

PREGUNTAS FRECUENTES

No es necesario leer esta sección para jugar este juego. De todas formas, provee respuestas sobre qué hacer ante ciertas situaciones que pueden aparecer mientras juegan, y que no están cubiertas en las reglas básicas.

¿QUÉ PASA SI UN MAZO DE CARTAS SE AGOTA?

Durante el paso 3, si no puedes reemplazar la carta descartada por otra del mazo por que el mazo se ha agotado, baraja todas las cartas del descarte correspondiente boca abajo para crear un nuevo mazo de robo. Luego toma la primera carta del mazo y colócala boca arriba en el lugar correspondiente.

**La carta de Acción o de Misión que no fue elegida durante tu turno queda en su lugar, y no debe ser barajada.*

¿QUÉ HACER SI NO QUEDAN AMIGOS FELINOS DEL COLOR QUE DEBO POSICIONAR?

Si las 4 fichas de amigos felinos del color que debes posicionar ya están en la torre, debes tomar y mover un amigo felino de ese color que **ya esté en la torre**.

¿QUÉ HACER SI NO QUEDAN DISPONIBLES CARTAS DE MURO DEL TAMAÑO QUE DEBO POSICIONAR?

Si no están disponibles una o las dos cartas de muro de la carta de acción seleccionada, **puedes elegir una o dos cartas de muro diferentes** de las que sí estén disponibles.

¿QUÉ HACER SI TOTO DEBE ESCALAR A UN PISO QUE NO EXISTE?

Si la carta de misión completada indica que Toto debe escalar más pisos de los que la torre tiene actualmente, **debes colocarlo en el piso más alto disponible**.

¿QUÉ HACER SI HAY UN COLAPSO PARCIAL DE LA TORRE?

En algunas extrañas ocasiones, partes de la torre pueden caer de forma que algunos componentes queden aún en la parte superior de la torre, pero dificultando poder jugar el juego con normalidad. En estos casos, **se recomienda considerar esos componentes como derrumbes**. De este modo, sigan las instrucciones habituales, dejando a un lado las cartas de muro y/o devolviendo las fichas de amigo felino a su reserva correspondiente.

¿SE PUEDEN REVISAR LAS CARTAS QUE FUERON DESCARTADAS?

Si. Cualquier participante, en cualquier momento puede revisar el descarte, tanto de las cartas de acción como de misión.

AUMENTAR EL DESAFÍO

Ayudar a Toto a subir hasta el décimo piso es sólo el primer paso de su búsqueda para reunirse con su madre.

1 El equipo puede aumentar el desafío y jugar otra partida, esta vez sacando la carta de objetivo que pide llegar hasta el piso 13. Juegan del mismo modo, pero esta vez el requisito es llevar a Toto hasta el piso 13 o más.

2 La persona a la izquierda de quien jugó el último turno en la partida anterior es ahora el Jugador Inicial.

Al igual que antes, si el grupo completo consigue llevar a Toto al piso 13 o superior, y la torre se mantiene sin colapsar al menos 5 segundos, nuevamente han llegado a la victoria. En ese momento, puedes dar vuelta la carta y leer el texto del reverso.

Luego de superar el desafío del piso 13, aún hay más desafíos para intentar llegar a los pisos 15, 17 y 20. Las reglas básicas del juego se aplican para cada nivel.

Tengan en cuenta de que si la torre se cae, cumpliendo la condición de derrota, deben comenzar la próxima partida volviendo al primer desafío de llegar al piso 10.

MODO COMPETITIVO

Hemos adaptado las reglas para que puedas jugar a **El Gato y la Torre** en modo competitivo. Revisa el reglamento incluido en la caja para conocerlo.

