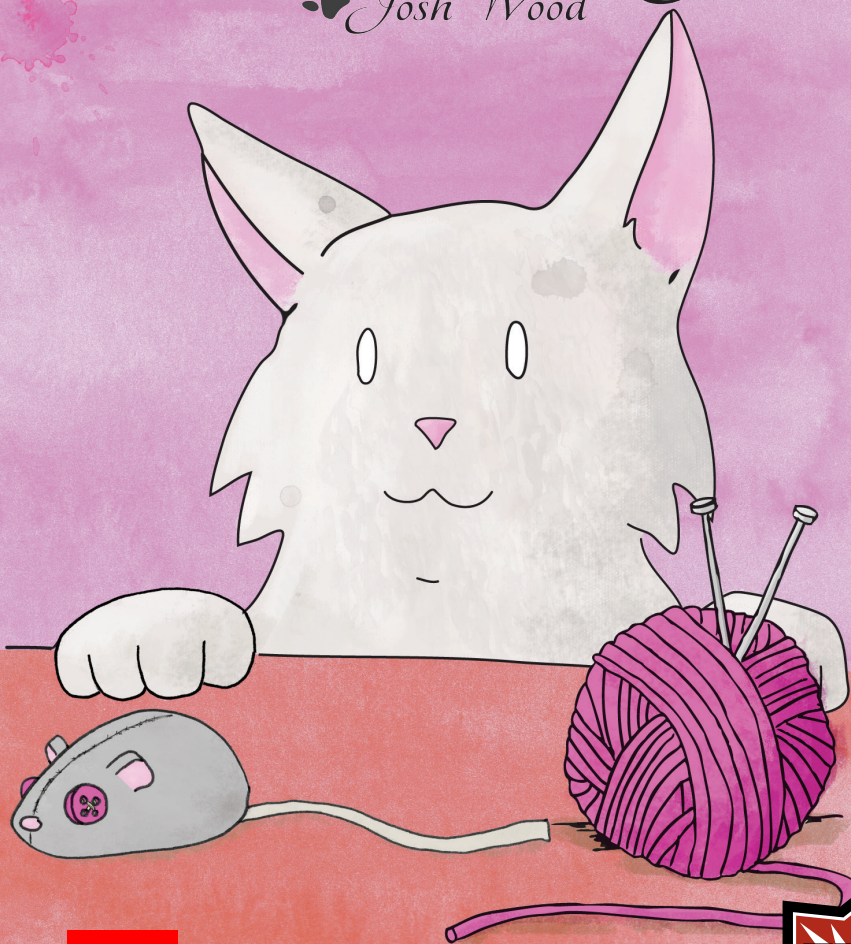


Cat Lady™

Josh Wood



Szabályok



Cat Lady™

Szerző: Josh Wood

2–4 játékos részére, 14 éves kortól

Áttekintés

A játékban macskaimádó gazdik bőrébe bújhatunk, ezzel olyan elit társaságba kerülve, mint pl. Marie Antoinette vagy Ernest Hemingway.

A játék során minden körben a játékosok három kártyát vesznek fel, amely egyaránt lehet macskajáték, étel, macskamenta, jelmez, vagy épp egy cuki macska is. De vigyázat! Figyeljünk oda, hogy jusson elég étel minden nyávogó barátunk számára, mert éhes macskáért pontlevonás jár!

Az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot (VP) szerzi!

Tartozékok

A Cat Lady társasjáték az alábbi játékelemeket tartalmazza. Ha Ön eltérést tapasztal, kérjük írjon nekünk a customerservice@alderac.com címre!

- 102 Alap kártya
- 13 Kóbor macska (Stray Cat) kártya
- 6 Győzelmi pont jelző (2 VP)
- 1 Macska figura
- 60 Eleség jelző (20 piros, 20 kék, 15 fehér, 5 lila)
- Szabálykönyv



Alap kártyák



Kóbor macska kártyák



Győzelmi pont (VP) jelzők



Macska figura



Csirkehús Tej Tonhal Élő zsákmány

Eleség jelzők

Előkészületek

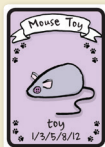
Példa elrendezés

- 1) Keverjük össze a 13 kóbor macska (Stray cat) kártyát, és képpel lefelé tegyük őket külön pakliba!
- 2) Az alapkártyákból a játékosok számától függően hozzuk létre a **fő paklit** az alábbiak szerint:



Fő pakli

- **2 játékos esetén:** Tegyük vissza a dobozba minden olyan kártyát, amelynek „3+” vagy „4” szerepel a jobb felső sarkában! Ezen felül még tegyük vissza két kártyát véletlenszerűen a dobozba, anélkül, hogy megnéznénk őket!



