

The catch-as-cat-can card Game

# POUNCE!

2-5 players · ages 6 & up

## Contents

- 51 cards:
- 25 Room cards (5 each of 5 different scenes)
  - 25 Cat cards (5 each of 5 different cats)
  - 1 Bruno the Bulldog card

## Object

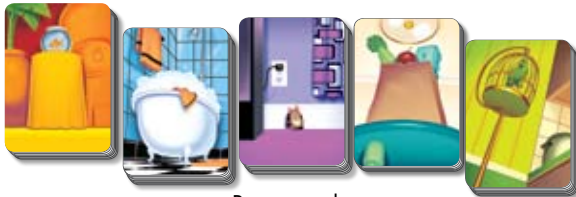
Be the first player to collect four Room cards that are either all the same or all different, by quickly matching Cat cards to the corresponding Room cards.

## Set up

- 🐾 Separate the deck into piles according to card back.
- 🐾 Sort the 25 Room cards (house back) into five face up stacks (one stack per room) and place them in a row, in the middle of the playing area.
- 🐾 Give each player a set of five Cat cards (matching color footprint back). Place any extra sets out of play.
- 🐾 Give the Bruno the Bulldog card to whoever was last to pet a cat.
- 🐾 Hold your Cat cards in your hand, secret from opponents, and take a moment to notice that each Cat card matches one stack of Room cards by color and design.



Cat cards



Room stacks

## How to Play

Pounce is played out over a number of rounds. To start a round, all players secretly choose one Cat card from their hands at the same time and place it face down in front of them. At this point, the holder of the Bruno the Bulldog card may block one of the Room stacks by placing the card on top of a stack of choice.



## Pounce!

When all players are ready, they simultaneously shout "Pounce!" and reveal their face down cards. Now everyone races to slap the Room stack that matches their face up cards.

- 🐾 If you were the first (or only) player to slap the matching Room stack, take the top card and place it face up in front of you.

- 🐾 In case of a tie, both players receive cards.
- 🐾 If Bruno the Bulldog was played on a Room stack, any player that played a matching Cat card to the blocked stack does not receive a card.
- 🐾 If you pounced on either the wrong stack or a blocked stack by mistake, you must return a previously won Room card to the correct stack.

## Starting a New Round

All players collect their Cat cards back into their hands. Whether or not Bruno the Bulldog was played, the card gets passed to the player on the left. A new round begins exactly as the previous.

*Note: You may select the same Cat card or choose a different one every round.*

## Winning the Game

Continue playing rounds until one player wins by collecting either four of the same Room cards or four different Room cards. In case of a tie, reset all of the cards and play again. For a longer game, play through several times (suggested 3 or 5). First player to win a majority wins the game.



## A Word from Gamewright

Ah, to see the world through the eyes of a kitten... That's the inspiration behind Pounce! From the fast-action game play to the variety of visual perspectives captured in the card art, we hope you'll get a small taste of what it's like to be a young feline on the prowl. As you pounce around the house, you'll refine hand-eye coordination as well as learn some quick decision-making skills. A quick word about Bruno the Bulldog: Though he may look intimidating, he takes a long nap in the afternoon - so that's probably the best time to play!

Game by Roberto Fraga  
Illustrations by Dave Clegg



### GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco  
All rights reserved.

# un juego de cartas de atacar como los gatos

# ¡ATAQUE!

2 a 5 jugadores • Edades: 6 años y mayores

## Contenido

51 cartas:

25 cartas de cuartos (5 de cada uno de 5 escenarios)

25 cartas de gatos (5 de cada uno de 5 gatos)

1 carta de Bruno el Bulldog

## Objetivo

Sea el primer jugador en recolectar 4 cartas de cuartos que sean iguales, o que todas sean diferentes al hacer pares con las cartas de gatos.

## Estableciendo el Juego

- Separe la baraja en montones acorde con el diseño al verso.
- Organice las 25 cartas de cuartos (casa al verso) en cinco montones mirando hacia arriba (un montón por cuarto) y póngalas en una fila en el centro del área de juego.
- Déle a cada jugador un juego de cinco cartas de gatos (haciendo juego con los colores de la huella al verso). Las cartas que sobres quedaran fuera del juego.
- Déle la carta de Bruno el Bulldog a la persona que más recientemente haya tocado un gato.
- Tenga las cartas en su mano sin dejárselas ver a los demás. Tome un momento para darse cuenta de que cada carta de gato hace juego con uno de los montones de cartas de cuartos según los colores y el diseños.



Cartas de gatos



Cartas de cuartos

## Como Jugar

Ataque se juega a través de varias rondas. Para empezar una ronda cada jugador escogerá una carta de gato de su mano y la pondrá enfrente de él mirando hacia abajo y sin dejársela ver a los demás.



## ¡Ataque!

Cuando todos los jugadores estén listos simultáneamente gritarán ¡Ataque! y revelarán la carta enfrente suyo. Todos los jugadores deberán correr a palmeear el montón de cartas de cuartos que le haga juego a su carta de gato.

- Si usted es el primer jugador (o el único) que palmea el montón de cartas de cuartos tome la primera carta y póngala enfrente suyo.
- Si la carta de Bruno el Bulldog se jugo en algún montón de cartas de cuartos, cualquier jugador que haya jugado la carta de gato que le hace juego al montón de cartas que esta bloqueado no recibirá carta.
- Si usted ataca el montón equivocado o un montón que este obstruido por Bruno el Bulldog deberá regresar una carta de cuarto ganada previamente al montón que le corresponde.
- En caso de un empate, ambos jugadores recibirán cartas.

## Empezando una Nueva Ronda

Todos los jugadores deberán recoger sus cartas de gatos y tenerlas en la mano. Quien haya jugado la carta de Bruno el Bulldog pasara la carta al jugador de su izquierda. Una ronda nueva empezara como explicado anteriormente. *Nota: Usted puede escoger la misma carta de gato o una diferente en cada ronda.*

## Ganando el Juego

Continúe jugando hasta que un jugador recolecte cuatro cartas del mismo cuarto o cuatro cuartos diferentes. Este jugador ganara el juego. Para un juego mas largo, juegue un numero de rondas impar (sugerimos 3 ó 5). El primer jugador en ganar una mayoría de rondas ganara el juego.



## una Nota de Gamewright

Ah, que agradable ver el mundo a través de los ojos de un gatito... Esta es la inspiración del juego ¡Ataque! Desde los movimientos rápidos del juego hasta la variedad de perspectivas capturadas en las ilustraciones de las cartas, esperamos que logre tener una pequeña muestra al mundo de un pequeño felino al acecho. Mientras este al acecho alrededor de la casa estará refinando su coordinación de ojos y manos, además de aprender estrategia para tomar decisiones rápidamente. Una nota breve sobre Bruno el Bulldog: Aunque parece intimidante, Bruno usualmente toma una larga siesta en las tardes - ¡probablemente este será el mejor momento para jugar!

Juego de Roberto Fraga  
Ilustraciones de Dave Clegg



**GAMERIGHT®**

Juegos para los infinitamente imaginativos®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758  
Correo electrónico: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco  
Todos los derechos reservados.