



MARRANIAU

 **GUILLEM COLL**

 **MARÍA EIRIZ**



TOP SECRET



15'



2-5



+8



InvestiGatos, la prestigiosa agencia de detectives en la que trabajas, acaba de recibir un encargo importantísimo.

Los gatos de la condesa Gatafiore, hartos de desayunar bollitos de crema cada día, se han fugado de la mansión y han sido vistos correteando por un bosque cercano.

La condesa, preocupadísima por el bienestar de sus mininos mimados, quiere que se los devolváis sanos y salvos.

COMPONENTES:

• 30 cartas de dossier (58x88)

• 31 cartas de bosque (58x88)



OBJETIVO:

Encuentra y atrapa a todos los gatos fugitivos que figuran en tu dossier antes de que el resto atrape a los suyos.

PREPARACIÓN:

1. Separa las cartas en dos mazos: el mazo de bosque y el mazo de dossieres. Se distinguen fácilmente por los dorsos. Baraja los dos mazos por separado.
2. Toma las cartas de bosque, haz tres pilas y colócalas en el centro de la mesa. Dos pilas tendrán 10 cartas y una tendrá 11. Deja un hueco al lado de cada pila para poder hacer otra pila de cartas volteadas. Esta será la zona de bosque.
3. Toma las cartas de dossier y reparte 6 al azar entre quienes jueguen. Cada persona toma sus 6 cartas y forma ante sí dos pilas de tres cartas, ambas bocarriba. Este será tu dossier de gatos fugitivos. Si sobran cartas de dossier devuélvelas a la caja (ver ejemplo en pág. 9).
4. Pon el dado sobre la mesa. Decidid quién será el primer Buscagatos; si no os ponéis de acuerdo podéis inventar alguna regla absurda como “quien mejor maúlle”.

- ! Para partidas a 2 jugadores retira la carta de ovillo de lana y déjala en la caja.

CÓMO SE JUEGA:

Marramiau es un juego en tiempo real en el que todos vais a jugar a la vez. Concéntrate, no te dejes distraer por el caos a tu alrededor y todo irá bien.

En todo momento habrá una persona que esté jugando como Buscagatos; mientras, el resto estará en la Agencia peleando por ocupar su puesto.

1. El bosque. Buscagatos:

- Mientras seas Buscagatos debes aprovechar el tiempo al máximo antes de que alguien ocupe tu lugar y te envíe de vuelta a la Agencia.
- Tu misión como Buscagatos es **buscar, encontrar y atrapar en el bosque a todos los gatos fugitivos que figuran en tu dossier.**
- Busca a tus fugitivos en las pilas de bosque volteando cartas y respeta las normas de conducta de la Agencia:

- Coloca las cartas que voltees formando una sola pila bocarriba junto a la pila del bosque (bocabajo) en la que estés buscando (ver pág. 9).
- **Solo puedes usar una mano**, así que sólo podrás voltear una carta cada vez. Puedes empezar a buscar en cualquier pila, parar cuando quieras y empezar a buscar en otra de las pilas.
- Cuando voltees la última carta de una pila y todas estén bocarriba, tienes que darle la vuelta a la pila y dejarla bocabajo antes de poder seguir explorando otras pilas. No cambies el orden de las cartas, solo **coloca la pila terminada bocabajo**.

- Cuando voltees una carta de bosque y encuentres a uno de tus fugitivos -misma postura y color- di en voz alta “¡**TE PILLÉ!**” y podrás descartar la carta de dossier correspondiente, dejándola a un lado bocabajo.
- La carta de bosque se queda en la pila de bosque, no se descarta. Ahora tendrás un nuevo fugitivo para buscar.
- Si terminas una de las dos pilas de tu dossier, solo tendrás un fugitivo para buscar en vez de 2.
- Ten en cuenta que tus oponentes quieren ocupar el puesto de Buscagatos; mientras buscas intentarán que pierdas el tiempo mediante las más sofisticadas tácticas de distracción.

2. La Agencia. Detectives:

- Mientras tanto, en la Agencia, los detectives inactivos luchan por ocupar el cargo de Buscagatos, completar su dossier y llevarse todo el mérito.
- Por turnos y, empezando por la persona a la derecha de Buscagatos, los detectives inactivos debéis **tirar el dado una vez cada uno**, aplicar el resultado obtenido, y pasar el dado a la persona de vuestra derecha para que haga lo mismo.
- ¿Qué pasa con el dado? Depende de lo que saques:



- **1, 2 o 3**: no sucede nada, bueno, sí: **pasa el dado** a tu derecha ¡rápido!



- **4**: di en voz alta “**¡CHOCA!**” Buscagatos tendrá que parar de buscar y chocar contigo la mano que usa para voltear las cartas antes de seguir buscando.
- La persona de tu derecha puede ir tirando el dado mientras Buscagatos pierde unos segundos preciosos.



- **5 o 6:** di en voz alta “¡**MARRAMIAU!**”. Buscagatos tendrá que parar y volver a la Agencia, tú ocuparás su lugar y podrás empezar a buscar a tus fugitivos.
- La persona de tu derecha toma el dado y continúa con la ronda para intentar convertirse a su vez en Buscagatos.



Pista: mientras estés en la Agencia, **trata de fijarte** en las cartas de bosque que revele Buscagatos para intentar localizar a tus gatos fugitivos.



3. El ovillo de lana:

- Entre las cartas de bosque hay un ovillo de lana roja que es irresistible para cualquier gato. Cuando Buscagatos voltee la carta de ovillo de lana debe **parar de buscar y esperar sin decir nada**.
- Los detectives que estén en la Agencia pasándose el dado tendrán que **poner la mano sobre el ovillo de lana**. La primera persona que ponga la mano podrá descartar una de sus cartas de dossier visibles.

- Antes de reanudar el juego Buscagatos debe colocar la carta de ovillo de lana bocarriba encima de otra de las pilas de bosque que estén bocarriba.
- Hecho esto podéis continuar con la partida respetando los turnos.

! Buscagatos no puede beneficiarse del efecto del ovillo de lana.

4. Variante minina:

- Para simplificar el juego puedes jugar la variante minina, que sólo afecta a las acciones de Buscagatos (ver págs. 4 y 5).
- Cuando Buscagatos atrape a uno de sus fugitivos descartará tanto su carta de dossier como la carta de bosque que corresponda al gato que haya encontrado.

FIN DE PARTIDA

La primera persona que encuentre y capture a todos los fugitivos de su dossier ganará la partida.

También recibirá un ascenso y un aumento de sueldo en InvestiGatos. Y una bandeja de bollitos de crema, cortesía de la Condesa Gatafiore.



EL BOSQUE

O BOSQUE



1 3 5 Pilas de bosque (bocabajo)
Pilas de bosque (cara a abajo)

2 4 6 Pilas de volteo (bocarrriba)
Pilas de volteo (cara a arriba)

TU DOSIER

A TÚA CARPETA



1 Fugitivos buscados
Fuxitivos buscados

2 Fugitivos capturados
Fuxitivos capturados



HOLA!

OLA!

KAIXO!



Somos Buscalume. Hacemos juegos familiares bonitos y divertidos y, ¿sabes? ¡Tenemos más!



Somos Buscalume. Facemos xogos familiares curriños e divertidos e, sabes? Temos máis!



Som Buscalume. Fem jocs familiars, bonics i divertits i, saps? en tenim més!



Buscalume gara. Joko familiarrak, politak eta dibertigarriak egiten ditugu. Joko gehiago ditugu!

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume