

FLAT CAT

(El Gato Aplastado)

Para 2 a 4 jugadores / Edades 6-12

Reglamento ©1978 Parker Brothers Div. of Tom's Foods, Ltd., Beverly, Mass. 01915, Impreso en EE.UU.

OBJETIVO:

Como todos saben, los perros andan siempre correteando a los gatos, y los gatos siempre andan al acecho de los pájaros.

En este juego, el gato de cada jugador esta obsesionado en cazar el canario que esta posado encima de la perrera. Sin embargo, en esta perrera hay un feroz bull-dog llamado Brutus. Brutus esta siempre alerta espiando a los gatos y cargará desde su casa sin mediar advertencia, y aplastará su gato. Para capturar el canario, su gato debe ser mas listo que Brutus y ser el primero en moverse furtivamente por todo lo largo de su sendero. Si tiene éxito, usted gana.

EL EQUIPO:

- 1 Tablero de juego
- 1 Bulldog, cuyo nombre es Brutus
- 1 Canario
- 1 Carro con ruedas
- 2 Calcomanías: una con la cara de Brutus; la otra con su nombre.
- 1 Perrera, con techo, Chimenea, Piso, Picaporte y Deslizador
- 2 Elásticos
- 4 Gatos, cada uno de color diferente
- 4 Fichas-base.

INSTALACION:

1. Separa a Brutus y a los 4 gatos de la hoja, empujándolos a lo largo de las perforaciones.
2. Pliegue cada gato a lo largo de la línea y colóquelo, por los pies en la ficha-base. Asegúrese que cada gato quede mirando hacia la parte mas ancha de su base.
3. Después de remover la calcomanía de su respaldo, péguela al frente del carro - la parte trasera es la que queda más cerca de las ruedas estacionarias.
4. Fije las ruedas traseras en el carro: las partes planas del eje deben resbalar contra las partes planas de la apertura.
5. Pliegue a Brutus siguiendo las líneas y colóquelo, por los pies en primer lugar, en el carro. Asegúrese que quede mirando hacia el frente.

6. Después de removerla de su respaldo, pegue la calcomanía con el nombre de Brutus en la perrera, directamente encima de la puerta.

7. a) Fije el picaporte en el deslizador (Figura 1)
b) Deslice el conjunto deslizador/picaporte en el carril (Figura 2)

c) Coloque en elástico en la parte trasera del conjunto deslizador/picaporte. Y estire el elástico en torno a los dos postes que estan cerca de la parte frontal de la casa (Figura 3)

(acompañamos un elástico extra)

d) Empuje el conjunto deslizador/picaporte por el carril hasta que se produce un click (Figura 4)

8. Incruste en su lugar el piso de la perrera.

9. Fije el techo encima de la perrera.

10. Deslice la chimenea a través del techo.

11. Coloque el canario sobre el techo.

COMIENZO

1. Cada jugador elige un gato y lo coloca en posición de PARTIDA, a la cabeza del sendero que termina con el color propio del gato. Cada gato debe ser ubicado en la *mitad* de su sendero, mirando hacia el lado contrario de la Partida.

El jugador con el gato rojo parte primero, seguido, en orden, por el amarillo, el azul y el verde.

2. Desplace la perrera hacia el espacio que queda a los pies del sendero del primer jugador. Asegúrese de que el frente de la perrera solape el tablero y que calce comodamente con su ribete. Asegúrese también de que la parte media de la puerta de la perrera quede en línea recta sobre la mitad del sendero.

3. Coloque a Brutus, con su cola primero, dentro de la perrera. Entonces, empujelo hasta que pueda oír y sentir que él esta en su lugar.

LA PARTIDA:

A. A su turno anuncie el número de pasos que dará su gato, pero todavía no lo mueva. Usted *debe* anunciar a *lo menos* el movimiento de un paso, y *debe atreverse* a anunciar un movimiento tan amplio como usted quiere. ¡ Pero sea cuida-

doso! Si su gato trata de moverse más de quince pasos de una sola vez, es seguro que Brutus saldrá corriendo desde su casa.

B. En seguida, de vueltas a la chimenea de la perrera. Déle una vuelta por cada paso que usted ha elegido ha de dar su gato. Cada vuelta de la chimenea producirá un click. Si, por ejemplo, usted anuncia un movimiento de 4 pasos, al dar vueltas a la chimenea, usted escuchará 4 clicks.

C. 1. Si Brutus permanece dentro de la casa, mueva hacia adelante su gato el numero correcto de pasos. A menos que este movimiento lleve a su gato al final del sendero, llega el turno al siguiente jugador.

2. Si Brutus carga desde la perrera, derribando a su gato, usted sufre una pena:

a) Si su gato es derribado en la PARTIDA, usted lo deja allí, y su turno ha terminado.

b) Si su gato es derribado en el Paso 1, usted lo hace regresar a PARTIDA y termina su turno.

c) Si su gato es derribado en un paso SALVO, lo deja allí y termina su turno.

d) Si su gato es derribado en cualquier otro paso a lo largo de su sendero, muevalo hacia atras al más próximo paso SALVO y termina su turno.

Cada vez que mueva su gato, asegúrese de que él quede en el *medio* de su sendero.

D. Deslice la perrera hasta ubicarla al pie del sendero del siguiente jugador. Si es necesario, haga volver a Brutus a la perrera y empújelo hasta colocarla en posición. También, asegúrese que la parte *media* de la puerta este en línea con la mitad del sendero.

ESTRATEGIA:

Brutus cargará desde la perrera en algun momento entre el primer y el 16 click de la chimenea. Por eso, esté seguro en seguir la pista de los movimientos de su opositor. Antes de anunciar su propia movida, asegúrese de saber exactamente cuántas veces la chimenea ha hecho click desde que Brutus hizo su aparición por última vez.

EL TRIUNFO:

El vencedor es aquel jugador cuyo gato es el primero en alcanzar el último paso de su sendero.

Con todo gusto responderemos a cualquier pregunta que se nos haga sobre este juego. Parker Brothers, 50 Dunham Road, Beverly, Mass. 01915.