

Cat in the box

Os componentes a serem utilizados diferem de acordo com o número de jogadores. Consulte a tabela abaixo.

Componentes da Tabela 1-1 a serem usados de acordo com o número de jogadores

Nº de jogadores	Cartão Gato	Placas de jogadores	fichas de jogador	Fichas Observadas
5 jogadores	45 cartas (1-9)	5 Placas	5 tipos	-
4 jogadores	40 cartas (1-8)	4 Placas	4 tipos	necessário
3 jogadores	30 cartas (1-6)	3 Placas	3 tipos	-
2 jogadores	25 cartas (1-5)	2 Placas	2 tipos	necessário



Preparação do jogo

Neste jogo, os jogadores jogam um número de rodadas igual ao número de jogadores, e a soma dessas rodadas determina o vencedor do jogo.

Antes de iniciar o jogo, siga o procedimento abaixo:

1. Cada jogador deve estar sentado em uma posição onde não possa ver as mãos um do outro.
2. Cada jogador pega um tipo de **ficha de jogador** (todas as 12 peças) e um **tabuleiro de jogador**.
3. Coloque uma ficha de jogador em cada X do seu tabuleiro de jogador.
4. Insira os **cartões de pesquisa** no **tabuleiro de pesquisa** e coloque-o no centro da mesa. Consulte a tabela para verificar qual face das cartas de pesquisa usar. Dependendo do número de jogadores, as **fichas observadas** devem ser colocadas no tabuleiro de pesquisa.
5. Anote o nome de cada jogador no livreto de resultados do experimento (opcional)
6. O jogador que mais recentemente encontrou um gato será o primeiro jogador. O jogador inicial recebe de carta de jogador inicial da rodada e a coloca na frente dele.

Isso conclui a preparação do jogo. Siga as instruções na próxima página para iniciar a primeira rodada.

Componentes da Tabela 2-1 a serem usados de acordo com o número de jogadores

Nº de jogadores	Face do tabuleiro do jogador	Face do cartão de pesquisa	Fichas Observadas
5 jogadores	5	Roxo	não usado
4 jogadores	4	Branco ou Roxo	coloque em todos os 4 espaços de 9
3 jogadores	3	Branco ou Roxo	não usado
2 jogadores	2	Branco	coloque em todos os 4 espaços de 6

Sequência de rodadas

Cada rodada consiste em três fases como abaixo.

1. Fase de preparação
2. Fase de vaza
3. Fase de pontuação

Para ganhar o jogo, **um jogador deve ter a maior pontuação total após jogar as rodadas igual ao número de jogadores.**

1. Fase de Preparação.

[1] Distribua a mão do jogador e coloque 1 carta virada para baixo.

Embaralhe todas as cartas de gato viradas para baixo e distribua-as igualmente para cada jogador. As cartas distribuídas são chamadas de sua mão. Olhe e tome cuidado para não deixar que outros jogadores vejam o que está em sua mão.

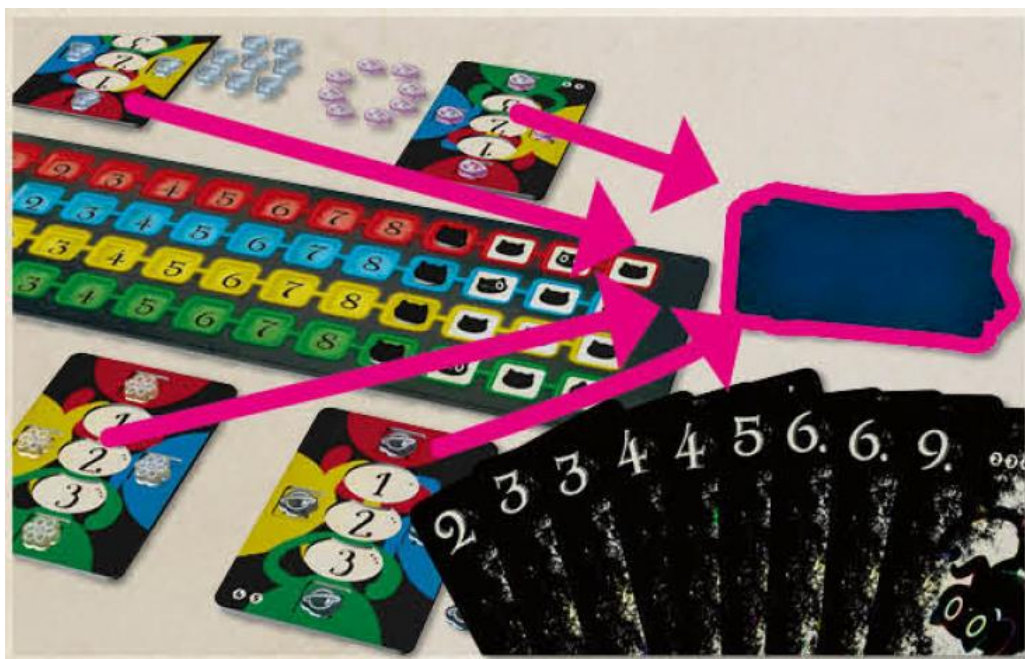
Depois de verificar sua mão, cada jogador seleciona simultaneamente uma carta de sua mão e a coloca virada para baixo perto do tabuleiro de pesquisa.

