



Gioco di logica: chi è il colpevole?
Juego de lógica de «encuentra al culpable»

CAT CRIMES

2'0"

1'0"



ISTRUZIONI
INSTRUCCIONES





CONTENUTO:

- Piano di gioco • 6 pedine gatto (con piedistallo)
- 6 gettoni crimine • 40 carte sfida • Istruzioni con soluzioni

INTRODUZIONE

Quando hai accettato di prenderti cura dei sei gatti del tuo vicino, ti aspettavi di trascorrere un rilassante weekend fra coccole e fusa. La realtà, invece, è tutt'altra: caffè rovesciato, vasi rotti e persino un uccellino scomparso! Quale dei sei amici a quattro zampe è responsabile di ciascun crimine commesso? Questi gatti saranno pure furbi e silenziosi ma sicuramente non hanno le tue eccellenti capacità di deduzione logica. Con un pizzico di analisi ed abilità investigativa potrai avvalerti della scheda di ogni sospettato, le impronte, la sistemazione degli elementi in gioco e altri indizi per scoprire dove si trovava esattamente ciascun gatto al momento del crimine e, in men che non si dica, scoprire il colpevole!



SCHEDE DEI SOSPETTATI

SASSY:

Età: 4 anni

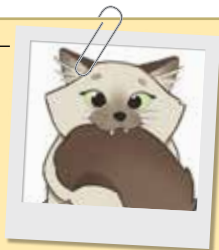
Razza: Ragdoll

Altezza: 46 cm

Peso: 7 kg

Segni distintivi:

- Pelo lungo
- Zampe bianche



Sassy non brilla certo per il suo acume. Molto spesso ha bisogno di aiuto persino per uscire dalla lettiera! Ma non lasciarti ingannare dalla sua goffaggine! Potrebbe essere una maschera per nascondere la sua colpevolezza.

TOM CAT:

Età: 7 anni

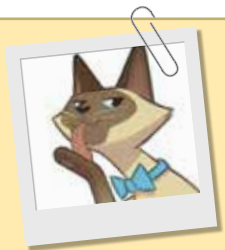
Razza: Siamese

Altezza: 41 cm

Peso: 4,5 kg

Segni distintivi:

- Occhi blu
- Indossa un papillon



Aria da furbetto, ammaliatore e con una forte inclinazione per il crimine! Ora Tom Cat sembra aver finalmente rinunciato alle sue abitudini dissolute: ma è davvero pronto per una vita tranquilla ed oziosa o sta forse organizzando un nuovo colpo?

MR. MITTENS:

Età: 5 anni

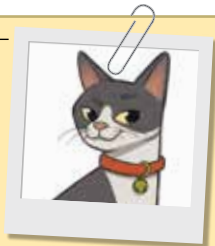
Razza: Tuxedo cat

Altezza: 41 cm

Peso: 5 kg

Segni distintivi:

- Zampe bianche
- Collare con campanellino



Tanto tempo fa Mr. Mittens era un gatto randagio che conosceva le strade meglio delle sue zampe. Si può togliere un gatto dalla strada... ma si può togliere la strada dal cuore di un gatto randagio?

DUCHESS:

Età: 13 anni

Razza: Persiano a pelo lungo

Altezza: 36 cm

Peso: 7 kg

Segni distintivi:

- Pelo lungo
- Fiocco al collo



Duchess conduce una vita ricca ed agiata e si contraddistingue per il suo gusto impeccabile per le cose belle. Di tutti i suoi costosissimi vizi, il crimine è quello che sicuramente predilige.

GINGER:

Età: 8 anni

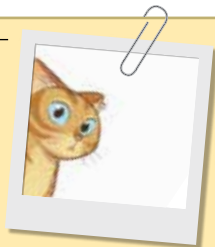
Razza: Soriano

Altezza: 36 cm

Peso: 3 kg

Segni distintivi:

- Pelliccia tigrata
- Occhi blu



Ginger è sempre stata molto attiva e vivace ma ultimamente sembra più agitata del solito. È colpa dell'erba gatta o ha forse qualcosa da nascondere?

