



EL RENAGER DE LOS ILUMICATIS

EL CAMINO A LA ILUMINACIÓN

En un orfelinato abandonado, donde los maullidos se perdían en el viento, entre techos agrietados y paredes impregnadas de historias olvidadas, cuatro pequeños gatos encontraron no sólo refugio, sino el inicio de una travesía que los llevaría más allá de cualquier camino conocido.

Cleo, curioso por los elementos y la magia, comenzó a crear mezclas que demostraban un talento innato. Con los años, se transformó en "el Alquimista", un maestro de pociones y elixires que revitalizaban hasta la última gota de fatiga de su manada.

Navi, por su parte, tenía una conexión especial con algo más allá de este mundo. Durante las noches, se la veía meditando bajo la luz de la luna, refinando su espíritu de sanación y convirtiéndose así en "la Sacerdotisa", capaz de crear hechizos que transferían vida, beneficiando tanto a sus aliados como a ella misma.

Misha, perceptiva y ágil, con movimientos sigilosos, estaba siempre alerta. La afinidad de sus sentidos le permitía acabar incluso con las invocaciones más resistentes y deshacer parte del maná con el que fueron creadas, lo que le dio el nombre de "la Cazadora".



CLEO EL ALQUIMISTA



NAVI LA SACERDOTISA

Finalmente, **Salem**, siempre atraído por lo desconocido, identificaba como nadie los rincones más oscuros. Su perseverancia y entrenamiento lo convirtieron en "el Explorador", un estratega que se fortalece usando hasta el último impulso en combate.

Unidos por un lazo más fuerte que la sangre, se hicieron llamar los Ilumicatis, una manada decidida a explorar los secretos más profundos. Una noche, en medio de una de sus exploraciones, Salem encontró un manuscrito; las palabras inscritas en él hablaban de tres reinos: **el Infierno, Purrrgatorio y Paraíso**. Inspirados por la promesa de la iluminación, emprendieron la travesía, dispuestos a enfrentar desafíos que pondrían a prueba no solo su fuerza, sino su unión.

Tras semanas de preparación y guiados por el manuscrito, encontraron una puerta en las profundidades de una cueva. Con una mirada de determinación, cruzaron el umbral, llegando al primer reino: **el Infierno**, una tierra de fuego y sombras gobernada por el dios Lucifer, el tirano de las almas perdidas.



MISHA LA CAZADORA

Los Ilumicatis sabían que necesitarían toda su astucia, habilidades y sobre todo, su unión para superar tal desafío. Según el manuscrito, al cruzar el portal hacia el segundo reino: **el Purrrgatorio**, se encontrarían con los dioses de la Tentación. Siete seres astutos y engañosos que pondrían a prueba sus almas, tentándolos con sus propios deseos. Solo resistiendo sus pruebas lograrían purificar sus espíritus.

Pero el camino hacia el tercer reino, **el Paraíso**, aún les aguardaba. Allí, el dios Celestio, gobernante de la luz, sería el último obstáculo en su travesía. Su juicio sería definitivo, y solo aquellos que logran soportar sus pruebas alcanzarían su objetivo. Sin embargo, una cosa era clara: los cuatro gatos que una vez encontraron consuelo en un viejo orfanato ahora eran los Ilumicatis. Guerreros exploradores, forjados por el destino, unidos por un mismo propósito, decididos a reclamar el conocimiento perdido y enfrentarse a Gatoráculo en su épico viaje hacia la iluminación.

Pero durante su travesía, los Ilumicatis se encontraron con un enemigo aún más temible: **Gatoráculo**, el verdugo de los dioses. En vida, Gatoráculo fue un oráculo venerado, cuyos ojos podían ver más allá del velo de la existencia. Sin embargo, tras su muerte, fue condenado a servir como el verdugo de los dioses, un implacable guardián que imponía su voluntad sobre aquellos que cruzaban el umbral entre la vida y la muerte. Con la bendición de los dioses, Gatoráculo no solo controlaba las invocaciones, sino que dictaba los destinos de quienes se atrevían a emprender el arduo viaje hacia la iluminación.

Con su inmenso poder manipulaba demonios, obstáculos y bloqueos con tal destreza que ningún enemigo podía desafiarlo por mucho tiempo. Además, poseía el don otorgado por los dioses de sentenciar a sus enemigos en los combates igualados. Ningún enfrentamiento quedaba sin resolución, pues los dioses dictaban la sentencia sobre los desafortunados que se enfrentaban a él. Dejando así, un rastro de lápidas, grabadas con los nombres de aquellos que sucumbieron ante su voluntad.



SALEM EL EXPLORADOR

GATORÁCULO
EL VERDUGO DE LOS DIOS



**MIS GARRAS NUNCA FALLAN
SOLO ESPERAN EL MOMENTO EXÁCTO.**

♦ OBJETIVO DEL JUEGO ♦

Los **Ilumicatis** deben atravesar los tres reinos (**Infierno, Purrrgatorio y Paraíso**), enfrentando los desafíos impuestos por los dioses, venciendo invocaciones y superando los obstáculos y bloqueos de Gatoráculo, hasta llegar a la loseta del portal de Iluminación en el **Paraíso**. Para alcanzar la victoria, deberán colaborar, usar sus habilidades especiales estratégicamente y proteger a todos los miembros de la manada, evitando convertirse en fantasmas o quedar atrapados en un reino.

