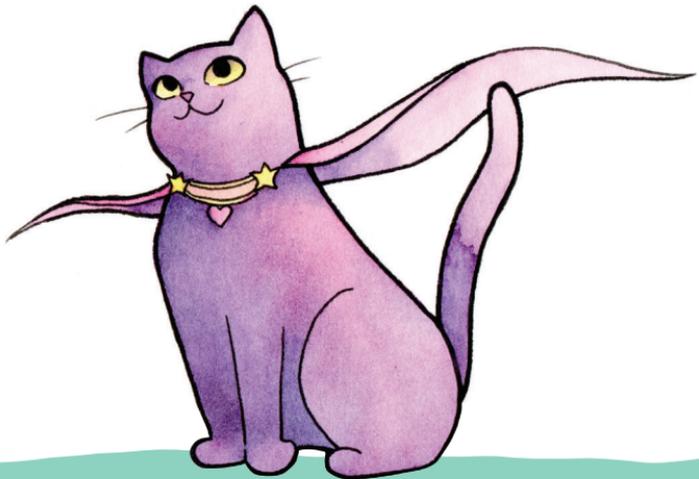


REGLAS DEL JUEGO

SIETE VIDAS

*Un juego sobre gatos
y sus humanos*





Resumen del juego

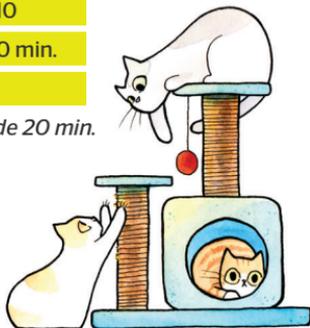
¡Miau! (¡ahora eres un gato!) y esa sería razón suficiente para ser feliz... Sin embargo, te enteras de que muchos humanos creen cosas falsas sobre ti y tus compañeros gatunos por desconocimiento. Por si fuera poco, tampoco saben nada sobre tus poderes felinos, y eso no está nada bien. ¡Tienes que tomar este asunto en tus patas! Entrenarás a tu humano y le enseñarás a ser un mejor cuidador y que, con todo lo aprendido, le enseñe a otros humanos.

En **Siete Vidas**, los jugadores tenemos la oportunidad única de ser gatos por un rato. Además de hacer las cosas que nos encanta como gatos y que nos hacen ronronear de felicidad, podremos enviar a nuestros humanos a realizar misiones, como comprarnos nuestra comida favorita o ayudar a otros gatos que viven en las calles, mientras que van aprendiendo **gatitips** sobre nosotros los gatos y sobre tenencia responsable de mascotas.

Características del Juego

Jugadores	2-4	5-7	8-10
Tiempo de Juego	40 min.	90 min.	120 min.
Edad	+10 años		

También se incluye un minijuego de 3 a 8 jugadores, de 20 min.



Descripción del Juego

Siete Vidas es un juego semi-colaborativo en el que de 2 a 10 jugadores se convierten en gatos y asumen el desafío de entrenar a sus humanos, ayudándolos a ser expertos cuidadores al enseñarles sobre tenencia responsable de mascotas y, al mismo tiempo, derribar los mitos que existen acerca de los gatos. Cada jugador controlará un humano con el cual podrá realizar misiones en la ciudad (el tablero de juego) que les hará acumular puntos de ronroneo y reducir puntos de mitos.

Objetivo del Juego

El objetivo del juego es **derribar juntos la mayor cantidad de mitos gatunos** y, mientras lo hacemos, ser los gatos más felices y regalones, acumulando puntos de ronroneos.

Componentes

- **Tableros:** 01 tablero de juego multimodal y 10 tableros de jugador.
- **Cartas:** 15 cartas de Personajes, 20 cartas de Mitos Gatunos, 60 cartas de Misiones, 20 cartas de Emergencia y 105 cartas de Recursos.
- **Otros componentes:** 02 dados, 10 meeples o marcadores de humanos, 99 fichas de dinero, marcador de mitos y marcador de jugador activo.



Descripción de los Componentes

• Tablero de juego multimodal:

Representa la ciudad e incluye locaciones en las que va sucediendo el juego. Representan lugares que se asocian al cuidado de los gatos, como clínicas veterinarias y tiendas de productos especializados.