[2] Prever vazas no sentido horário (**Não use as cartas viradas para baixo na rodada atual**)

Cada jogador verifica sua mão e prevê quantas vazas ganhará nesta rodada.

Os números indicados no seu tabuleiro de jogador mostram o número de vazas que você pode escolher para sua previsão. Começando do jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador coloca uma ficha de jogador no número previsto de vazas que ganhará em seu tabuleiro de jogador. Depois que todos os jogadores tiverem feito suas previsões, prossiga para a fase de vazas.

Se você estiver jogando com 3 jogadores, você só pode prever o número de vazas que fará como 1, 3 ou 4. Isso significa que você não pode declarar "2 vazas".



Escolha uma carta da sua mão e coloque-a virada para baixo perto do tabuleiro de pesquisa. Ao jogar com 4 jogadores, um total de 4 cartas serão removidas e essas cartas não serão usadas nesta rodada.



Anne verifica sua mão e observa as previsões de outros jogadores. Ela prevê que ganhará duas vazas e coloca sua ficha no espaço "2" de seu tabuleiro de jogador.

Se você estiver jogando com 3 jogadores, você só pode prever o número de vazas que fará como 1, 3 ou 4. Isso significa que você não pode declarar "2 vazas".

2. Fase de Vazas

Nesta fase, os jogadores repetirão uma série de minijogos conhecidos como vazas. Depois de jogar o número especificado de vazas ou quando ocorre um paradoxo, a fase de vazas termina e os jogadores prosseguem para a fase de pontuação.

Vaza

O jogador inicial começa jogando uma carta de gato de sua mão e todos os outros jogadores no sentido horário fazem o mesmo. Quando qualquer jogador joga uma carta de gato, ele deve declarar a cor observada. Existem regras ao declarar a cor observada:

Declarando a cor observada

A cor das cartas de gato em suas mãos não é certa. Quando uma carta de gato é jogada da mão de qualquer jogador, esse jogador observa e declara a cor do gato como vermelho, azul, amarelo ou verde, conforme mostrado no tabuleiro de pesquisa.

O jogador que jogou uma carta de gato declara a cor da carta jogada, **coloca a carta ao lado dessa cor em seu tabuleiro de jogador e, em seguida, coloca uma ficha de jogador no espaço correspondente no tabuleiro de pesquisa.**

Não se esqueça de ler atentamente as regras ao declarar a cor observada na próxima página...

Cor do LED

Durante uma vaza, a primeira cor observada declarada é conhecida como a cor do led.



Peter jogou uma carta de gato de valor 5 e a declarou "azul". Peter colocou a carta jogada ao lado do azul em suas fichas de jogador no espaço azul 5 no tabuleiro de pesquisa. Uma vez que Peter é o primeiro jogador a revelar uma carta nesta vaza, "azul" declarado por Peter será a cor do led para este truque.

Regras para declarar a cor observada

Para declarar positivamente uma cor válida, a cor observada deve satisfazer as seguintes funções.

Regra 1: Na linha de cor que você vai declarar no tabuleiro de pesquisa, o espaço do número da carta do gato que você está jogando deve estar vazio.

Regra 2: No seu tabuleiro de jogador, uma ficha de jogador deve ser colocada no X da cor que você vai declarar.

Os jogadores devem seguir as regras acima para jogar uma carta de gato.

Além disso, as seguintes regras devem ser cumpridas dependendo da situação.

