

KATUA

INSTRUCCIONES



KATUA

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador ganador será aquel que consiga 7 o más Puntos Katua, o aquel que tenga más Puntos Katua cuando se acabe el mazo de mascotas.

¿QUÉ CONTIENE MI CAJA?

108 cartas y esta hoja de instrucciones.

Hay dos tipos de cartas:

El mazo de gatos con reverso azul (34 cartas) y el mazo de Ovnis con reverso blanco (74 cartas)



MAZO DE GATOS

En el mazo de gatos se pueden encontrar dos tipos de cartas:

A. Gatos auténticos: 28 cartas, que pueden ser de tres colores:

- 6 gatos rojos
- 6 gatos azules
- 6 gatos amarillos
- 10 gatos tricolor (los 3 colores)

El color del gato indica qué tipo de luz ovni puede abducirlo. Las mascotas rojas se sienten atraídas por las luces abductoras rojas. Las mascotas azules se sienten atraídas por las luces abductoras azules. Las mascotas amarillas se sienten atraídas por las luces abductoras amarillas. Las mascotas tricolor se sienten atraídas por cualquier tipo de luz abductora.

En la carta se indica también su valor en Puntos Katua (1, 2 o 3), dependiendo de su tamaño y tienen un símbolo para poder identificar cada tipo de gato y relacionarlo con el ovni correspondiente, si el jugador no puede distinguir entre colores.



B. Mascotas falsas: 6 cartas.

Parecen mascotas reales pero no lo son, y restan Puntos Katua al jugador que las captura.



MAZO DE OVNIS

En el mazo de ovnis puedes encontrar dos tipos de cartas:

A. Cartas de captura: 48 cartas

Son aquellos ovnis que permiten atrapar los gatos.

- 12 Ovnis con luz abductora roja
- 12 Ovnis con luz abductora azul
- 12 Ovnis con luz abductora amarilla
- 6 Ovnis con luz abductora tricolor
- 6 Ovnis "gancho"



B. Cartas de acción: 26 cartas

Son aquellas que ayudan a realizar maniobras de acción y ataque especiales:

- 6 Ovni escudo
- 6 Ovnis replicador
- 6 Ovni tele transportador
- 5 Ovnis Rayos X
- 3 Ovnis estampida



¿CÓMO SE JUEGA?

