JOSÉ ROMÁN / RODRIGO GONZÁLEZ
MAR MARTITEGUI

KATUA

BUSCA LUME

15′ 2–4 +8

✦ COMPONENTES ✦

MAZO DE GATOS (reverso oscuro)

28 cartas de gatos azules, amarillos, rojos y tricolores

6 cartas de gatos falsos

MAZO DE OVNIS (reverso claro)

26 cartas de acción

48 cartas de abducción

Todos sabemos que los extraterrestres viven entre nosotros. Durante décadas nos han observado y han descubierto que algunos humanos son capaces de abandonar a sus gatos y... quizá no lo sepas, pero los extraterrestres adoran a los gatos y han decidido tomar cartas en este asunto.

Así se creó Katua Force, un equipo de flotas alienígenas de élite que compiten entre sí para abducir gatos abandonados y darles un hogar mejor en sus lejanos planetas.

Como miembro de Katua Force, coordinarás tus ovnis para abducir más gatos que tus rivales y convertirte en el mayor benefactor gatuno del universo.

✦ OBJETIVO ✦

Para ganar **consigue 7 puntos Katua** antes que tus rivales, o ten más puntos que nadie cuando se agote el mazo de gatos.

Los puntos Katua son cifras que verás en las esquinas de las cartas de gatos, auténticos o falsos.

Un gato puede valer desde -2 hasta 3 puntos Katua, así que tendrás que afinar la puntería y la memoria.

✦ PREPARACIÓN ✦

Baraja el mazo de gatos y reparte 3 cartas por persona. Cada participante mira sus gatos y los coloca boca abajo frente a sí en el orden que quiera sin mostrárselos a nadie*.

A continuación baraja el mazo de ovnis y reparte 3 cartas por persona. Nadie puede tener más de tres cartas en la mano durante la partida.

Coloca ambos mazos en el centro, y deja un hueco al lado del mazo de ovnis para los descartes.

TU ZONA DE JUEGO

* A lo largo de la partida podrás revisar tus cartas de gatos cuando quieras, pero sólo podrás cambiarlos de posición usando ciertas cartas de acción.

Si tienes daltonismo
guíate por los símbolos en las esquinas de las cartas

Color azul	Color amarillo
Color rojo	Tricolor / Todos los colores

Carta de acción

Empieza quien más se parezca a un extraterrestre.

✦ CÓMO SE JUEGA ✦

En tu turno puedes hacer una de estas tres cosas:

A) Pasar y no jugar ni descartarte. No harás nada en tu turno.

B) Descartarte de las cartas de ovni que no quieras: déjalas boca abajo en la pila de descartes de ovnis y acaba tu turno.

C) Jugar tantas cartas de ovni como quieras teniendo en cuenta que solo puedes usar una carta de abducción por turno. Y aquí empieza la diversión:

1. ACCIÓN

Las cartas de acción son tecnologías alienígenas muy avanzadas que te ayudarán a abducir gatos y a evadir intentos de abducción.

Durante tu turno puedes jugar tantas cartas de acción como quieras y puedas contra los rivales que quieras.

Como el caos es divertido, aquí y en Alfa-Centauri, puedes jugarlas antes o después de intentar abducir a algún gato, o aunque no vayas a intentarlo. Recuerda descartarlas después de resolver su efecto.

Puedes ver las cartas de acción y sus efectos en las páginas 10 y 11.

2. ABDUCCIÓN

Los ovnis de las cartas de abducción utilizan luces abductoras especiales para atraer a gatos de ciertos colores y poder abducirlos. La única excepción es El Gancho, que explicaremos más adelante (ver pág. 9).

Para abducir un gato de un rival pon una carta de abducción frente a la carta de gato que quieras abducir teniendo en cuenta lo siguiente:

- Los ovnis con luz azul atraen gatos azules y tricolores.

- La luz amarilla atrae gatos amarillos y tricolores.

- La luz roja atrae gatos rojos y tricolores.

- La luz tricolor atrae a todos los gatos auténticos o falsos.

- Todos los ovnis abductores atraen gatos tricolores y gatos falsos.

Abducir gatos ajenos es divertido, pero tus rivales opinan lo mismo. Por suerte podrás defenderte de sus ataques.

3. DEFENSA

Si alguien intenta abducir a uno de tus gatos puedes defenderte con cartas de acción (ver págs. 10 y 11) o neutralizar la abducción. ¿Cómo puedes neutralizar una abducción?

- **Si la abducción es Monocolor:**

Juega un ovni del mismo color que el que han usado contra ti o un ovni tricolor. El intento de abducción fracasará y ambos ovnis se descartan.

El intento de abducción fracasa y ambos ovnis se descartan. Si el gato-objetivo estaba bocabajo, se queda así.

- **Si la abducción es Tricolor:**

Puedes jugar un ovni del color del gato-objetivo pero, en ese caso, si el gato está oculto tendrás que mostrarlo brevemente a tus oponentes. El intento de abducción fracasa y ambos ovnis se descartan.

También puedes defenderte con un ovni tricolor; en este caso, no tendrás que mostrar la carta de gato al resto.

4. IMPACTO

Si la luz abductora finalmente alcanza a uno de tus gatos debes voltear la carta y mostrarla a los demás (sólo si el gato impactado está bocabajo).

Si resulta ser un gato auténtico y su color coincide con el de la luz abductora, quien haya lanzado el ataque lo abduce y suma sus puntos Katua, colocándolo bocarriba en su zona de juego.

Si su color no coincide con el de la luz abductora, el gato escapa: la carta de abducción se descarta y la carta de gato vuelve a su posición y estado previo al impacto (bocarriba o bocabajo).