Por otro lado, **Gatoráculo** busca evitar que los Ilumicatis alcancen la iluminación. Su objetivo es llenar el miausoleo acumulando las lápidas de los gatos convertidos en fantasmas. Para ello, utiliza las tarjetas de su grimorio para realizar invocaciones, colocar bloqueos y obstáculos, y desatar poderosas eventualidades que dificultan el avance de los gatos. Al alcanzar el número de lápidas requeridas, Gatoráculo asegura su victoria y condena a los Ilumicatis al fracaso.

♦ COMPONENTES ♦

- **4 Miniaturas de Ilumicatis** (una para cada gato) - Misha, Cleo, Navi, Salem
- **5 Paneles de personaje** (uno para cada rol)
- **6 Dados**
- **Instrucciones**
- **28 Pines indicadores** (para paneles de personaje)
- **2 Fichas de maná** (plásticas redondas)
- **48 Loquetas** - 16 por reino
- **24 Tokens** - 1 obstáculo, 1 bloqueo, 10 sombras, 6 monstruos y 6 demonios
- **55 Tarjetas** - 29 de Gatoráculo, 7 de Infierno, 7 de Purrrgatorio, 7 de Paraíso y 5 guías de juego (una para cada rol)

♦ RITUAL DE PREPARACIÓN ♦

1. SELECCIÓN DE ROLES Y DISTRIBUCIÓN DE COMPONENTES:

GATORÁCULO - EL VERDUGO DE LOS DIOS

Si no hay voluntarios para asumir este desafiante rol, será otorgado al jugador que haya tenido más gatos en su vida. Quien tome este oscuro poder deberá reunir los siguientes componentes:

- **Grimorio (tarjetas de Gatoráculo):** baraja las 29 tarjetas de Gatoráculo para formar el grimorio, toma las primeras cinco tarjetas del mazo y estúdialas con malicia felina. Usa este tiempo para idear tu estrategia inicial mientras los Ilumicatis inician la ronda.
- **Panel de Gatoráculo:** coloca el panel frente a ti.

Parte frontal del panel:

- **Habilidades especiales de Gatoráculo:** estas habilidades están siempre activas y no requieren ningún sacrificio por parte del Gatoráculo para ser utilizadas.
 -  **Visión del oráculo:** este poder le permite observar las tarjetas que están boca abajo sobre los reinos, para anticipar los movimientos de los Ilumicatis y ajustar sus estrategias con precisión.
 -  **Sentencia de los dioses:** gracias al respaldo de los dioses, en todos los combates, los empates favorecen automáticamente al Gatoráculo y a los dioses que él representa, otorgándole la victoria. Este poder inclina el curso de los enfrentamientos a su favor, reflejando el control que ejerce este verdugo sobre el destino de los Ilumicatis.

- **Contador de maná:** números del 0 al 19 ordenados de arriba hacia abajo para llevar un conteo del maná de Gatoráculo y así poder acumular y canalizar su poder. Encontrarás una guía de maná sobre el contador, te recordará la cantidad que debes aumentar por turno y el uso correcto de las fichas de maná.

- **Fichas de maná:** toma las dos fichas plásticas redondas. Coloca una en la casilla cero del contador de maná y deja la otra fuera de él. Estas fichas serán tus aliadas para acumular y gestionar tu poder a lo largo del juego.

- El **Miausoleo**, es el lugar en donde registrarás las lápidas de los gatos caídos en su intento por alcanzar la iluminación.

- **Pin de los caídos:** toma el pin indicador naranja y colócalo en la lápida cero del Miausoleo. Este indicador será tu guía para registrar tus logros mientras reduces las siete vidas de cada gato. Asegúrate de seguir la guía que indica cuántas lápidas necesitas acumular para ganar, dependiendo de la cantidad de gatos en juego.

Formas de conseguir lápidas:

1. **Acabando las vidas de los Ilumicatis:** cada vez que reduzcas a cero las vidas de un gato, este se convertirá en fantasma, y podrás agregar una lápida al registro del **Miausoleo**. **Nota:** si un gato ya convertido en fantasma resucita, pero pierde nuevamente todas sus vidas, saldrá del juego y obtendrás una lápida adicional.
2. **Barajando el grimorio:** cuando las tarjetas del grimorio se terminan, debes barajar nuevamente, liberando los residuos de sus páginas oscuras. Este acto te otorga una lápida como recompensa por el esfuerzo de haber utilizado todo su poder.
3. **Convirtiendo a un gato en fantasma por el derrumbe del reino:** si un gato vivo está en una loseta retirada por el derrumbe, perderá todas sus vidas y se convertirá en fantasma. Cuando esto ocurra, podrás sumar una lápida.
4. **Atrapando a un fantasma en el derrumbe de un reino:** si una loseta con un gato en modo fantasma es retirada, este saldrá del juego y podrás añadir otra lápida a tu **Miausoleo**.