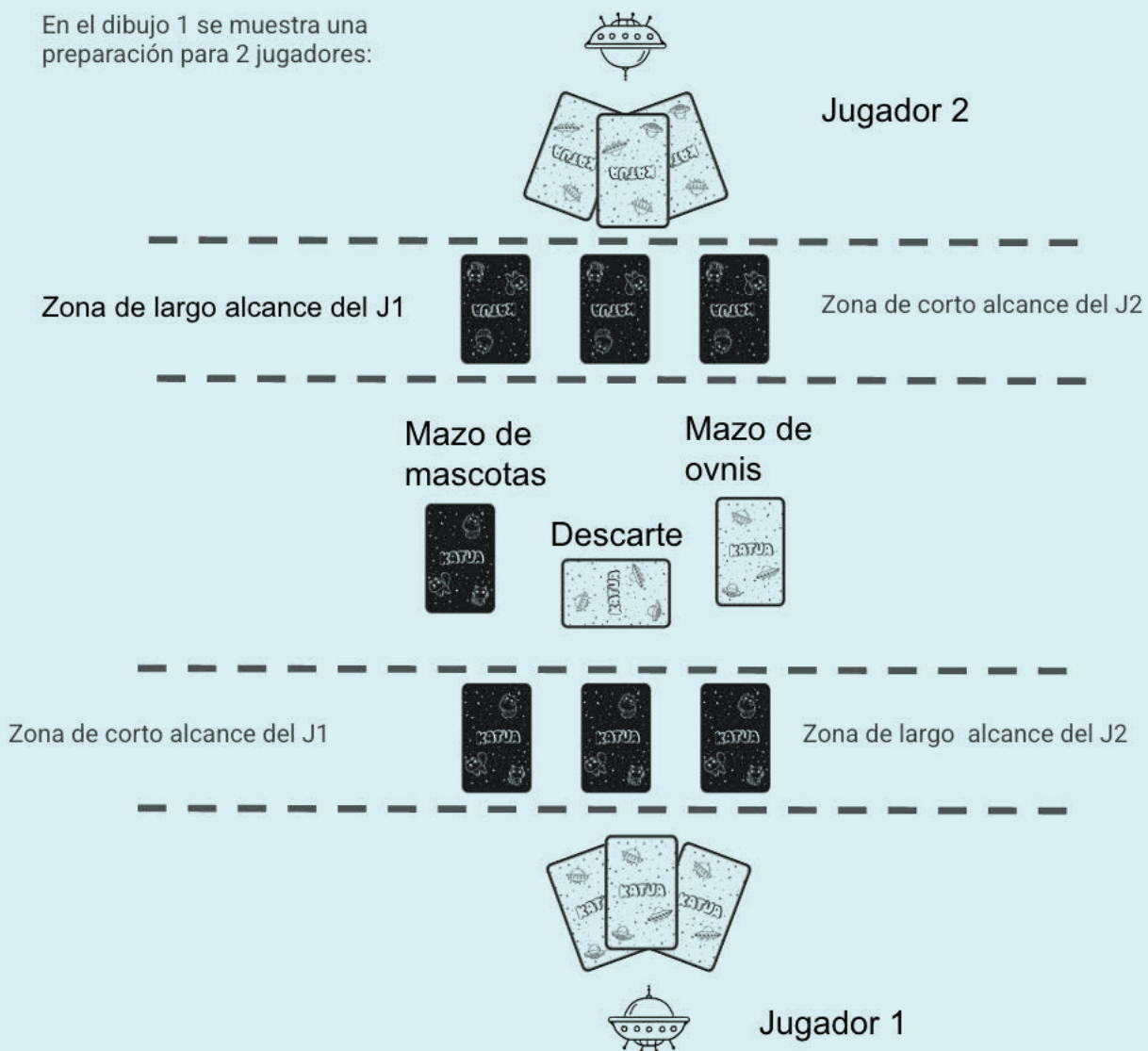
1-PREPARACIÓN INICIAL

Para empezar a jugar, se baraja el mazo de gatos (mazo azul) y se entregan tres cartas a cada jugador, estas cartas se distribuyen frente a cada jugador boca abajo (los gatos están ocultos), en el orden que quiera, y sin enseñarlas a los demás jugadores.

Estas 3 cartas serán tu zona de corto alcance y serán la zona de largo alcance para el resto de jugadores.

A continuación, se baraja el mazo de cartas de ovnis (mazo blanco) y cada jugador toma tres cartas, que es el máximo número de cartas que se puede tener en la mano.

En el dibujo 1 se muestra una preparación para 2 jugadores:



2-¿QUIÉN EMPIEZA?

El jugador que en el momento de comenzar la partida más se parezca a un extraterrestre, dispondrá del primer turno de juego. Si no se llega a un acuerdo, empieza el que lleve menos tiempo en la Tierra, es decir, el jugador más joven. En partidas sucesivas, comenzará el ganador de la partida anterior.

3-COMIENZA LA PARTIDA

El jugador que tiene el turno (jugador activo) puede comenzar jugando cualquier número de cartas de ovni que tenga en su mano, teniendo en cuenta que solo puede emplear una carta de captura por turno, por ejemplo un "Ovni con luz abductora roja" o un "Ovni Gancho". Pero también puede no hacer nada y descartarse de las cartas que no quiera. El mazo de descarte es un mazo común para todos los jugadores, en el que las cartas se depositan las cartas que no quiera bocabajo en el mazo de descarte de la partida, que es el mismo para todos los jugadores. Y robar las cartas necesarias para tener 3 en la mano.

¿Cómo capturar mascotas en la zona de largo alcance?

Para capturar mascotas en la zona de largo alcance (recordemos que cualquier zona de largo alcance de un jugador es zona de corto alcance de otro jugador), se emplean las cartas de captura "ovni con luz abductora monocolor u ovni con luz abductora tricolor".

El intento de captura y su posible defensa constan de las siguientes fases:

A-Enviar ovni con luz abductora. El jugador activo pone en juego una carta de ovni con "luz abductora mono color" o "luz abductora tricolor" apuntando contra la carta que quiere capturar. La carta objetivo puede estar todavía oculta (bocabajo) o al descubierto (bocarriba) por efecto de otra carta, como Ovni Rayos X.

