NOT serious

KING CAT

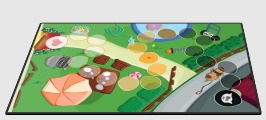
LAS REGLAS

2–8 JUGADORES **15** MINUTOS EDADES **7+**

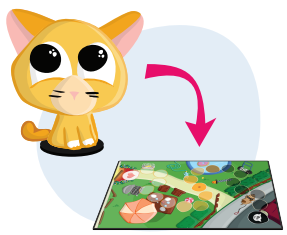
EN LA CAJA

105 x

1 x



20S DE PREPARACIÓN



Coloca el Gato en la casilla de inicio del tablero.

Dale 4 cartas a cada jugador.
Coloca las cartas restantes boca abajo cerca del tablero.

Comenzando con la última persona que vio a un gato, cada jugador elige un equipo con ambos equipos parejos.

CÓMO JUGAR

EN TU TURNO

1

Comienza tu turno rodando el dado Gato.
Consulta la carta Gato para las acciones del dado Gato.

2

Juega con todas las cartas de movimiento a la vez.
Consulta las reglas de las cartas de movimiento.

3

Extrae una carta para finalizar tu turno. Si no tienes cartas, extrae tres.
Entonces un jugador del equipo contrario juega.

EN EL TURNO DE CUALQUIERA

Puedes jugar una y sólo una Supercarta en cualquier momento durante el turno de cualquiera.

COMBINANDO LAS CARTAS DE MOVIMIENTO

Puedes jugar hasta 3 de los símbolos de tu equipo, un movimiento por símbolo.
Además puedes jugar tantas cartas del equipo opuesto como quieras, un movimiento por carta.

EJEMPLO

Tim del equipo ❤ juega las siguientes cartas.
Luego él mueve el Gato **6** casillas.

3 + 1 + 1 + 1

CÓMO GANAR

El juego termina cuando el Gato llega a un extremo del tablero, o cuando no quedan cartas para jugar. El equipo más cercano al Gato gana.

EL SITIO DE EXTRACCIÓN ESTÁ VACÍO

Extrae cartas de las manos de otros jugadores
(pero sólo 1 cuando no tienes cartas).

3, 5, 7 JUGADORES

Un jugador tiene que elegir una de las siguientes fichas:

MUCHOCHOGRANDE

¡también conocido como Superjugador!

- Juega hasta 6 de los símbolos de su equipo
- Juega hasta 2 Supercartas por turno
- Extrae dos veces al final de su turno
- **TIENE QUE ESTAR EN EL EQUIPO MÁS PEQUEÑO**

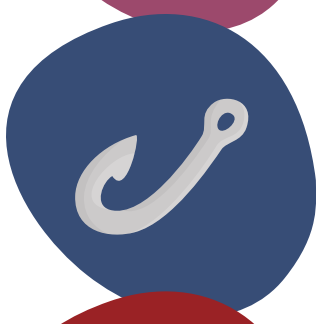
NONOIMPRESIONADO Tú estás solo contra todos.

- Ganas si el Gato termina el juego en el área del medio
- Juega las cartas de ambos equipos, un movimiento por carta
- Roba una carta de cada jugador cada vez que el Gato termina su movimiento en la casilla de inicio
- **JUEGA DE ÚLTIMO**

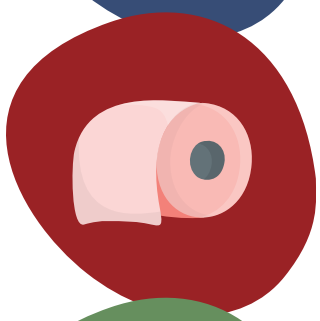
© NOT SERIOUS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

SUPERCARTAS

EXTRAE DOS CARTAS INMEDIATAMENTE

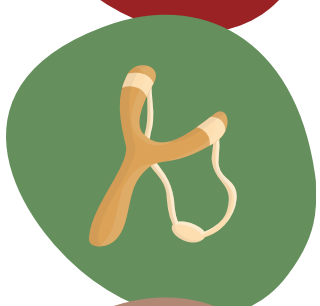


ROBA UNA CARTA AL AZAR DE ALGUIEN

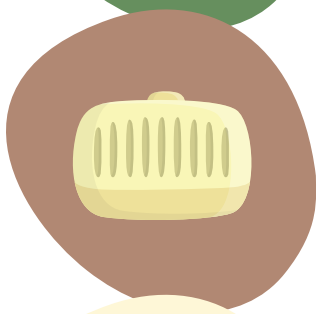


DESECHA UNA CARTA AL AZAR

Coge una carta de la mano de alguien y ponla en la pila de desecho.



CANCELA EL ÚLTIMO MOVIMIENTO DEL GATO



IGNORA EL RESULTADO DEL DADO

No se puede jugar con el efecto "No Supercartas".

REINICIAR

Baraja la pila desechada en el sitio principal.
Desecha esta carta.

CANCELA LA ÚLTIMA SUPERCARTA JUGADA

También cancela otra Carta de Cancelación.

PON/MUEVE LA FICHA LENTA

La ficha Lenta cuenta como una casilla extra. Colócala en el tablero entre dos casillas. Si ya está en el tablero muévela a cuaquier lado. No se puede mover si el Gato está ahí.