Cantidad de lápidas necesarias para ganar, según la cantidad de gatos en juego:

2 gatos: 3 lápidas **3 gatos:** 4 lápidas **4 gatos:** 5 lápidas

- **Guía del verdugo:** ubica esta tarjeta junto al panel. Es tu brújula estratégica, ayudándote a recordar tus acciones y objetivos a lo largo del juego.

- **Tokens:** reúne los **24 tokens** y sepáralos según su propósito: **10** sombras azules, **6** monstruos verdes, **6** demonios naranjas, **1** token de bloqueo amarillo y **1** token de obstáculo rojo. Estos tokens serán invocados mediante las tarjetas del grimorio, extendiendo tu influencia para atormentar y eliminar a los Ilumicatis durante su riesgosa travesía a través de los tres reinos.



Habilidades especiales

Contador de maná

Fichas de maná

Miausoleo

Pin de los caídos



10 Sombras



6 Monstruos



6 Demonios



1 Bloqueo



1 Obstáculo

LOS ILUMICATIS - GATOS EXPLORADORES

Los demás jugadores elegirán uno de los cuatro gatos exploradores: **Misha, Cleo, Navi o Salem**, y tomarán los siguientes componentes:

- **Miniaturas:** cada jugador seleccionará la miniatura correspondiente al gato elegido (*Gatoráculo no cuenta con miniatura*).
- **Paneles de explorador:** cada jugador debe colocar el panel correspondiente a su gato frente a ellos. El panel incluye las siguientes secciones:

Parte frontal del panel:



- **Vidas:** coloca un pin indicador naranja en el nivel máximo de vidas (7). Durante el juego, asegúrate de que tu pin se mantenga en el mayor nivel posible, ya que perder vidas reducirá tus opciones para llegar a la iluminación.
- **Instinto:** este indicador determina la cantidad de dados que puedes lanzar en combate por instinto.
- **Fatiga:** coloca un pin indicador naranja en el nivel máximo de la franja de fatiga. Puedes usar tus puntos de fatiga para realizar las siguientes acciones:
 - Realizar una acción adicional por cada punto de fatiga gastado.
 - Obtener un giro o movimiento extra en los enigmas por cada punto de fatiga gastado.
 - Después de ver el resultado de tu lanzamiento en combate, puedes optar por lanzar un único dado extra sacrificando un punto de fatiga. Este dado adicional solo puede ser lanzado después de conocer el resultado inicial y está limitado a **un dado adicional por combate**. Recuerda que el máximo de dados a lanzar es de 6, por lo que si ya has lanzado 6 dados, no podrás añadir más, incluso si quieres sacrificar fatiga.
- **Ataque:** coloca un pin indicador naranja en el número indicado con color naranja en la franja de ataque. Este atributo determina la cantidad de dados que puedes lanzar en combate. Tu nivel de ataque puede aumentar o disminuir a lo largo del juego.
 - **Sacrificio de vida:** si tu nivel de ataque es 1 o 2, en cualquier momento puedes sacrificar una vida para aumentar un punto de este atributo.
- **Habilidad especial:** cada gato posee una habilidad única que puede activar estratégicamente durante el juego. Estas habilidades no requieren sacrificio alguno, pero solo pueden ser utilizadas una vez por turno, o durante el turno de Gatoráculo en caso de estar siendo atacados por él. Las habilidades son las siguientes:



Salem - Coraje del explorador: su fortaleza lo guía en el combate, relanzando un dado fallido en su enfrentamiento contra Gatoráculo, poniendo la suerte a su favor.



Navi - Hechizo de vida: con su poder, transfiere una vida de otro gato que se lo permita a sí misma, o cede una de sus propias vidas a quien más lo necesite en su misma loseta.



Misha - Desgarro de maná: acaba con la esencia de Gatoráculo, reduciéndole tres puntos de maná por la invocación que caiga ante sus garras.



Cleo - Poción renovadora: renueva las fuerzas de su manada otorgando un punto de fatiga a sí mismo o a un compañero en su loseta.

Parte posterior o Modo Fantasma:

Salir de los retos en los reinos y del Gatoráculo no es tarea fácil. Cuando las vidas de un gato llegan a cero, debe girar su panel a la parte posterior para entrar en el modo fantasma, lo que le da una única oportunidad para resucitar.

Ten en cuenta: en modo fantasma, el gato solo podrá realizar las acciones de mover y curiosear, tampoco podrá participar en ningún tipo de combate, tomar tarjetas ni apoyar activamente a su manada.



• **Obituario:** información de la lápida del gato fallecido.

• **Guía de resucitación:** en el panel encontrarás un resumen de las acciones necesarias para resucitar una vez alcanzado el nivel máximo de Energía Espiritual:

1. Gira nuevamente el panel a la parte frontal.

2. Coloca los pines indicadores de la siguiente forma:

➤ **Vidas:** un pin en 4 vidas, representadas con un icono de destello junto al número.

