

Cat Lady

Josh Wood



Cat Lady™

Un juego de Josh Wood de 2 a 4 jugadores, para mayores de 14 años.

Presentación del Juego

Los jugadores asumen el papel de **cat ladies**, parte de un grupo de élite que incluye a **María Antonieta** y **Ernest Hemingway**.

Durante el juego, robaréis cartas de tres en tres, obteniendo **juguetes, comida, disfraces y, por supuesto, gatos adorables**. ¡Pero ten cuidado! Asegúrate de tener suficiente comida para todos tus amigos felinos o **tus gatos hambrientos te restarán puntos**.

¡El jugador con más puntos de victoria (PV) gana la partida!

Componentes

Tu copia de **Cat Lady** debe incluir lo siguiente:

- 102 Cartas de Juego
- 13 Cartas de Gato Callejero
- 6 Fichas de Puntos de Victoria
- 1 Ficha de Gato
- 60 Fichas de Comida (20 pollo, 20 atún, 15 leche, 5 comodín)
- 1 Reglamento



Cartas de Juego



Cartas de Gato Callejero



Fichas de Puntos de Victoria (PV)



Ficha de Gato



Pollo

Leche

Atún

Comodín

Fichas de Comida

Preparación

- 1) Baraja las 13 cartas de gato callejero para formar un mazo de gatos callejeros boca abajo.
- 2) Las cartas de juego forman el mazo principal y tendrán un número diferente de cartas dependiendo del número de jugadores:
 - **Partida a 2 jugadores:** Retira todas las cartas con un número 3+ y con un 4 en la esquina superior derecha y devuélvelas a la caja. Luego retira 2 cartas al azar y devuélvelas a la caja sin mirarlas.
 - **Partida a 3 jugadores:** Retira todas las cartas con un número 4 en la esquina superior derecha y devuélvelas a la caja. Luego retira 2 cartas al azar y devuélvelas a la caja sin mirarlas.
 - **Juego de 4 jugadores:** No se retiran cartas.
- 3) Baraja el mazo principal boca abajo y **reparte 9 cartas** boca arriba en el centro de la mesa para formar una cuadrícula de 3x3.
- 4) **Reparte 3 cartas de gato callejero** boca arriba a un lado. Coloca la ficha de gato y todas las fichas de comida a un lado.
- 5) El jugador que tiene más gatos en la vida real es el jugador inicial y realiza el primer turno de juego. El jugador sentado en el sentido contrario a las agujas del reloj toma la ficha de gato y la coloca junto a una de las filas o columnas. ¡El jugador inicial ya está listo para realizar el primer turno!

Ejemplo de preparación



Mazo principal



Ficha de gato

9 cartas de juego en una cuadrícula de 3x3



Mazo de gatos callejeros



Gatos callejeros

Cómo jugar

Cuando un jugador termina su turno, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa realiza un turno. Los jugadores continúan turnándose hasta el final de la partida.

Realizar un Turno

Durante tu turno, debes tomar una fila o columna entera de tres cartas de la cuadrícula de 3x3 boca arriba (no puedes tomar una fila diagonal). Sin embargo, no puedes tomar la fila o columna junto a la que se encuentra la ficha de gato. Los efectos de los distintos tipos de cartas se explican en las siguientes páginas.

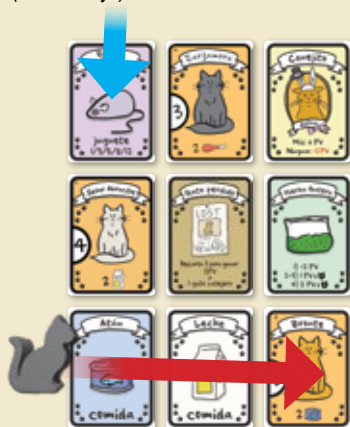
Mueve la ficha de gato al lado de la fila o columna de la que tomaste las cartas.

Luego rellena la fila o columna con tres cartas boca arriba robadas del mazo principal.

Puedes jugar cartas de Gato Perdido y Botella de Spray en cualquier momento durante tu turno.

Tu turno termina entonces y el siguiente jugador en sentido horario realiza un turno.

Ejemplo: En el turno de Julia, la ficha de gato está en la fila inferior, así que no puede tomar esa fila (flecha roja).