B-Defensa: El jugador cuya zona de corto alcance es atacada puede neutralizar la captura:

- Si el ataque es Monocolor: Utilizando una "luz abductora monocolor" del mismo color que la de su oponente o una "luz abductora tricolor". Las dos cartas se van al mazo de descarte y termina el intento de captura.
 - Si el ataque es Tricolor: Se puede usar una luz abductora del color de la mascota objetivo, pero en ese caso, si la mascota está oculta, debe mostrarse a todos los jugadores y luego devolverla a su posición oculta. Las dos cartas se van al mazo de descarte y termina el intento de captura.
 - Utilizar una de las siguientes cartas de acción:
- **Ovni Teletransportador:** Intercambia las posiciones de dos cartas de mascota de la zona de corto alcance para que el intento de captura se dirija a otro objetivo.
 - **Ovni Estampida:** Sustituye las tres cartas de mascota por unas nuevas del mazo. El intento de captura tiene un nuevo objetivo aleatorio, pero puede seguir defendiéndose si se dispone de más cartas utilizables.
 - **Ovni Escudo:** El defensor rebota la luz abductora y la redirige a una carta de mascotas del jugador atacante, generando un nuevo intento de captura con los roles invertidos.

C-Impacto: la mascota es capturada o se fuga. Si después de las acciones de Defensa, la luz abductora alcanza a una mascota:

Si permanecía oculta, se debe descubrir a todos los jugadores para que se compruebe su identidad y color.

- Si es una mascota auténtica: Si su color coincide con el de la luz que le ha impactado el atacante la captura y suma sus Puntos Katua.
- Si la luz que le ha impactado es tricolor o si la mascota es tricolor, el atacante la captura y suma sus puntos Katua
- Si su color no coincide con el de la luz abductora, la mascota escapa: la carta de captura se lleva al mazo de descarte y la carta de mascota vuelve a su posición y estado previo al impacto (oculta o descubierta).
- Si es una mascota falsa, siempre es capturada por cualquier color de luz abductora (y por tanto restará sus Puntos Katua al jugador que se la lleva).

¿Cómo capturar mascotas en la zona de corto alcance?

En Katua, solo se pueden capturar mascotas de nuestra zona de corto alcance con la carta de acción: Ovni con "El Gancho". La carta Ovni gancho, la juega el jugador activo sobre una de las tres cartas de su propia zona de corto alcance, y cuenta como su carta de captura durante su turno.. ATENCIÓN, una vez jugada, el jugador activo no puede jugar otras cartas hasta que no se resuelva la carta Ovni con "El Gancho". El resto de jugadores tienen entonces la oportunidad de jugar una carta de luz abductora, pero solo el más rápido en colocar su carta sobre la mascota objetivo tendrá la opción de capturarla. Si el color de la mascota objetivo coincide con el color de la luz abductora lanzada, o si la mascota objetivo es tricolor o si la luz abductora es tricolor, el otro jugador captura la mascota. Si el color de la luz abductora no coincide, o si ningún jugador ha lanzado una luz abductora, el jugador que jugó el Gancho se lleva la mascota. En cualquier caso, la carta de luz abductora del otro jugador se descarta. Los demás jugadores devuelven las suyas a su mano. Y, sí, por supuesto que se puede jugar un Gancho sobre una mascota falsa para intentar engañar a tus oponentes.

4-FIN DE TURNO

Comienza cuando el jugador activo declara que ha finalizado su turno. Se realizan las siguientes fases en orden:

- Chequeo de puntos: todos los jugadores chequean la suma de sus Puntos Katua y comprueban si igualan o superan los siete Puntos Katua (si esto ocurre, la partida acaba inmediatamente y no se realizan las siguientes fases).
- Reposición de mascotas: comenzando por el jugador activo y en el orden de las agujas del reloj, los jugadores roban cartas del mazo de mascotas hasta reponer todos los huecos que hayan quedado libres en las zonas de corto alcance de los jugadores.
- Recuperación de cartas: Comenzando por el jugador activo y en el orden de las agujas del reloj, los jugadores roban cartas del mazo de juego hasta tener de nuevo tres cartas en su mano.

IMPORTANTE: no se pueden robar cartas durante el desarrollo del turno, solamente al finalizarlo.

A continuación, si no se cumplen las condiciones para finalizar la partida (ver FIN DE LA PARTIDA), comienza su turno el siguiente jugador en sentido horario.

ATENCIÓN: Los jugadores pueden revisar en cualquier momento las tres mascotas situadas en su zona de corto alcance, pero no pueden alterar su posición sin una carta de acción que así lo indique.