- **3 játékos esetén:** Tegyük vissza a dobozba minden olyan kártyát, amelyen „4” szerepel a jobb felső sarokban! Ezen felül még tegyük vissza két kártyát véletlenszerűen a dobozba, anélkül, hogy megnéznénk őket!



- **4 játékos esetén:** Minden kártyára szükség van



Macska figura



- 3) Képpel lefelé fordítva keverjük össze a fő paklit, majd húzzunk 9 kártyát, és ezúttal már képpel felfelé tegyük őket az asztal közepére 3x3-as alakzatban!

9 alap kártya 3x3-as elrendezésben

- 4) Húzzunk 3 kóbor macska kártyát, és tegyük őket képpel felfelé a kóbor macska pakli mellé. Tegyük a macska figurát, és az élelem jelzőket az asztalra!



Kóbor macska pakli

- 5) Az a játékos kezd, akinek a való életben a legtöbb macskája van. A tőle jobbra ülő játékos helyezze a macska figurát a 3x3 kártya valamely oszlopa vagy sora mellé, majd kezdődhet a játék!



Kóbor macskák

A játék menete

A játékot körökre osztva kell játszani. Amikor egy játékos köre véget ér, akkor mindig a tőle balra ülő játékos következik.

Egy kör a játékban

A játékos a saját körében felveheti valamelyik **sort VAGY oszlopot** a 3x3-as alakzatban képpel felfelé rendezett kártyák közül, de **átlósan nem** teheti! Továbbá azt a sort vagy oszlopot sem lehet felvenni, amelyet a macska figurával kijelöltek. Az egyes kártyák hatásairól később!

Ezután húzzunk 3 kártyát a fő pakliból, és töltsük föl vele a hiányzó helyeket! Valamint a macska figurát az imént felhúzott sor vagy oszlop mellé kell tennünk.

Az Elveszett macska (Lost Cat) és a Permetező (Spray Bottle) kártyákat bármikor kijátszhatjuk a körünkben.

Ezzel körünk véget is ért, és a tőlünk balra ülő játékos következik.

Példa: Juli körében a macska figura az alsó sort blokkolja (piros nyíllal jelölve), ezért azt nem veheti fel.



Úgy dönt, hogy a bal oldali oszlopot veszi fel (kék nyíllal jelölve), melyből a játékegeret a kezébe veszi, a macskát (Sir Cuddles) maga elé rakja, a tonhal kártyát pedig beváltja egy kék tonhal jelzőre.

Az oszlopot újra feltöltik, és a macska figura átkerül a bal oldali oszlop mellé, mivel Juli azt vette fel a imént.



A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a felvett sort vagy oszlopot már nem sikerül újra feltölteni.

A játékosok ekkor összeszámolják hány pontot gyűjtöttek (macskák, kóbor macskák, jelmezek, játékok, macskamenta, győzelmi pont jelzők), beleértve az esetleges levonásokat is.

Az a játékos, akinek a legtöbb macskaelesége megmaradt, miután megetette a macskáit, vonjon le 2 pontot! Ha több ilyen is van, akkor mindannyian veszítenek 2 pontot.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyert. Pontegyenlőség esetén a legtöbb jóllakott macska számít. Ha ez is megegyezik, akkor játszunk még egyet, és az lesz a nyertes, aki abban nyer!

A győzelmi pontok számára az alábbiak vannak hatással:

- 1) Jóllakott macskák
- 2) Eleség miatti büntetés
- 3) Jelmezek
- 4) Macskamenta
- 5) Macskajátékok
- 6) Győzelmi pont jelzők

Kártya típusok

Macskák

Aki macska kártyát húz fel, azonnal tegye azt maga elé!