➤ **Atributo de ataque:** un pin en el número indicado con color naranja en la franja de ataque. Este atributo puede fortalecerse al máximo nuevamente durante el juego.

➤ **Fatiga:** un pin en el nivel 1 de fatiga, con la posibilidad de recuperarla completamente en los siguientes turnos mediante el uso de ronroneos.

Nota: solo se puede resucitar una vez por juego. Si un gato que ya ha resucitado vuelve a quedarse sin vidas, muere permanentemente y sale del juego.

• **Franja de Energía Espiritual:**

➤ Coloca un pin indicador en el nivel cero de la franja de Energía Espiritual.

➤ Esta energía aumenta 1 punto al inicio de cada turno en modo fantasma.

➤ Al alcanzar el nivel máximo representado por un icono de destello, el gato podrá resucitar.

➤ **Guía de explorador:** ubica esta tarjeta junto a tu panel. Servirá como recordatorio de las opciones y estrategias que puedes realizar a lo largo del juego.





2. TARJETAS:

Tarjetas por reino: separa las 7 tarjetas de cada reino y colócalas en mazos boca abajo frente a las losetas correspondientes.

ENUNCIADOS EN TODAS LAS TARJETAS:



Detalla la acción que debe realizarse si el gato, Gatoráculo o los dioses ganan el combate contra lo indicado en la tarjeta.



Describe la acción que debe realizarse si el gato pierde el combate contra lo indicado en la tarjeta.



Incluye instrucciones adicionales para interpretar o usar correctamente la tarjeta.

ICONOS EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA EN LAS TARJETAS DE TODO EL JUEGO:

- **Ataque** : este icono, representado por una espada, está acompañado de un número que indica el poder de ataque para Gatoráculo o los dioses representados por él, son ataques directos que se resuelven enfrentándose al poder de ataque de un gato, y el resultado determinará si este sufre las consecuencias.
- **Instinto** : este icono, representado por una bola de cristal con estrellas, solo puede ser resuelto por un gato o la manada según se indique; para esto, se debe realizar un lanzamiento de dados según el nivel de instinto del gato y alcanzar el número de éxitos especificado. Fallar puede traer consecuencias para los jugadores.
- **Evento** : este icono, representado por un libro, simboliza acciones inevitables que se activan al revelar la tarjeta. Estos eventos pueden ser positivos o negativos para los jugadores. Una vez ejecutados, las tarjetas se descartan.
- **Enigma (2 mov.)**: cada tarjeta con enigmas presenta una secuencia de dados que los gatos deben conseguir, en la esquina superior derecha se indica la cantidad de movimientos disponibles para resolverlo.

Cómo resolver un Enigma:

1. Lanza cuatro dados y organiza los resultados de mayor a menor.

Ejemplo: si obtienes 1, 5, 6, 2, el orden será 6, 5, 2, 1.



2. Usa los movimientos permitidos (indicados en esquina superior derecha de la tarjeta):



◊ **Intercambiar:** intercambia la posición de dos dados entre sí, cada intercambio cuenta como un movimiento.



◊ **Girar:** gira el dado para cambiar de cara, cada rotación cuenta como un movimiento.

Nota: si agotas los movimientos y no resuelves el enigma, puedes gastar un punto de fatiga por cada movimiento adicional que necesites.

ÍCONOS Y OPCIONES ADICIONALES EN LAS TARJETAS DEL GRIMORIO DE GATORÁCULO:

Cada tarjeta del grimorio tiene dos lados y opciones de acción claramente diferenciadas por títulos en cada lado, lo que permite a Gatoráculo elegir estratégicamente cuál activar según las circunstancias del juego.



 **Maná:** en la esquina superior izquierda, las tarjetas muestran un ícono de espiral con un número que indica el costo de maná necesario para activarla, este valor debe descontarse del panel de Gatoráculo.

 **Invocaciones, bloqueos y obstáculos:** las tarjetas con invocaciones, bloqueos y obstáculos de Gatoráculo, tienen un ícono centrado en la parte superior que corresponde al token que debe colocarse sobre las losetas.

 **Íconos de ataque según cantidad de Ilumicatis:** a la derecha del ícono de ataque en las tarjetas de invocación, hay un ícono de jugador con un número que indica el poder de ataque según la cantidad de gatos en juego.

Ejemplo: si hay dos gatos en juego, el poder de ataque de una sombra es de 2 puntos, pero si hay tres o cuatro gatos, el poder de ataque aumenta a 3 puntos.

3. DADOS:

Coloca los seis dados al alcance de todos los jugadores. Serán esenciales para resolver los combates a lo largo del juego.