5-FIN DE LA PARTIDA

La partida termina si algún jugador ha alcanzado siete o más Puntos Katua durante el chequeo de puntos de un turno. Si más de un jugador los supera en un mismo turno, el vencedor será el que más puntos tenga.

La partida también termina en el momento en el que no se pueda reponer una mascota por haberse terminado el mazo de mascotas. Gana el jugador con más Puntos Katua en ese momento.

En caso de empate a puntos, gana el que haya capturado las mascotas auténticas de mayor puntuación. Si el empate persiste, gana el que tenga menos mascotas falsas. En caso de que siga el empate, los jugadores empatados comparten el triunfo.

OVNIS DE CAPTURA:

Recuerda: Durante tu turno activo solamente puedes emplear una carta de captura.



A) Ovni de luz abductora monocolor

El Ovni de luz abductora monocolor (rojo, amarillo o azul). Una intensa luz es emitida por el ovni y te permite abducir a la mascota sobre la que impacte, siempre que sea del mismo color. También puedes anular un intento de captura sobre mascotas de tu zona de corto alcance si coincide el color con la luz abductora monocolor del ovni del rival.

Uso como acción/ataque: El ovni de luz abductora monocolor permite capturar una mascota en la zona de largo alcance si la mascota objetivo es sensible al mismo color que emite el ovni. Una mascota sensible a los tres colores puede ser capturada por un ovni con cualquier luz abductora. Una mascota falsa será capturada siempre con cualquier luz abductora.

Uso como defensa: Las cartas de captura pueden utilizarse también para contrarrestar un intento de captura sobre una mascota de tu zona de corto alcance. En la fase de defensa, pon en juego una luz abductora del mismo color que la del atacante para anular su intento de captura y enviar las dos cartas al mazo de descarte.

B) Ovni de luz abductora tricolor

Este poderoso ovni emite luces abductoras de los tres colores simultáneamente, así que puede capturar a cualquier mascota o defender cualquier intento de captura.

Permite abducir todos los tipos de mascotas, auténticas y falsas, ya que emite los tres colores de luces abductoras, así como neutralizar cualquier ataque con luz abductora. Cuando ataca a una mascota oculta:

- Se puede neutralizar con otra luz abductora tricolor (y la mascota permanece oculta)
- Se puede neutralizar con una luz abductora monocolor del color de la mascota objetivo. Entonces hay que mostrar la mascota objetivo a todos los jugadores (carta bocarriba) para que no haya duda de que se neutraliza correctamente. Después, la mascota se oculta de nuevo (carta bocabajo). Si la mascota objetivo es tricolor, solo se puede defender con éxito con otra luz abductora tricolor, no con una luz abductora monocolor, puesto que quedarían sin neutralizar otros dos colores.



C) El Ovni gancho

Acerca tu ovni a la mascota que quieres capturar, abre la compuerta y activa un rapidísimo gancho que atraparé a la mascota que esté dentro de su alcance. Pero ten en cuenta que tus rivales pueden detectar tu maniobra y capturar a la mascota con sus ovnis de luces abductoras.

Después de jugarse esta carta, los jugadores rivales pueden intentar adelantarse a esa captura. Para ello, deben jugar a su vez una carta de luz abductora monocolor/tricolor, pero sólo la primera que se ponga sobre la mesa tendrá efecto; el resto vuelven a la mano de sus propietarios. A partir de este momento, no se pueden jugar más cartas relacionadas con este intento de captura, ni nuevas cartas de captura, ni de acción.

Esta carta es la única carta de captura que no puede ser replicada (ver carta de acción Ovni Replicador).

IMPORTANTE: El Ovni con El Gancho también se puede jugar de farol encima de una mascota falsa para tratar de restar puntos a tus oponentes, pero si nadie intenta capturarla, le restará puntos al jugador activo.



OVNIS DE ACCIÓN:

Durante tu turno activo puedes jugar todas las cartas de ovnis de acción que tengas en tu mano. Estas cartas solamente pueden usarse en tu turno activo o para defenderte en caso de un intento de captura a tus mascotas. Después de resolver su efecto, se descartan.



