

GAMEWRIGHT®



Kitty corners™

the dice, mice & bingo game for 2-4 players ages 5 and up



Object

Rules of Play

The first player to get bingo and shout "Top Cat!" wins the game.

Roll the dice and match the two pictures on the dice to one or more squares on your bingo board. Then mark that square with a mouse. Roll "Scat Cat" and you lose a mouse. The first player to mark four squares in the corners or four squares in a row, in any direction, wins the game. It's a race to the finish, and the first to shout "Top Cat!" wins.

Contents

two dice: one kitty die, one action die
four bingo boards
48 mice



kitty die



action die

Set-up

Pick a bingo board and pile the mice in the center of your play area, where everyone can "catch" them. Two players can use all four boards.

The first time you play, take a look at the dice.




Meet the kitties. Ginger is the sleek, black cat. Finny is spicy and striped. Sassy is all play and all gray. And Meatloaf is a big bundle of brown spots.

Kitty Die

- Ginger 
- Sassy 
- Finny 
- Meatloaf 

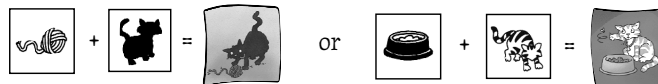
Action Die

- dish 
- kid 
- yarn 

- bed 
- Trouble 
- Scat Cat 

Check out the pictures on the action die so you'll know what to look for when you make a match. Those items in your matching square may not be exactly like the items on the die. For instance, the kitty's dish on the die is orange, but on your board it could be blue, yellow, or green. That's okay a match is a match no matter what the color!

Then look over the bingo boards to see how one picture from the action die combines with one picture from the kitty die to match a square on the board.



Game Play

The youngest player goes first. She rolls the two dice together, then calls out the roll, saying for example, "Finny and the yarn." All players look at their boards to see if they have a square that matches (in this case, the square would show Finny playing with a ball of yarn). Each player who has a match marks that square with a mouse.

Some players may have two squares that match. They get to mark both squares with a mouse.

Some players may not have any matching squares. That's okay. Every bingo board is different. If you don't have a matching square this time, you will soon enough. But... you've got to be quick as a cat to match the squares to the pictures created by the dice.

Note: In all our rules, we use either "he" or "she" to include everyone!



As soon as the player calls out the roll, look over your board fast! Find the match and mark it before the next player rolls. If you don't catch it fast enough, you're out of luck. You can't go back and mark it later.

Each player rolls once on her turn, except when you roll a picture that's matched by a corner square in your board. Then you get to roll again! The first player to roll passes the dice to the person on her left. The game then continues with play moving clockwise, to the left.



Some of these crazy cats are up to no good! When you roll any Kitty and "**TROUBLE**," all players look at their boards to see if they have a square with that feline misbehaving. Each player who has it marks that square with a mouse. For example, if you roll Meatloaf and "**TROUBLE**," mark the square that shows Meatloaf hanging onto a birdcage!



There's one kind of roll that only applies to the player who rolls it – that's "**SCAT CAT**." Only the player who rolls "**SCAT CAT**" has to take a penalty. Everyone else sits out.

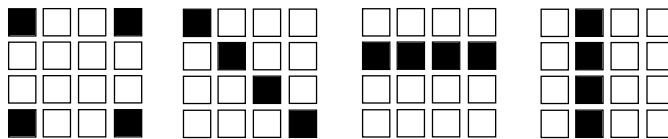
Here's how it works: If you roll any kitty and "**SCAT CAT**" you have to remove one mouse from any of your squares with that kitty in the picture. For example, if you roll Sassy and "**SCAT CAT**," you can remove the mouse from Sassy in bed or Sassy with the yarn... any Sassy square that's already marked on your board. Think before you choose. If you don't have any Sassy squares marked with a mouse, you're off the hook, and avoid the penalty altogether.

The mouse you remove goes back to the pile in the center of the table and play continues.

Ending the Game

The game continues until one player shouts "Top Cat!" To win, you mark the four squares in the corners or four squares in a row, in any direction on your board. The first player to shout "Top Cat" wins the game!

