

# CAT TOWER

2-4 jugadores / 15 minutos

'Necesitas cálculos de alto nivel y manos sofisticadas para ser el mejor arquitecto de cat tower ... Tú eres uno de los mejores arquitectos que sueña con ser un arquitecto profesional de cat tower. ¿Quién será el verdadero experto en la torre del gato hoy? ¡Vamos a probar tus habilidades y tu suerte aquí!

## <Componentes>

5 dados de 6 caras / 4 bolígrafos / hojas de juego de torre de gato / 1 Libro de reglas (ENG, KOR, JPN, ESP)

## <Preparación del juego>

Dale a cada jugador una hoja y un bolígrafo.

Prepara para que el número de dados sea uno más que el número de jugadores y colócalos en el centro de la mesa.

El jugador que más recientemente vio a un gato se convierte en el primer jugador en la primera ronda..

## <Rondas>

- Desde el primer jugador y en el orden de las agujas del reloj, cada jugador toma un dado y lo pone enfrente suyo.
- El primer jugador lanza todos los dados en el centro de la mesa.
- Después de que cada jugador elija un dado, quedará un dado en el centro de la mesa. Todos los jugadores marcarán en sus hojas de acuerdo con las siguientes reglas:
  - Los jugadores deben usar dos números. Uno es el número de dados que elige, y el otro es el número de dados que quedan en el centro de la mesa.
  - Selecciona el mismo número de elementos usando uno de estos dos números, y selecciona el mismo número de hexágonos usando uno de los otros números, y marca el elemento correspondiente en el hexágono correspondiente. (Fig. 1) (Puedes dibujar una imagen de un elemento o escribir un nombre de elemento).  
(Ejemplo) Si los dados importados son 6, y los dados restantes son 4  
→ Puedes marcar el sexto elemento 'Ratón' en uno de los hexágonos del cuarto piso. O marca el cuarto elemento "Tazón" en uno de los hexágonos del sexto piso.

**Nota: Solo un elemento en un hexágono.**

**Puedes marcar solo la 'casa' donde se dibuja la imagen de la casa.**

- Puedes pasar sin marcar un elemento. En este caso, marca O en una sola huella no marcada en el lado derecho de la hoja.

- Función de las huellas: puedes aumentar o disminuir en 1 el número de un dado, marcando X en una de las huellas marcadas con O en su turno. (Figura 2)

- Múltiples huellas se pueden utilizar simultáneamente.

(Ejemplo) Si el número de dados es 2 y 4

→ Usando 3 huellas, 2 puede usarse como 1 (-1), 4 puede usarse como 6 (+2)

- Si todas las marcas de los jugadores están terminadas, verifica que haya un jugador que haya completado una columna de la torre del gato en esta ronda.

**Finalización de la columna:** Todos los hexágonos de la columna están llenos de elementos.

- Si la columna se completa por primera vez durante el juego, él (los) jugador (es) que completaron deben marcar O en el número grande en la parte superior de esa columna. Otros jugadores colocan una X en ese número más grande.

- Si la misma columna se completa durante las siguientes rondas, esos jugadores marcarán el número más pequeño con una O.

- Si alguien ha completado tres columnas, el juego termina al final de esta ronda. Si no, el jugador izquierdo al primer jugador en esta ronda se convierte en el primer jugador y pasa a la siguiente ronda.

## <Final de juego y puntuación>

Si un jugador completa tres columnas, el juego termina al final de la ronda.

- Cada jugador calcula la puntuación para cada elemento. Escribe la puntuación correspondiente en el espacio donde se dibuja cada elemento.
- Suma todos los elementos, gatos y puntuaciones de columnas (O números marcados en las columnas). El jugador con la puntuación mas alta gana. Si están empatados, ganan juntos.

## <Efectos de los artículos>

- Casa: después de marcar una casa en la hoja, elija un gato que aún no haya sido anotado. Puntuación inmediata, 'Número de casas marcadas' (incluida la casa que acabas de marcar) x 'Número de elementos marcados' (Los elementos que dan la puntuación difieren según el gato). Escribe la cantidad de puntos debajo de ese gato. (Fig. 3)
- Hilo: Al final del juego, obtendrás 9 puntos y 3 puntos en el orden del mayor número de hilos por columna. Si el número de hilos es el mismo, las puntuaciones se suman y se dividen. (Ejemplo) Si hay 3 personas en la columna azul, cada una recibe 4 puntos.
- Mariposa: Marca inmediatamente O en una huella no marcada. Al final del juego, recibirás 2 puntos por cada mariposa.
- Tazón: al final del juego, los jugadores reciben 2 puntos por cada elemento adyacente diferente.
- Cojín: Al final del juego, el cojín se anotará como el número del hexágono (número de pisos) en el que se dibuja el cojín.
- Ratón: al final del juego, recibirás 1/4/9/16/25/36/49 ... puntos dependiendo del número de ratas conectadas.

Fig.1

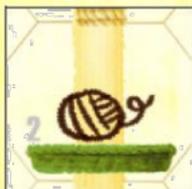


Fig.2

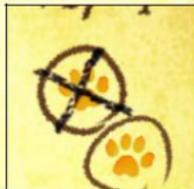


Fig.3

