



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

# CAT CRIMES

2'0"

1'0"



ISTRUZIONI  
INSTRUCCIONES





## 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

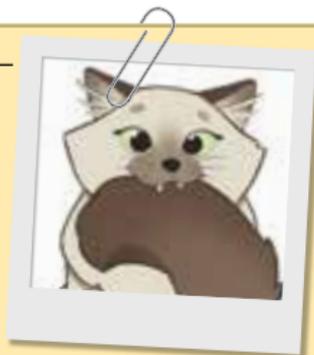
**Raza:** Ragdoll

**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

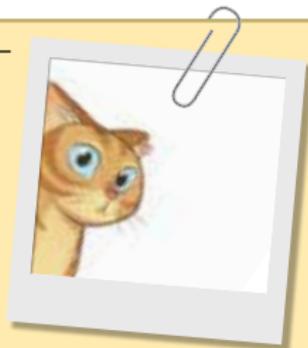
**Raza:** Gato atigrado

**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

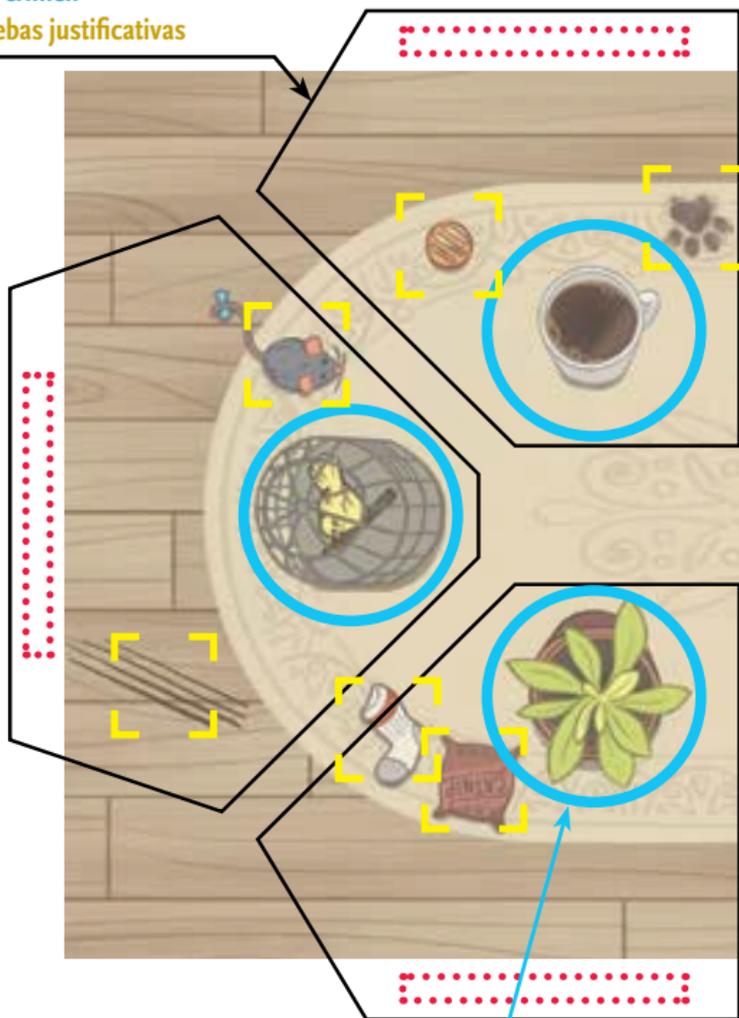


¡Que no te engañe su dulce e inocente carita! Puede que Pip Squeak sea pequeño, pero tiene unas uñas y unos dientes muy afilados.