Decide tomar las 3 cartas de la columna más a la izquierda (flecha azul).

Toma un ratón de juguete, que lo coloca en su mano; el gato Señor Abrazitos, al que coloca frente a ella; y un atún, que descarta y toma una ficha de atún.

La columna de cartas se rellena y la ficha de gato se coloca en la parte superior de la columna más a la izquierda, ya que esa fue la fila de la que ella tomó las cartas.



Final de la Partida

La partida termina cuando haya que rellenar una fila o columna vacía y no queden cartas en el mazo.

El jugador con la mayor cantidad de comida sobrante después de alimentar a sus gatos pierde 2 PV. Si dos o más jugadores empatan por la comida sobrante, cada uno pierde 2 PV.

Los jugadores suman ahora todos los PV de sus gatos, gatos callejeros, disfraces, hierba gatera, juguetes y fichas de PV, incluidas las penalizaciones.

¡El jugador con más PV en total gana la partida! Si hay empate entre dos o más jugadores por el total más alto, el jugador que tenga más gatos alimentados es el ganador. Si el empate persiste, el primer jugador en ganar la próxima partida a Cat Lady será el vencedor.

A continuación, se incluye un resumen de los elementos de puntuación para su consulta:

- 1) Gatos alimentados
- 2) Penalización por comida
- 3) Puntos por disfraces
- 4) Puntos por hierba gatera
- 5) Puntos por juguetes
- 6) Fichas de PV

Tipos de Cartas

Gatos

Cuando tomes una carta de gato, colócala boca arriba frente a ti.

Necesidades de comida

Al final de la partida, todos tus gatos necesitan ser alimentados, lo que está representado por uno o más símbolos de comida en la parte inferior de la carta.

Si el gato está totalmente alimentado, ganas tantos PV como el número en el lado izquierdo de la carta. Si el gato **no** está alimentado, pierdes 2 PV sin importar el número que haya en el lado izquierdo de la carta.

Ejemplo: Si se alimenta a Bronte con 2 de atún, el jugador gana 3 PV. No



hay puntos parciales por alimentar al gato solo con parte de sus necesidades. Si Bronte no está completamente alimentada, el jugador perderá 2 PV.

Colores de Gato

Los gatos también tienen uno o más colores (negro, naranja o blanco). Algunos gatos pueden otorgar PV por tener otros gatos de ciertos colores. Si los jugadores tienen dificultades para distinguir los colores, la esquina superior izquierda de la carta de gato muestra una referencia de su color:



Ne = Negro

Na = Naranja

B = Blanco

Comida

Se necesitan cartas de comida para alimentar a tus gatos al final de la partida. Hay tres tipos de alimento: pollo, atún y leche. Cuando tomas una carta de comida, debes descartarla inmediatamente y obtienes una ficha de comida de ese color que mantendrás hasta el final del juego.

También hay cartas de x2 de pollo, x2 de atún y x2 de leche.

Cuando tomas una de estas cartas, obtienes 2 fichas de comida de ese tipo.

Si tomas una carta de comida comodín, debes descartarla y obtienes una ficha comodín. Los comodines se pueden usar como cualquier tipo de alimento (pollo, atún y leche).

Nota: El jugador con la mayor cantidad de comida sobrante después de alimentar a sus gatos pierde 2 PV. ¡Así que intenta no conseguir más comida de la necesaria para alimentar a tus gatos!

Disfraces

Cuando tomas una carta de disfraz, mantenla en tu mano hasta el final de la partida.

Al final de la partida, el jugador que tenga más disfraces gana 6 PV. Si dos o más jugadores empatan por la mayoría, dividen los PV entre ellos de manera equitativa.

Si no tienes al menos un disfraz al final de la partida, pierdes 2 PV.

Hierba Gatera

Cuando tomas una carta de hierba gatera, mantenla en tu mano hasta el final de la partida.

Al final de la partida, si solo tienes 1 carta de hierba gatera, pierdes 2 PV. Si tienes 2 o 3 cartas de hierba gatera, obtienes 1 PV por cada uno de tus gatos completamente alimentados. Si tienes 4 o más cartas de hierba gatera, obtienes 2 PV por cada uno de tus gatos completamente alimentados.