CRÉDITOS

Diseño del juego e historia: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)
Diseño del modo competitivo: Karen Nguyen y David Carmona – UNFRIENDLY GAMES
Ilustración y diseño gráfico: Namiki (Arclight, Inc.)
Desarrollador principal: Atsushi Hashimoto (Arclight, Inc.)
Edición: Namiki, Kunihiro Nozawa (Arclight, Inc.)
Diseño de componentes de papel: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)
Agradecimientos especiales (sin ningún orden en particular): Atsuhiro Koike, Kakeru Goto, Soma Aoyagi, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Nirugiri, Kaku, Tayayui, aya, Yabu, Kanna Kitano, Kazunari Yonemitsu, yas-o, Rui Kawasaki, Emi, Patrick Flanagan.
Versión original producida por: Arclight, Inc.
* Este juego es una obra de ficción. Cualquier relación con personas grupos o acontecimientos del mundo real es pura coincidencia.



El Gato y la Torre

キャットと塔

Reglamento

1-5 participantes 15-30 min +6 años

HISTORIA DE UN GATO

—Espera mamá, voy en camino—dijo Toto, el gato negro, mientras se aproximaba hacia la inestable torre que se alzaba frente suyo.

Cuando le contaron que su madre había dejado este mundo para convertirse en una estrella en el cielo, Toto y el resto de sus amigos felinos decidieron escalar inquebrantablemente la torre con la esperanza de volver a verla.

OBJETIVO DEL JUEGO

El Gato y la Torre es un juego cooperativo de destreza donde deben trabajar en equipo para ayudar a Toto a alcanzar el piso 10 de la torre.

En su turno, cada participante debe construir nuevos pisos en la torre usando cartas de piso y de muros, o ayudar a que se cumplan las condiciones para que Toto escale en la torre. Si Toto logra alcanzar el piso indicado en la carta de objetivo, el equipo gana la partida.

CONTENIDO

- 24 Cartas de Piso
Numeradas del 1 al 24
- 17 Fichas de Gatos
1 Toto
16 Amigos Felinos (4 de cada color)
- 1 Carta de Referencia de Muros
- 54 Cartas de Muro
12 de ladrillos
12 con ventanas grandes
6 columnas
12 con ventanas pequeñas
12 con estatuas de ángeles
- 20 Cartas de Acción
- 16 Cartas de Misión
- 5 Cartas de Objetivo
- 5 Cartas de Ayuda
- 4 Gatos Negros
- 5 Fichas de Ranking
- 1 Carta de Referencia

**No veas el reverso de estas cartas hasta que hayas completado la carta de objetivo que están jugando.*

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



- Comienza colocando la **carta del 1er piso** en el centro de la mesa, y coloca a **Toto** sobre el ícono. Cada carta de piso o de muro que se coloquen aquí durante la partida formarán la **Torre**.
- Coloca las **cartas de piso del 2 al 24** juntas a un costado.
- Organiza y separa las **cartas de muro** de acuerdo a su tipo, y colócalas alrededor de la **carta de referencia de muros**.
- Organiza y separa las **fichas de amigos felinos** por su color.
- Busca las **2 cartas de acción** con el ícono de gato en la esquina superior izquierda, y colócalas una junto a la otra boca arriba en la mesa.
Baraja el resto de las cartas de acción y colócalas cerca formando un **mazo boca abajo de cartas de acción**.
**Deja espacio suficiente para una pila de cartas de acción descartadas.*
- Busca las **2 cartas de misión** con el ícono de gato en la esquina superior izquierda, y colócalas una junto a la otra boca arriba en la mesa.
Baraja el resto de cartas de misión y colócalas cerca formando un **mazo boca abajo de cartas de misión**.
**Deja espacio suficiente para una pila de cartas de misión descartadas.*
- Busca la carta de objetivo con el ícono de gato en la esquina superior izquierda, y colócala boca arriba en la mesa.
**El resto de cartas de objetivos no se usarán por ahora, y pueden ser dejadas de lado.*
- Entrega una **carta de ayuda** a cada participante.
- La última persona que haya escalado algún lugar alto **comenzará la partida**. Pueden usar otro método a su elección si prefieren para elegir quien comienza.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada participante jugará su turno siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada participante debe **ejecutar primero una acción**, y luego **corroborar si se ha cumplido la condición de una misión**.