Ao jogar uma carta como jogador inicial:

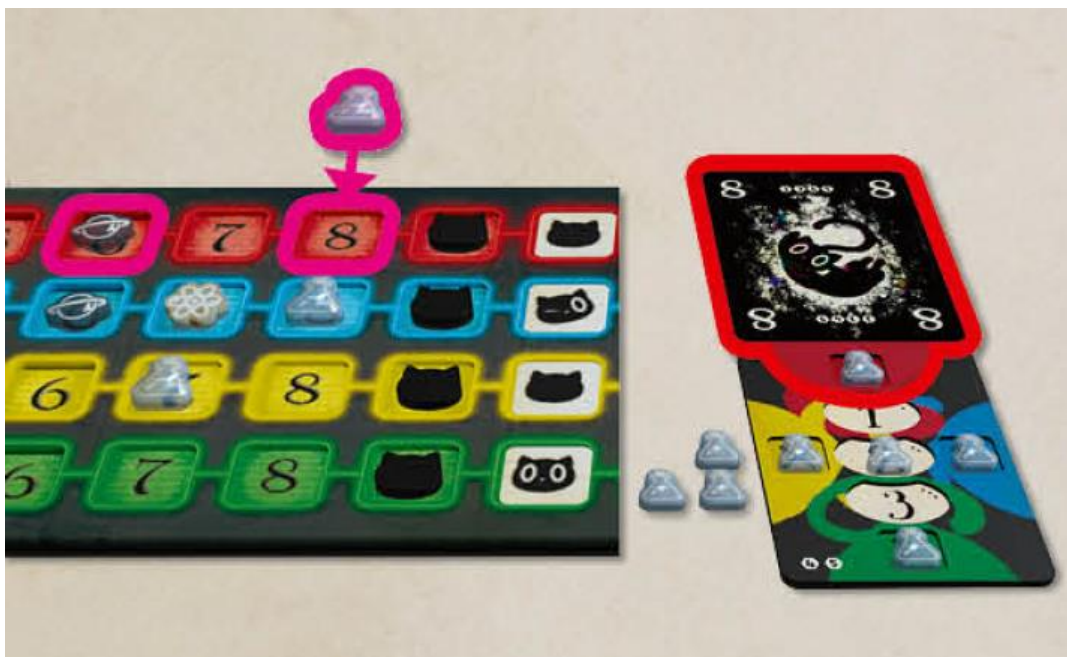
O jogador inicial deve declarar azul, amarelo ou verde ao declarar uma cor. Isso significa que o jogador inicial não pode declarar vermelho (trunfo). No entanto, se qualquer ficha de jogador já estiver colocada no tabuleiro de pesquisa, esta regra pode ser ignorada e o jogador inicial pode declarar vermelho como a cor do led. Você também pode declarar vermelho como a cor do led se não puder declarar nenhuma outra cor com nenhuma carta da sua mão.

Se você quiser ganhar uma vaza, você deve jogar da mesma cor que a cor do led (as chamadas regras de seguir o naipe)

Ao jogar uma carta após a primeira carta:

Os jogadores que jogam uma carta após o jogador inicial podem declarar qualquer cor (vermelho, azul, amarelo ou verde), desde que satisfaçam as regras 1 e 2. Se você declarar uma cor diferente da cor liderada, remova do tabuleiro do jogador colocado no espaço X da cor do led. Se o token do jogador já foi removido, ignore esta etapa.

Uma cor que mostra um X no seu tabuleiro de jogador significa que você não pode mais jogar essa cor. Essa restrição pode assombrá-lo.



Na vaza anterior, uma carta de gato é observada como "vermelha", assim, uma ficha de jogador é colocada na linha vermelha do tabuleiro de pesquisa. Portanto, o jogador inicial Harry pode jogar uma carta de gato de 8 como a primeira carta da vaza e declará-la como "vermelha".



O jogador inicial declara "azul" como a cor do led. Anne também pode declarar uma carta de gato "azul", mas ela escolhe declarar uma carta de gato "vermelha", removendo assim sua ficha de jogador do X "azul" em seu tabuleiro de jogador. Já que sua ficha de jogador no X "azul" foi removida, ela não pode declarar "azul" pelo restante desta rodada.

Vencedor da vaza

Depois que todos os jogadores tiverem jogado uma carta e declarado uma cor, verifique quem é o vencedor da vaza.

O jogador que jogou a carta mais forte é o vencedor deste truque.

A força da carta depende da cor da carta declarada, seguido do número da carta.

Força da cor

Se todos os jogadores jogaram e declararam uma carta da cor do led, pule a verificação da força da cor.

No entanto, se algum jogador declarou uma cor diferente da cor do led, verifique a intensidade da cor.

- Se o vermelho for declarado além da cor do led:

Vermelho (trunfo) é a cor mais forte do led. Deixe apenas as cartas declaradas como vermelhos e remova todas as outras cartas ao verificar a cor mais forte.