Juguetes

Cuando tomas una carta de juguete, mantenla en tu mano hasta el final de la partida. Ganas PV en función de la cantidad de juguetes **diferentes** que tengas. Puedes anotar puntos por múltiples sets.

Juguetes únicos	1	2	3	4	5
PV	1	3	5	8	12

Ejemplo: Kat termina el juego con 1 varita de plumas, 2 torres de gatos y 3 ratones de juguete. Tiene un set de 3 juguetes únicos y obtiene 5 PV. El set de una torre de gato y un ratón de juguete otorga 3 PV. Un único ratón de juguete otorga 1 PV.



Gato Perdido

Cuando tomes cartas de gato perdido, mantenlas en tu mano hasta que elijas jugarlas durante uno de tus turnos.

Encontrar Gatos Callejeros

Puedes descartar 2 cartas de gato perdido de tu mano para "encontrar" una de las cartas de gato callejero boca arriba y agregarla a tu zona de gatos frente a ti. Los gatos callejeros son como las cartas de gato normales y deben ser alimentados totalmente al final de la partida o perderás 2 PV. Cuando se toma un gato callejero, no se reemplaza robando otra carta de gato callejero. Solo hay disponibles tres gatos callejeros boca arriba durante una partida.

Ganar PV

También puedes descartar 2 cartas de gato perdido de tu mano para tomar una ficha de puntos de victoria, que vale 2 PV al final de la partida. Las cartas de gato perdido que queden en tu mano al final de la partida no tienen valor.

Botellas de Spray

Cuando tomes una carta de botella de spray, mantenla en tu mano hasta que elijas jugarla durante uno de tus turnos. Jugar una botella de spray te permite mover la ficha del gato.

Esto te permite bloquear al próximo jugador para que no tome cartas de esa fila o columna, o para ayudarte a ti mismo desbloqueando una fila o columna bloqueada para que puedas tomar cartas. Las cartas de botella de spray que queden en tu mano al final de la partida no tienen valor.

Aclaraciones sobre Gatos

Florencia, Antonieta, Plutón



Florencia es naranja y, por lo tanto, se puntúa a sí misma cuando es alimentada. Lo mismo se aplica a Antonieta (que es blanca) y a Plutón (que es negro).



Luis de Rónrova

Los gatos multicolores pueden contar como ambos colores de gato.



Salvador Gatí

El disfraz de un jugador puntúa normalmente además de la habilidad de Salvador Gatí.



Frida

Si está completamente alimentada, Frida suma uno al total de tus hierbas gateras.



Gofre

Gofre solo puede comer un tipo de comida.



Hemingway

Si empatas por los gatos más alimentados, solo vale 3 PV.

Créditos Edición Original

Diseño del Juego: Josh Wood
Desarrollo: John Goodenough
Arte: Josh Wood
Maquetación: Marco Morte
Edición: Nicolas Bongiu
Producción: Dave Lepore



Josh Wood es diseñador de juegos, artista de efectos visuales y dibujante aficionado. Reside en Los Ángeles, California, y juega a juegos casi todos los días. No hay nada que ame más que crear cosas y espera que disfrutes de su juego tanto como él disfrutó haciéndolo.

Me gustaría agradecer personalmente a Kathleen Scott por ayudarme en cada paso en el camino.

Gracias a mi familia: Alice, Paul y Laura Wood. También me gustaría agradecer a los tres Johns: John D. Clair, John Zinser y John Goodenough.

Mi más sincero agradecimiento a mis amigos Alex Moisant y Peter Vaughan.

Gracias a los muchos testeadores de este juego: Seany G, Jon Perry, Andre Chautard, David Mines, Mara Kenyon, los jugadores de SoCal Play Testing y Westside Gamers.

Finalmente, me gustaría agradecer a mis tres gatos de la infancia: Blackberry, Sweetheart y Shadow.

Créditos Edición Española

Edición: Sergio Vaquero
y Nancy Yao
Traducción: David Serrano
Maquetación: Dossom Studio



© 2020 Alderac Entertainment Group.
Cat Lady y todas las marcas asociadas son de:
™, ® y © 2020 Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson
NV 89052 EUA.
Todos los derechos reservados.