- **Sistema de combate:** los combates son cruciales entre los Ilumicatis y sus enemigos. Cada combate se resuelve lanzando dados y comparando los éxitos obtenidos según el atributo de combate correspondiente (**ataque o instinto**).
- **Escala de prioridades:** los combates deben resolverse en el siguiente orden: **primero**, se enfrentan las invocaciones, priorizando en este orden: **demonios, monstruos y sombras**. Luego, se resuelven los combates contra obstáculos, bloqueos y tarjetas por reino, siendo el orden de estos tres últimos combates a elección del jugador.

Resolución de combates:

1. Lanzamiento de dados:

- **Gatoráculo y dioses:** Gatoráculo siempre lanza los dados primero en cualquier tipo de combate y también realiza las tiradas de dados en nombre de los dioses, actuando como su verdugo. El número de dados que lanza corresponde al atributo de ataque indicado en la tarjeta en juego.
- **Ilumicatis:** lanzan tantos dados como indique su atributo de combate (**ataque o instinto**) en su panel de personaje.

2. Éxitos y relanzamiento de éxitos:

- Cada resultado de 5 o 6 por dado se considera un éxito.
- Si un gato obtiene un 6, puede relanzar ese dado, aumentando las posibilidades de tener otro éxito (**esta regla no aplica a Gatoráculo ni a los dioses**).

3. Comparación de resultados:

- Se cuentan los éxitos de cada bando; el que tenga más éxitos gana el combate.
- Los efectos específicos para el ganador y el perdedor están indicados en la tarjeta de combate en juego.

Nota: si los Ilumicatis pierden un combate contra invocaciones, bloqueos u obstáculos, estos tokens permanecen en la loseta y deberán ser enfrentados nuevamente en futuros combates. Las demás tarjetas de Gatoráculo (**ataque, evento, enigma e instinto**) no permanecen en las losetas pues deben ser descartadas una vez usadas, sin importar el resultado del combate.

Ejemplo de combate:

- Un gato con un atributo de ataque de 4 lanza cuatro dados y obtiene: 3, 5, 6, 2. Esto le da 2 éxitos (5 y 6). Como obtuvo un 6, relanza ese dado, obteniendo un 5 (otro éxito). En total, el gato consigue 3 éxitos.



- Una invocación de Gatoráculo con un atributo de ataque de 3 lanza tres dados y obtiene: 1, 6, 5, logrando 2 éxitos.



- Resultado:** el gato gana el combate con 3 éxitos contra 2 y aplican los efectos de la victoria o derrota de la tarjeta en combate.

Ten en cuenta: cuando los enfrentamientos entre Gatoráculo y un gato terminan en empate, la victoria favorece automáticamente a Gatoráculo y a los dioses que él representa. Su habilidad "**Sentencia de los dioses**" inclina siempre el curso de los combates a su favor, reflejando su control absoluto sobre el destino de quienes lo desafían.

- Gatada:** cuando dos o más gatos se encuentran en la misma loseta, pueden realizar una **gatada**, un acto de cooperación en el que un gato presta un dado para fortalecer el atributo de ataque de un compañero que se prepara para el combate. Para llevar a cabo la **gatada**, el gato que otorga su dado debe sacrificar un punto de fatiga (**los gatos sin puntos de fatiga disponibles no pueden participar en la gatada**).

Ejemplo: si el gato que va a combatir tiene 4 de ataque y otros tres gatos están en la misma loseta, solo dos de ellos podrán prestar un dado cada uno, alcanzando un total de 6 puntos de ataque, ya que el máximo de dados permitidos para una tirada es de 6.

- Si el gato en turno pierde el combate, el y los gatos que prestaron el dado también sufrirán las consecuencias de la tarjeta, por ejemplo, si el combate es por una vida, quienes participaron en la gatada la perderán.
- Si el gato en turno gana, la recompensa será solo para ese gato.

Nota: la gatada solo puede realizarse cuando un gato ataca, no cuando es atacado.

4. LOSETAS POR REINOS:

Organiza las 16 losetas de cada reino (**Infierno, Purrrgatorio y Paraíso**) en tres pilas separadas, dispuestas de izquierda a derecha, representando el recorrido desde la oscuridad hasta la iluminación.

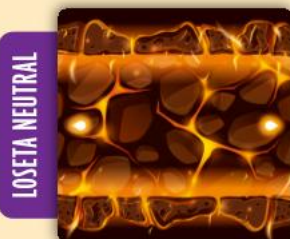
TIPOS DE LOSETAS:

- Losetas con ícono:** al descubrir una loseta con ícono, los gatos deben tomar una tarjeta del mazo correspondiente y colocarla boca abajo sobre la misma. El gato en turno debe combatir la tarjeta, siempre y cuando sus acciones disponibles lo permitan.

Nota: si el gato en turno pierde el combate contra la tarjeta, esta no se descarta ni conserva, quedará destapada en la loseta hasta que él u otro gato logre derrotarla.

- Losetas neutrales:** estas losetas no esconden tarjetas del reino. Funcionan como espacios de paso, pero cuidado, incluso en las losetas neutrales, Gatoráculo podría estar al acecho.

- Losetas de portal:** cada reino tiene una loseta de portal, ubícala de manera intercalada entre las últimas tres losetas de la pila del reino. Estos portales conectan los reinos y guían el destino de los exploradores.



