

Feed ^{the} Kitty™

A Delicious Game of Mice and Dice
2-5 players · Ages 4 and up

Rules of Play

Contents

2 dice
20 wooden mice
Kitty's bowl

Object

Be the last player left in the game with mice.

Setup





Distribute the wood mice to all players as follows:

- 2 players - 8 mice
- 3 players - 6 mice
- 4 players - 5 mice
- 5 players - 4 mice

Put any leftover mice in Kitty's bowl and place it in the center of the playing area.



How to Play

The person with the shortest pinky goes first and play continues to the left. On your turn, roll both dice and do the following, depending on what you roll:







-  Put one mouse in Kitty's bowl.
-  Pass one mouse to the player on your left.
-  Take one mouse from Kitty's bowl.
-  Do nothing.

Sample Turns

If you roll  & , put one mouse in Kitty's bowl.

If you roll  & , give one mouse to the player on your left and take one mouse from Kitty's bowl.

If you roll  & , you're safe for this turn. Simply pass both dice to the left.

Note: As any cat would tell you, you can't "owe" food. So if you only have one mouse remaining and roll  &  or  & , just give that mouse to the player on your left. If you roll  &  and you only have one mouse, put it into the bowl.

No Mice, No Dice!

If you run out of mice, you can't roll the dice. But this doesn't mean that you are out of the game. If the player to your right passes you a mouse, you start rolling again.

Ending the Game

The winner is the last player left with mice after all other players have run out.

Variation

For a longer game, set a number of rounds before playing (suggested three or five). Winner of each round marks down the number of mice left in hand on a piece of paper. Player with greatest total after the last round wins.

A Word from Gamewright

Feed the Kitty is as simple as a cat's life. Mice are on the menu, and as they move from place to place, it's anyone's guess who will end up hungry and who will have a full belly. Will you be caught catnapping or will you pounce into the lead? The answer is all in the roll of the dice!

Game by: Bob Bushnell

Illustrations by: Russell Benfanti



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
Tel: 1-617-924-6006 Fax: 1-617-924-6101
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.

Alimentando al Gatito™

Un delicioso juego de dados y ratones
De 2 a 5 jugadores • Edades de 4 en adelante

Reglas del juego

Contenido

2 dados
20 ratones de madera
El tazón de Gatito

Objetivo

Ser el último jugador con ratones durante el juego.

Para empezar





Reparte los ratones de madera a todos los jugadores como sigue:

- 2 jugadores - 8 ratones
- 3 jugadores - 6 ratones
- 4 jugadores - 5 ratones
- 5 jugadores - 4 ratones

Deja los ratones sobrantes en el tazón de Gatito y colócalos en el centro del área de juego

Como jugar



La persona con el dedo meñique más corto va primero y el juego continúa hacia la izquierda. Cuando sea tu turno, echa los dos dados y, dependiendo lo que salga en tu tirada, haz lo siguiente:





-  Coloca un ratón en el tazón del Gatito.
-  Pasa un ratón al jugador de tu izquierda.
-  Toma un ratón del tazón de Gatito.
-  No hagas nada.

Ejemplo de turnos:

Si tiras  y , coloca un ratón en el tazón de Kitty.

Si tiras  y , dale un ratón al jugador de tu izquierda y toma un ratón del tazón de Kitty.

Si tiras  y , estás a salvo en ese turno. Simplemente pasa los dos dados a la izquierda.

Nota: como cualquier gato podría decirte, tú no puedes poseer comida. Así que si sólo te queda un ratón y tiras  o , solo dale el ratón al jugador de tu izquierda. Si tiras  y  y si sólo tienes un ratón, coloca el ratón que tienes dentro del tazón.

¡No ratones, no dados!

Si se te acaban los ratones, no puedes tirar los dados. ¡Pero esto no significa que estás fuera del juego! Si alguien te pasa un ratón, entonces puedes tirar los dados otra vez.

Final del juego

El ganador será quién conserve ratones hasta el último mientras a los otros jugadores se les hayan terminado sus ratones.

Variación

Para un juego más largo, define un número de partidas antes de iniciar el juego (se sugieren de tres a cinco). El ganador de cada partida anota en una hoja el número de ratones que conservó. El jugador con el mayor número de ratones al final de todas las partidas es el ganador.

Unas palabras de Gamewright

Alimenta a Gatito es tan simple como la vida de un gato. Los ratones están en el menú, y como ellos se pueden mover de un lugar a otro, cualquiera puede adivinar quién se quedará con hambre y quién satisfecho. ¿Te atraparán echándote un sueñito o darás un salto para estar a la cabeza? Todas las respuestas están en el rodar de los dados!

Juego de: Bob Bushnell

Ilustraciones de: Russell Benfanti



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
Tel: 1-617-924-6006 Fax: 1-617-924-6101
Correo electrónico: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, una marca registrada de Ceaco
Todos los derechos reservados.