PIP SQUEAK:

Età: 16 settimane

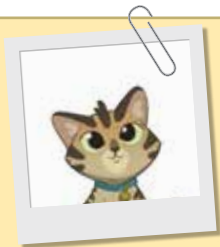
Razza: Toyger

Altezza: 20 cm

Peso: 1,5 kg

Segni distintivi:

- Collare con campanellino
- Pelliccia tigrata

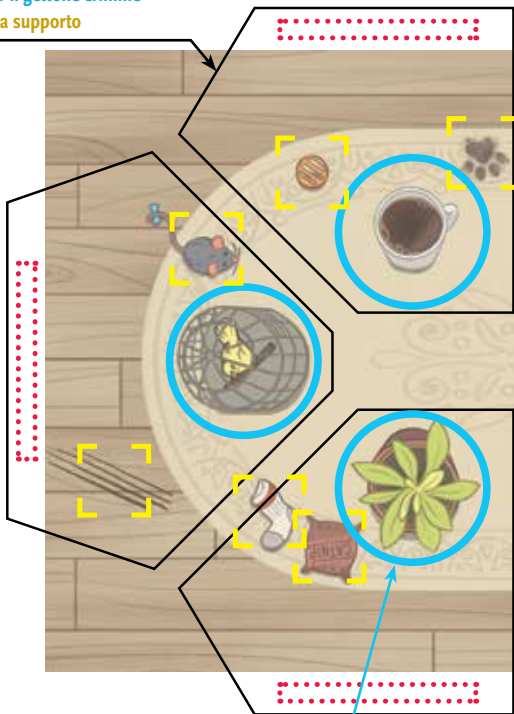


Non lasciatevi ingannare dal suo musetto dolce ed innocente. Pip Squeak è piccolo ma ha denti ed artigli molto affilati.

LEGENDA PIANO DI GIOCO

Nell'immagine sotto riportata, sono stati delimitati in nero i 6 spazi individuabili sul piano di gioco. In ogni spazio sono presenti:

- 1 posizione per la pedina gatto
- 1 posizione per il gettone crimine
- 2 tipi di prove a supporto

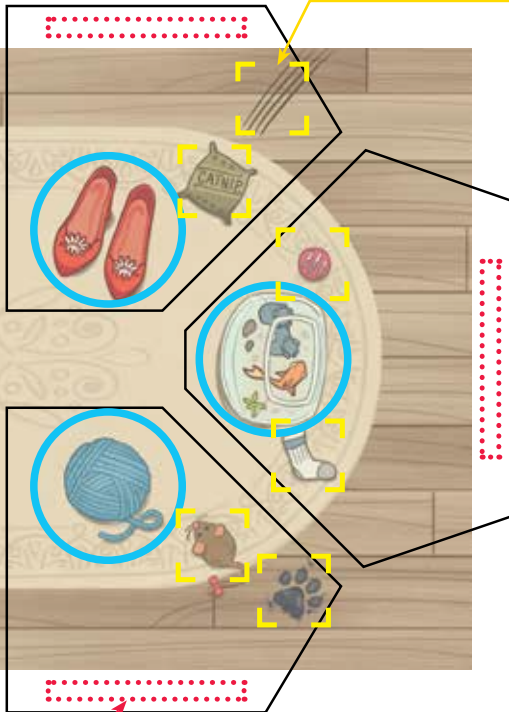


Posizione gettone crimine (6 totali)

Crimini possibili

Prove a supporto (12 totali)

6 diversi tipi, 2 per ogni tipo sul piano di gioco



Posizione pedina gatto (6 totali)

Indica dove si trovava ciascuno dei 6 gatti al momento del crimine (posizionati proprio al di fuori del bordo del piano di gioco)



PREPARAZIONE:

1. Scegli una carta sfida.
2. Tutte le carte sfida mostrano l'immagine del crimine commesso nell'angolo in alto a destra. Scegli il gettone crimine che riporta la stessa immagine della carta sfida e posizionalo sul piano di gioco esattamente sopra alla posizione gettone crimine corrispondente.

Crimine commesso



Carta sfida

GETTONI CRIMINE:



Gomitolo di lana



Vaso di fiori



Tazza di caffè



Boccia per pesci



Gabbietta per uccelli



Scarpe

COME POSIZIONARE I GETTONI CRIMINE:



Usando l'esempio riportato all'inizio della presente pagina, posizionate il gettone crimine vaso di fiori sull'immagine del vaso di fiori riportata sul piano di gioco.

SCOPO DEL GIOCO:

Usare gli indizi raccolti per posizionare i gatti attorno al piano di gioco e scoprire l'identità del colpevole.