El tablero es multimodal, y se despliega según la cantidad de jugadores: se va ampliando para ofrecer diferentes escenarios y más opciones. Las locaciones en el tablero indican las acciones que puedes realizar en ellas.



• **Tableros de jugador:** Un tablero individual donde se van coleccionando los ronroneos y que contiene una ayuda de memoria sobre las acciones que pueden hacerse.



• **Cartas de personajes:** Son los gatos protagonistas con los que pueden jugar los jugadores, y sus historias reales.



• **Cartas de mitos gatunos:** Este mazo representa creencias erróneas que se tienen sobre los gatos y las verdades sobre ellos.

• **Cartas de recursos:** Este mazo contiene objetos que tu humano necesitará adquirir o acciones que puede realizar para hacernos un gato feliz, sano y regalón.

• **Cartas de misiones:** Contiene dos tipos de misiones. Las de rescate, que representan casos de gatos para rescatar, y las acciones, que debe tener tu humano contigo para cuidarte. Las cartas de misiones permiten acumular **ronroneos**. Un gato que ronronea, es un gato feliz. ¡Intenta conseguir todos los ronroneos posibles!

• **Dados:** Dados de seis caras con los que resolverás tiradas de dificultad para completar algunos desafíos o moverte por la ciudad.





• **Meeples (Fichas de humanos):**

Indican la posición de tu humano en el tablero. Siempre es bueno saber dónde está tu humano, ¡cuída de que no se te escape!

• **Fichas de dinero:** Indican la cantidad de recursos económicos con los que cuenta tu humano para atenderte. Si no son suficientes, puedes enviarlo a trabajar para que gane más recursos para ti.

• **Marcador de mitos:** Indican la cantidad de puntos de mitos alrededor de los gatos. Mientras más jugadores, más puntos de mitos hay que derribar.

• **Marcador de jugador activo:** Indican el jugador activo y las acciones que le quedan (2 o 1). Al usar las dos acciones, pasan la ficha al siguiente jugador.

Modos de Juego

El juego incluye las siguientes modalidades para ofrecer diferentes experiencias:

- **Modo Básico:** Es el juego en modo educativo, para primeros jugadores y jornadas educativas.
- **Mundo Abierto:** Para jugadores que ya han jugado el modo básico y están probando jugar de nuevo por su cuenta de manera exploratoria, enfrentándose también a las mecánicas de Emergencias.
- **Minijuego “Miau Party!”:**
Para un juego rápido y divertido.



Preparación del Juego

• Preparación del modo básico

Se sugiere para la primera partida con el juego. Se separan las cartas rojas (misiones de emergencia) del mazo de misiones y se devuelven a la caja, ya que no se usarán durante este modo.

• Preparación del modo mundo abierto

Se agregan las cartas rojas (misiones de emergencia) al mazo de misiones.

• Preparación general (para modo básico y mundo abierto)

- Coloca el tablero sobre la mesa** en la modalidad correspondiente al número de jugadores.
- Reparte un tablero de jugador y el meeple** (o ficha) correspondiente a cada jugador.
- Se barajan las cartas de personajes y se le reparte una al azar a cada jugador.** Se puede elegir no usar el poder felino mientras aprenden a jugar. Las cartas y tableros de jugador sobrantes se regresan a la caja.

d) Separa las cartas “Manuales de Tenencia Responsable” del mazo de encuentros y colócalas aparte. Luego se baraja cada mazo de cartas (mitos, encuentros y misiones) y se colocan a un lado del tablero, al alcance de todos los jugadores.

e) Se reparten cuatro (04) cartas del mazo de encuentro a cada jugador y tres (03) fichas de dinero. Cada jugador coloca su ficha de humano en alguna de las locaciones “Casas” que muestre su color. Esta será su posición inicial.

f) Se define al jugador inicial: la última persona que haya acariciado a un gato, es el jugador inicial. En caso de empate, comienza la persona que haga la mejor imitación de maullido o ronroneo a elección de todos. A partir de allí sigue un orden en sentido de las manecillas del reloj.

g) Se coloca el marcador de mitos sobre el valor más alto que sea visible en el marcador de puntos de mitos sobre el tablero. Este valor será 25, 50 o 100 según la modalidad del tablero. Toma un número de cartas de mitos según la cantidad de jugadores de acuerdo al siguiente cuadro, y colócalas a un lado del tablero. Las demás regrésalas a la caja.