Recuerda que los gatos falsos siempre son abducidos por cualquier color de ovni y que restan puntos.

5. EL GANCHO

Además de abducir a los gatos de tus rivales también podrás abducir a tus propios gatos usando El Gancho.

Juega El Gancho en tu turno sobre uno de tus gatos. Esto cuenta como intento de abducción, así que no podrás hacer más intentos durante este turno.

En este momento crítico, tus rivales podrán jugar una carta de abducción, pero solo contará la primera que se coloque sobre El Gancho. El resto se recuperan.

Voltea la carta de gato para comprobar si el intento de abducción de tu rival ha sido exitoso.

Si el color del gato-objetivo coincide con el color de la luz abductora lanzada, o si el gato-objetivo, o la luz abductora son tricolores, tu rival se lleva a tu gato. Si se trata de un gato falso, también se lo lleva.

Si el color de la luz abductora no coincide descartas la carta de abducción, capturas a tu gato y cuentas tus puntos Katua.

Si nadie más intenta abducir a tu gato también te lo llevas, sea auténtico o falso. ¿Intentarás usar El Gancho para engañar a tus oponentes?

6. EFECTOS DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

• OVNI RAYOS X

Colócalo sobre el gato oculto de un rival para obligarle a voltearlo.

Este gato permanecerá descubierto hasta que sea abducido o descartado.

• OVNI TELETRANSPORTADOR

Elige dos gatos cualesquiera de tu zona o de otras, ocultos o descubiertos.

Intercambia las posiciones de ambos gatos sin cambiar su estado (bocarriba o bocabajo).

• OVNI ESCUDO

Utilízalo para rebotar un intento de abducción. Redirige la luz abductora sobre el gato de tu atacante que elijas. Pero cuidado: tu rival podría defenderse a su vez con una luz del mismo color (o tricolor), con otra carta defensiva... ¡o con otro Ovni Escudo!

• OVNI ESTAMPIDA

Úsalo para descartar todos tus gatos o para hacer que otra persona descarte los suyos.

Puedes usarlo para defenderte de un intento de abducción o para renovar tus gatos, pero no puedes usarlo para defenderte de un Ovni Teletransportador o de un Ovni Rayos X.

La persona afectada debe retirar todos sus gatos y robar tres nuevos del mazo de gatos que colocará de forma secuencial de izquierda a derecha y bocabajo.

Los gatos retirados vuelven al mazo de gatos. Barájalo antes de seguir jugando.

• OVNI REPLICADOR

Replica el efecto de cualquier carta de Ovni que juegues junto con ella (excepto El Gancho). Así podrás atacar a dos gatos distintos siempre que estos pertenezcan a un mismo rival.

Incluso puedes usar dos Replicadores a la vez (siempre junto a otra carta de Ovni) ¡Así harás un ataque triple!

En ocasiones, dependiendo del ataque replicado, será necesaria una defensa doble para salir indemne.

7. FIN DEL TURNO

Cuando no puedas o no quieras jugar más cartas se acabará tu turno y habrá que hacer una serie de cosas:

1. Contar: cada persona suma sus puntos Katua (positivos y negativos). Si alguien alcanza o supera los 7 puntos, habrá ganado la partida (ver pág. siguiente).

2. Reponer: empezando por ti y siguiendo el orden de turno, cada persona coge cartas del mazo de gatos para rellenar los huecos de su zona, si los hubiera.

3. Recuperar: empezando por ti y siguiendo el orden de turno, cada persona roba cartas del mazo de ovnis hasta tener 3. Sólo se pueden recuperar cartas al final de un turno.

✦ VARIANTES ✦

Memoria Total: sólo podréis ver vuestras cartas de gato una vez durante el reparto inicial y no podréis revisarlas salvo que una acción del juego lo permita.

Salida rápida: antes de empezar el primer turno, cada persona elige uno de los tres gatos de su zona y lo muestra al resto.

✦ FIN DE LA PARTIDA ✦

La partida puede terminar de dos maneras:

A) **Si alguien alcanza siete o más puntos Katua durante el conteo, ganará la partida.** Si hay más de una persona con 7 o más puntos durante un conteo, ganará quien más puntos tenga.

En caso de empate, ganará quien haya capturado más gatos de mayor puntuación. Si el empate persiste, ganará quien tenga menos gatos falsos. Si aún así sigue habiendo empate, compartid la victoria amigablemente o echad otra partida.

B) Si no se puede reponer un gato por haberse agotado el mazo de gatos, ganará quien tenga más puntos Katua en ese momento.

Ahora que ya te hemos explicado el juego,
¡sube a tu ovni y corre
a rescatar gatos por toda la galaxia!

✦ AGRADECIMIENTOS ✦

¡Gracias! A nuestros fans más fans y críticos implacables: Jaime, Jesús, Gonzalo, Ana y Cecilia.

A Chuck, nuestra inspiración de cuatro patas.

A Maurix y Víctor Gallegos, por su apoyo sabio y constante.

A Elisa, Ana Belén, nuestras familias, amigos y jugones que nunca dejaron de creer.

¡HOLA!

Somos Buscalume, una pequeña editorial de juegos de mesa fundada en Ourense en 2021. Pero muy pequeña, ¿eh?

Hacemos juegos de mesa familiares, bonitos y divertidos.

Síguenos en nuestras redes y entérate de qué andamos haciendo. Además, a veces hacemos sorteos y regalamos cosas...

+INFO

www. buscalume.com

@buscalume **/Buscalume** **@Buscalume**