COME SI GIOCA:

Leggi gli indizi sulla carta sfida. Stabilisci la posizione dei gatti in modo da soddisfare tutte le indicazioni elencate. Una volta posizionati i gatti attorno al piano di gioco, sarai in grado di scoprire il nome del gatto seduto esattamente di fronte al gettone crimine: il colpevole è stato catturato! **HAI VINTO!**

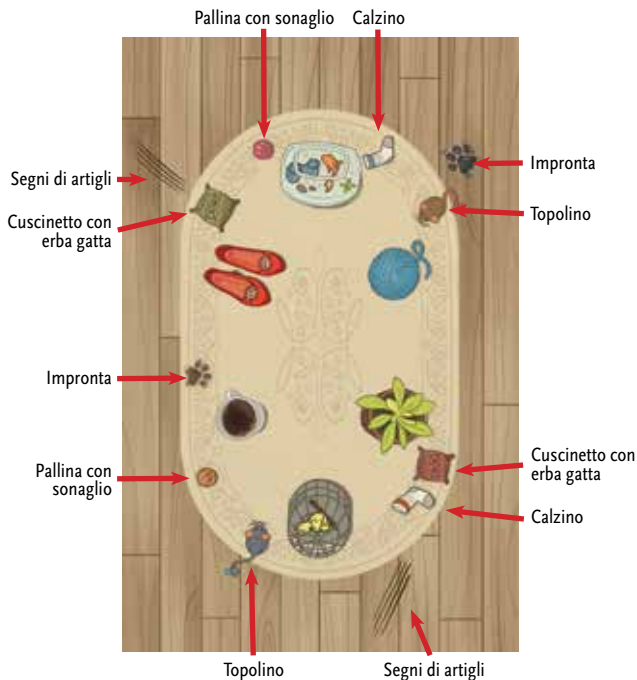
COME INTERPRETARE GLI INDIZI:

Ogni indizio fa riferimento ad un gatto specifico, ad un suo segno distintivo, alla posizione in cui si trova rispetto alla gabbietta per uccellini o alla boccia per pesci o ad un elemento delle prove a supporto riportate sul piano di gioco.

Ogni gatto ha due segni distintivi che possono essere nominati negli indizi. Questi segni distintivi sono elencati nelle schede dei sospettati a pag. 3-5.

Il piano di gioco riporta sei posizioni gettoni crimine e le illustrazioni di sei diversi tipi di prove a supporto ("Legenda piano di gioco" a pag. 6&7). Ogni tipo di prova appare per due volte e ogni spazio sul tabellone di gioco comprende una diversa combinazione di due tipi di prove.

PROVE A SUPPORTO:



Ora sei pronto per risolvere i crimini di Cat Crimes!

GUIDA PER RISOLVERE I CRIMINI:

- Se un indizio riporta che uno o più gatti “erano di sopra a dormire” significa che quel gatto o quei gatti non devono essere usati nella sfida.

- Se un indizio riporta che un gatto è seduto “di fronte a qualcosa”, significa che il gatto è posizionato nel punto più vicino a tale elemento.



Tom Cat è seduto di fronte alla pallina con sonaglio & al calzino

- Se un indizio riporta che un gatto è seduto “vicino” ad una prova, significa che il gatto è posizionato nel punto più vicino a tale prova.



Mr. Mittens è seduto vicino ad un'impronta.



- Se un indizio riporta che un gatto è seduto “accanto” a qualcosa, questo significa proprio a destra o a sinistra di tale elemento.



Sassy è seduta accanto a Pip Squeak. Tom Cat è seduto accanto alla boccia per pesci.

- Se un indizio riporta che un gatto è seduto “fra” altri due gatti, significa che i due gatti si trovano uno alla sua destra e l'altro alla sua sinistra.



Ginger è seduta fra Mr.Mittens e Duchess.

- Se un indizio indica che un gatto è seduto “alla sinistra” di un altro gatto (ad esempio di Tom Cat), significa alla sinistra di Tom Cat quando questo è rivolto verso il piano di gioco.



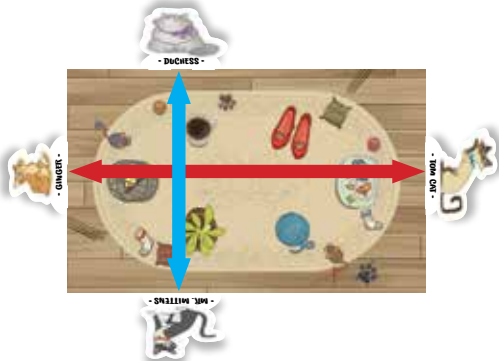
Sassy è seduta alla destra di Tom Cat e Ginger è seduta a sinistra di Pip Squeak.

- Se un indizio indica che un gatto è seduto a due posti di distanza da un altro gatto, significa il secondo posto libero a destra o a sinistra di quel gatto.



Mr Mittens è seduto a due posti di distanza da Tom Cat e a 3 posti di distanza da Sassy.

- Se un indizio indica che un gatto è seduto “dalla parte opposta” rispetto ad un altro gatto, significa che i gatti sono l’uno di fronte all’altro agli estremi opposti del piano di gioco.



Ginger è seduta dalla parte opposta rispetto a Tom Cat (freccia rossa) e Duchess è seduta dalla parte opposta rispetto a Mr. Mittens (freccia blu).