A) Ovni Rayos-X

El Ovni Rayos X te permite desvelar una mascota oculta, pero emplea bien esta ventaja, porque ten en cuenta que esa mascota permanecerá descubierta, también para el resto de rivales. Emplaza un Ovni Rayos X encima de una carta de mascota de un rival para revelar la carta oculta a todos los jugadores. La carta desvelada permanecerá bocarriba (descubierta) mientras esté en juego, y no sea descartada o capturada.



B) Ovni Teletransportador

Permite alterar el tiempo y el espacio e intercambiar la posición de dos mascotas cualesquiera. Puedes aprovechar esta gran ventaja para tender trampas a tus rivales. Cuando se juega el Ovni Teletransportador, el jugador elige dos mascotas cualesquiera de sus zonas de corto o largo alcance, ocultas o descubiertas. Estas mascotas intercambian sus posiciones, sin modificar su estado de oculta o descubierta.

Puede utilizarse como acción defensiva, para cambiar una mascota que un rival está intentando capturar con su ovni de luz abductora por una mascota falsa, de menor valor o que tenga un color distinto. También puede usarse para prepararte un escenario más beneficioso, enviando una mascota a un rival o atrayendo a otra según las cartas con las que cuentes.



C) Ovni Escudo

Envía al Ovni Escudo para proteger a las mascotas de los ataques de los ovnis rivales. El Ovni Escudo está hecho de un material que atrapa las luces abductoras y te permite utilizarlas como si tú las hubieses lanzado. El Ovni Escudo solamente puede ser jugado para repeler un intento de captura de larga distancia. El Ovni de captura rebota a una de las mascotas, a elección del jugador defensor, de la zona de corto alcance del rival que intentaba la captura, quien podrá intentar defenderse si tiene cartas que se lo permitan, como por ejemplo otro Escudo, una neutralización con otra luz abductora del mismo color, un Ovni Teletransportador o un Ovni Estampida. Cuando se emplea un Ovni Escudo, no es necesario desvelar el color de la mascota que quería capturar el rival. **IMPORTANTE:** Solamente se puede rebotar la luz abductora al rival que intentaba abducir una de tus mascotas.



D) Ovni Estampida

Con el Ovni Estampida puedes emitir una terrible onda sónica que hace que las mascotas salgan despavoridas. Con la estampida de mascotas puedes sustituir todas las mascotas de tu zona de corto alcance o provocar que un rival sustituya a todas sus mascotas. El Ovni Estampida se puede jugar para descartar las mascotas de tu zona de corto alcance o para obligar a un rival a que se descarte de sus mascotas.

Se puede usar cuando te estás defendiendo de un intento de captura, como acción defensiva, para renovar tus mascotas tras un intento de captura sobre las mismas. No se puede emplear después de que tus mascotas sean objetivo de una carta de teletransportador de otro jugador. El jugador objetivo del Ovni Estampida debe retirar aparte las mascotas de su zona de corto alcance y robar tres nuevas mascotas del mazo. Éstas nuevas las colocará, sin mirarlas, de forma secuencial de izquierda a derecha y bocabajo. Las cartas retiradas aparte vuelven al mazo de mascotas, que debe ser barajado antes de seguir jugando.

Cuando recibes un intento de captura a una de tus mascotas, si no tienes otras cartas para defenderte, puedes jugar una estampida para renovar las tres mascotas de tu zona de corto alcance. Ahora bien, el ataque de tu rival sigue vigente para la nueva carta que places en ese lugar, aunque podrías seguir defendiéndote con las cartas restantes.



E) Ovni Replicador

El Ovni Replicador es muy poderoso, puesto que replica y copia el efecto de cualquier otro ovni al que acompaña. El Ovni Replicador tiene el mismo efecto que la última carta de Ovni que se acaba de jugar (excepto si ésta es el Ovni con El Gancho, que no puede ser replicado). El Ovni Replicador puede elegir objetivos distintos al de la carta Ovni replicada. El Ovni Replicador puede jugarse junto a un Ovni de captura de larga distancia. En este caso no se puede enviar el Ovni Replicador a un jugador distinto al que es objetivo de la carta replicada.



Las cartas tienen unos símbolos que se asocian a los colores o tipologías de las mismas, para hacerlas accesibles a las diferentes capacidades visuales.



Nos comprometemos con las mascotas. Por ello colaboramos con refugios y protectoras de animales y destinamos parte de los beneficios de Katua a esta causa.



Color rojo



Color azul



Color amarillo



Tricolor



Acción

KATUA

WWW.KATUAGAME.COM
@KATUAGAME