Derrumbe del reino:

Al revelarse una loseta de portal, el reino comienza a derrumbarse. Es momento de que los Ilumicatis crucen con urgencia, ya que, a partir de entonces, Gatoráculo retirará dos losetas por ronda justo cuando el último gato termine la ronda. Cualquier **invocación, obstáculo, bloqueo o tarjeta** sobre ellas será descartado en el proceso.



- **Condiciones:** Gatoráculo debe iniciar retirando las losetas de los extremos del reino, no puede retirar las losetas que corten el camino de los ilumicatis hacia el portal, ni las que estén ocupadas por gatos (**salvo que no se pueda cumplir la primera condición**). Por lo tanto, si un gato se encuentra en una loseta que esté siendo retirada, perderá todas sus vidas, se convertirá en fantasma y se desplazará a una loseta adyacente para continuar su recorrido al portal siendo un fantasma, si esto ocurre, Gatoráculo podrá sumar una lápida al **Miausoleo**.
- **Riesgo a desaparecer en un reino:** si un reino se derrumba por completo o si una loseta donde se encuentre un gato en modo fantasma se retira, el gato quedará perdido y saldrá del juego permanentemente.
- **Espera de la manada:** los gatos que llegan al portal deben esperar a que todos los miembros de la manada estén presentes antes de cruzar. No pueden abandonar el portal para ayudar a otros gatos ni seguir explorando el siguiente reino, ya que deben mantenerse en espera. Una vez reunidos, las losetas sobrantes desaparecen por completo, dando paso a los gatos para revelar las losetas del siguiente reino.
Nota: Gatoráculo no puede realizar ningún tipo de ataque a los gatos dentro del portal.
- **Reinicio de la ronda:** al pasar al nuevo reino, los turnos comienzan nuevamente, empezando por los gatos, sin importar si el jugador anterior tenía acciones restantes o si el siguiente turno correspondía a Gatoráculo.

LA ILUMINACIÓN



- **Loseta de portal de iluminación en el paraíso:** esta última loseta de portal marca el final de la travesía y el triunfo de los Ilumicatis. Basta con que un solo gato logre llegar a este portal para que la manada complete su misión y alcance la iluminación eterna, ganando así el juego.

Nota: solo un gato vivo puede reclamar la iluminación de la manada. Los gatos en modo fantasma no pueden cumplir ese objetivo.

LOSETA DE INICIO



- **Loseta de inicio:** encuentra la **loseta de Inicio** en el **Infierno** y colócala boca arriba en el centro de la mesa. Los gatos deben situar sus miniaturas sobre esta loseta para comenzar su viaje.

• RITUAL DE INICIO •

Los gatos siempre podrán elegir el orden en el que tomarán sus turnos. Sin embargo, el **Gatoráculo** será el último en jugar cada ronda, observando desde las sombras las acciones de sus enemigos y planeando sus ataques con las tarjetas de su **grimorio**.

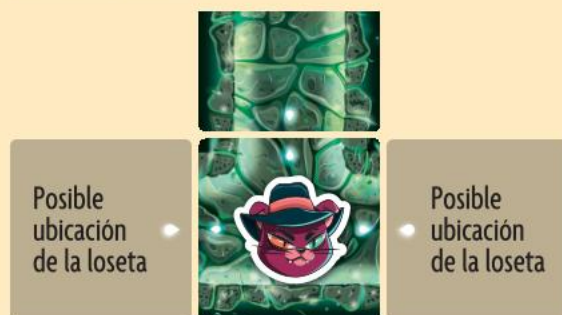
1. ACCIONES POR TURNO:

ILUMICATIS:

Inician los turnos los Ilumicatis, en su turno, cada gato puede ejecutar hasta tres acciones principales. Estas acciones pueden combinarse o repetirse libremente, siempre que no se supere el límite. Sin embargo, no es obligatorio utilizarlas todas; un gato puede realizar solo una o dos, si así lo dicta su estrategia.

Acciones principales:

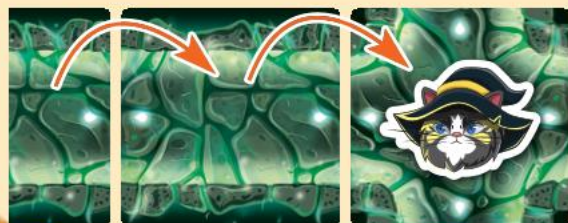
1. Curiosear: el gato debe anunciar su acción, descubre una nueva loseta del reino, ubicándola adyacente a la loseta donde se encuentra, sin moverse hacia ella. Esto permite conocer el contenido de la loseta antes de decidir si moverse o no. Si el jugador decide moverse, contará como una acción adicional.



Nota: las losetas adyacentes son aquellas que comparten un borde con la loseta en la que el personaje se encuentra (**izquierda, derecha, arriba o abajo**). Los caminos deben conectarse correctamente, de manera que los puntos con brillo en los bordes coincidan, revelando una senda coherente.