SUGGERIMENTI PER RISOLVERE I CRIMINI

- Alcuni indizi indicano esattamente la posizione di un gatto elencando le due prove a supporto di fronte alle quali il gatto è seduto. Inizia da questi indizi.
- Gli indizi non devono essere necessariamente usati nell’ordine dato.
- Cerca i diversi indizi che nominano lo stesso gatto e verifica se puoi usarli insieme.
- Alcuni degli indizi riportano informazioni contrastanti: usa queste informazioni per capire quale disposizione escludere.





CONTENIDO:

- 1 tablero • 6 fichas de gatos (con pedestales) • 6 fichas de crimen
- 40 cartas de reto • Instrucciones con soluciones

INTRODUCCIÓN

Cuando aceptaste cuidar de los seis gatos de tus vecinos, pensabas que ibas a pasar un relajante fin de semana lleno de arrumacos y dulces ronroneos. En cambio, no has parado de encontrarte macetas rotas, tazas de café derramadas... ¡e incluso ha desaparecido un pájaro! ¿Cuál de los seis peludos amigos es el responsable de cada crimen? Puede que estos gatos sean sigilosos, pero no tienen nada que hacer frente a tus habilidades de deducción lógica. Aplicando tu capacidad para resolver problemas y teniendo en cuenta los rasgos de cada gato, sus huellas, la disposición de los juguetes y la localización de los demás objetos, podrás averiguar dónde estaba exactamente cada gato en el momento del crimen. En pocas palabras, ¡podrás ponerle un nombre al culpable!

PERFILES DE LOS SOSPECHOSOS

SASSY:

Edad: 4 años

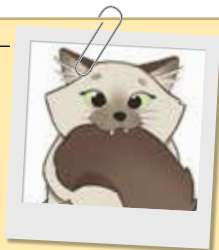
Raza: Ragdoll

Altura: 46 cm

Peso: 7 kg

Se le puede identificar por:

- Pelo largo
- Patas blancas



Sassy no es la gata más avispada de la pandilla. Suele necesitar ayuda hasta para salir de su cajón de arena. Pero no te dejes despistar por sus gracias bobaliconas. Puede que sean solo una forma para desviar la atención de su culpabilidad.

TOM CAT:

Edad: 7 años

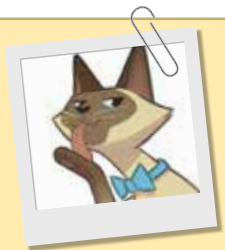
Raza: Siamés

Altura: 41 cm

Peso: 4,5 kg

Se le puede identificar por:

- Ojos azules
- Lleva un lazo



Tom Cat es un gato hábil aficionado al crimen, pero parece haber dejado atrás por fin su turbulento pasado. ¿Estará listo para llevar una vida tranquila y echarse siestas bajo el sol, o tramará un nuevo golpe?

MR. MITTENS:

Edad: 5 años

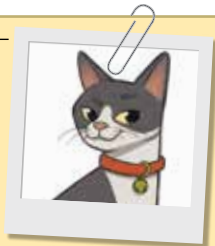
Raza: Bicolor

Altura: 41 cm

Peso: 5 kg

Se le puede identificar por:

- Patas blancas
- Cascabel en el collar



Antes Mr. Mittens era un gato duro de exterior que se conocía las calles como las almohadillas de su pata. Puedes alejar al gato de la calle, ¿pero podrá este gato callejero alejarse de su pícaro pasado?

DUCHESS:

Edad: 13 años

Raza: Persa de pelo largo

Altura: 36 cm

Peso: 7 kg

Se le puede identificar por:

- Pelo largo
- Lleva un lazo



Duchess vive a todo lujo y tiene gusto por las cosas buenas de la vida. De todas sus caras aficiones, el crimen puede ser la que más le apasiona.

GINGER:

Edad: 8 años

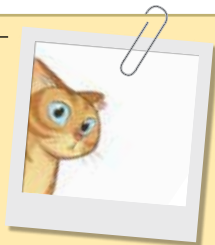
Raza: Gato atigrado

Altura: 36 cm

Peso: 3 kg

Se le puede identificar por:

- Pelaje de rayas
- Ojos azules



Ginger siempre ha sido asustadiza, pero últimamente parece algo más nerviosa de lo habitual. ¿Será la hierba gatera o es que tiene algo que esconder?

