

COMPONENTES



54 cartas Gatito
(18 cartas en 3 colores diferentes)



27 fichas Premio
(Un tazón de comida, Espina de pescado, Pescado y Florero roto)



1 ficha Primer Jugador



PREPARACIÓN

Mezclar las fichas Premio poniéndolas boca abajo. Después hacer 3 pilas de fichas, cada una de 9 fichas.

Mezclar todas las cartas Gatito y formar una baraja boca abajo.

El jugador que más ama a los gatitos recibe la ficha del Primer Jugador.

PANORAMA

El partido está dividido en 3 rondas, cada una de ellas dividida en 9 turnos. Cada jugador jugará una carta gatito y el jugador haya jugado la carta con el valor más alto recibirá 1 ficha Premio. ¡Pero cuidado:

No todas las fichas Premio son positivas! Al final del partido, el jugador que haya obtenido más puntos será el ganador.



JUGAR UNA RONDA

Coger 9 fichas Premio y ponerlas todas en fila boca arriba en el centro de la mesa de juego. Jugareis cada mano para poder ganar más fichas Premio (Los jugadores decidirán en cual orden). **Cada jugador tiene que coger 9 cartas Gatito** de la baraja.



Cada ronda está dividida en 9 turnos. **Durante cada turno el jugador que empieza tiene que jugar una carta Gatito de su mano** (el jugador que tiene la ficha "Primer Jugador" es el Primer Jugador durante el primer turno; después será quien ha ganado el turno anterior); **sucesivamente todos los jugadores, en sentido horario, tienen que jugar una carta Gatito de su propia mano**, ateniéndose a una simple regla:

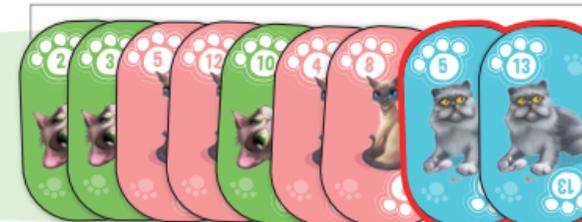
Hay que jugar una carta Gatito del mismo color de la que ha utilizado el jugador que ha empezado. Se puede jugar otro color sólo si no se posee ninguna carta del mismo color de la del jugador inicial.



La carta jugada por el jugador inicial



Tus cartas



El primer jugador jugó un 8 azul. Ahora tienes que jugar el 5 o el 13 azul.

Cuando hayan jugado una carta todos los jugadores, **quien ha jugado la carta con el valor más alto cogerá la ficha premio de ese turno.** Dependiendo de todas las cartas que se hayan jugado durante el turno se elegirá la carta con el valor más. Puede ser:

- **La carta con el valor más alto del mismo color de la carta jugada por el jugador inicial.**
- **La carta verde con el valor más alto. Las cartas verdes siempre valen más que los otros colores.**
- **Si han sido jugadas las cartas de valor 1 y 18 del mismo color, la carta de valor 1 se considera la del valor más alto.**



La carta mas valiosa entre las jugadas es 13 azules.



La carta mas valiosa entre las jugadas es 5 verde.



La carta mas valiosa entre las jugadas es 1 verde.

Descarta todas las cartas ya jugadas. El ganador del turno actual será el jugador inicial del siguiente turno, es decir el/ella jugará la primera carta.

La ronda termina después de 9 turnos, cuando todas las fichas Premio en la mesa de juego han sido cogidas y los jugadores han jugado todas sus cartas Gatito. Mezclar todas las cartas Gatitos, incluidas las descartadas y crear una nueva baraja para jugar una nueva ronda. Hay que coger una nueva pila de fichas Premio, así se podrá empezar una nueva ronda. Hay que pasar la ficha del primer jugador al jugador siguiente en sentido horario.

FIN DEL PARTIDO

El partido termina después de 3 rondas, cuando todas las 27 fichas Premio han sido cogidas. **Sumar el valor de todas vuestras fichas. El jugador con más puntos gana el partido.**



Puntos positivos



Puntos negativos



Puede descartarse una ficha Espina de Pescado antes de sacar la cuenta final de los puntos



Si tenéis 2 Floreros Rotos perdéis 20 puntos. Si tenéis 1 Florero Roto, quiere decir que estáis a salvo y no pierdes ningún punto!



Obtiene 13 puntos: descartar la ficha de -5 usando la ficha de pescado y la única ficha de florero roto no se cuenta.



VARIANTE PARA EXPERTOS

Si se quiere un partido con más estrategia y menos suerte, antes de empezar el juego hay que quitar un cierto número de cartas de la baraja. De esta manera, todas las cartas serán repartidas entre todos los jugadores.

Hay que atenerse a la tabla de abajo para quitar el número correcto de cartas.

2 Jugadores ▶ Quitar las cartas de 6 a 17 de cada color

3 Jugadores ▶ Quitar las cartas de 9 a 17 de cada color

4 Jugadores ▶ Quitar las cartas de 12 a 17 de cada color

5 Jugadores ▶ Quitar las cartas de 15 a 17 de cada color

6 Jugadores ▶ No quitar ninguna carta

Diseño del juego: **Reiner Knizia**

Ilustraciones: **Alessandro Costa**

Diseño gráfico: **Roberto Grasso, Elisabetta Micucci**

Editore: **Giuliano Acquati**



Craneo Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com
©2020. Todos los derechos reservados.

Reiner Knizia

MEOW

Un juego de 20 minutos de 2 a 6 listos gatitos.

Los gatitos se desafiarán para obtener más comida. ¡Hay que tratar de coger las escudillas más sabrosas, evitando las espinas de pescado y sin romper los floreros de vuestros dueños!