- Se for declarado azul, amarelo ou verde além da cor do led:

A cor do led é mais forte do que outras cores. Deixe apenas as cartas declaradas como a cor do led e remova todas as outras cartas ao verificar a cor mais forte.

Depois de verificar a intensidade da cor, basta comparar o número de cartas restantes!

Força dos números

Compare as cartas restantes. A carta com o número mais alto ganha a vaza.

Ganhando um Turno

O jogador que ganha a vaza junta todas as cartas jogadas em uma pilha e as coloca viradas para baixo na frente delas.

Você pode contar quantas vezes um jogador ganhou esta rodada contando quantas pilhas de vazas ele tem na frente dele. Certifique-se de separar cada vaz para que eles não se misturem.

O jogador que ganhar o turno será o jogador inicial para o próximo turno e joga a primeira carta.

Neste momento, a carta do jogador inicial da rodada não se move! Tome cuidado!



Anne declarou "amarelo" como a cor do led. Ao verificar a força da cor, Harry perde porque declarou "verde", e Anne perde porque Peter e Erwin compararam os números de seu "vermelho". Peter e Erwin compararam os números de suas cartas de gato "vermelhas" (porque elas são trunfo). Peter ganhou jogando a carta do gato vermelho com o número mais alto.

Fim da fase de vazas e paradoxo

Repita jogando uma vaza até que haja apenas uma carta na sua mão.

Depois disso, termine a fase de vazas e prossiga para a fase de pontuação. Se ocorrer um paradoxo durante a fase de vazas, pare imediatamente a fase de vazas e prossiga para a fase de pontuação.

Se estiver jogando com 4 jogadores, jogue 8 vazas e a rodada acaba!

Ocorrência de um paradoxo

Durante a fase de vaza, quando você não pode declarar e observar qualquer carta da sua mão de acordo com as regras, ou seja, você não pode cumprir as regras de observação e colocar uma ficha de jogador no tabuleiro de pesquisa, então ocorre um paradoxo.

Um paradoxo não pode ser criado de propósito. Se houver uma carta que você possa jogar e declarar a cor observada, você deve jogar essa carta.

Se alguém descobrir que você poderia ter jogado uma carta depois de revelar sua mão, apenas jogue essa carta e continue esta vaza!

Quando ocorrer um paradoxo, pare imediatamente a fase de vaza.

O jogador que causou o paradoxo revela sua mão e declara que ocorreu.

Nenhum jogador ganha a vaza que causou o paradoxo, mas não remova as fichas colocadas no tabuleiro de pesquisa durante essa vaza.



As fichas de jogador de Peter no X azul e amarelo de seu tabuleiro de jogador são removidas. Portanto, Peter só pode declarar suas cartas como vermelhas ou verdes. As cartas de gato na mão de Peter são 4 e 6, mas todos os quatro espaços de 4 e 6 na linha vermelha e verde do tabuleiro de pesquisa estão preenchidos, o que significa que Peter não pode declarar e observar uma cor válida.

Nesse caso, ocorre um paradoxo.



Peter revela sua mão e declara que ocorreu um paradoxo. A vaza atual é interrompida e os jogadores depois de Peter não podem jogar mais cartas. Os jogadores que revelaram suas cartas nesta vaza antes de Peter declarar um paradoxo, colocam de lado as cartas jogadas nesta vaza. Deixe o quadro de pesquisa como estava quando o paradoxo ocorre.

3. Fase de pontuação

Registre as pontuações obtidas por cada jogador em uma folha de resultados do experimento. Existem 2 tipos de pontuação, que são pontuações de vazas e pontuações de bônus de previsão de vitória.

Pontuações de vazas

Cada jogador ganha 1 ponto por cada vaza que ganhou. Conte o número de pilhas à sua frente para ver quantas vazas você ganhou.

Se algum jogador causou um paradoxo durante esta rodada, o jogador que causou o paradoxo ganha -1 ponto por vaza que ganhou.

Pontuação de bônus da previsão de vitória

Se o número de vazas ganhas for o previsto, aquele jogador recebe uma pontuação bônus. Se algum jogador causou um paradoxo durante esta rodada, o jogador que causou o paradoxo não receberá nenhuma pontuação bônus.

A partir do tabuleiro de pesquisa, **encontre o maior grupo de fichas de seu jogador que são adjacentes umas às outras, marcando 1 ponto para cada ficha nesse grupo.**

"Adjacente" refere-se a um estado em que suas fichas de jogador estão conectados verticalmente ou horizontalmente. A conexão diagonal não é considerada adjacente.