## 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

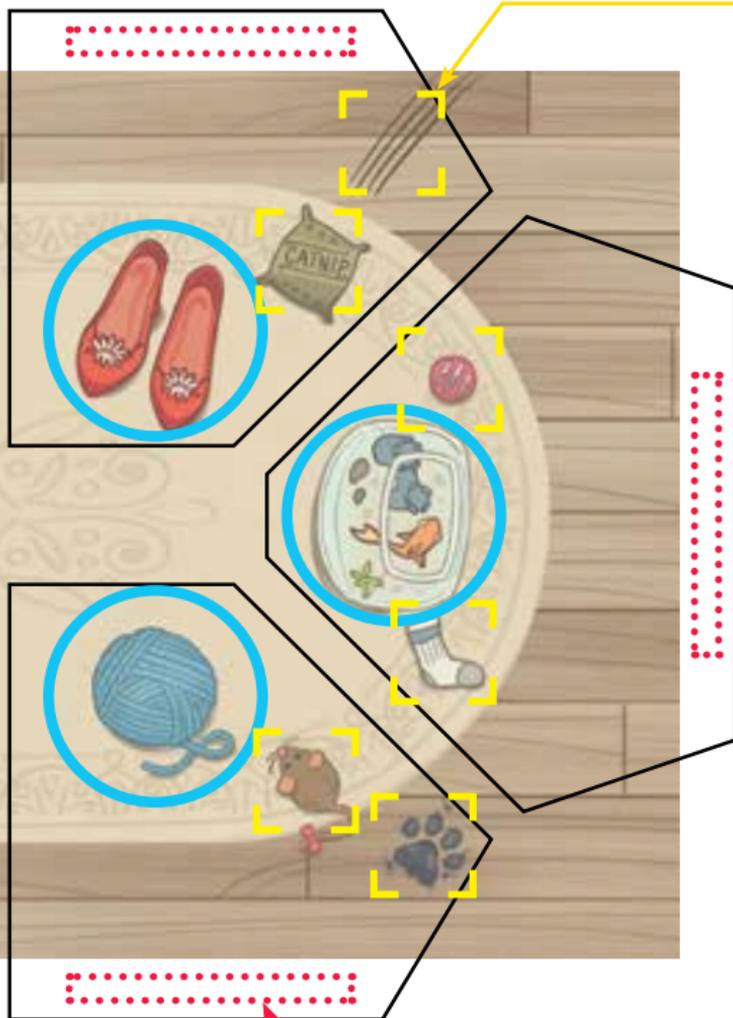


**Espacio para crimen** (6 en total)

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:

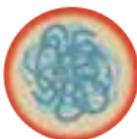
1. Escoge una carta de reto.
2. En cada carta de reto, en la esquina superior derecha, se muestra qué crimen gatuno se ha cometido. Coge la ficha de crimen que corresponda a la imagen de la carta de reto y ponla en el tablero sobre su correspondiente espacio.