Aclaratoria sobre el primer mito: Las cartas de mitos se leen cuando el marcador de mitos llega a una de las casillas señaladas, pero esto no ocurre en la posición inicial del marcador al comienzo de una partida. Por lo tanto, la última carta de mito se lee cuando el marcador baja del número uno (01), indicando el final de la partida.

Cant. de jugadores	Cartas de mitos en juego
2-4	5
5-7	10
8-10	20



h) Comienza el juego... ¡A partir de ahora todos los jugadores son gatos! Miau?

Turno del Jugador

En el modo básico se inicia con una ronda de empatía: Se pregunta ¿les gustan los gatos? ¿Qué saben de los gatos? ¿Qué mitos o creencias conocen sobre ellos? ¿Qué dudas tienen? Luego se comenta brevemente sobre qué trata el juego y la importancia de saber más sobre nuestras mascotas y de los gatos en general. Luego cada gato (jugador) se presenta leyendo su historia, escrita en su carta de personaje y enseñándole las fotos a los demás.

Turno de los Jugadores

En un turno, un gato (jugador) ejecuta los siguientes pasos:

Realiza un máximo de dos (02) acciones de las que se indican a continuación, pudiendo realizar solo una (01) o ninguna acción (pasar su turno).

a. Mover a tu humano: Puedes moverlo de dos maneras, eligiendo con antelación una de las dos alternativas y comunicándola claramente:

- Puedes gastar un (01) dinero para mover a tu humano a cualquier locación,
- o lanzar los dos (02) dados para desplazarte hasta esa cantidad de espacios.



Al moverte, puedes activar la habilidad de la locación a la que llegas (si la tiene), como parte de la acción de Mover, solo de la locación en la que decidas terminar tu turno. Un jugador no puede ir activando todas las acciones de todas las locaciones a su paso.

b. Hacerlo trabajar: Mueve a tu humano sin coste, a cualquiera de los edificios de trabajo para ganar la cantidad de dinero indicado. Solo puedes hacer esta acción una vez por turno (*como gato, no quiero que mi humano se la pase todo el día trabajando y no me atienda*).

c. Cumplir una misión: Si hay cartas de misiones reveladas, escoge una y usa una o más de tus cartas de recursos para cumplirla y ganar puntos de ronroneos. Puedes usar tu poder felino si así lo deseas para cumplirla. Cada carta que rescates es una acción, por lo tanto, puedes rescatar hasta dos cartas en tu turno. **Sobre intentos fallidos:** Algunas cartas de misión indican un desafío adicional de suerte como una tirada de dados. Si fallas, no gastas las cartas, y puedes intentarlo de nuevo siempre que te quede la segunda acción de tu turno disponible. Esta tirada de dados representa sobre todo a gatos que son tímidos y que no se dejan ayudar tan fácilmente, porque temen a los humanos.

Durante tu turno puedes proponer además inter-

cambiar: La negociación es libre, pudiendo cambiarse, comprarse o convencer a los demás de donar una o más de sus cartas o fichas, para rescatar tantos gatos como sea posible mientras derriban los mitos.



Habilidades de las Locaciones

En las locaciones podemos realizar las siguientes acciones:

	<p>Tienda: Toma tres (03) cartas del mazo de recursos y colócalas sobre el tablero de manera que todos las vean. Tienes ahora la oportunidad de comprar todos los objetos que quieras, pagando su coste. Cuando termines, si quedan objetos, los demás jugadores pueden comprarlos partiendo por el jugador de tu derecha; si él pasa, el siguiente, y así sucesivamente. Si pasan todos los jugadores y nadie compra los objetos, las cartas restantes se barajan de nuevo en el mazo.</p>
	<p>Búsqueda: Pon tu mano de cartas aparte. A continuación toma cinco (05) cartas del mazo de recursos. Puedes comprar una (01) de ellas pagando su precio y barajar las demás cartas en el mazo.</p>
	<p>Encontrar misiones: Haz la tirada de dados correspondiente. Si tienes éxito, revela la cantidad de cartas de misiones que indique la locación.</p>
	<p>Comodín: Toma una carta "Manual de Tenencia Responsable" comodín. Si no hay más cartas, cada vez que pares en el Cat Café, puedes derribar dos (02) puntos de mitos.</p>
	<p>Trabajar: Gana la cantidad de dinero indicada. Tienes que estar atento a la capacidad máxima de jugadores en cada edificio.</p>