PIP SQUEAK:

Edad: 16 semanas

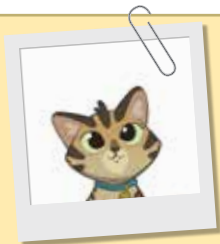
Raza: Toyger

Altura: 20 cm

Peso: 1,5 kg

Se le puede identificar por:

- Cascabel en el collar
- Pelaje de rayas

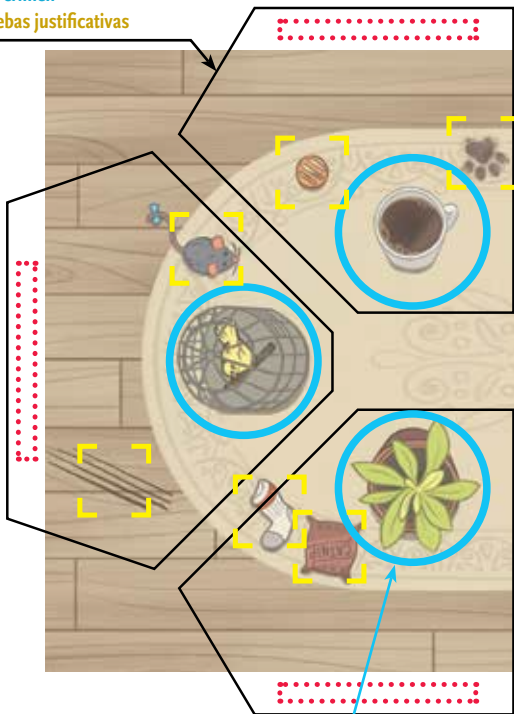


¡Que no te engañe su dulce e inocente carita! Puede que Pip Squeak sea pequeño, pero tiene unas uñas y unos dientes muy afilados.

LEYENDA DEL TABLERO

El tablero se divide en 6 zonas delimitadas por líneas negras según se ve en el esquema de abajo. Cada zona contiene:

- 1 espacio para gato
- 1 espacio para crimen
- 2 tipos de pruebas justificativas

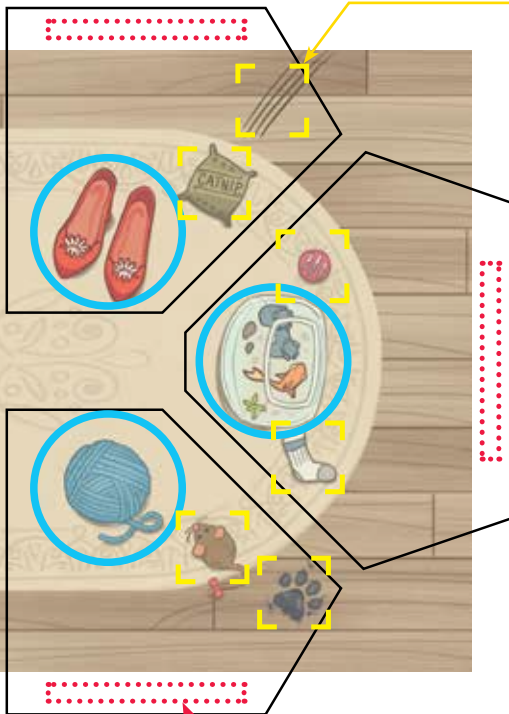


Espacio para crimen (6 en total)

Crímenes gatunos a la espera de ser cometidos

Pruebas justificativas (12 en total)

6 tipos, hay 2 de cada tipo en el tablero



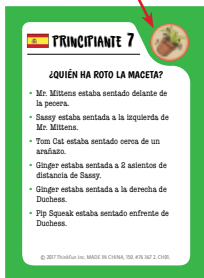
Espacio para gato (6 en total)

Dónde estaba sentado cada gato en el momento del crimen (situados justo fuera del borde del tablero)

PARA EMPEZAR:

1. Escoge una carta de reto.
2. En cada carta de reto, en la esquina superior derecha, se muestra qué crimen gatuno se ha cometido. Coge la ficha de crimen que corresponda a la imagen de la carta de reto y ponla en el tablero sobre su correspondiente espacio.

Crimen cometido



Carta de reto

FICHAS DE CRIMEN:



Ovillo de lana



Maceta



Taza de café



Pecera



Jaula



Zapatos

COLOCACIÓN DE LAS FICHAS DE CRIMEN:



Siguiendo con el reto de arriba como ejemplo, coloca la ficha de crimen de la maceta encima de la maceta ilustrada en el tablero, tal y como se muestra en la imagen.



TU OBJETIVO:

Utiliza las pistas proporcionadas para colocar los gatos alrededor del tablero y averiguar la identidad del gato culpable.

CÓMO SE JUEGA:

Lee todas las pistas de la carta de reto. Determina la posición de los gatos que haría que todas las pistas proporcionadas se cumpliesen. Una vez que hayas colocado los gatos en el borde del tablero y puedas ponerle nombre al gato que estaba sentado delante de la ficha de crimen, ¡has atrapado al culpable!

