

 **JOSÉ ROMÁN / RODRIGO GONZÁLEZ**

 **MAR MARTITEGUI**



KATUA



15'



2-4



+8



Traducción: Buscalume

◆ COMPONENTES ◆

MAZO DE GATOS (reverso oscuro)

28 cartas de gatos azuis, amarelos, vermellos e tricores



6 cartas de gatos falsos



MAZO DE OVNIS (reverso claro)

26 cartas de acción



48 cartas de abducción



Todo o mundo sabe que os extraterrestres viven entre nós. Durante décadas observáronnos e descubriron que algúns humanos son capaces de abandonar ós seus gatos e... quizá non o saibas, pero os extraterrestres adoran ós gatos e por iso decidiron tomar cartas neste asunto.

Así se creou Katua Force, un equipo de frotas alieníxenas de elite que compiten entre si para abducir gatos abandonados e darlles un fogar mellor nos seus afastados planetas.

Como membro de Katua Force, coordinarás os teus ovnis para abducir máis gatos que ninguén e converterte no maior benefactor felino do universo.

◆ OBXECTIVO ◆

Para gañar **consegue 7 puntos Katua** antes que os teus rivais, ou ten máis puntos que ninguén cando se esgote o mazo de gatos.

Os puntos Katua son cifras que verás nas esquinas das cartas de gatos, auténticos ou falsos.



Un gato pode valer dende -2 ata 3 puntos Katua, así que terás que afinar a puntaría e a memoria.

◆ PREPARACIÓN ◆

Baralla o mazo de gatos e reparte 3 cartas por persoa. Cada participante mira os seus gatos e colócaos cara a abaixo diante súa na orde que queira sen amosarllos a ninguén*.

Despois baralla o mazo de ovnis e reparte 3 cartas por persoa. Ninguén pode ter máis de tres cartas na man durante a partida.

Coloca ámbolos mazos no centro e deixa un oco á beira do mazo de ovnis para os descartes.

ZONA COMÚN



Mazo de
gatos



Mazo de
ovnis



Descartes
de ovnis

A TÚA ZONA DE XOGO



As túas
cartas
de gatos

* Ó longo da partida poderás revisa-las túas cartas de gatos cando queiras, pero só poderás cambialas de posición usando certas cartas de acción.

Se tes daltonismo

guíate polos símbolos nas esquinas das cartas:



Cor azul



Cor amarela



Cor vermella



Tricor / Tódalas cores



Carta de acción

Comeza quen máis se asemelle a un extraterrestre.

◆ COMO SE XOGA ◆

Na túa quenda podes facer unha destas tres cousas:

- A) Pasar sen xogar nin descartar. Non farás nada na túa quenda.
- B) Descarta-las cartas de ovni que non queiras: déixaas cara a abaixo no montón de descartes de ovnis e acaba a túa quenda.
- C) Xogar tantas cartas de ovni como queiras tendo en conta que só podes usar unha carta de abdución por quenda. E aquí comeza a diversión:

1. ACCIÓN

As cartas de acción son tecnoloxías alieníxenas moi avanzadas que che axudarán a abducir gatos e a evadir intentos de abdución.

Durante a túa quenda podes xogar tantas cartas de acción como queiras e poidas contra os rivais que queiras.

O caos é divertido, aquí e en Alfa-Centauri, por iso podes xogalas antes ou despois de tentar abducir a algún gato, ou inda que non o vaías tentar. Lembra descartalas despois de resolver o seu efecto.

Podes ver as cartas de acción e os seus efectos nas páxinas 10 e 11.

2. ABDUCIÓN

Os ovnis das cartas de abdución utilizan luces abdutoras especiais para atraer gatos de certas cores e poder abducilos. A única excepción é O Gancho, que explicamos máis adiante (ver páx. 9).

Para abducir un gato dun rival pon unha carta de abdución fronte á carta de gato que queiras abducir tendo en conta o seguinte:

- Os ovnis con luz azul atraen ós gatos azuis e tricores.



- A luz amarela atrae ós gatos amarelos e tricores.



- A luz vermella atrae ós gatos vermellos e tricores.



- A luz tricolor atrae a tódolos gatos auténticos ou falsos.



- Tódolos ovnis abdutores atraen gatos tricores e gatos falsos.



Abducir gatos alleos é divertido, pero os teus rivais opinan o mesmo. Por sorte poderás defenderte dos seus ataques.

3. DEFENSA

Se alguén tenta abducir a un dos teus gatos pódeste defender con cartas de acción (ver páxs. 10 e 11) ou neutralizar a abducción. Como podes neutralizar unha abducción?

• Se a abducción é Monocolor:

Xoga un ovni da mesma cor que o que usaron contra ti ou ben un ovni tricolor. O intento de abducción fracasará e descártanse ámbolos ovnis.

Se o gato-obxectivo estaba cara a abaixo, queda así.

● Se a abdución é Tricor:

Podes xogar un ovni da cor do gato-obxectivo pero, nese caso, se o gato está cara a abaixo terás que amosalo brevemente ás demais persoas. O intento de abdución fracasará e descártanse ámbolos ovnis.

Tamén te podes defender cun ovni tricor; neste caso, non terás que amosa-la carta de gato ao resto.

4. IMPACTO

Se a luz abductora finalmente alcanza a un dos teus gatos debes voltear-la carta e amosala aos demais (só se o gato impactado está cara a abaixo).

Se resulta ser un gato auténtico e a súa cor coincide co da luz abductora, quen lanzase o ataque abdúceo e suma os seus puntos Katua, poñéndoo cara a arriba na súa zona de xogo.

Se a súa cor non coincide co da luz abductora, o gato escapa: a carta de abdución descártase e a carta de gato volve á súa posición e estado previo ao impacto (cara a arriba ou cara a abaixo).