Derribando Mitos

Cuando un jugador juegue sus cartas para completar una misión, **si, y solo si lee sus gatitips** puede disminuir el contador de mitos un valor igual a la cantidad de gatitips leídos. Al llegar a las casillas indicadas en el tablero (múltiplos de 5) el jugador actual revela una carta de mito, la lee y la conserva para usarla cuando lo considere necesario. Cuando todas las cartas de mitos hayan sido derribadas, la partida finaliza.

Ganar la Partida

Este es un juego semi-colaborativo, lo que significa que cada gato (jugador) juega en solitario, sin embargo, puede decidir ayudar a otros con el fin de completar el objetivo principal del juego, que es derribar los mitos sobre los gatos.

Fin de la partida y Puntos de Victoria

El juego finaliza tan pronto **los jugadores revelan la última carta de mitos**. Cada jugador suma sus puntos de ronroneos y definen de esta manera la tabla de puntos individuales. Luego se suman todos los puntos de ronroneos para obtener la puntuación de la partida, considerando también que:

Las cartas de Ley 21.020 otorgan puntos por set completado, sumando la cantidad total de cartas que conforman cada set completo de las cartas. Ejemplo: Si se completaron dos sets, uno de 2/2 y uno de 3/3, se suman $2+3=5$ puntos.

Si las cinco (05) cartas de los pilares del enriquecimiento ambiental han sido jugadas, se suman siete (07) puntos adicionales a la puntuación global.

Se restan los puntos de ronroneos de las misiones que no se hayan completado.

Los equipos pueden intentar superar sus propias puntuaciones en nuevas jugadas en el modo Mundo Abierto.



MINIJUEGO MIAU PARTY

de 3 a 8 jugadores

Minijuego, de 3 a 8 jugadores

Preparación del modo minijuego:

Solo se usan las cartas de personajes, recursos y misiones, y el tablero por el reverso (opcionalmente). Las cartas rojas del mazo de misiones se separan y se regresan a la caja.

Se barajan las cartas de misiones y se reparten en montones sobre el tablero (o la mesa). Se hace un montón por cada jugador menos uno si son hasta 5, y menos 2 a partir de 7 jugadores. Luego se voltean los mazos boca arriba, de manera que se vea la última carta de cada uno.

Se barajan las cartas de recursos y se reparten tres (03) a cada jugador, el mazo se coloca boca abajo sobre el tablero (o mesa) al alcance de todos los jugadores.

Del mazo de cartas de personajes se toman siete cartas (07) y se colocan boca abajo en el centro del tablero. Estas funcionarán ahora como “cartas de vida”.



Reglas del minijuego

Los jugadores eligen una o más cartas de su mano, y con una mano la(s) suben a la altura de sus cabezas. A la voz de "Miau", cada jugador apunta con su(s) carta(s) a uno de los montones disponibles, con lo que pueden pasar una de dos cosas:

- **Si dos o más jugadores eligen el mismo montón:** Todos los jugadores que hayan coincidido en el montón dejan sus cartas formando una pila de descarte debajo del montón, y la carta superior del montón se descarta colocándola boca abajo a un lado del tablero.

- **Si un único jugador señala un montón,** y cumple la misión tanto con sus cartas jugadas como con las cartas descartadas hasta ese momento, puede retirar del juego las cartas de recursos necesarias para completar la misión y reclamar esa carta colocándola enfrente de sí. El valor de ronroneo de la carta son puntos de victoria al final de la partida. Todas las pruebas de dados o desafíos que no puedan completarse de esta manera se ignoran durante el minijuego.