¡HAS GANADO!

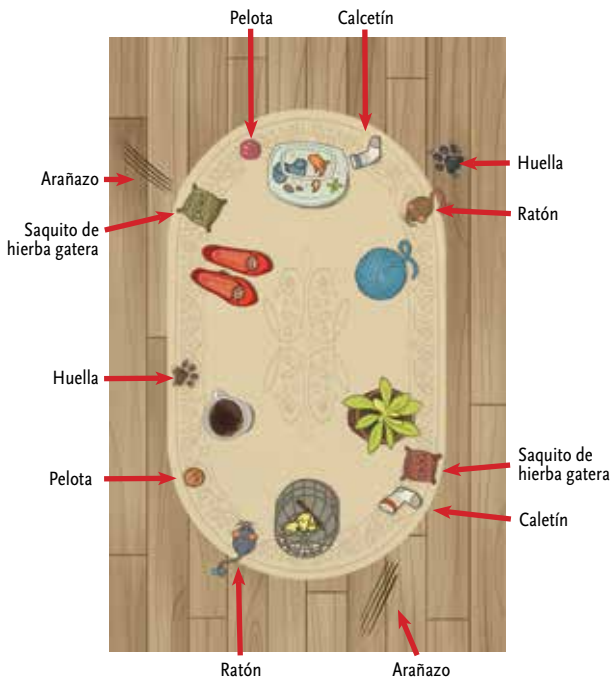
CÓMO INTERPRETAR LAS PISTAS:

Cada pista hace referencia a un gato concreto, un rasgo identificativo, una posición respecto a la jaula o la pecera, o una de las pruebas justificativas ilustradas en el tablero.

Cada gato tiene dos rasgos identificativos que pueden ser mencionados en las pistas. Estos rasgos están indicados en los «Perfiles de los Sospechosos» que encontrarás en las páginas 17-19.

En el tablero hay seis espacios para colocar fichas de crimen más las ilustraciones de los seis tipos de pruebas justificativas (ver «Leyenda del Tablero» en las páginas 20 y 21). Cada tipo de prueba aparece dos veces, y cada zona del tablero incluye una combinación diferente de dos tipos de pruebas.

PRUEBAS JUSTIFICATIVAS:



¡Ahora ya puedes empezar a resolver los crímenes gatunos!

GUÍA PARA RESOLVER LOS CRÍMENES:

- Si una pista dice que uno o más gatos estaban «durmiendo en el piso de arriba», quiere decir que ese/esos gato/s no se usan en ese reto.

- Si una pista dice que un gato estaba sentado «delante de» algo, quiere decir que el gato estaba en la posición más cercana a ese objeto.



Tom Cat está sentado delante de una pelota y de un calcetín.

- Si una pista dice que un gato estaba sentado «cerca de» una prueba justificativa, quiere decir que el gato estaba en la posición más cercana a la prueba.



Mr. Mittens está sentado cerca de una huella.

- Si una pista dice que un gato estaba sentado «junto a» algo, quiere decir que estaba justo a la derecha o a la izquierda de ese objeto.



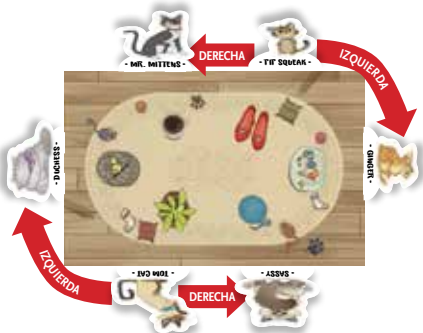
Sassy está sentada al lado de Pip Squeak. Tom Cat está sentado al lado de la pecera.

- Si una pista dice que un gato estaba sentado «entre» otros dos gatos, quiere decir que hay otros dos gatos justo a su derecha y a su izquierda.



Ginger está sentada entre Mr. Mittens y Duchess.

- Si una pista dice que un gato estaba sentado «a la izquierda» de otro gato (de Tom Cat, por ejemplo), se refiere a la izquierda de Tom Cat cuando está de cara a la alfombra.



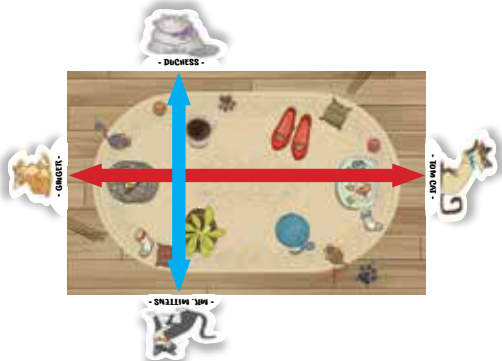
Sassy está sentado a la derecha de Tom Cat, y Ginger está sentada a la izquierda de Pip Squeak.