A szükséges macskaeledel

A játék végén mindenkinek meg kell etetnie a macskáit, méghozzá a kártyák alján szereplő szimbólumok alapján.

Amelyik macskánál ez sikerül, az a macska jóllakik, és a kártya a bal oldalán lévő számú győzelmi pontot éri. Ha egy cica viszont éhes marad, akkor -2 pontot ér, függetlenül a rajta lévő számtól.



Példa: Bronte akkor lakik jól és ér 3 pontot, ha kap 2 tonhalat, egyébként éhes marad. Egy macska csak akkor eszik, ha minden számára szükséges eledelt megkap!

A cicák színe

A macskák lehetnek egyszínűek is – fekete, vörös vagy fehér – vagy ezek keverékeként többszínűek is. Sőt, egyes macskáknál azért is pont jár, ha több ugyanolyan színű macskánk van!



Ha esetleg nem tudjuk eldönteni egy macska

színét, akkor a kártya bal felső sarkán lévő rövidítések segítenek:

B = fekete (black), O = vörös (orange), W = fehér (white)

Macskaeledel

Az eleség kártyáért kapott ennivalóval fogjuk tudni megetetni a macskákat a játék végén. Három féle eleség van: csirkehús, tonhal és tej. Aki macskaeleség kártyát húz, annak azt azonnal be kell váltania a megfelelő színű eleség jelzőre, a kártyára pedig nem lesz már szükség. Az eleség a játék végéig a játékosnál marad.

Létezik mindhárom fajtából dupla eleség kártya is („x2”), ezekért 2 darab jelző jár.

Aki előzsákmány kártyát húz fel, az lila jelzőt kap, amely univerzálisan bármely színű (piros, kék vagy fehér) jelző helyett használható.

Figyelem! Akinél a legtöbb eleség marad miután megetette macskáit, az 2 pont levonást fog kapni, tehát csak annyi eleséget érdemes gyűjteni, amennyit a macskák el is fogyasztanak!

Jelmezek

Ha valaki jelmez kártyát húz fel, azt kézben kell tartania a játék végéig!

A játék végén az a játékos, akinek a legtöbb jelmeze van, kap 6 pontot. Azonos számú esetén egyenlően osszuk el a 6 pontot az érintettek között.

Akinek viszont egyetlen jelmeze sincs, az 2 pont levonást kap.

Macskamenta

Ha valaki macskamenta kártyát húz fel, azt kézben kell tartania a játék végéig!

Pontozás a játék végén:

1 menta: -2 pont

2-3 menta: +1 pont minden jóllakott macskáért

4 vagy több menta: +2 pont jóllakott macskánként

Macskajátékok

Ha valaki macskajáték kártyát húz fel, azt tartsa kézben a játék végéig!

Minél több **különböző** játékunk van, az annál többet ér, ráadásul minden kollekcióért külön pont jár.

Különböző játék	1	2	3	4	5
Pontok	1	3	5	8	12

Példa: Kati a játék végére összegyűjt 1 macskapecét, 2 macskabútort és 3 játékegeret. A 3 különböző darabból álló első gyűjteménye 5 pontot ér. A megmaradó kártyákból összeállítható egy második gyűjtemény is, a macskabútor és az egér 3 pontot ér. Míg az utolsó gyűjtemény, 1 db játékegér 1 pontot ér.



Eltűnt macska (Lost Cat)

Ha valaki „Eltűnt macska” kártyát húz fel, azt fogja a kezébe, és bármikor kijátszhatja valamely saját körében!

Kóbor macskák

Két „Eltűnt macska” kártyát kijátszva választhatunk egyet a kirakott három kóbor macskából, amelyet azután magunk elé kell tennünk a többi macska mellé. A kóbor macskákat a szokásos módon szintén meg kell etetni a játék végén.

A kóbor macska kártyákat **ne pótoljuk** újjal, minden játékban csupán három kóbor macskát lehet „megtalálni”.

Győzelmi pont jelző

Két „Eltűnt macska” kártyát kijátszva választhatunk inkább egy győzelmi pont jelzőt is, amely 2 pontot ér a játék végén.