EJECUTAR UNA ACCIÓN

- 1 Elige 1 de las 2 cartas de acción disponibles.



- 2 Dependiendo de la carta de acción escogida, debes intentar colocar un nuevo piso y cartas de muro, o fichas de amigos felinos en la torre.



*Cada carta de piso está numerada, por lo que debes asegurar que la construcción de la torre vaya en ascenso y de manera ordenada, comenzando por el primer piso, siguiendo con el segundo, luego el tercero, y así sucesivamente.

*Algunas cartas de acción traen 2 acciones distintas. Debes elegir una de ellas para realizar durante tu turno.



*Algunas cartas de acción te desafían a acariciar a un amigo felino. En este caso, tocando despacio la ficha del Amigo Felino indicado con uno de tus dedos, es suficiente para poder completar la acción.



REGLAS DE COLOCACIÓN

Cuando debas añadir algo a la torre, tienes permitido usar una o ambas manos. Siempre y cuando sigas en proceso de ejecutar la acción en tu turno, **tienes permitido acomodar el objeto que estés colocando las veces que necesites**. Cuando estés colocando objetos específicos indicados en la carta de acción, **debes evitar tocar objetos ya colocados en la torre con la fuerza suficiente como para moverlos**.

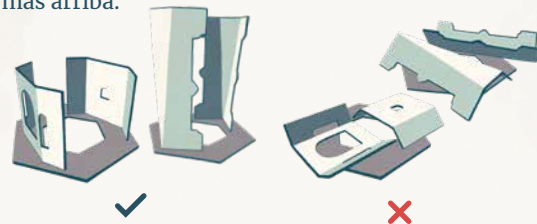
- 3 Luego de ejecutar exitosamente la acción escogida, mueve la carta de acción que escogiste previamente a la pila de descarte boca arriba. Reemplaza la carta descartada por la primera del mazo, para que haya siempre 2 cartas disponibles. Finalmente, corrobora si has cumplido los requerimientos de una misión.



REGLAS DE COLOCACIÓN DETALLADAS

Cartas de Muro

Debe ser colocadas verticalmente en el piso de más arriba.



DOBLAR CARTAS

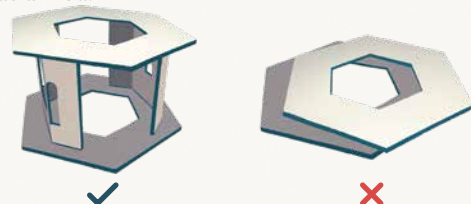
Como dobles las cartas de muro puede tener un gran impacto en como se va estructurando la torre.



Las cartas de muro son frágiles, así que recomendamos doblarlas lentamente. Si llegan a romperse las partes que sobresalen de estas cartas no afectará el juego.

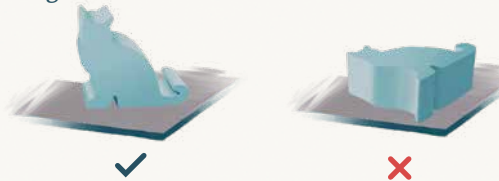
Cartas de Piso

Deben ser colocadas encima de las cartas de muro de más arriba.



Fichas de Amigos Felinos

Deben ser colocadas en cualquier parte de un piso a tu elección, incluso a veces deben estar arriba de otro amigo felino.



Ficha de Toto

Toto debe ser colocado en el piso designado.



CUMPLIR MISIONES

- 1 Revisa las condiciones para cumplir las misiones de las cartas de misión boca arriba y las condiciones actuales de la torre para ver si se ha logrado alguna misión. Para cumplir las condiciones de cualquier carta de misión, **debes considerar a los Amigos Felinos del piso justo arriba de donde está Toto**.