These are some of the ways to win:



A Word from Gamewright

We at Gamewright are happy to provide Kitty Corners as a natural companion to its predecessor, Dog Dice. Kitty Corners is designed to teach kids the intricacies of interacting with pets. Through the roll of the dice and placement of mice, they'll learn one of life's most valuable lessons: the fun and the foibles of caring for another living being. They'll also experience the unbridled joy of winning and the graciousness that's called for when "Scat Cat" comes their way. Kitty Corners is a family game. Any player over 5 can win.

All you need is a keen eye, a sense of humor, and a little luck. Well, maybe a lot of luck. Not only is Kitty Corners loads of fun, it also helps build critical learning skills, like visual scanning and discrimination. If you've got a mathematically minded young one at home, ask what the probabilities are of different picture combinations. Above all, Kitty Corners teaches social skills like patience, discipline and good sportsmanship. Some believe they're lost arts in today's electronic age. Not if we have anything to say about it! Please let us know what you think!



©2002 Gamewright, A Division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.

Game by Ann and Monty Stambler
Illustrations by Patrick Girouard



GAMERIGHT® Kitty corners™

El juego de dados,
ratoncitos y bingo

2-4 jugadores
Edades de 5 años
y mas

Objetivo

El primer jugador que consiga cuatro en fila o uno en cada rincón y que grite "Top Cat" gana el juego.

Tire los dados y empareje los dos dibujos en los dados a uno o más cuadros en su tabla de bingo. Entonces marque ese cuadro con un ratoncito. Tire "Scat Cat" y pierde un ratoncito. El primer jugador que marque cuatro cuadros en los rincones o cuatro cuadros en fila, en cualquier dirección, gana el juego. Es una carrera hasta el final y el primero que grite "Top Cat" gana.

Contenido

Dos dados (un dado de kitty y un dado de acción)



Cuatro tablas de bingo

48 ratoncitos

el dado
de acción



Preparación

Elija una tabla de bingo y amonte los ratoncitos en el centro de la mesa donde todos los pueden los coger. Dos jugadores pueden usar los cuatro tablas.

La primera vez que juegen, echar un vistazo a los dados. Conozca a los kittys. Ginger es el gato lustroso y negro. Sassy es picante y rallado. Sassy es alegre y gris. Y Meatloaf es cubierto de manchas marrones.

el dado de kitty

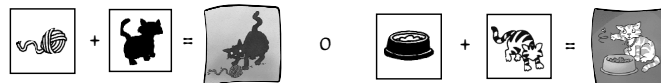


el dado de acción



Mire a los dibujos en los dados para conocer lo que buscar cuando haga una pareja. Puede ser que esas cosas en su cuadro de "pareja" no sean justamente como las cosas en los dados. Por ejemplo, el plato de la gatita es naranja, pero en su tabla puede ser azul, amarillo o verde. Está bien- un pareja es un pareja- no importa el color!

Luego, mire la tabla de bingo para ver como un dibujo del dado de acción combine con un dibujo del dado de kitty para parear un cuadro en la tabla.



El Juego

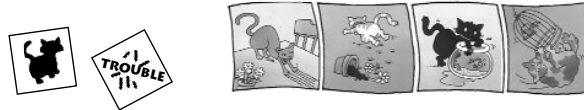
El jugador más joven empieza. Tire los dados juntos, y entonces declare el resultado, diciendo, por ejemplo "Ginger y la lana." Todos los jugadores miren sus tablas para ver si tengan un cuadro que paree (en este caso, aparecería en el cuadro Ginger jugando con la madeja de lana.) Cada jugador que tenga una pareja marque ese cuadro con un ratoncito.

Algunos jugadores pueden tener ningún cuadro que paree. Está bien. Cada tabla de bingo es distinta. Si no tenga un cuadro de pareja esta vez, lo tendrá pronto. Pero, tiene que estar rápido (como un gato) para parear los cuadros a los dibujos de los dados.

En cuanto que el jugador llame los resultados de los dados, miren su tabla rapidamente. Encuentre la pareja y marquelo antes de que el próximo jugador tire los dados. Si no lo coga bastante rápido, es mala suerte. No puede volver y marcarlo más tarde.

Cada jugador tira los dados cuando le toque, salvo que cuando tire un dibujo que tenga pareja con un cuadro en el rincon de su tabla. Asi puede jugar el dado otra vez!

