

Cat Lady

Josh Wood

JÁTEKSZABÁLY



reflexshop



Cat Lady™

Josh Wood szőrbombasztikus játéka
2–4 játékos számára, 8 éves kortól

Áttekintés

Macsкас nőnek lenni egyáltalán nem szegény – Marie Antoinette, sőt Ernest Hemingway is az volt! Csatlakozz ehhez az elit klubhoz, gyűjts macskajátékokat, ételt és csinos jelmezeket kedvenceidnek...de vigyázz! Ha nem jut elég élelem minden cicának, az éhen maradtak ellopják a pontjaidat!

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal (GYP) rendelkező játékos a győztes.

Játékelemek

A Cat Lady játékodnak az alábbiakat kell tartalmaznia. Ha valamit mégis elvitt a cica, írd nekünk az office@reflexshop.hu címre!

- 102 játékkártya
- 13 kóbor macska kártya
- 6 győzelmi pont (GYP) jelölő
- 1 macskafigura
- 60 ételkocka (20 piros, 20 kék, 15 fehér, 5 lila)
- 1 szabályfüzet



játékkártyák



kóbor macskák



győzelmi pont (GYP) jelölők



macskafigura



csirke



tej



tonhal



univerzális

ételkockák

Előkészületek

- 1) Keverd meg a 13 kóbor macska kártyát, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított kóbor macska paklit!
- 2) A játékkártyák fogják alkotni azt a fő paklit, amit a játék során használtok, de a játékosok számától függ, hány kártyából fog állni.

- **2 személyes játék:** Válogass ki minden kártyát, aminek a jobb felső sarkában "3+" vagy "4" jelölést látsz, és tedd vissza őket a dobozba! Majd a megmaradt kártyák közül véletlenszerűen húzz kettőt, és anélkül, hogy megnéznéd őket, ezeket is tedd vissza a dobozba!
- **3 személyes játék:** Válogass ki minden kártyát, aminek a jobb felső sarkában "4" jelölést látsz, és tedd vissza őket a dobozba! Majd a megmaradt kártyák közül véletlenszerűen húzz kettőt, és anélkül, hogy megnéznéd őket, ezeket is tedd vissza a dobozba!

- **4 személyes játék:** Minden kártyára macskafigura szükség lesz.

- 3) Keverd meg a fő paklit, és rakj ki belőle az asztal közepére 9 kártyát úgy, hogy 3 sort és 3 oszlopot alkossanak!

- 4) A kóbor macska paklit tedd a 9 kártya alá kissé távolabb, majd fordíts fel 3 kóbor macska kártyát! Helyezd a macskafigurát és az ételkockákat mindenki által elérhető helyre!

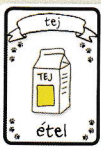
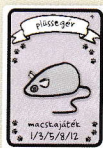
- 5) Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legtöbb macskája van. A kezdőjátékostól jobbra ülő játékos helyezze el a macskafigurát egy általa választott oszlop vagy sor mellé.

Kezdődhet is a játék!

A játéktér az előkészületek után



fő pakli



macskafigura

9 játékkártya
3x3-as
elosztásban



kóbor macska pakli



kóbor macskák

Játékmenet

A kör az óramutató járásával megegyező irányba halad, tehát a kezdőjátékos után a tőle balra ülő játékos következik majd, és így tovább a játék végéig.

Egy kör menete

Amikor rád kerül a sor, kötelező kiválasztanod valamelyik oszlopot vagy sort, amiből mind a három kártyát fel kell vened. Nem vehetsz fel kártyákat átlósan, és nem választhatod azt a sort vagy oszlopot, ami mellett a macskafigura van.

(A kártyák tulajdonságairól és hatásairól a későbbi oldalakon részletesen olvashatsz.)

Miután felvetted a kiválasztott kártyákat, helyezd át a macskafigurát a mellé az oszlop vagy sor mellé, ahonnan a kártyákat elvetted! Ezután húzz kártyákat a fő pakliból, és a macska jelölőtől kezdve helyezd le őket, hogy feltöltsd az üres helyeket.

Az elveszett kedvenc és macskariasztó kártyákat bármikor használhatod a köröd során. Miután a körödnek vége, a tőled balra ülő játékoson a sor.

Példa: Léna körének kezdetekor a macskafigura az alsó sor mellett van, a piros nyíllal jelölt kártyákat tehát nem választhatja.



A bal oldali oszlopot választja, tehát a kék nyíllal jelölt oszlopban lévő kártyákat veszi fel. A plüsssegér kártyát a kezébe veszi, a Pocak kártyát maga elé teszi, a tonhal kártyát pedig a dobópakliba rakja, és cserébe magához vesz egy kék kockát a készletből. Majd áthelyezi a macskafigurát a bal oldali oszlop alá/főlé, és feltölti az üresen maradt helyeket a fő húzópakliból.



