesma cor.

**OBSTÁCULOS:** A borda do tabuleiro ou um balaião ocupado por um gatinho.

## OBJETIVO

Para ganhar o jogo você deve ser o primeiro jogador a conseguir acomodar os gatinhos da sua ninhada em uma das seguintes formas:

- Agrupando sua ninhada em um padrão adjacente, **seja em um alinhamento (no sentido horizontal, vertical ou diagonal), ou em um quadrado 2x2,**
- Acomodando sua ninhada sobre **um conjunto de quatro balaios de um mesmo tipo.**

## PREPARO



Separe as duas ninhadas, uma para cada jogador.

Disponha os 16 marcadores de balaio à disposição de ambos jogadores na lateral da superfície de jogo;

O jogador que for tutor da maior quantidade de gatinhos, é o primeiro a agir.

## REGRAS

### 1ª ETAPA: DISTRIBUIR OS BALAIOS PELO GATIL

Em turnos alternados você e seu oponente deverão utilizar os 16 marcadores de *balaio* para montar o tabuleiro modular em uma grade 4x4, dispondo quatro linhas e quatro colunas.

O primeiro jogador deve escolher qualquer marcador de **balaios** que desejar e colocar sobre a superfície de jogo, na posição que desejar.

Prossigam alternando os turnos, garantindo que os **balaios** toquem as arestas ou vértices de outro **balaios** previamente alocado, respeitando as dimensões da grade 4x4, de quatro linhas e quatro colunas.

## 2ª ETAPA: ACOMODAR SEUS GATINHOS

Continuando a alternância dos turnos, você e seu oponente devem acomodar os gatinhos de sua ninhada sobre os balaios que desejar, garantindo que cada gatinho seja acomodado sobre um tipo de **balaios** diferente.

**ATENÇÃO!** É possível alcançar a **CONDIÇÃO DE VITÓRIA** de alinhamento nesta etapa do jogo. Caso isto ocorra, o jogador que alcançou a **CONDIÇÃO DE VITÓRIA** é declarado o vencedor da partida!



**EXEMPLO:** Gatinhos de ambas ninhadas devidamente acomodados. Cada ninhada ocupa um tipo de **balaios** diferente e a **CONDIÇÃO DE VITÓRIA** de alinhamento não foi alcançada.

### 3ª ETAPA: MOVER SEUS GATINHOS

Continuando a alternância dos turnos,  *você deve mover um dos gatinhos de sua ninhada.*



Para isso você deve realizar o movimento em linha reta (horizontal, vertical ou diagonalmente), através de todos os balaio desocupados, no sentido do movimento, finalizando o movimento somente ao encontrar um obstáculo (ou seja, até o último balaio adjacente a outro balaio ocupado **A**, ou à borda do tabuleiro **B**).

### NÃO É PERMITIDO...



...saltar sobre quaisquer outros gatinhos durante o movimento. **(A)**

...empurrar quaisquer outros gatinhos. Um gatinho sobre um balaio é considerado um obstáculo. **(B)**

...interromper o movimento de um gatinho no meio do percurso. O movimento deve ser obrigatoriamente sobre todos os balaio desocupados, finalizando sobre um balaio adjacente a um obstáculo. **(C)**

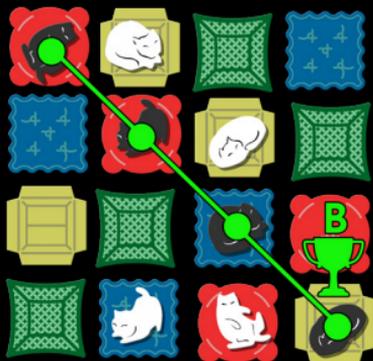
## VITÓRIA E FIM DE JOGO

Para encerrar a partida e ser considerado o tutor vitorioso, você deve ser o primeiro jogador a atingir uma das seguintes **CONDIÇÕES DE VITÓRIA**:



**1**-Agrupar seus quatro gatinhos em uma ninhada adjacente formando um padrão de quadrado 2x2 **A** ..

...OU de forma alinhada, seja no sentido horizontal, vertical ou diagonal **B**;



**2**-Acomodar sua ninhada de gatinhos sobre um conjunto de quatro balaios do mesmo tipo **C**.

Assim que uma dessas **CONDIÇÕES DE VITÓRIA** for alcançada, a partida é encerrada, e você é declarado o *tutor vitorioso do BALAIO DE GATO!*

*É hora de seus gatinhos aproveitarem uma merecida e confortável soneca no gatil!*

E lembre-se que, a cada nova partida, uma nova disposição de *balaios* é construída, oferecendo sempre um novo desafio estratégico para os tutores felinos.

Créditos

**TOKEN**

ABSTRACT GAMES

Game Design | Design Gráfico  
EDUARDO CAETANO  
eduardocaetano@gmail.com