

FAQ

Você não precisa ler esta seção para jogar o jogo. Porém, ela fornece algumas informações sobre o que fazer em algumas situações que provavelmente você encontrará e que não são explicadas nas regras do jogo.

O que fazer quando um baralho acabar?

Durante o passo 4, ao fazer uma Ação ou concluir uma Missão no seu turno, se você não puder pegar novas cartas para substituir as anteriores por não ter mais cartas no respectivo baralho, embaralhe todas as cartas do baralho viradas para baixo a fim de compor o novo baralho. Depois disso, pegue a primeira carta do topo do novo baralho e coloque-a virada para cima na área apropriada.

*A carta de Ação ou de Missão que não foi escolhida no seu turno continua no mesmo lugar e não é embaralhada.

O que fazer quando tiver que colocar um Bichano de uma cor e não tiver mais fichas no estoque?

Se todos os quatro Bichanos da cor representada na Carta de Ação escolhida já estiverem na torre, você pode fazer a ação optando por remover da torre e colocar novamente **um dos Bichanos da cor em questão**.

O que fazer quando tiver que colocar uma Parede cujo estoque já tenha acabado?

Se uma ou as duas Paredes exibidas na carta de ação escolhida não estiverem disponíveis, **você pode escolher uma Parede diferente** entre as disponíveis ao redor da carta de referência das Paredes.

O que fazer quando tiver que colocar Titi em um andar inexistente

Se a carta de Missão que você concluir orienta que Titi suba mais andares do que os disponíveis na torre, **coloque-o no andar mais alto possível em vez disso**.

O que fazer quando apenas parte da torre colapsa?

Raramente acontece de partes da torre caírem de um jeito que alguns componentes continuem no topo da torre, mas suas posições fazem com que seja difícil seguir com o jogo de maneira normal. Nesses casos, você pode prosseguir com esses componentes remanescentes **tratados como Detritos**. Ou seja, siga as regras para Detritos e deixe as Paredes de lado, devolvendo os Pisos e/ou Bichanos para a área de reserva.

É permitido olhar as cartas no descarte?

Sim, todos os jogadores podem, a qualquer momento, verificar o conteúdo das pilhas de descarte das cartas de Ação e de Missão à vontade.

DESAFIO AMPLIADO

Ajudar Titi a chegar no topo do 10º andar é apenas o primeiro passo da sua missão para reuni-lo com sua mãe.

1 Vocês agora podem aumentar o desafio e jogar outra partida, desta vez pegando a Carta de Objetivo do 13º andar, que havia sido deixada de lado. Jogue o jogo como antes, mas desta vez com a nova exigência de levar Titi até o 13º andar ou a andares superiores.

2 Quem estiver à esquerda de quem jogou o último turno na partida anterior agora é o Jogador Inicial.

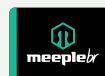
Assim como antes, se vocês conseguirem levar Titi para o **13º andar ou andares superiores**, e ficar lá por pelo menos 5 segundos sem que a torre caia, vocês vencem o jogo novamente! Vire a carta de Objetivo e leia o texto de conclusão no verso. Além do desafio do 13º andar, ainda há desafios para os andares 15, 17 e 20. As regras básicas do jogo são aplicadas em todos os desafios. Apenas lembre-se de que se a torre cair e a Condição de Derrota acontecer, vocês terão que começar sua próxima partida a partir do desafio do 10º andar.

CRÉDITOS

História e Jogo por: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)
Ilustração e Design Gráfico: Namiki (Arclight, Inc.)
Desenvolvedor Líder: Atsushi Hashimoto (Arclight, Inc.)
Edição: Namiki, Kunihiro Nozawa (Arclight, Inc.)
Criação dos Componentes: Masakazu Takizawa (Kogumakobo)
Designer das Regras: Noa Vassalli
Agradecimentos Especiais (sem ordem de preferência): Atsushi Koike, Kakeru Goto, Soma Aoyagi, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Nilgiri, Kaku, Taya yui, aya, Yabu, Kanna Kitano, Kazunari Yonemitsu, yas-o, Rui Kawasaki, Emi e Patrick Flanagan.
Publicado por: Arclight, Inc.
 * Este jogo é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, grupos ou eventos da vida real é mera coincidência.