A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor már nem áll rendelkezésre elegendő kártya a fő húzópakliban ahhoz, hogy a kör végén feltöltsétek az üres helyeket.

Az a játékos, akinek a macskái megetetése után a legtöbb fölösleges ételle marad, 2 GYP-t veszít. Ha kettő vagy több játékos holtversenyben van a legtöbb megmaradt étellel, mindannyian veszítenek 2 GYP-t.

Ezután számoljátok össze a végső pontszámotokat! A következők érhetnek pontot: macskák, kóbor macskák, jelmezek, macskamenta, macskajátékok és GYP jelölők. Ne felejtsetek levonni az esetleges büntetéseket!

A legtöbb összesített GYP-vel rendelkező játékos a győztes. Amennyiben több játékos is ugyanannyi pontot szerzett, a legtöbb megetetett macskával rendelkező játékos számít győztesnek. Ha továbbra is fennáll a döntetlen, a következő játék győztese a győztes.

Összefoglalásképpen, az alábbiakat kell figyelembe venni a pontozás során:

- 1) megetetett macskák
- 2) étel büntetése
- 3) jelmezek
- 4) macskamenta
- 5) macskajátékok
- 6) GYP jelölők

A kártyák

Macskák

Amikor elveszel egy macska kártyát, képpel felfelé magad elé kell azt helyezned.

Éhesek vagyunk!

A játék végén minden macskádát meg kell etetned, még hozzá a kártya alján látható étellel/ételekkel. Ha egy macska jóllakott, azért a kártyája bal oldalán lévő GYP üti majd a markodat. Azonban minden olyan macskádért, mely nem lakott jól, 2 GYP-t veszítesz (a kártya bal oldalán lévő számtól függetlenül).

Figyelem! Egy macska csak akkor számít jóllakottnak, ha a számára szükséges mennyiségű és fajtájú étel van a kártyáján! Ha csak részben sikerült megetetni, azért nem jár részpont!



Példa: Ha Leó meg van etetve (vagyis 2 tonhal kocka van a kártyáján), akkor a játékos 3 GYP-t kap. Ha Leó nem lakott jól (1 kék kocka van a kártyáján, vagy egyáltalán nincs kocka a kártyáján), akkor a játékos 2 GYP-t veszít.



Macskaszínek

Minden macskára jellemző a színe, ez a kártya bal felső

sarkában betűvel is jelölve van, így szintévesztők számára is könnyű a megkülönböztetésük. Vannak olyan macskák, melyekre több szín is jellemző. Egyes macskák más, meghatározott színű macskák megetetéséért adnak pontot.

K = kormos, V = vörös, F = fehér

Étel

Az étel kártyák segítségével tudsz ételkockához jutni. Háromféle étel van: csirke, tonhal és tej. Amikor elveszel egy étel kártyát, azt rögtön a dobópaklira kell helyezned, és el kell vened érte a megfelelő számú és színű ételkockát (a x2 csirke, x2 tonhal, x2 tej kártyáért két kocka jár), ezek a játék végéig nálad maradnak.

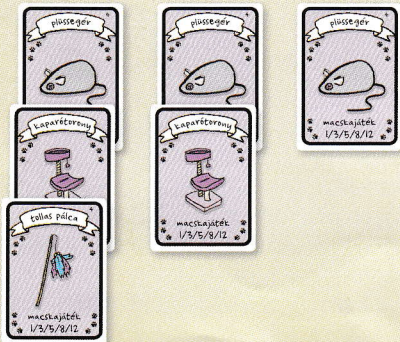
Ha univerzális étel kártyát veszel fel, azt ugyanúgy a dobópaklira kell helyezned, de cserébe egy lila színű kockát kapsz, melyet akármilyen másik ételként felhasználhatsz majd a macskák etetésénél.

Ne feledd! Ha a játék végén, az etetés után nálad van a legtöbb megmaradt étel, azért 2 GYP levonás jár, így nem árt odafigyelni, hogy csak annyi ételt gyűjts be, amennyit a macskáid meg is esznek!

Jelmezek

Amikor jelmez kártyát veszel el, az a játék végéig a kezvedben marad. A legtöbb jelmez kártyával rendelkező játékos 6 GYP-t kap a játék végén. Döntetlen esetén a győzelmi pontokat egyenlően kell szétosztani a játékosok között.

Ha egyetlen jelmez kártyád sincsen, 2 GYP-t veszítesz.



Macskamenta

Amikor macskamenta kártyát veszel el, az a játék végéig a kezvedben marad.

A játék végén az alábbiak szerint ér pontot a macskamenta:

1 kártya: 2 GYP-t veszítesz

2 vagy 3 kártya: minden jóllakott macskádért 1 GYP-t kapsz.

4 vagy több kártya: minden jóllakott macskádért 2 GYP-t kapsz.