Há 2 pilhas de vazas na frente de Anne. Portanto, Anne marca 2 pontos.



Erwin acabou de causar um paradoxo.

Há 3 pilhas de vazas na frente dele, portanto ele marca -3 pontos. Erwin previu que poderia ganhar "3 vazas" durante a previsão da vitória e na verdade ganhou 3 vazas, mas não recebe nenhuma pontuação de bônus porque causou o paradoxo.



Anne previu que poderia ganhar "2 vazas" durante a previsão de vitória e na verdade ela ganhou 2 vazas. Anne verifica o quadro de pesquisa e descobre que seu maior grupo adjacente é feito de 5 fichas, portanto, Anne ganha 5 pontos como pontuação de bônus.

1-2. Fase de preparação para a próxima rodada

Após completar a fase de pontuação, a próxima rodada começa. Durante a fase de preparação após a segunda rodada, o seguinte procedimento será adicionado.

- Cada jogador coleta suas fichas de jogador do tabuleiro de pesquisa e do seu tabuleiro de jogador.
- Coloque uma ficha de jogador em cada X no seu tabuleiro de jogador.
- Passe o cartão de jogador inicial da rodada para o jogador à esquerda do atual

Jogador da início a rodada

4. Fim do jogo

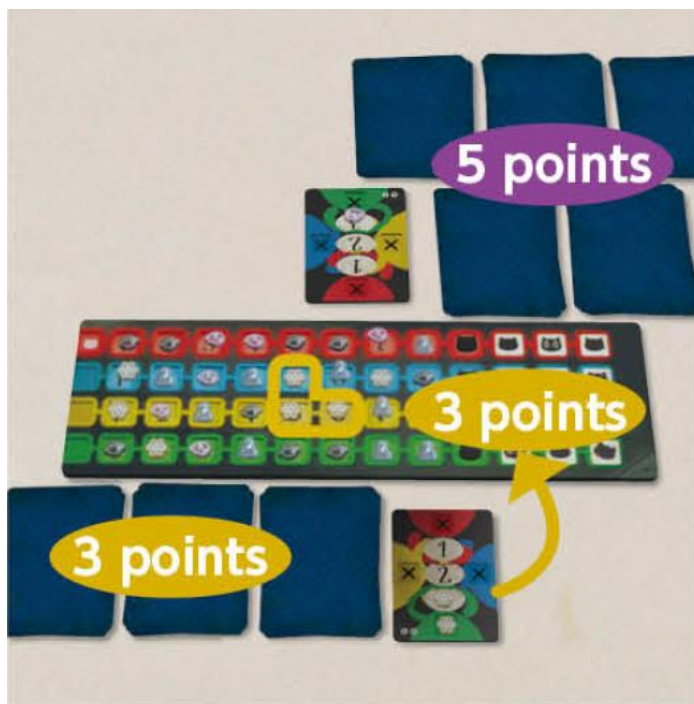
O jogo termina depois que todos os jogadores tiverem sido o jogador inicial da rodada. O vencedor é o jogador que marcou mais pontos depois de somar as pontuações de cada rodada (consulte a folha de resultados dos experimentos). Se houver empate, o jogador com a maior pontuação durante a rodada final vence. Se esses jogadores também estiverem empatados, os jogadores empatados compartilham a vitória.

5. Regras adicionais para 2 jogadores

Distribua 10 cartas de gato para cada jogador e coloque as 5 cartas restantes no centro da mesa. Depois disso, revele 3 cartas da pilha e coloque uma ficha de jogador não utilizada na linha verde do tabuleiro de pesquisa para cada número revelado. Se um número duplicado for revelado, coloque uma ficha de jogador não utilizada nas linhas verde e amarela desse número. Se todas as três cartas tiverem o mesmo número, coloque uma ficha de jogador não utilizada na linha verde amarela e azul desse número

- Não preveja a vitória em um jogo de 2 jogadores. Quando a rodada termina, se qualquer jogador ganhar 4 ou menos vazas, esse jogador recebe uma pontuação de bônus.

Nenhuma outra regra é alterada em um jogo de 2 jogadores



Há 5 pilhas de vazaz na frente de Erwin e 3 pilhas de vazaz na frente de Anne. Erwin marca 5 pontos nas vazaz que ganhou, mas não ganha nenhum ponto de bônus. Anne recebe 3 pontos nas vazaz e pontos no tabuleiro de pesquisa como pontos de bônus no total para esta rodada.