Versão brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes
Tradução: João José Gois
Revisão: Bianca Melyna, Dayanna Estevam e Gustavo Lopes
Diagramação: Daniel de Lucca e André de Camargo

Glyp Games LTDA.
 Rua Manoel Pires de Moraes,
 18 – Sala 03.
 Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
 CNPJ: 53.273.552/0001-30.
 SAC: atendimento@meeplebr.com
 meeplebr.com



© 2024–2025 Kogumakobo / Arclight, Inc.

Ver. 1.0

O GATO e a TORRE

REGRAS

1–5
Jogadores

15–30 min
Tempo de Jogo

14–99 ANOS
Idade Recomendada

A História de um Gato

“Segura aí, Mamãe, estou chegando!”

Disse **Titi**, o gato preto, saltitando rumo à torre assimétrica que paira em sua frente.

Desde que falaram para ele que sua mãe saiu deste mundo para virar uma estrela no céu, Titi e os outros Bichanos fizeram uma promessa inquebrável: chegar no topo da torre, na esperança de encontrá-la novamente.

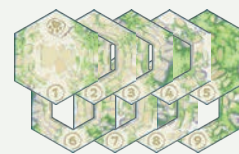
Visão Geral

“O Gato e a Torre” é um jogo cooperativo de destreza em que vocês trabalharão juntos para ajudar o gato preto Titi a chegar no 10º andar da torre. Os jogadores se alternarão construindo novos andares para a torre, utilizando Pisos e Paredes, ou concluindo as condições para ajudar Titi a subir. Se Titi chegar no topo da torre, os jogadores vencem a partida!

COMPONENTES

• Pisos x24

Andares numerados 1 – 24



• Gatos de Madeira x17

Titi 1x Bichanos (4 de 4 cores)



• Paredes x54

Tijolo x12 Janela Pequena x12 Janela Grande x12
Estátua de Anjo x12 Coluna x6

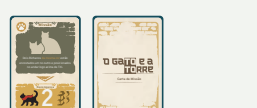


*Dobre cuidadosamente as Paredes em seus entalhes.

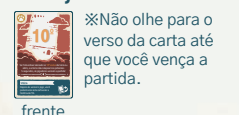
• Cartas de Ação x20



• Cartas de Missão x16



• Cartas de Objetivos x5



• Cartas de Resumo x5



• Cartas de Referência das Paredes x1



• Folheto de Regras (este aqui) x1

Inclui componentes para variante competitiva: 4 marcadores de Gato Preto, 5 marcadores de Posição, 1 carta de referência, 1 carta de regras.

PREPARAÇÃO DO JOGO



- 1 Comece colocando o **1º Piso** e **Titi** acima do ícone . Qualquer Parede ou Piso colocados aqui no decorrer da partida são chamados coletivamente de “Torre”.
- 2 Deixe os **Pisos do 2º - 24º andar** juntos e perto da área de jogo.
- 3 Organize e separe as **Paredes** por tipo e coloque-as ao redor da **carta de referência das Paredes**.
- 4 Organize e separe os **Bichanos** por cor.
- 5 Pegue as **2 cartas de Ação** com no canto superior esquerdo e coloque-as uma ao lado da outra, viradas para cima. Embaralhe as cartas de Ação restantes e deixe-as por perto, viradas para baixo, a fim de criar o **baralho de cartas de Ação**. Deixe um espaço para o descarte das cartas de Ação.
- 6 Pegue as **2 cartas de Missão** com no canto superior esquerdo e coloque-as uma ao lado da outra, viradas para cima. Embaralhe as cartas de Missão remanescentes e deixe-as por perto viradas para baixo, a fim de criar o **baralho de cartas de Missão**. Deixe um espaço para o descarte das cartas de Missão.
- 7 Pegue a carta de **Objetivo** com no canto superior esquerdo e deixe-a por perto, virada para cima. *As outras cartas de Objetivo não serão utilizadas agora e podem ser deixadas de lado.
- 8 Dê **1 carta de Resumo** para cada jogador.
- 9 Quem mais recentemente escalou algum lugar é o **Jogador Inicial**. Você também pode decidir isso de outras formas, como Pedra, Papel e Tesoura, quem mia mais alto etc.