Lembra que os gatos falsos sempre son abducidos por calquera cor de ovni e que restan puntos.

5. O GANCHO



Ademais de abducir gatos alleos tamén poderás abducir aos teus propios gatos empregando O Gancho.

Xoga O Gancho na túa quenda sobre un dos teus gatos. Isto conta como intento de abducción, así que non poderás facer máis intentos durante esta quenda.

Neste momento crítico, os teus rivais poderán xogar unha carta de abducción, pero só contará a primeira que se coloque sobre O Gancho. O resto recupéranse.

Dalle a volta á carta de gato para comprobar se o intento de abducción do teu rival foi exitoso.

Se a cor do gato-obxectivo coincide coa cor da luz abductora lanzada, ou se o gato-obxectivo, ou a luz abductora son tricores, o teu rival leva o gato. Se fose un gatos falso, tamén o levaría.

Se a cor da luz abductora non coincide descarta a carta de abducción, captura ao teu gato e conta os teus puntos Katua.

Se ninguén máis tenta abducir ao teu gato tamén o levas, sexa auténtico ou falso. Tentarás usa-lo Gancho para enganar aos teus opoñentes?

6. EFECTOS DAS CARTAS DE ACCIÓN

• OVNI RAIOS X



Colócao sobre o gato oculto (cara a abaixo) doutra persoa para obrigarlle a que lle dea a volta.

Este gato quedará descuberto ata que sexa abducido ou descartado.

• OVNI TELETRANSPORTADOR



Elixe dous gatos calquera da túa zona ou doutras, ocultos ou descubertos.

Intercambia as posicións de ambos os dous gatos sen cambiar o seu estado (cara a arriba ou cara a abaixo).

• OVNI ESCUDO



Utilízao para rebotar un intento de abdución. Redirixe a luz abductora sobre o gato da persoa atacante que elixas. Pero coidado: esta podería defenderse á súa vez cunha luz da mesma cor (ou tricolor), con outra carta defensiva... ou con outro Ovni Escudo!

● OVNI DESBANDADA



Úsao para descartar tódolos teus gatos ou para facer que outra persoa descarte os seus. Podes usalo para defenderte dun intento de abdución ou para renova-los teus gatos, pero non podes usalo para defenderte dun Ovni Teletransportador ou dun Ovni Raios X.

A persoa afectada debe retirar tódolos seus gatos e roubar tres novos do mazo de gatos que colocará de xeito secuencial de esquerda a dereita e cara a abaixo.

Os gatos retirados volven ao mazo de gatos. Barállao antes de seguir xogando.

● OVNI DUPLICADOR



Duplica o efecto de calquera carta de Ovni que xogues xunto con ela (excepto O Gancho). Así poderás atacar a dous gatos distintos sempre que estes pertenzan á mesma persoa.

Mesmo podes usar dous Duplicadores á vez (sempre xunto con outra carta de Ovni) Así farás un ataque triplo!

Ás veces, dependendo do ataque duplicado, será necesaria unha defensa dobre para saír indemne.

7. FIN DA QUENDA

Cando non poidas ou non queiras xogar máis cartas rematará a túa quenda e haberá que seguir estes pasos:

- 1. Contar:** cada persoa suma os seus puntos Katua (positivos e negativos). Se alguén alcanza ou supera os 7 puntos, gaña a partida (ver páx. seguinte).
- 2. Repoñer:** comezando por ti e seguindo a orde da quenda, cada persoa colle cartas do mazo de gatos para cubri-los ocos da súa zona, se os houbese.
- 3. Recuperar:** comezando por ti e seguindo a orde da quenda, cada persoa rouba cartas do mazo de ovnis ata ter 3. Só se poden recuperar cartas ao final dunha quenda.

✦ VARIANTES ✦

Memoria Total: só poderedes ver as vosas cartas de gato unha vez durante a repartición inicial e non poderedes revisalas agás que o permita unha acción do xogo.

Saída rápida: antes de comeza-la primeira quenda, cada persoa elixe un dos tres gatos da súa zona e amósao ás demais persoas.

◆ FIN DA PARTIDA ◆

A partida pode acabar de dúas maneiras:

- A) Se alguén acada sete ou máis puntos Katua durante o cálculo de puntos, gañará a partida. Se hai máis dunha persoa con 7 ou máis puntos durante un cálculo, gañará quen máis puntos teña.

No caso dun empate, gañará quen capturase máis gatos de maior puntuación. Se o empate persiste, gañará quen teña menos gatos falsos. Se aínda así seguides tendo empate, compartide a vitoria amigablemente ou botade outra partida.

- B) Se non se pode repoñer un gato por esgotarse o mazo de gatos, gañará quen teña máis puntos Katua nese momento.

Agora que xa che explicamo-lo xogo,
sobe ao teu ovni e bule
a rescatar michiños por toda a galaxia!





◆ AGRADECEMENTOS ◆

Grazas! Aos nosos fans máis fans e críticos implacables: Jaime, Jesús, Gonzalo, Ana e Cecilia.

A Chuck, a nosa inspiración de catro patas.

A Maurix e Víctor Gallegos, polo seu apoio sabio e constante.

A Elisa, Ana Belén, ás nosas familias, amigos e xogantíns que nunca deixaron de crer.



OLA!

Somos Buscalume, unha pequena editorial de xogos de mesa fundada en Ourense en 2021. Pero moi pequerrechiña, eh?

Facemos xogos de mesa familiares, riquiños e divertidos.

Síguenos nas nosas redes e descubre que andamos a facer. Ademais, de cando en vez facemos sorteos e regalamos cousas...

+INFO



[www. buscalume.com](http://www.buscalume.com)



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume