

Catchy!



Diseño:

Yuko Y

Traducción al español:

Javier Fernández

En *Catchy!* los jugadores usarán cartas numeradas del 1 al 5 para intentar atraer un escurridizo gato hacia sus brazos. La ronda acabará cuando ambos jugadores se queden sin cartas o cuando el gato llegue a los brazos de uno de ellos. Ganará la ronda quien tenga al gato más cerca.

COMPONENTES

♦19 cartas

- ♦15 cartas numeradas (en 3 colores diferentes, con valores del 1 al 5 en cada color)

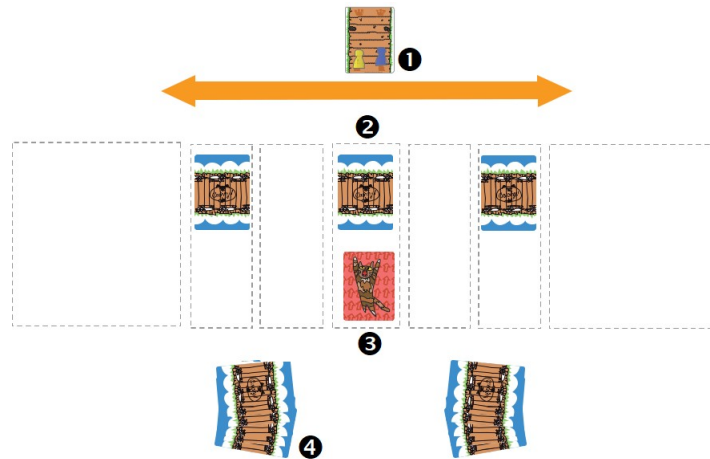
Cada carta impar tiene la imagen de un gato.

- ♦1 carta comodín (de valor 3)
- ♦1 carta de jugador inicial
- ♦1 carta de estado de ánimo (**rojo** de un lado y **azul** del otro)
- ♦1 carta de puntuación (con espacios numerados del 0 al 7)

♦2 marcadores

PREPARACIÓN

- 1) Cada jugador elige su marcador y lo coloca en la carta de puntuación en la posición cero.❶
- 2) Se toman las 15 cartas numeradas y la carta comodín y se mezclan. Se toman 3 cartas y se colocan boca abajo entre ambos jugadores, con un espacio vacío entre cada una de ellas. Estos cinco espacios del medio serán el "**camino**" del gato y los dos espacios en cada extremo serán los "**brazos**" de cada jugador.❷
- 3) Se coloca la carta de estado de ánimo en el centro del "camino" con el lado **rojo** boca arriba.❸
- 4) Se añade la carta de jugador inicial al mazo y se vuelve a mezclar. Luego se reparten por completo entre ambos jugadores. De esta manera, cada jugador recibirá 7 cartas.❹
- 5) Quien tenga la carta de jugador inicial elige una de las cartas del "camino" y la cambia por la carta de jugador inicial boca abajo. Dicho jugador inicial será el "líder" de la primera ronda.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida consistirá en una serie de rondas (7 como máximo) y cada ronda constará de las siguientes 4 fases:

- ❶ **Jugar una carta**
- ❷ **Comparar los valores de las cartas**
- ❸ **Comprobar el estado de ánimo del gato (y cambiarlo si fuera necesario)**
- ❹ **Mover el gato**

La ronda terminará cuando los jugadores se queden sin cartas en mano o cuando el gato llegue a los brazos de uno de ellos.

❶ Jugar una carta

El "líder" juega una carta boca arriba. El otro jugador (denominado "seguidor") juega una carta como respuesta y dicha carta debe ser del mismo color de la carta jugada por el líder, siempre que sea posible. Si el seguidor

no tiene cartas del mismo color, puede jugar cualquier carta.
El comodín puede jugarse en cualquier momento de manera excepcional.

② Comparar los valores de las cartas

- Si los jugadores jugaron cartas del mismo color, quien haya jugado el número más alto ganará la baza.
- Si los jugadores jugaron cartas de diferentes colores, el líder ganará la baza.
- Si un jugador jugó el comodín, quien haya jugado el número más alto ganará la baza.

③ Comprobar el estado de ánimo del gato

- Si ambos jugadores jugaron números impares, sea cual fuere su color, el gato cambiará de ánimo (para ello, voltea la carta de estado de ánimo).
- Si al menos uno de los jugadores jugó un número par, el gato NO cambiará de ánimo.

④ Mover el gato


- Si la carta de estado de ánimo es roja, el gato se moverá un espacio hacia el jugador que ganó la baza.
- Si la carta de estado de ánimo es azul, el gato se moverá un espacio hacia el jugador que perdió la baza.

El jugador hacia el cual el gato se movió será el nuevo líder de la próxima ronda.


Excepción: Si se juega el comodín y un 3 de cualquier color en la misma ronda, el gato cambiará de ánimo pero no se moverá y el líder de la baza seguirá siendo el líder en la próxima ronda.

Ejemplo de pasos ③ y ④


LÍDER



ESTADO DE ÁNIMO




SEGUIDOR




Ambos jugadores jugaron números impares (3 y 1). Por consiguiente, el gato cambia de ánimo.


LÍDER



ESTADO DE ÁNIMO



SEGUIDOR



Como el gato ahora es azul, se mueve un espacio hacia el número más bajo (perdedor de la baza).

FIN DE LA RONDA

La ronda terminará cuando se cumpla alguna de estas dos condiciones luego de mover el gato:

- El gato llegó a los brazos de uno de los jugadores.
- Los jugadores se quedaron sin cartas en mano tras jugar 7 rondas.

En ese entonces se procederá a puntuar según la posición del gato:

POSICIÓN DEL GATO	PUNTOS PARA	PUNTOS
En los brazos de un jugador	Ese jugador	3
Ni en los brazos de un jugador, ni en el centro del camino	El jugador más cercano al gato	2
En el centro del camino	Ambos jugadores	1

FIN DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando uno de los jugadores haya obtenido 7 o más puntos.

VICTORIA

Ganará el jugador con mayor puntaje.