COMO JOGAR

Todos os jogadores se alternam em sentido horário, a partir do jogador inicial. Em seu turno, você primeiro **fará uma Ação**, depois **verificará se uma Missão foi concluída**.

AÇÃO

- Escolha uma das duas cartas de Ação viradas para cima.



- Dependendo da carta de Ação escolhida, você tentará uma de duas coisas: alocar um Piso e Paredes adicionais, ou alocar um Bichano na Torre.



※ Todos os Pisos são numerados. Preste atenção para colocá-los em ordem crescente, a partir do 1º andar e seguindo para o 2º, depois 3º e assim por diante.

※ Algumas cartas de Ação apresentarão, no lado esquerdo e direito, ações diferentes que você pode fazer. Você deve escolher somente uma delas para realizar.



※ Algumas cartas de Ação desafiarão você a "Acariciar um Bichano". Nessa situação, basta tocar levemente o(s) Bichano(s) com um dos seus dedos para realizar a Ação.



Regras de Alocação

Ao alocar algum item na torre, você pode usar suas mãos como quiser. Desde que você ainda esteja no processo de fazer uma Ação no seu turno, você **pode ajustar os objetos que estiver alocando como quiser**. Ao alocar especificamente os objetos indicados na carta de Ação escolhida, **você deve evitar tocar nos objetos já alocados na torre, pois você não pode mover os objetos já previamente alocados**.

- Após finalizar sua Ação, coloque a carta de Ação escolhida no descarte, virada para cima. Substitua a carta descartada por uma do baralho para que haja novamente duas cartas de Ação viradas para cima para serem escolhidas.

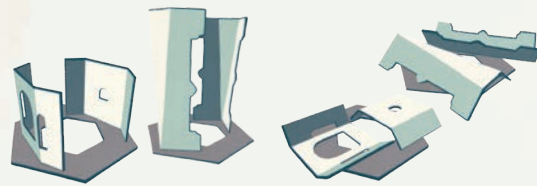


Agora, veja se você concluiu algum requisito de Missão.

Regras Detalhadas de Alocação

Paredes

Devem ser alocadas verticalmente no Piso mais acima.



CERTO

ERRADO

Dobrando as Peças

A forma como você dobra as Paredes pode impactar muito na qualidade estrutural da torre.



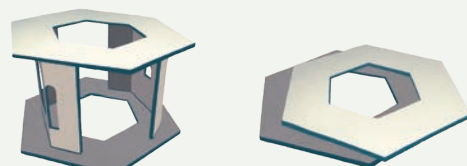
CERTO

ERRADO

As porções que se destacam das Paredes de tijolo podem rasgar facilmente. Tome cuidado ao dobrá-las (mas se acabar rasgando, isso não será um problema para a continuação da partida).

Pisos

Os Pisos devem ser alocados acima das Paredes já alocadas no Piso mais alto atualmente.



CERTO

ERRADO

Bichanos

Os Bichanos podem ser alocados em qualquer lugar e em qualquer andar que você quiser, inclusive em cima de outro Bichano.

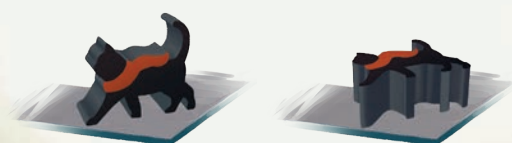


CERTO

ERRADO

Titi

Titi só pode ser alocado no andar designado.