2. Mover: consiste en desplazarse a una loseta ya revelada. Cada movimiento por loseta cuenta como una acción.

Nota: no se pueden atravesar losetas con **invocaciones, bloqueos, obstáculos o tarjetas** sin vencer. Primero el gato debe caer en estas losetas y enfrentarse a ellas.



3. Explorar: el gato debe anunciar su exploración, descubrir una nueva loseta adyacente a donde se encuentre su personaje y moverse obligatoriamente hacia ella, sin importar lo que allí se encuentre (**sin gastar la acción adicional por dicho movimiento ya que esta acción cuenta como dos en una**).



4. Combatir: enfrentarse al peligro es obligatorio para avanzar, si un gato se encuentra o cae en una loseta con **invocaciones, bloqueos u obstáculos**, debe gastar una acción por cada combate que realiza contra sus enemigos en su turno.



Acciones especiales:

Estas acciones no siguen las reglas estándar de las acciones principales, pues tienen condiciones únicas:

5. Ronronear: el gato entra en un profundo estado de calma, entregándose al poder sanador de su ronroneo. Para ronronear debe consumir todas las acciones disponibles del turno, pero recupera completamente su nivel de fatiga. El gato no puede realizar ninguna otra acción ni combatir mientras ronronea.



6. Huir: si un gato se enfrenta a invocaciones demasiado poderosas en una loseta, puede optar por huir para evitar el combate, sacrificando **un punto de fatiga por cada invocación** que desee evitar. Tras esto, podrá usar su acción de **mover** para salir de la loseta, siempre y cuando aún tenga acciones disponibles y no existan otros combates que impidan su salida.



Es importante recordar que solo se puede huir de las **invocaciones (demonios, monstruos y sombras)**, no de bloqueos, obstáculos, tarjetas del reino o de los ataques realizados por Gatoráculo durante su turno.

Nota: al huir, el gato debe regresar a la loseta de la que provenía antes de caer en la loseta con enemigos, es decir, no podrá huir hacia adelante ni tomar el camino más conveniente.

GATORÁCULO:

Al finalizar los turnos de los Ilumicatis, Gatoráculo cierra la ronda ejecutando las siguientes acciones en orden:

1. Recolección de maná: al inicio de su turno, Gatoráculo aumenta 12 puntos de maná, sumándolo con las fichas de maná en el contador de su panel de personaje.

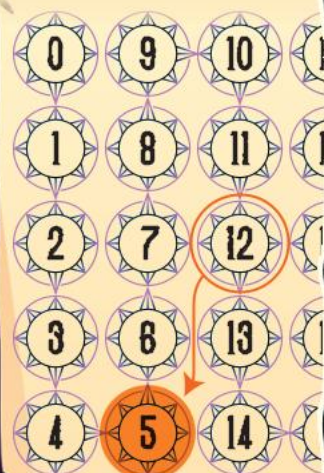
Nota: si llega a 19 puntos de maná, toma otra ficha para iniciar un nuevo conteo de maná y sumar los valores, por lo tanto, podrá acumular máximo 38 puntos de maná.

2. Activación de tarjetas: cada tarjeta tiene un costo en maná (**indicado en la esquina superior izquierda**) que Gatoráculo debe pagar para poder usarla.

Ejemplo: si Gatoráculo comienza con 12 puntos de maná y juega una tarjeta que cuesta 7, le quedarán 5 puntos de maná al final de su turno. En su próximo turno, al sumar 12 puntos adicionales, tendrá 17 puntos disponibles.

Ten en cuenta:

- Una vez que Gatoráculo selecciona y juega una de las opciones de la tarjeta, esta se descarta del juego, a excepción de las **tarjetas de invocaciones, bloqueos y obstáculos**, que deben mantenerse en juego hasta que se eliminen los tokens correspondientes en el reino.
- Gatoráculo puede optar por no gastar maná en su turno, eligiendo no usar ninguna tarjeta y acumulando maná para el siguiente turno.
- Gatoráculo debe tener un mazo de descarte en donde colocar todas las tarjetas usadas. Si se acaban las tarjetas de su mazo, debe barajar el mazo de descarte para seguir usándolas, lo que le otorgará una lápida para el **Miausoleo**.



3. Colocación de invocaciones: los tokens de invocaciones deben colocarse sobre losetas vacías y con caminos abiertos, es decir, sin gatos sobre ellas y con al menos una de sus salidas sin losetas adyacentes, representando las entradas abiertas al reino.

Ten en cuenta:

- Gatoráculo no puede usar dos tarjetas de invocación del mismo tipo en un mismo turno; sin embargo, puede usar de diferentes tipos, como **una sombra, un monstruo y un demonio**.
- No pueden haber más de tres invocaciones en una misma loseta.
- No se pueden colocar invocaciones sobre los portales.
- Si varias invocaciones se mueven a una loseta ocupada por uno o más gatos, cada invocación combatirá de forma individual.
- Gatoráculo decidirá qué gato enfrentará cada invocación, resolviendo los combates uno por uno según las acciones disponibles de cada invocación.