A kézben lévő „Eltűnt macska” kártyákért nem jár pont a játék végén!

Permetező (Spray Bottles)

Ha valaki permetező kártyát húz fel, azt fogja a kezébe, és bármikor kijátszhatja valamely saját körében!

A permetezővel arrébb mozgatható a macska figura. Felhúzás előtt így elérhető, hogy felvehessük a blokkolt sort vagy oszlopot, felhúzás után pedig blokkolható egy adott sor vagy oszlop, melyet a következő játékos felhúzhatna.

A kézben lévő Permetező kártyákért nem jár pont a játék végén!

Macskamagyarázó

Florence, Antoinette, Eliot, Alvin, Dinah, Luna

Florence 2 pontot ér minden vörös színű megetetett cicáért (beleértve saját magát is). Antoinette a fehérekért, Eliot a feketékért ad 2-2 pontot. Hasonlóan, de csak 1-1 pontot ad Alvin a vörös, Dinah a fehér, Luna a fekete jóllakott cicákért.



LeVar Purrton

Ha mindhárom színű jóllakott macskánk van, kollekciónként 4 pontot ér. Többszínű macskák minden színe elszámolható.

Zoroaster, Penny

Zoroaster 2 pontot ér minden szerzett jelmezért, Penny 1 pontot minden játékért. A rendes játék és jelmez pontokat ettől függetlenül kell számolni!

Macak

Ha Macakot megetetjük, akkor ő egy extra macskamentának számít.

Waffle, Cow

Waffle annyiszor 3 pontot ér, ahány eledelt megeszik, de csak egyfélét eget, és max. 4 db-ot! Ézzel szemben Cow bármennyit és bármit eget, de csak 2-2 pontot kap érte.

Hemingway

7 pontot ér, ha egyedül nekünk van a legtöbb jóllakott macskánk, különben csak 3-at ér. Tehát egyenlőség esetén csak 3 pontot ér!



**Sweetheart,
Henriette Van Weelde**
Ezek a cicák háromszínűek.

Moonbeam

A cica képessége, hogy beválthatsz két bármilyen eleséget két élő zsákmányra.

Truffle

Bármilyen eledellel jóllakik. Valamint annyiszor 2 pontot ér, ahány **másik** cica is evett olyan eledelt, mint ő.

Készítők

Játékterv: Josh Wood
Fejlesztés: John Goodenough
Illusztrációk: Josh Wood
Látványterv: Marco Morte
Szerkesztő: Nicolas Bongiu
Gyártás: Dave Lepore

Copyright & Kapcsolat

© 2017 Alderac Entertainment Group.
Cat Lady and all related marks are ™
and © Alderac Entertainment Group,
Inc. 555 N El Camino Real #A393
San Clemente, CA 92672 USA

Minden jog fenntartva! Kínában készült.

Figyelem! Fulladásveszély!

3 év alattiaknak a termék nem ajánlott!

Látogassa meg weboldalunkat:
www.alderac.com/CatLady

Kérdése van? Email (angolul):
CustomerService@alderac.com



Josh Wood játék tervező, vizuális effekt művész és amatőr képregényrajzoló. A kaliforniai Los Angelesben lakik, és majd' minden nap játszik valamivel. Mindennél jobban szeret valami újat létrehozni, és azt reméli, hogy legalább olyan jól érzitek majd magatokat játék közben, mint ő, miközben a játékot megalkotta.

„Személyesen szeretnék köszönetet mondani Kathleen Scottnak azért, hogy végigsegített ezen az úton. Köszönet a családomnak: Alice-nak, Paul-nak és Laura Woodnak. Szintén köszönet a három Johnnak: John D. Clairnek, John Zinsernek és John Goodenoughnak. Legnagyobb köszönet a barátaimnak Alex Moisant-nak és Peter Vaughan-nak.

Köszönet a játék számos tesztelőjének: Seany G-nek, Jon Perry-nek, Andre Chautard-nak, David Mines-nak, Mara Kenyonnak, a SoCal Play Testing és a Westside Gamers játékosainak.

Végezetül szeretném megköszönni gyerekkorom három macskájának: Áfonyának (Blackberry), Drágámnak (Sweetheart) és Árnyéknak (Shadow).”