Gato negro

Un juego de cartas simultáneo, a tiempo real y de alta velocidad para de 2 a 4 jugadores.

Creado por Natosha Ellis, Benjamin Gibbs, y Jonathan Leistiko

Traducido por Jorge Alonso*
Vigo, 1–2/2006 — v1.1.1

Índice

1. **Objetivo** 1
2. **Qué necesitas** 1
3. **Preparación** 1
4. **Juego** 1
5. **Ganar** 3
6. **Variantes** 3
7. **Origen y créditos** 3

1. Objetivo

Construir pilas de gatitos consistentes en pares adyacentes de cartas que suman diez. Hay otras secuencias de cartas que también puntúan.

*Mi correo es `soidsenatas@yahoo.es`, y mi página web es `http://es.geocities.com/soidsenatas/`.

2. Qué necesitas

- Una baraja francesa.

3. Preparación

- Baraja las cartas. Colócalas boca abajo en la mesa.
- El juego comienza cuando se gira el mazo boca arriba.

4. Juego

Comienzas con dos pilas vacías de gatitos frente a ti. Puedes coger una carta del mazo y ponerla en una de tus pilas de gatitos. Sólo puedes coger una carta de cada vez.

El objetivo del juego es construir pilas de gatitos que tengan cartas y secuencias de cartas específicas. Es importante notar que no puedes reorganizar las cartas en las pilas de gatitos, ni durante el juego ni al final del mismo. Eso es por lo que necesitas prestar atención a las cartas que coges mientras estás jugando. Estás intentando construir pilas de gatitos con las siguientes características:

- **Pares de cartas adyacentes que suman diez.** A un par que suma diez se le llama un gato Tom.[1]
- **Dieces.** A un diez se le llama un maullador.
- **Una o más figuras del mismo tipo metidas entre otras dos cartas del mismo tipo (sándwich).** Cada figura en una secuencia como esta se le llama un gato jelical.[2]
- **Una cadena ininterrumpida de cartas negras que suman trece.** A esto se le llama un gato negro...

Los valores de las cartas son:

As: 1.

De 2 a 10: De 2 a 10.

Jota y rey: Cero.

Reina: 7 o 11, a tu elección al final del juego.

Digamos que una de tus pilas de gatitos al final del juego se ve como ésta:

¿Cuántos gatos Tom hay en esta secuencia de cartas?

Deberías ver tres gatos Tom. La secuencia 8♢–2♡–8♡ cuenta como dos gatos Tom.

El 10♠ por sí mismo no es un Tom, pero cuenta como un maullador. El par 3♢–7♢ cuenta como otro Tom. La secuencia 6♣–A♡–3♢, aunque suma 10, no cuenta como un Tom, porque son tres cartas, no dos.

Veamos otro ejemplo:

¿Cuántos gatos Tom, maulladores, jelicales y negros hay en esta pila de gatitos?

Hay cinco gatos Tom (5♡–5♢, 8♢–2♠, 2♡–8♡, 7♠–3♡, y 4♠–6♠). No hay maulladores. Hay dos gatos jelicales (2♠–Q♢–Q♣–2♡; las reinas son jelicales porque están metidas entre cartas idénticas: los doses). Hay un gato negro (Q♠–6♣: contando la reina como 7 hace que ambas cartas sumen 13). El par 6♣–Q♡ no cuenta como un gato negro porque la reina es roja, no negra.[3]

El juego acaba cuando el mazo se queda sin cartas. Si el juego se atasca porque nadie quiere coger la carta superior del mazo, puedes acabar el juego recitando:[4]

> Un gato negro cruza nuestros caminos,
> es hora de ver nuestros desatinos.

Sólo deberías hacer esto si piensas que tienes mejores pilas de gatitos que los demás.

[1] Nota del traductor: En inglés, al gato macho se le llama Tom, y a hembra, reina.

[2] N. del t.: *Jellicle cat* es un intento de la sobrina del poeta T. S. Eliot de decir *dear little cat,* es decir, *querido gatito;* el musical *Cats* de Andrew Lloyd Webber popularizó esta expresión.

[3] N. del t.: Como la jota y el rey valen cero puntos, son útiles para formar múltiples gatos negro; por ejemplo, K♠–9♣–4♠ cuenta como *dos* gatos negros.

[4] N. del t.: Por consejo de Jonathan, he cambiado la rima original, que decía: *Black cat, black cat, crossin' my path. Don't look back or you'll get scratched!*

Nombre	Explicación	Puntuación
Maullador	Un 10	1
Jelical	Sándwich de figuras iguales	2 cada figura
Tom	Dos cartas que suman 10	3
Gato negro	Cartas negras que suman 13	6

5. Ganar

Despliega tus pilas de gatitos en la mesa, manteniendo la secuencia en la que están construidas, y cuenta tus puntos:

- Cada maullador en tus pilas de gatitos vale un punto.
- Cada gato jelical vale dos puntos.
- Cada gato Tom vale tres puntos.
- Cada gato negro vale seis puntos.

El jugador con la mayor puntuación total gana.

6. Variantes

Larga noche en las verjas: Usa dos mazos en vez de uno.

El afortunado Tom: Gatos Tom de doble cinco (5–5) valen cinco puntos en lugar de tres.

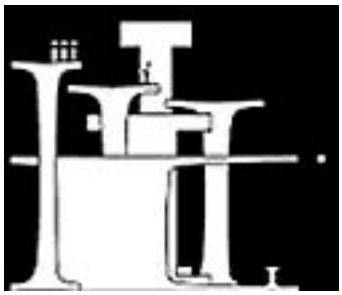
Música nocturna: Cada maullador vale tantos puntos como número de maulladores tengas en esa pila de gatitos. Si tienes una pila de gatitos con tres maulladores, entonces cada maullador vale tres puntos.

Modorra al calor del fuego: Se juego por turnos, pudiéndose *pasar* (variante propuesta por el traductor).

7. Origen y créditos

Estaba holgazaneando con Ben y Toshi una tarde de domingo (16 de febrero de 2003). Estábamos probando un juego o dos de *Simbionte* cuando Ben me pidió inventar un juego rápido de cartas semejante a *Spit* o *Egyptian Rat Screw.* Barajamos un mazo, lo pusimos en el medio de la mesa, y empezamos a liarla. Este juego tomó forma unos quince minutos después.

Gracias a Toshi por la inspiración y sugerencias, a Ben por el empujón, y a Ben, Shaon y Toshi por las pruebas de juego.



Invisible City
`http://www.invisible-city.com/`