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!**

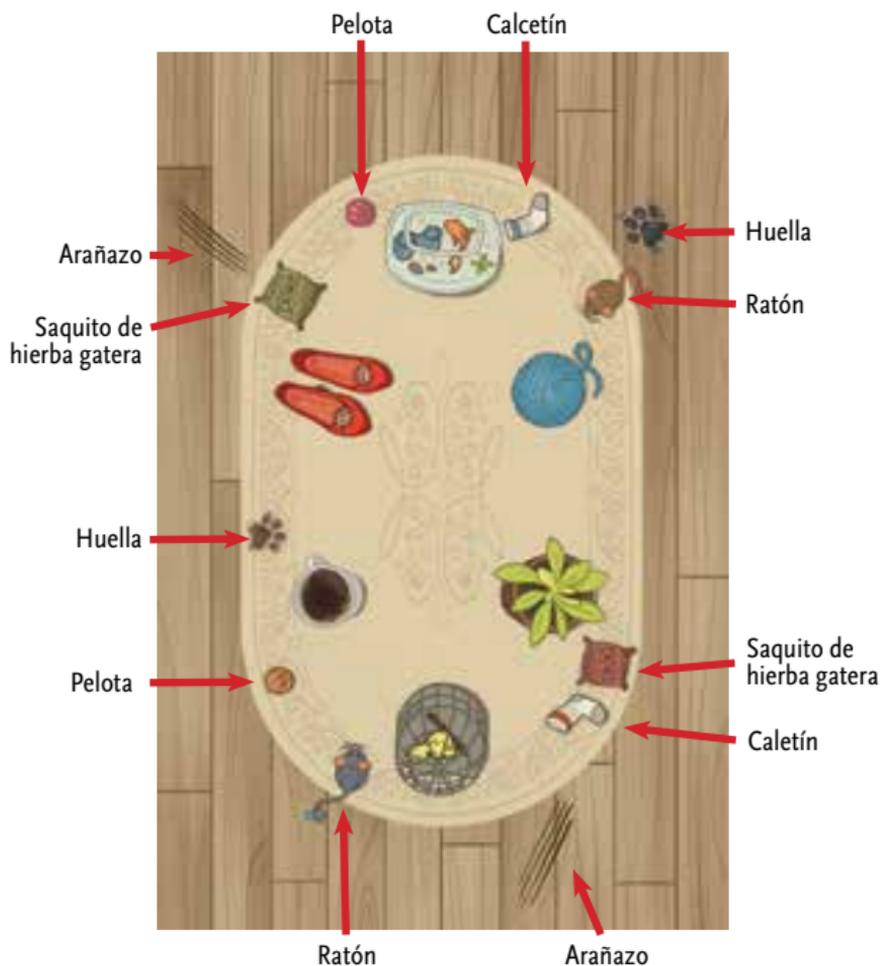
## **CÓMO INTERPRETAR LAS PISTAS:**

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.



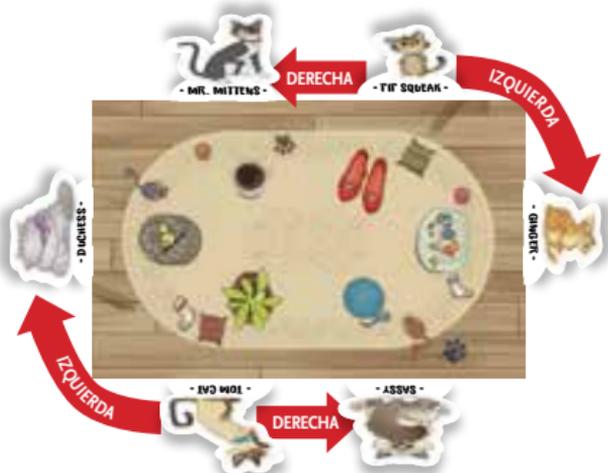
Sassy está sentada al lado de Pip Squeak. Tom Cat está sentado al lado de la pecera.

- 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.



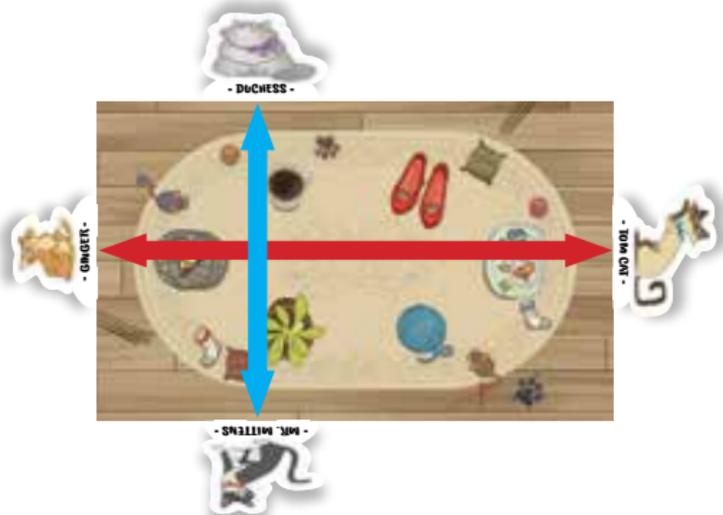
Sassy está sentado a la derecha de Tom Cat, y Ginger está sentada a la izquierda de Pip Squeak.

- 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.