Nota: Incluso si lograste las condiciones para ambas cartas de misión, debes elegir sólo una para ser completada durante tu turno.

Si no has logrado las condiciones para cumplir ninguna de las cartas de misión, tu turno finaliza y es el turno del siguiente jugador.

- 2 Luego de completar una carta de misión, haz escalar a Toto tantos pisos de la torre como aparece en la carta. Si prefieres, puedes moverlo a menos pisos que los indicados.

- 3 Luego de completar la misión que has escogido, mueve la carta de misión a la pila de descarte boca arriba. Reemplaza la carta descartada por otra del mazo.



Luego es el turno de la siguiente persona a la izquierda.

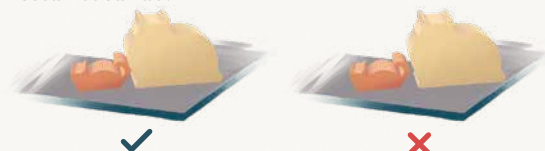
EXCEPCIÓN DE PARTIDAS EN SOLITARIO:

Si estás jugando sólo, en vez del turno del siguiente participante, será tu turno nuevamente.

CONDICIONES DE LAS MISIONES

Tocarse

Siempre que 2 Amigos Felinos estén en contacto, aunque sea mínimamente, se considera que se están tocando.



Colocar encima de otro Amigo Felino

Se considera la misión completa siempre y cuando el Amigo Felino esté en equilibrio sobre el otro Amigo Felino, sin tocar ningún piso.



SOBRE LOS DERRUMBES

DEFINICIÓN DE "DERRUMBE"

Si un componente cae desde donde estaba, y termina su movimiento en la mesa (o en la superficie donde se esté jugando), es considerado un **derrumbe**. Pero, si al caer, el componente sigue tocando un piso de la torre, no se considera un derrumbe y se debe volver a colocar inmediatamente en la torre.

MANEJAR DERRUMBES

Componentes posicionados en tu turno

Si durante tu turno se cae de la torre uno de los componentes que estás intentando colocar, **NO** se considera un derrumbe y puedes seguir intentando colocarlo sin recibir ninguna penalización.

Carta de muro

Si durante tu turno se cae fuera de la torre una carta de muro que fue colocada previamente a tu turno, déjala a la vista junto a la torre, para que sea fácil contar cuántas se han caído hasta ese momento.

Pisos y Amigos Felinos

Si un piso o un Amigo Felino se cae fuera de la torre, déjalos junto a las reservas de componentes de su tipo que aún no han sido colocados.

Toto

Si Toto cae de la Torre, el jugador de turno debe colocarlo nuevamente sobre el piso que estaba antes de que su turno comenzara. Si ese piso también se cae, debe colocarlo nuevamente en el piso más cercano que esté disponible.

Ejemplo: Toto estaba en el 8avo piso, cuando este piso y Toto cayeron como derrumbe de la torre. El jugador de turno debe colocar a Toto en el 7mo piso (asumiendo que el 7mo piso no se ha caído).

FIN DE LA PARTIDA

El juego puede terminar de las siguientes formas:

VICTORIA

Cuando Toto ha sido colocado en el **décimo piso o superior**, todos los participantes deben contar 5 segundos. Si la torre no colapsa ¡El grupo ha ganado la partida! ¡Michisimas felicitaciones!

El grupo puede leer el texto detrás de la carta de objetivo. Además, pueden jugar una nueva partida con el siguiente nivel.

DERROTA

La torre colapsa. Se considera que la torre ha colapsado si 5 o más cartas de pared se han caído de la torre como derrumbe. Con la torre destruida y sin poder repararse, la partida acaba con una derrota para el grupo. Recuerda que las paredes que se derrumban de la torre se van acumulando a lo largo de la partida.