El primer jugador para jugar los dados pase los dados a la persona a su izquierda. Asi el juego sigue con el jugador a la izquierda.



Kitty en Apuro

Algunos de esos gatos locos hacen cosas malas. Cuando tire cualquier kitty y **TROUBLE**, todos los jugadores miran sus tablas para ver si tengan un cuadro con ese gato de mala conducta. Cada jugador que lo tenga marca ese cuadro con un ratoncito. Por ejemplo, si tira Meatloaf y **TROUBLE**, marque el cuadro que enseña Meatloaf colgado de a una jaula de pájaro!



Scat Cat

Cuando un jugador tire "**SCAT CAT**", puede perder un ratoncito. Solo el jugador que tire "**SCAT CAT**" pierda un ratoncito.

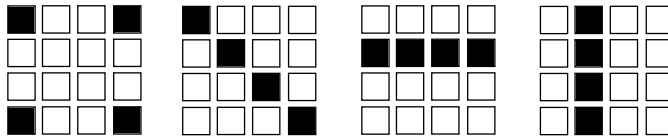
Así funciona: si tire cualquier kitty y "**SCAT CAT**", tiene que quitar un ratoncito de alguno de sus cuadros con un kitty en el dibujo. Por ejemplo, si tire Sassy y **SCAT CAT**, puede quitar el ratoncito de Sassy en la cama o Sassy con la lana...cualquier cuadro de Sassy que ya está marcado en su tabla. Piense antes de elegir. Si no tiene cuadros de Sassy marcado con un ratoncito, esta bien. No hay pena.

El ratoncito que se ha vuelve a la pila en el centro de la mesa y el juego sigue.

Para Terminar el Juego

El juego sigue hasta un jugador grite "Top Cat". Para ganar, marque los cuatro cuadros en los rincones o cuatro cuadros en fila, en cualquier dirección en su tabla. El primer jugador que grite "Top Cat" gana el juego.

Estas son algunas maneras de ganar:



Un Comentario de Gamewright

Los niños usan los animals como una manera para hablar sobre los problemas de comportir y seguir reglas. Hay muchas oportunidades para hablar con su hijo sobre la paciencia, el buen deportividad y la diversion.

Kitty Corners es tan divertido que uno ne se nota todo el aprendizaje que ocurra mientras juege. Es un ejercicio en lo visual y la observación mientras cada jugador busca una combinación ganadora. Solo hace falta un buen ojo, un sentido de humor y una poca de suerte.



GAMERIGHT® Kitty corners™

Le jeu des dés, des
souris et de bingo
pour 2-4 joueurs
Âgés de 5 ans et plus

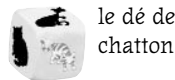
Objet

Le premier joueur avec quatre en rang ou un à chaque coin et qui crie "Top Cat" gagne le jeu.

Lancez les dés et matchez les deux images des dés à un ou plus des carrés sur votre tableau de bingo. Puis marquez ce carré avec une souris. Lancez "Scat Cat" et vous perdez une souris. Le premier joueur qui marque les quatre coins ou quatre carrés en rang à n'importe quelle direction, gagne le jeu. C'est une course à la fin et le premier qui crie "Top Cat" gagne.

Contenu

Deux dés (un dé de chatton, un dé d'action)



le dé de chatton

Quatre tableaux de bingo

48 souris

le dé d'action



Préparation

Choisissez un tableau de bingo et enfiler les souris au milieu de la table où tout le monde peut les attraper. S'il n'y a que deux joueurs, ils peuvent utiliser les quatre tableaux.

La première fois que vous jouez, regardez bien les dés. Faites la connaissance des chattons. Finny et le lisse chat noir. Ginger est piquant et rayé. Sassy est badin et gris. Et Meatloaf est un tas des tâches brunes.

le dé de chatton



le dé d'action



Regardez les images du dé d'action pour connaître ce que vous chercherez quand vous matcherez. Ces choses ne doivent pas être exactement comme les choses du dé. Par exemple, le plat du chatton du dé est orange, mais celui de votre tableau peut être bleu, jaune ou vert. Ça va – un match est un match!!