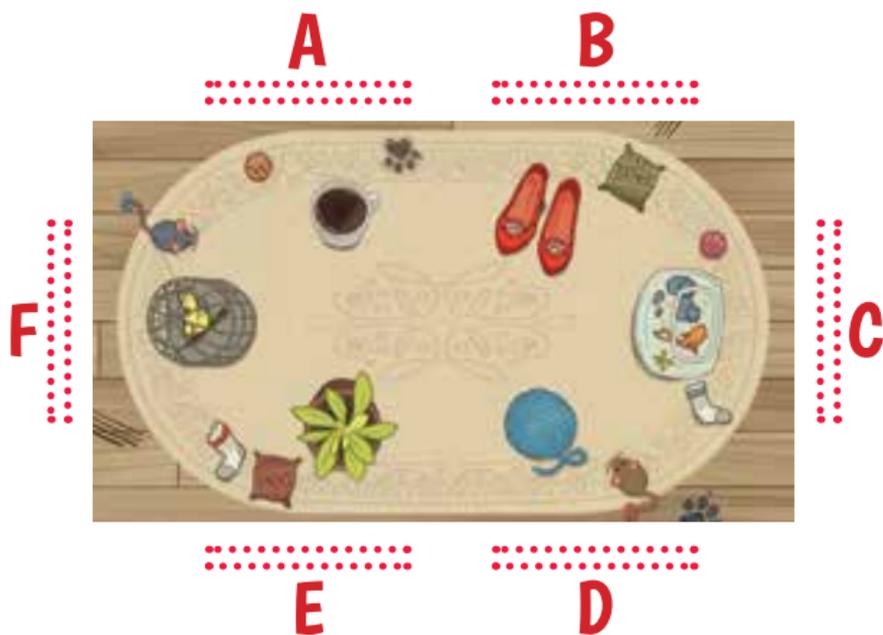


## LEGENDA SOLUZIONI

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	<b>🐾 Sassy</b>	A
<b>🐾 Duchess</b>	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
<b>🐾 Ginger</b>	F	<b>🐾 Mr. Mittens</b>	F

4

5

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

6

7

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

8

9

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

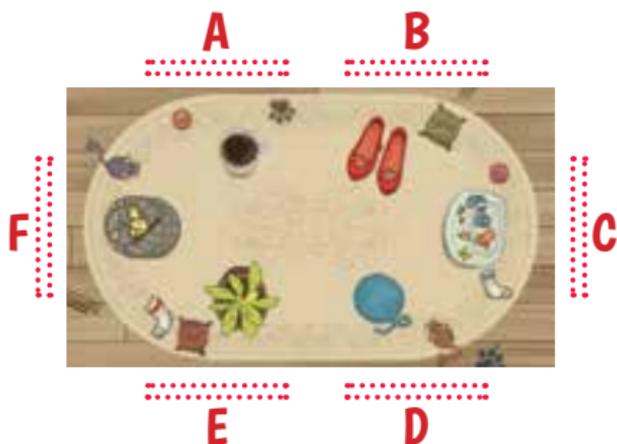
10

11

Sassy	A	Ginger	A
Pip Squeak	B	Tom Cat	B
Ginger	D	Duchess	C
<b>🐾 Duchess</b>	F	Pip Squeak	D

12

Sassy	E
<b>🐾 Mr. Mittens</b>	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**

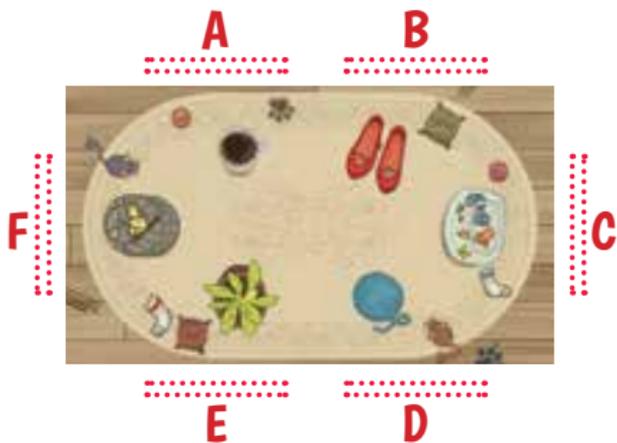
Ginger A  
**Tom Cat** B  
 Sassy C  
 Duchess D  
 Mr. Mittens E

**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](http://www.ThinkFun.it) | [www.ThinkFun.es](http://www.ThinkFun.es)



© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

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