- Si una pista dice que un gato está sentado a 2 asientos de distancia de otro gato, puede referirse al segundo asiento a la derecha o a la izquierda de ese gato.



Mr. Mittens está sentado a 2 asientos de distancia de Tom Cat y a 3 asientos de distancia de Sassy.

- Si una pista dice que un gato está sentado «enfrente de» otro gato, quiere decir que los gatos están sentados uno enfrente del otro, cada uno en un lado opuesto de la alfombra.



Ginger está sentada enfrente de Tom Cat (flecha roja) y Duchess está sentada enfrente de Mr. Mittens (flecha azul).

CONSEJOS PARA RESOLVER LOS CRÍMENES

- Algunas pistas te revelan la posición exacta de un gato indicándote los dos tipos de pruebas justificativas que un gato tiene delante. Empieza utilizando estas pistas.
- No hay un orden determinado para utilizar las pistas.
- Busca varias pistas que mencionen al mismo gato y piensa cómo puedes utilizar esas pistas conjuntamente.
- Mira a ver si puedes descartar algunas posiciones donde la información de una pista entre en conflicto con lo que dice otra.

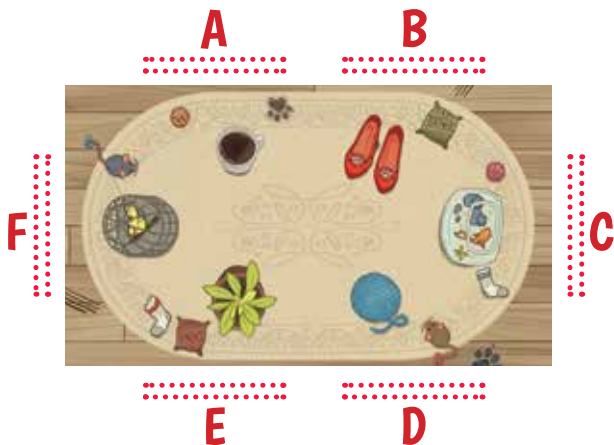


LEGENDA SOLUZIONI

Utilizza la Legenda Soluzioni per determinare la posizione di ciascun gatto coinvolto in ogni carta sfida. I nomi dei gatti sono affiancati da una lettera corrispondente alla loro posizione attorno al piano di gioco. L'immagine di un'impronta a fianco del nome indica il gatto colpevole.

LEYENDA PARA LAS SOLUCIONES

Utiliza la Leyenda para las Soluciones para determinar la posición de los gatos involucrados en cada reto. Cada gato tiene una letra asignada que corresponde a su posición alrededor del tablero de juego. La imagen de una huella junto al nombre indica cuál es el gato culpable.



SOLUZIONI ■ SOLUCIONES

1

Sassy	A	🐾 Sassy	A
🐾 Duchess	B	Ginger	B
Ginger	D	Tom Cat	C
Tom Cat	E	Pip Squeak	D
		Duchess	E
		Mr. Mittens	F

2

3

Pip Squeak	A	Sassy	A
Mr. Mittens	C	Ginger	E
🐾 Ginger	F	🐾 Mr. Mittens	F

4

5

🐾 Pip Squeak	B	🐾 Duchess	C
Mr. Mittens	D	Sassy	D
Ginger	F	Ginger	E
		Tom Cat	F

6

7

Duchess	A	Mr. Mittens	A
Tom Cat	B	🐾 Ginger	B
Mr. Mittens	C	Tom Cat	C
Sassy	D	Duchess	D
🐾 Pip Squeak	E	Pip Squeak	E
Ginger	F	Sassy	F

8

9

Mr. Mittens	A	🐾 Sassy	A
Sassy	B	Ginger	B
Ginger	D	Duchess	C
🐾 Pip Squeak	E	Pip Squeak	D
Tom Cat	F	Tom Cat	E
		Mr. Mittens	F

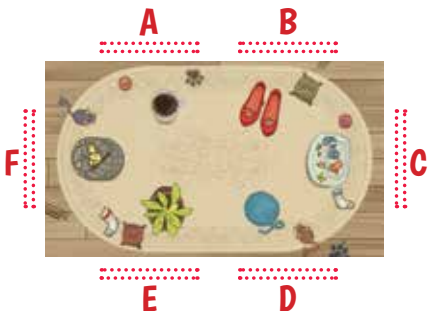
10

11

Sassy	A	Ginger	A
Pip Squeak	B	Tom Cat	B
Ginger	D	Duchess	C
🐾 Duchess	F	Pip Squeak	D