Puis regardez les tableaux de bingo pour voir comment une image du dé d'action combine avec une image du dé de chatton pour matcher un carré du tableau.



Le Jeu

Le plus jeune commence. Il lance les deux dés ensemble et il annonce le rouleau. Par exemple, Ginger et la laine. Tous les joueurs regardent leurs tableaux pour déterminer s'ils ont un carré qui matche. En ce cas, le carré aura Tiny joue avec un peloton de laine. Chaque joueur avec un match marque ce carré avec une souris.

Des joueurs pourraient avoir deux carrés qui matchent. Ils peuvent marquer les deux carrés avec une souris.

Des joueurs n'auraient pas de carrés qui matchent. Ce n'est pas grave. Chaque tableau de bingo est différent. Si vous n'avez pas de match à cette fois-ci, vous aurez un match bientôt. Mais...il faut être vite comme chat pour matcher les carrés aux images créées par les dés.

Aussi tôt que le joueur annonce ce qu'il a lancé, regardez vite votre tableau. Trouvez le match

et marquez-le avant que le prochain joueur lance les dés. Si vous ne le voyez pas tout de suite, vous ne pouvez pas le marquer plus tard.

Chaque joueur lance les dés une fois, sauf quand l'image des dés matche un coin du tableau du joueur qui a lancé. Puis ce joueur peut lancer encore. Le premier joueur qui lance les dés donne les dés au joueur à gauche. Le jeu continue avec le prochain joueur à gauche.



Chatton Dérangé

Quelques de ces chats foux n'ont pas de bon comportement. Quand vous lancez n'importe quel chaton et **"TROUBLE"**, tous les joueurs regardent leurs tableaux pour voir s'ils ont un carré avec ce chat de mauvaise conduite. Chaque joueur avec ce chat marque le carré avec une souris. Par exemple, si vous lancez Meatloaf et **"TROUBLE"**, marquez le carré avec Meatloaf suspendu d'une cage d'oiseau.



Scat Cat

Quand un joueur lance **"SCAT CAT"**, il pourrait perdre une souris. Seulement le joueur qui lance **"SCAT CAT"** perd une souris.

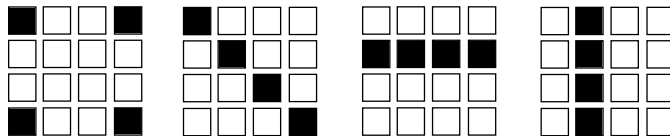
Si vous lancez n'importe quel chaton et **"SCAT CAT"**, vous devez enlever une souris d'un seul carré avec ce chaton dans l'image. Par exemple, si vous lancez Sassy et **"SCAT CAT"** vous pouvez enlever la souris de l'image avec Sassy au lit ou Sassy avec la laine...n'importe quel carré de Sassy qui est déjà marqué avec une souris. Réfléchissez avant de choisir. Si vous n'avez pas de carrés de Sassy qui sont marqués avec une souris, vous n'avez pas de problème. Il n'y aura pas de peine.

La souris que vous enlevez doit être retournée au tas au milieu de la table et le jeu continue.

Pour Finir Le Jeu

Le jeu continue jusqu'à un joueur crie "Top Cat". Pour gagner, il faut marquer les quatre carrés aux coins ou quatre carrés en rang en n'importe quelle direction. Le premier joueur qui crie "Top Cat" gagne le jeu.

Voici quelques façons à gagner:



Un Mot de Gamewright

Les enfants utilisent les animaux familiers pour communiquer les problèmes de comportement et de suivre les règles. Il y a plusieurs opportunités quand vous jouez Kitty Corners pour parler avec votre enfant au sujet de la patience, de la bonne sportivité et d'amusement.

Kitty Corners est très amusant; vous ne rendez pas compte que vous apprenez pendant que vous jouez. L'examen minutieux visuel et la discrimination sont bien utilisées, comme chaque joueur cherche une combinaison gagnante. Vous avez besoin d'oeil perçant, un sens de l'humour et un peu de chance.



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street, Watertown, MA 02472
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101
e-mail: dice&board@gamewright.com
<http://www.gamewright.com>

©2002 Gamewright, A Division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.

Game by Ann and Monty Stambler
Illustrations by Patrick Girouard