CERTO

ERRADO

CONCLUINDO MISSÕES

- Veja se o requisito das cartas de Missão viradas para cima condiz com a situação da torre atual, e confirme se a Missão foi concluída. Os requisitos de conclusão de qualquer carta de Missão só podem ser considerados concluídos **ao comparar os Bichanos no andar acima de onde Titi estiver atualmente**.



REGRAS PARA A ESCOLHA DAS CARTAS DE MISSÃO

Mesmo se tiver concluído os requisitos das duas cartas, **você deve escolher apenas uma para concluir** no seu turno.

Se você não concluir o requisito de nenhuma carta de Missão, **você não poderá escolher uma para concluir**. Seu turno termina imediatamente e o próximo jogador à sua esquerda inicia seu turno.

- Ao concluir uma carta de Missão, faça com que Titi suba uma quantidade de andares igual ou menor do que o mencionado na parte inferior da carta.

- Após concluir a Missão escolhida, coloque a carta de Missão escolhida no descarte, virada para cima. Substitua a carta descartada por uma do baralho para que haja novamente duas cartas de Missão viradas para cima para serem escolhidas.



A partida continua, agora com o jogador à esquerda.

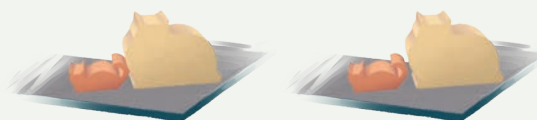
EXCEÇÃO PARA JOGO SOLO

Se estiver jogando sozinho, em vez de seguir para o próximo jogador, faça seu próximo turno imediatamente.

Requisito das Missões

Encostando

Desde que dois Bichanos estejam em contato, ainda que apenas levemente, considera-se que eles estão encostando um no outro.



CERTO

ERRADO

Alocar em Cima de Outro Bichano

Desde que o Bichano que estiver em cima esteja equilibrado no Bichano de baixo, sem tocar o Piso de nenhuma maneira, o requisito da Missão estará concluído.



CERTO

ERRADO

SOBRE DETRITOS

Definição de Detritos

Sempre que um componente de jogo cair de onde ele estava e acabar na mesa (ou qualquer que seja a superfície onde o jogo estiver sendo jogado), ele será considerado um Detrito. Se o componente caído ainda estiver tocando um Piso, seja no 1º andar ou qualquer outro, mesmo que levemente, ele não será considerado um Detrito.

Lidando com Detritos

Componentes Alocados no seu Turno

Se algum componente que você estiver alocando no seu turno cair da torre durante este mesmo turno, **ele NÃO é considerado um Detrito** e você pode continuar tentando alocá-lo sem sofrer penalidades.

Parede

Se uma Parede alocada antes do seu turno atual cair da torre como um Detrito, deixe-a de lado e claramente separada, para que todos saibam quantos Detritos existem até o momento.

Piso ou Bichano

Se um Piso ou um Bichano cair da torre como um Detrito, devolva a peça para a reserva de componentes não alocados.

Titi

Se Titi cair da torre, o jogador da vez deve alocá-lo de volta no andar onde ele estava antes do início do seu turno. Se o próprio Piso em que Titi estava também cair, devolva-o para o andar mais próximo possível ao que ele estava.

Ex.: Titi estava no 8º andar quando ele e o 8º Piso caíram da torre. O jogador da vez agora deve alocá-lo no 7º andar (desde que o 7º também não tenha caído).

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando a condição A ou B, explicadas abaixo, for cumprida.

A: VITÓRIA

Quando Titi for alocado no 10º andar ou em andares superiores, todos os jogadores contam 5 segundos em voz alta. Se a torre não tiver colapsado e Titi ainda estiver onde foi recém-alocado depois de 5 segundos, todos os jogadores vencem a partida! **PARABÉNS!**

B: DERROTA

A Torre colapsa. Considera-se que a torre colapsou quando **5 ou mais paredes tiverem caído como Detritos**. Sem esperança de restaurar a torre, a partida termina com todos os jogadores derrotados.