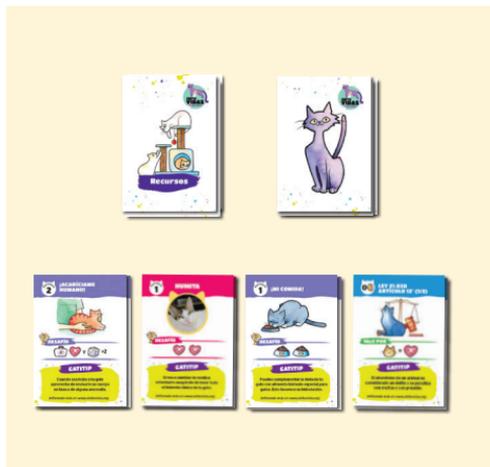
Todos los jugadores toman cartas hasta volver a tener una mano de tres (03) cartas y vuelven a jugar.

Si un jugador reclama una carta, pero no cumplía los requisitos, se retira del juego una de las cartas de vida. En el instante que se descarte la última carta de vida, el juego termina.

Si el mazo de recursos se termina, baraja todas las cartas, ya sea que estén en la pila de descarte de los montones o en las manos, y retira una de las cartas de vida. A continuación, reparte nuevamente tres cartas a cada jugador y sigue la partida con normalidad.

Variación del minijuego, de 3 a 7 jugadores

Se sigue la preparación normal, pero la cantidad de montones a crear es igual a la cantidad de jugadores -1. Adicionalmente, cada jugador recibe dos (02) cartas de personaje que coloca boca abajo enfrente de sí como cartas de vida. Se juega de la misma manera, pero cuando dos o más jugadores coinciden con otros, cada jugador descarta una carta de vida y cuando lleguen a cero, quedan fuera del juego. Un jugador puede elegir no apuntar ningún montón y colocar una carta de comodín (solo una por turno) y agregarlas a sus cartas de vida o a las de un jugador a elección, contando como carta de vida adicional. A efectos de barajar de nuevo el mazo de recursos, las cartas que se hayan colocado como cartas de vida no se barajan.





Créditos

Diseño del juego: Carlos Emilio Porras Pacheco

Co-diseño de propuesta conceptual: Katherine Lizette Nieves González

Prototipado y testeo: Paula Carrera León

Edición y corrección: JuegateLabs, en conjunto con Corporación Siete Vidas

Diseño gráfico y diagramación: Sandra Cerda Valenzuela

Dirección de arte: JuegateLabs junto con Corporación Siete Vidas

Ilustraciones: Mireya Osorio Verdejo

Dirección del proyecto: Valentina Jara Contreras y Carlos Emilio Porras

Diseño de dinámicas educativas: Carlos Emilio Porras

Pruebas de juego: Carla Palma Moll, Héctor Delgado Ulloa, Sandra Cerda Valenzuela, Valentina Jara Contreras, Carolina Corral Viveros, Paula Carrera León y Paulina Perucca Quijada.

Supervisores gatunos: Elisa y René, el mini gato

Nota sobre el contenido

El contenido, los datos y la información presentada en este juego está basado en el primer "Manual de Tenencia Responsable de Gatos" de la Corporación Siete Vidas. Más información en:

 miau@sietevidas.org

 www.sietevidas.org

 [sietevidas.org](https://www.facebook.com/sietevidas.org)

 [sietevidas_org](https://www.instagram.com/sietevidas_org)

Dedicatoria

Dedicamos este juego a todos los gatos que aún esperan en las calles por una oportunidad y a todas las personas que día a día colaboran para llegar a ellos y poder rescatarlos y protegerlos.

Notas sobre los derechos

El juego está disponible en formato imprimible **Print and Play** (Imprimir y jugar) para su libre uso siempre que no se modifique su contenido y que se cite a sus creadores. Con los documentos imprimibles se puede realizar una copia artesanal gratuita y legal de este juego.

Impreso en Junio 2020

Financiado con los recursos de:



**Mascota
Protegida**
SUBDERE · Gobierno de Chile



@MascotaGob
#MascotaProtegida

Este proyecto es financiado por el Gobierno de Chile, a través de los Fondos Concursables del Programa Mascota Protegida, de la Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo, SUBDERE

SIETE VIDAS

*Un juego sobre gatos
y sus humanos*