Macskajátékok

Amikor macskajáték kártyát veszel el, az a játék végéig a kezvedben marad.

A szerint kapsz pontot, hogy hány különböző macskajáték kártyád van.

Több szettért is kaphatsz pontot.

különböző kártya	1	2	3	4	5
GYP	1	3	5	8	12

Példa: Bencének a játék végén 1 tollas pálca, 2 kaparótorony és 3 plüssgér kártyája van. Ezekért az alábbi módon kap pontokat:

5 GYP egy hármasszettért (tollas pálca, kaparótorony, plüssgér),

3 GYP egy kettes szettért (kaparótorony és plüssgér),

1 GYP az utolsó plüssgér kártyáért.

Így összesen 9 GYP-t kap a macskajátékok miatt.

Elveszett kedvenc

Amikor elveszett kedvenc kártyát veszel el, az addig marad a kezében, míg valamelyik körödben úgy döntesz, hogy kijátszod.

Kóbor macskák

Eldobhatsz 2 elveszett kedvenc kártyát, hogy magadhoz vehesd a három felfordított kóbor macska egyikét. A kóbor macska a többi macskád mellé kerül, és azokhoz hasonlóan meg kell etetned, mivel ha nem lakott jól, 2 GYP-t veszítesz. Az elvett kóbor macska kártyákat nem kell pótolni! Minden játék során összesen csak 3 kóbor macskát lehet megszerezni.

GYP szerzés

2 elveszett kedvenc kártya eldobásakor dönthetsz úgy is, hogy egy GYP jelölőt kérsz, ez 2 GYP-t fog érni a játék végén.

A játék végi pontozáskor a kezében maradt elveszett kedvenc kártyák nem érnek pontot.

Macskariasztó

Amikor macskariasztó kártyát veszel el, az addig marad a kezében, míg valamelyik körödben úgy döntesz, hogy kijátszod.

A macskariasztó kártya kijátszása lehetővé teszi, hogy áthelyezd a macskafigurát. Ez hasznos lehet, ha egy másik játékos számára előnyös sort vagy oszlopot szeretnél blokkolni, vagy esetleg egy blokkolt sort vagy oszlopot szeretnél felszabadítani magadnak.

A játék végi pontozáskor a kezében maradt macskariasztó kártyák nem érnek pontot.

Magyarázat a macska kártyákhoz



Szegefű, Kajla, Bandita

Szegefű vörös, így ha meg van etetve, saját magáért is ad pontot. Ugyanez igaz Kajla (fehér) és Bandita (kormos) esetében is.



Csibész

Amennyiben egy macska több színű, figyelembe lehet venni minden színét külön-külön.



Borzas

A Borzas által biztosított pontokon felül a játékos a jelmezekért járó pontokat is megkapja a szokásos módon.



Praliné

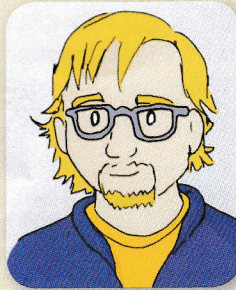
Csak egy fajta ételt ehet!



Cézár

Holtverseny esetén is csak 3 GYP jár érte (tehát ha két vagy több játékos is legnagyobb számú jóllakott macskával rendelkezik).

Játéktervezés: Josh Wood
Fejlesztés: John Goodenough
Grafika: Josh Wood
Elrendezés: Marco Morte
Szerkesztés: Nicolas Bongiu
Gyártás: Dave Lepore



Josh Wood játéktervezéssel, vizuális effektekkel foglalkozik, emellett pedig amatőr rajzfilmkészítő is.

Semmit nem szeret jobban az alkotásnál, és reméli, hogy ugyanannyira élvezed majd a játékát, mint amennyire ő élvezte az elkészítését!

Szeretném megköszönni Kathleen Scott-nak, hogy az út minden egyes lépésénél segítségemre volt. Köszönöm családomnak: Alice, Paul és Laura Wood-nak. Köszönet illeti a három John-t: John D. Clair, John Zinser és John Goodenough. Hálás vagyok barátomnak, Alex Moisan-nak és Peter Vaughan-nek. Köszönet a sok játéktesztelésért: Seany G, Jon Perry, Andre Chautard, David Mires, Mara Kenyon, a SoCal Play Testing és a Westside Gamers játékosainak.

És végül, de nem utolsó sorban köszönöm három gyermekkori macskámnak: Blackberry (Szeder), Sweetheart (Cukipofa) és Shadow (Árnyék).

Importálja és
forgalmazza:



Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Jogi információ

© 2019 Alderac Entertainment Group.



A Cat Lady, és minden ahhoz kapcsolódó elnevezés az Alderac Entertainment Group védjegyei (™ és ©). Minden jog fenntartva. Származási hely: Kína.