4. Activación de invocaciones: después de usar sus tarjetas, Gatoráculo puede realizar acciones con máximo de tres de sus invocaciones nuevas o anteriores presentes en las losetas, cada invocación puede realizar hasta **dos acciones** por turno, que pueden ser:

- **Mover:** cada movimiento por loseta cuenta como acción.
- **Combatir:** la invocación debe estar en la misma loseta que el gato a enfrentar, y el combate se considera una acción.

Nota: si Gatoráculo pierde el combate debe retirar la invocación del reino y devolverla a su pila de tokens.

5. Colocación de obstáculos y bloqueos: Gatoráculo puede usar un token de **obstáculo o bloqueo** para dificultar el avance de los Ilumicatis, pero solo dispone de un token de cada tipo. Por lo tanto, solo podrá activar una nueva tarjeta del mismo tipo una vez que el token anterior sea eliminado.

- Estos tokens pueden colocarse en cualquier loseta, incluso si hay gatos en ella, excepto en portales.

Nota: el **obstáculo o bloqueo** permanecerá en la loseta hasta que un gato lo elimine mediante un combate contra el nivel de ataque indicado en la tarjeta correspondiente.



6. Recuperación de tarjetas:

Gatoráculo debe mantener cinco tarjetas en su mano al final de su turno.

Ejemplo: si utiliza tres tarjetas en un turno, deberá tomar tres tarjetas de su grimorio para preparar su siguiente estrategia.

• FIN DE LA TRAVESÍA •

El juego terminará cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

- **Victoria de los Ilumicatis:** si al menos uno de los Ilumicatis logra llegar con vida a la loseta del **portal de Iluminación en el Paraíso**, habrán completado la travesía y alcanzado la iluminación. Pero cuidado, los gatos en modo fantasma no podrán obtener el éxito de la manada, pues solo quienes resuciten podrán ser iluminados.
- **Victoria de Gatoráculo:** con cada alma caída, el poder de Gatoráculo crece, acercándose más a la victoria. Si logra llenar su **Miausoleo** con las lápidas necesarias, la oscuridad se impondrá, y Gatoráculo se alzará como el vencedor definitivo, derrotando a los Ilumicatis y reclamando el dominio total sobre los reinos.

¿SERÁN LOS ILUMICATIS QUIENES LOGREN ESCAPAR DE LA OSCURIDAD Y ALCANZAR LA ILUMINACIÓN?

¿O SERÁ GATORÁCULO QUIEN ARRASTRE SUS ALMAS AL OLVIDO ETERNO?

¡EL CAMINO A LA ILUMINACIÓN ESTÁ POR COMENZAR!

• CONSEJOS DEL MÁS ALLÁ •

GATORÁCULO:

- **Acumula maná inteligentemente:** no gastes todo el maná en cada turno, espera el momento adecuado para un realizar una buena combinación de ataques.
- **Divide y vencerás:** separa a los Ilumicatis. Juntos, podrán curarse y apoyarse en combate. Usa bloqueos y obstáculos para forzarlos a tomar rutas diferentes.
- **Aplica presión constante:** no dejes que los jugadores se relajen. Si hay un gato con poca vida, prioriza atacarlo y acabar con él.
- **Usa bien el derrumbe de los reinos:** si ves que un gato está lejos del portal, retrasa su avance y consigue convertirlo en fantasma o eliminarlo del juego.
- **Castiga a los que regresan:** si un gato resucita, ataca sin piedad, pues tendrá menos vidas y será más fácil eliminarlo definitivamente.

Uso de invocaciones:

- **Sombras:** úsalas para hostigar y debilitar a los gatos con ataques constantes.
- **Monstruos:** ideales para bloquear caminos clave o impedir que un gato se recupere.
- **Demonios:** son los más poderosos, resérvalos para momentos cruciales o cuando un gato esté cerca de la victoria.

ILUMICATIS:

- **Trabajo en equipo:** no juegues de manera individualista. Coordina con los demás jugadores para distribuir tareas: alguien debe liderar el ataque, otro curar, otro explorar.
- **Administración de fatiga:** usa la fatiga con cuidado. A veces es mejor ronronear un turno para recuperarla antes de enfrentar una batalla o necesites acciones adicionales.
- **Priorización de combates:** no todo es luchar, si puedes moverte estratégicamente para evitar invocaciones fuertes o resolver enigmas, hazlo.
- **Gatada inteligente:** úsala solo cuando el combate sea crítico. No desperdicies fatiga en peleas innecesarias.

Ten en cuenta:

- El portal solo se cruza juntos, si alguien se queda atrás y el reino colapsa, desaparecerá.
- Gatoráculo aprovechará cualquier rezago para bloquear caminos o invocar enemigos.
- Mantente en movimiento, pero no abandones a tu manada. **¡La iluminación es para todos!**

¡Atrévete a cruzar los tres reinos
y guía a la manada mientras
escapas de Gatoráculo!