12

Sassy	E
🐾 Mr. Mittens	F



13

Tom Cat A
 Duchess B
 Sassy C
 Mr. Mittens D
 Ginger E
 🐾 Pip Squeak F

14

Pip Squeak A
 Duchess B
 🐾 Ginger C
 Tom Cat D
 Sassy E
 Mr. Mittens F

15

Mr. Mittens A
 Tom Cat C
 🐾 Ginger E

16

Pip Squeak A
 Sassy B
 Tom Cat C
 Mr. Mittens D
 🐾 Ginger E
 Duchess F

17

🐾 Duchess B
 Tom Cat C
 Sassy D
 Pip Squeak E
 Ginger F

18

🐾 Tom Cat A
 Pip Squeak B
 Ginger C
 Sassy E
 Mr. Mittens F

19

Tom Cat A
 🐾 Duchess B
 Ginger D
 Mr. Mittens E

20

Ginger A
 Mr. Mittens B
 Sassy C
 🐾 Tom Cat D
 Pip Squeak E
 Duchess F

21

Sassy A
 🐾 **Pip Squeak B**
 Mr. Mittens C
 Ginger D
 Tom Cat E
 Duchess F

22

Tom Cat A
 Ginger B
 Sassy C
 🐾 **Pip Squeak D**
 Duchess F

23

Pip Squeak A
 Mr. Mittens B
 Sassy C
 Duchess D
 🐾 **Ginger E**
 Tom Cat F

24

Tom Cat A
 Duchess B
 Pip Squeak C
 🐾 **Mr. Mittens D**
 Sassy E
 Ginger F

25

Mr. Mittens A
 Pip Squeak B
 🐾 **Tom Cat C**
 Ginger D
 Duchess E
 Sassy F

26

Ginger A
 🐾 **Mr. Mittens B**
 Duchess D
 Pip Squeak E

27

Sassy A
 Pip Squeak B
 Duchess C
 Ginger D
 Mr. Mittens E
 🐾 **Tom Cat F**

28

Sassy A
 Pip Squeak B
 Ginger C
 🐾 **Tom Cat D**
 Duchess E
 Mr. Mittens F

29

Tom Cat A
 🐾 **Sassy B**
 Ginger C
 Pip Squeak D
 Duchess E
 Mr. Mittens F

30

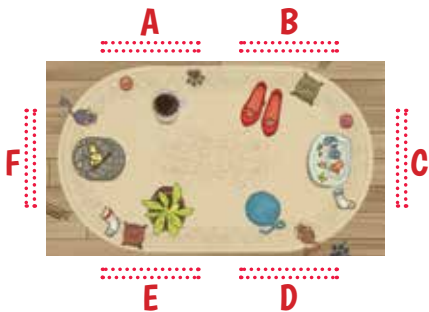
Ginger A
 🐾 **Tom Cat B**
 Sassy C
 Duchess D
 Mr. Mittens E

31

Duchess A
 Tom Cat B
 🐾 **Pip Squeak C**
 Mr. Mittens D
 Ginger E
 Sassy F

32

Sassy A
 Ginger B
 🐾 **Mr. Mittens C**
 Duchess D
 Tom Cat E
 Pip Squeak F



33

Mr. Mittens A
Duchess B
Ginger C
Tom Cat D
Pip Squeak E
Sassy F

34

Mr. Mittens A
Tom Cat B
Pip Squeak C
Ginger D
Duchess E
Sassy F

35

Ginger A
Duchess B
Tom Cat C
Sassy D
Mr. Mittens E
Pip Squeak F

36

Mr. Mittens A
Duchess B
Sassy C
Pip Squeak D
Ginger E
Tom Cat F

37

Mr. Mittens A
Ginger B
Tom Cat C
Sassy D
Pip Squeak E
Duchess F

38

Tom Cat A
Duchess C
Ginger D
Mr. Mittens F

39

Duchess A
Mr. Mittens B
Ginger C
Sassy D
Tom Cat E
Pip Squeak F

40

Tom Cat A
Sassy B
Duchess C
Pip Squeak D
Ginger E
Mr. Mittens F



Accendi la Mente!

ThinkFun® è leader a livello mondiale nella produzione di giochi coinvolgenti e divertenti per stimolare la creatività e l'ingegno.

Innovativi e capaci di coinvolgere tutta la famiglia, i giochi e le app per dispositivi mobili ThinkFun vi faranno ragionare
...con il sorriso!

¡Activa Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial de juegos adictivamente divertidos que entrenan y agudizan tu mente. Además de activar las mentes de los más jóvenes y ofrecer diversión a toda la familia, los innovadores juegos y apps para móvil de ThinkFun te hacen pensar y sonreír al mismo tiempo.



www.ThinkFun.it | www.ThinkFun.es



© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CHINA, 150. #76 367 2. IN01.